Animisten

(reine Magiekundige der Göttermagie) [Animist, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Animisten konzentrieren ihre Magie auf alles Lebendige. Ihre Basissprüche behandeln Pflanzen, Tiere, Natur im allgemeinen und das Wetter.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Anreicherung Enrichment	RCIV-66	19	Bewegungen der Natur Nature's Movement	SL-54	18	Kräuter meistern Herb Mastery	SL-55	18
Natur schützen Nature's Protection	SL-56	17	Pflanzen meistern Plant Mastery	SL-54	19	Tiere meistern Animal Mastery	SL-55	20
Wege der Genetik Genetic Ways	SUC-42	23	Wissen über die Natur Nature's Lore	SL-56	17			

geschlossene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45	15	Erschaffungen Creations	SL-46	27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31	22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45	19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44	17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43	12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44	15	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43	20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39	23
Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40	23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41	28	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69	22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47	21	Wege finden Locating Ways	SL-46	17	Wissen Lore	SL-47	20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28	23						

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Anreicherung (Enrichment) [RCW66]

1) Fruchtbarkeit feststellen[16136] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Boden düngen[16137] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kultivieren[16138] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Säen[16139] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Befruchtung[16140] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Wahres düngen[16141] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Wahre Kultivierung[16142] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahres Säen[16143] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tierfruchtbarkeit[16144] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Krankheit widerstehen[16145] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahre Befruchtung[16146] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Pflanzenkrankheit heilen[16147] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tierkrankheit heilen[16148] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Insektenplage stoppen[16149] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Tierfruchtbarkeit[16150] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Pflanzen wiederherstellen[16151] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Tiere heilen[16152] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Ernten[16153] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Anreicherung meistern[16154] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Bewegungen der Natur (Nature's Movement) [SL54]

1) Auf Ästen gehen[16155] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Auf dem Wasser gehen[16156] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Schwimmen[16157] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Mit Organischem Verschmelzen[16158] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Auf Ästen laufen[16159] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Auf Steinen laufen[16160] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Auf Sand laufen[16161] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Auf dem Wasser laufen[16162] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Auf dem Wind gehen[16163] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wahres Schwimmen[16164] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Großes Org. Verschmelzen[16165] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Auf dem Wind rennen[16166] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahres Org. Verschmelzen[16167] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Baumtür (30m/St)[16168] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Organisches passieren[16169] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Baumtür (100m/St)[16170] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Baumwiederkehr[16171] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
60) Wahre Baumwiederkehr[26438] R: ∞ / D: -
Wie Baumwiederkehr, aber mit unbegrenzter Reichweite.

Kräuter meistern (Herb Mastery) [SL55]

1) Wissen über Kräuter[15155] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kräuter verbessern[15156] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kräuter finden (30m)[15157] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Sofortige Kräuterheilkraft[15158] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kräuter meistern II[15159] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kräuter finden (100m)[15160] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Kräuter wachsen lassen[15161] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kräuter meistern III[15162] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kräuter finden (150m)[15163] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kräuter reinigen[15164] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kräuter meistern V[15165] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Kräuter finden (1500m)[15166] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kräuter meistern X[15167] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Kräuter finden[15168] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Kräuter verbessern[15169] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Kräuter meistern[15170] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Kräuter finden[15171] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
60) Kräuterforschung und -entwicklung (I/F)[26442] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann eine völlig neue Gattung von Heilkräutern erfinden, die auch fähig ist, sich in der freien Natur zu vermehren und auszubreiten. Details zu dem Heilkraut und die Dauer der Forschung müssen vom Meister genehmigt werden.

Natur schützen (Nature's Protection) [SL56]

1) Chamäleon[16189] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Elementen widerstehen[16190] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Pflanzenfassade[16191] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Unterwasser atmen[16192] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tierfassade[16193] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Schatten[16194] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Organisches reflektieren[16195] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Organisches abwehren[16196] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Pflanzenform[16197] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Elementenschutz[16198] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Ziel verfehlen organisch[16199] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tierform[16200] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Pflanzenform[16201] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Tierform[16202] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Form der Natur[16203] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Organische Waffen abwehren[16204] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
60) Wald des Scheckens (F)[26500] R: 150m / D: 1min/St
Der Zauberkundige kann einen ganzen Wald, Dschungel oder sonstige Ansammlung von Fauna und Flora gegen einen Feind (Armee, Dorf...) richten. Wenn der Wald erfolgreich ist, führt dies normalerweise dazu, dass der Feind spurlos verschwindet. [liegt im Ermessen des Meisters]

Pflanzen meistern (Plant Mastery) [SL54]

1) Wissen über Pflanzen (F)[4770] R: S / D: 24h
Magier erfährt die Natur und Geschichte aller Pflanzen in 3m Umkreis.
2) Schnelles Wachstum (x10,3m)[16206] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Pflanzensprache (F)[4772] R: B / D: 1min/St
Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Pflanzenart.
5) Schnelles Wachstum (x100,3m)[16208] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Pflanzen lokalisieren (F)[4777] R: 1 / D: 1min/St
Magier kann den Ort einer bestimmten Pflanzenart im Umkreis bestimmen, oder er erfährt, welche Pflanzen es im Umkreis gibt.
7) Pflanzenwachstum (F)[4778] R: B / D: P
Läßt eine Pflanze innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.
8) Pflanzen kontrollieren I[16211] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Schnelles Wachstum (x10,30m)[16212] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Pflanzenwachstum x3 (F)[4781] R: B / D: P
Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das dreifache ihrer Größe.
11) Pflanzen kontrollieren III[16214] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Hand des Verdorrens[25871] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann jede Pflanze, die er anfasst töten und verdorren lassen. Einigen Pflanzen (magische, lebende, große…) steht ein Widerstandswurf zu.
13) Pflanzenwachstum x5 (F)[4786] R: B / D: P
Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das fünffache ihrer Größe.
14) Schnelles Wachst. (x100,30m)[16216] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Pflanzen kontrollieren V (F)[4783] R: 30m / D: 1min/St
Magier kontrolliert die automatischen und/oder mentalen Prozeße von 5 Pflanzen. Ebenfalls die Bewegungen, aber nicht über deren normales Maß hinaus.
20) Pflanzenwachstum x10 (F)[4789] R: B / D: P
Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das zehnfache ihrer Größe.
25) Wahres Pflanzen vergrößern[16219] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Pflanzen kontrollieren (F)[4790] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber Magier kann alle Pflanzen in 30 m Umkreis kontrollieren.
50) Pflanzen beleben (F)[4791] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann eine Pflanze beleben. Diese kann sich langsam bewegen und nimmt alle ihre Wurzeln mit.
60) Wahres Pflanzen beleben (F)[26440] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen beleben außer das die Pflanze sich viel schneller und geschickter bewegen kann, z.B. herumtollen oder tanzen (abhängig vom Befehl des Zauberkundigen). Die Pflanze kann mit einem Pool, der der dreifachen Stufe des Zauberkundigen entspricht, angreifen.

Tiere meistern (Animal Mastery) [SL55]

1) Tierschlaf I[16222] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kleiner Mantel[16223] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tiersprache (F)[4773] R: 3m / D: 1min/St
Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.
4) Tierschlaf III (F)[4771] R: 30m / D: 1min/St
Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.
5) Tiere meistern I (F)[4776] R: 30m / D: 1min/St
Magier kontrolliert die Handlungen eines Tieres.
6) Tierort c[16227] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Freundschaft c[16228] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tieremphatie c[16229] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Der Ruf der Wildnis (M)[25685] R: 30m / D: P
Das Ziel des Spruches kann eine beliebige domestizierte oder gezähmte Kreatur sein, normalerweise ein Tier oder Monster. Das Ziel verwandelt sich wieder unumstößlich in eine wilde Kreatur und wird nicht mehr länger domestiziert bzw. gezähmt sein. Die meisten Kreaturen werden willige Ziele für diesen Spruch sein.
9) Tiere beschwören I (F)[4775] R: 1 / D: 1min/St
Magier beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies und kann es kontrollieren, solange er sich konzentriert..
10) Tiere beherrschen III c[16231] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tiere erschaffen III c[16232] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tiere rufen (F)[4782] R: 1 / D: -
Magier kann ein bestimmtes Tier einer Art rufen Wenn es ihm irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.
13) Tiere meistern V (F)[4780] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber mit 5 Tieren.
14) Tiere erschaffen V c[16235] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tiere meistern (F)[4785] R: 30m / D: 1min/St
Wie Tiere meistern, aber Magier kontrolliert alle Tiere in 30 m Umkreis.
20) Tiere beschwören X (F)[4787] R: 1 / D: 1min/St
Wie oben, mit 10 Tieren.
25) Tiere beherrschen (3m/St)c[16238] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Absolution *[16239] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Tiere erschaffen c[16240] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege der Genetik (Genetic Ways) [SUC42]

1) Identifizieren (I)[16241] R: B / D: -
Der Zauberkundige ist in der Lage, die genaue wissenschaftliche Klassifizierung der gewählten Kreatur zu bestimmen (Reich, Stamm, Ordnung, ...).
2) Defekt identifizieren (I)[16242] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann alle Geburtsfehler eines Fötus erkennen, während er sich noch im Mutterleib befindet.
3) Genort entdecken (I)[16243] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann einen Genort (groß-klein, dick-dünn, Haar-Augen-Hautfarbe und -beschaffenheit, Zahl der Finger, Schwanz, usw.) identifizieren und erfährt dessen Platzierung und die Bedeutung für das Ziel.
4) Eltern bestimmen (I)[16244] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann anhand von Gewebeproben (eine von jedem möglichen Elternteil und Kind) bestimmen, welche die ursprünglichen Stammväter eines Wesens sind.
5) Abstoßen (F)[16245] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann einem Ziel dabei helfen, veränderte DNA abzuwehren. Diese hilft dem Ziel bei der Beseitigung von Viren, Krebs usw. (Hilfe durch einen weiteren Widerstandswurf für einen misslungenen oder +1 pro Stufe des Zauberkundigen für einen noch nicht gemacht).
6) Annehmen (F)[16246] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann ein Ziel dazu bringen, veränderte DNA zu akzeptieren. Dieser immunsuppressive Zauber verhindert die Abstoßung von transplantiertem Gewebe, veränderter DNA, RNA usw.
7) Genort identifizieren (I)[16247] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann genau feststellen, welche Teile eines Chromosoms für ein Merkmal in einem Organismus verantwortlich sind. Wenn der Zaubernde ein bestimmtes Merkmal eines Ziels verändert, kann er mit der Kenntnis des Merkmals (durch den Zauber Genort identifizieren) +1 pro Stufe auf seinen Glauben-Wurf erhalten.
8) RNA schützen (F)[16248] R: B / D: 1 Tage/St
Der Zauberkundige kann ein Ziel für die Dauer dieses Zaubers vor der Mutation einer beliebigen RNA oder Boten-RNA schützen.
9) Kontrollierte Differenzierung (F)[16249] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann die Zellspezialisierung von bis zu 15 cm³ pro Stufe des Körpers eines Wesens verändern. Die Zellen können so "programmiert"

werden, dass sie viele verschiedene Funktionen erfüllen, einschließlich des Nachwachsens von verlorenem Gewebe (1 Woche pro 15 Kubikzentimeter nachgewachsenem Fleisch (außer Gehirn und Nerven)), der Ausschüttung von Sekreten (Insulin, Zucker, Blut, Wasser, Hormone usw.), Mutationen usw. Dieser Zauber muss für jede Differenzierung, die der Zauberkundige hervorrufen möchte, gesprochen werden.
Übersetzt mit www.DeepL.com/Translator (kostenlose Version)

10) Meiose (F)[16250] R: B / D: -
Der Zauberkundige ist in der Lage, die Chromosomen von einem Mann und einer Frau zusammenzufügen, um eine befruchtete Eizelle zu erzeugen. Die benötigten Chromosomen können aus beliebigen Zellen der beiden Elternteile stammen. Für die Platzierung und das Wachstum der befruchteten Eizelle ist ein geeignetes Gefäß erforderlich, z.B. muss die Eizelle in einer natürlichen oder künstlichen Gebärmutter platziert werden.

11) Geschwindigkeit verlangsamen (U)[16251] R: B / D: 1 Tage/St
Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, verringern. Die Verringerung beträgt 2% pro Stufe des Zauberkundigen. Dieser Zauber kann auch Alterung und Heilung verlangsamen.

12) Geschwindigkeit erhöhen (U)[16252] R: B / D: 1 Tage/St
Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, erhöhen. Die Steigerung beträgt 2% pro Stufe des Zauberkundigen. Dieser Zauber kann auch den Alterungs- und Heilungsprozess beschleunigen.

13) Gene verbinden (F)[16253] R: B / D: -
Der Zauberkundige "verknüpft" ein beliebiges Merkmal mit einem anderen Merkmal. Zum Beispiel sind Haarfarbe und Augenfarbe lose "verbunden", was bedeutet, dass eine blonde oder rothaarige Person in der Regel hellere Haut hat als jemand mit braunem oder schwarzem Haar. Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige ein beliebiges Merkmal zu 100% mit einem anderen Merkmal verknüpfen. Zum Beispiel würde die Verknüpfung von Körpergröße und Intelligenz bedeuten, dass je größer die Zielperson ist, desto größer ihr Intelligenzwert ist, die Verknüpfung von Augenfarbe und Geschicklichkeit würde bedeuten, dass die blauäugige (oder haselnussbraun- oder braunäugige) Person messbar geschickter ist (höherer Geschicklichkeitswert) als die durchschnittliche Person ihrer Rasse. Diese "Mutation" vererbt sich auf die Nachkommen des Betroffenen.

14) Zellteilung kontrollieren (F)[16254] R: B / D: 1 Tage/St
Der Zauberkundige ist in der Lage, die Mutation bei der Zellteilung eines Ziels entweder zu verhindern oder zu verstärken. So kann der Zauberkundige die DNA "rein" halten (ohne Mutation) oder sie mit Mutationen verunreinigen. Entscheidet sich der Zauberkundige dafür, die DNA zu verunreinigen, macht das Ziel einen Widerstandswurf und erleidet für jede 5%, um die der Wurf misslingt, eine zufällige kritische körperliche Veränderung (zufällig in Bezug auf Schweregrad und Wurf).

15) Dominanz (F)[16255] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann ein beliebiges rezessives Merkmal gegenüber dem dominierenden Merkmal dominant werden lassen. Diese "Mutation" wird von der Zielperson an ihre Nachkommenschaft weitergegeben. Ein Ziel muss nicht das dominante Merkmal besitzen, um ein rezessives Merkmal "durchzusetzen". Ein Merkmal kann homozygot rezessiv sein und würde durch diesen Zauber (zumindest was das Ziel und seine Nachkommen betrifft) homozygot dominant werden.

16) RNA manipulieren (F)[16256] R: B / D: -
RNA ist der genetische Nachrichtenträger des Körpers. Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige eine der verschiedenen Körperfunktionen verändern oder kontrollieren (um bis zu +/- 1% pro Stufe), einschließlich Temperatur, Hormonhaushalt und -produktion, inter- und intrazelluläres Flüssigkeits- und Chemikaliengleichgewicht, Zellproduktion usw. Dieser Zauber muss gewirkt werden, um die Veränderung zu bewirken, und erneut gewirkt werden, um eine Veränderung rückgängig zu machen oder weiter zu verändern.

17) Genzeuger[16257] R: B / D: -
Der Zauberkundige ist in der Lage, die Chromosomen zweier beliebiger Ziele (2 Männchen, 2 Weibchen oder Männchen und Weibchen) zu verbinden, um eine befruchtete Zygote zu erzeugen. Die benötigten Chromosomen können aus beliebigen Zellen der beiden Elternteile stammen. Für die Platzierung und das Wachstum der befruchteten Eizelle ist ein geeignetes Gefäß erforderlich, d. h. die Eizelle muss in einer natürlichen oder künstlichen Gebärmutter platziert werden. Pro Zauberspruch ist nur eine Befruchtung möglich. Wenn zwei weibliche Wesen als Spender des genetischen Materials verwendet werden, kann der Nachwuchs nur weiblich sein (nur XX-Chromosomen).

18) Gene spleißen (F)[16258] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann einen vorbestimmten Teil eines Gens zu einem anderen hinzufügen (eine Eigenschaft pro gewirktem Zauber). Die gespleißten Gene können von anderen Rassen oder Tieren stammen. So kann der Zauberkundige die zwergische Eigenschaft der Nachtsicht mit der eines Menschen verbinden und einen Menschen mit Nachtsicht erschaffen.

19) Chromosomenzahl kontrollieren (F)[16259] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann die Anzahl der Chromosomen verändern, die für die Fortpflanzung eines Ziels erforderlich sind. Zum Beispiel benötigt der Mensch normalerweise 46 Chromosomen, um einen lebensfähigen Fötus zu erzeugen, Mais benötigt 20 usw. Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige die Anzahl der Chromosomen des Ziels so verändern, dass es sich physisch und genetisch mit einem Tier oder einer Pflanze mit einer anderen Chromosomenzahl verbinden kann. Dieser Zauber verändert nicht die Menge des genetischen Materials, indem er die erforderliche Anzahl der Chromosomen erhöht oder verringert, sondern nur die Anzahl der Chromosomen. So würde ein Pferd, das sich mit einem Menschen verbindet, eine Kombination aus halb Mensch und halb Pferd ergeben.

20) DNA manipulieren[16260] R: B / D: -
Der Zauberkundige erlangt nahezu vollständige Kontrolle über die DNA eines Ziels. Pro Anwendung dieses Zaubers kann nur eine Eigenschaft verändert werden. Der genaue Ort und die Verwendung des Merkmals müssen bekannt sein, damit dieser Zauber gewirkt werden kann.

25) Evolution[16261] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann ein Ziel auf bestimmte Weise "weiterentwickeln", um es stärker, größer, intelligenter usw. zu machen. Zum Beispiel kann der Zauberkundige eine Eigenschaft um bis zu +/-1 pro Stufe des Zauberkundigen verändern (wobei eine andere zufällige Eigenschaft umgekehrt zur gewählten Eigenschaft beeinflusst wird).

30) Mitose[16262] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann die Menge des DNA-Materials kontrollieren, das von jedem Elternteil in den Fötus gelangt. Zum Beispiel wird Elternteil A 90% der DNA des Fötus beisteuern und Elternteil B die restlichen 10%, usw.

50) Klon[16263] R: B / D: P
Der Zauberkundige ist in der Lage, ein exaktes Duplikat eines Ziels aus einer Probe lebender Zellen dieses Wesens zu erschaffen. Dieser Klon ist in jeder physischen Hinsicht exakt, einschließlich Stimmung, Gedankenmuster usw., aber ohne Erinnerungen (keine Erfahrung).

Wissen über die Natur (Nature's Lore) [SL56]

1) Fallen entdecken c[16264] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Anwesenheit (30m)c[16265] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Regenvorhersage[16266] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Sturmvorhersage[16267] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wettervorhersage (24h)[16268] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Anwesenheit (100m)c[16269] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Wartende Anwesenheit (3m)c[16270] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wettervorhersage (3 Tage)[16271] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Anwesenheit (150m)c[16272] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wettervorhersage (5 Tage)[16273] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wartende Anwesenheit (30m)c[16274] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wettervorhersage (10 Tage)[16275] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Auge der Natur (1500m,30m)c[16276] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Auge der Natur (15km,150m)c[16277] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Wettervorhersage[16278] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Auge d. Natur (150km,150m)c[16279] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Druidenauge c[16280] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

2) Besänftigen I (M)[5778] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird keinerlei aggressiven Handlungen unternehmen. Es kämpft nur, wenn man es angreift.
4) Besänftigen II (M)[5779] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber zwei Ziele.
5) Halten (M c)[5780] R: 30m / D: C
Hominoides Ziel kann nur zu 25% handeln.
6) Besänftigen III (M)[5781] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber drei Ziele.
8) Besänftigen IV (M)[5782] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber vier Ziele.
9) Besänftigen V (M)[5783] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber fünf Ziele.
10) Große Tierberuhigung (30m) (M)[5784] R: 30m r / D: 2min/St
Magier kann Stufe Tiere besänftigen.
11) Wahres Halten (M c)[5785] R: 30m / D: C
Wie Halten, betrifft aber jedes Ziel.
12) Besänftigen X (M)[5786] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber zehn Ziele.
15) Ruf der Besänftigung (M *)[5787] R: 15m r / D: 1min/St
Allen Zielen im Umkreis muß ein Magieresistenzwurf gelingen, ansonsten sind sie besänftigt.
18) Große Tierberuhigung (3m/St) (M)[5788] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20
Magier kann bis 20 Ziele besänftigen.
20) Großes Besänftigen (M)[5789] R: 3m/St / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
25) Langes Besänftigen (M)[5790] R: 100m / D: 1Tag/St / WW:-20
Magier kann ein Ziel besänftigen.
30) Viele Besänftigen (M)[5791] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahres Besänftigen (M)[5792] R: 30m / D: P
Magier kann ein Ziel besänftigen.

Erschaffungen (Creations) [SI46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SA45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

1) Wissen über Muskeln (H)[5853] R: B / D: -
Magier kennt alle Muskelschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Magier bekommt keine Heilfähigkeiten.
2) Wissen über Sehnen (H)[5854] R: B / D: -
Wie Wissen über Muskeln, betrifft aber Sehnen.
3) Zerrung behandeln (H)[5855] R: B / D: P
Magier kann eine Zerrung heilen.
4) Muskeln behandeln I (H)[5856] R: B / D: P
Magier kann einen beschädigten Muskel heilen. Erholungszeit 1h.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5857] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Sehnen behandeln I (H)[5858] R: B / D: P
Magier kann eine beschädigte Sehne heilen. Erholungszeit 1h.
9) Muskeln behandeln III (H)[5859] R: B / D: P
Magier kann drei beschädigte Muskeln heilen. Erholungszeit 1h.
10) Sehnen behandeln III (H)[5860] R: B / D: P
Magier kann drei beschädigte Sehnen heilen. Erholungszeit 1h.
12) Joining (H ? *)[5861] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Muskeln behandeln (H c)[5862] R: B / D: P
Wie Muskeln behandeln I, aber Anwendungszeit ist 1min. und Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Sehnen behandeln (H c)[5863] R: B / D: P
Wie Sehnen behandeln I, aber Anwendungszeit ist 1min und Heilung tritt sofort ein.
17) Großes Muskeln behandeln (H)[5864] R: B / D: P
Spruch heilt Stufe Muskeln. Spruch kann benutzt werden, solange der Magier sich konzentriert. Erholungszeit: 1h.
19) Großes Sehnen behandeln (H)[5865] R: B / D: P
Spruch heilt Stufe Sehnen. Spruch kann benutzt werden, solange der Magier sich konzentriert. Erholungszeit: 1h.
20) Muskel regenerieren (H)[5866] R: B / D: P
Magier kann in 1-10 Stunden (je nach Größe) einen Muskel neu wachsen lassen.
25) Wahres Joining (H ? *)[5867] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Sehne regenerieren (H)[5868] R: B / D: P
Magier kann in 1-10 Stunden (je nach Größe) eine Sehne neu wachsen lassen.
50) Großes wahres Behandeln (H)[5869] R: 30m / D: P
Magier kann Stufe Muskeln und/oder Sehnen heilen. Heilung tritt sofort ein.

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

1) Wissen über Organe (H)[5882] R: B / D: -
Magier kennt alle Organschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Magier bekommt keine Heilfähigkeiten.
3) Nasenbehandlung (H)[5883] R: B / D: P
Magier kann alle Nasenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.
5) Kleinere Ohrenbehandlung (H)[5884] R: B / D: P
Magier kann alle äußeren Schäden heilen, auch kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.
6) Kleinere Augenbehandlung (H)[5885] R: B / D: P
Magier kann kleinere Schäden am Auge heilen (Entfernen eines Objekts, Kratzer u.ä.).
9) Große Ohrenbehandlung (H)[5886] R: B / D: P
Wie kleinere Ohrenbehandlung, aber Magier kann alle inneren und äußeren Schäden heilen. Hörvermögen ist nach 1-10 Tagen restauriert. Ausnahme ist eine vollständige Erneuerung des Innenohrs.
11) Große Augenbehandlung (H)[5887] R: B / D: P
Wie kleinere Augenbehandlung, aber Magier kann alle Schäden am Auge heilen, bis auf kompletten Verlust.
14) Herzbehandlung (H)[5888] R: B / D: P
Magier kann alle Herzschäden heilen, bis auf kompletten Verlust / Zerstörung. Erholungszeit: 1-100 Tage, Anwendungszeit:1-10 h.
15) Lungenbehandlung (H)[5889] R: B / D: P
Magier kann alle Lungenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust / Zerstörung. Erholungszeit: 1-100 Tage, Anwendungszeit:1-10 h.
16) Organbehandlung (H)[5890] R: B / D: P
Magier kann alle inneren und äußeren Organschäden heilen, bis auf Gehirn und Nerven. Erholungszeit: 1-10 Tage, Anwendungszeit:1-10 h.
17) Nasenregeneration (H)[5891] R: B / D: P
Magier kann in 1-10 Tagen eine Nase regenerieren.
18) Organtransplantation (H)[5892] R: B / D: P
Magier kann ein gesundes Organ übertragen. Anwendungszeit: 1h, Erholungszeit: 1-10 Tage, Verträglichkeit: 10% gleiche Rasse, 50% andere Rasse.
20) Augen & Ohren Regeneration (H)[5893] R: B / D: P
Magier kann in 1-10 Tagen ein Auge oder ein Ohr (auch Innenohr) neu wachsen lassen.
25) Wahre Organbehandlung (H)[5894] R: B / D: P
Wie Organbehandlung, aber Heilung tritt nach 10 min. ein und es wird keine Anwendungszeit benötigt.
30) Herzregeneration (H)[5895] R: B / D: P
Magier kann in 1-10 Tagen ein Herz neu wachsen lassen.
50) Organregeneration (H)[5896] R: B / D: P
Magier kann alle inneren und äußeren Organe (inklusive Gehirn und Nerven) in 1-10 Tagen neu wachsen lassen.

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
+1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SI47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   · Berührung
   · Öffnen
   · Bewegen
   · Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   · Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).
Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SI46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SI47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RCI28]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V
Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide

benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.

8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.

9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.

10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.

11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.

12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.

13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.

14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.

15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.

16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.

17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.

18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.

19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).

20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).

25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.

30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.

50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SI38]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.

1) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.

2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.

3) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.

4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.

4) Leben entdecken (P c)[5582] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Leben.

5) Flüche entdecken (P c)[5584] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Flüche.

6) Untote entdecken (P c)[5585] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie oben, entdeckt aber die Anwesenheit von Untoten.

7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.

8) Leben einordnen (P c)[5587] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie oben, ordnet aber ein lebendes Wesen ein: bestimmt Rasse, Alter und momentane Gesundheit.

9) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.

10) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.

11) Gift analysieren (P c)[5590] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Göttermagie entdecken, gibt aber eine Analyse jeden Giftes auf einem Gegenstand oder in einer Person.

13) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.

15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.

17) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.

18) Lokalisieren (P)[5594] R: 100m / D: 1min/St
Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Objekt, oder einem bekannten / detailliert beschriebenem Platz an.

20) Flüche analysieren (P c)[5595] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie oben, nur wird ein Fluch nach ungefährer Stufe, Effekt und benötigtem Heilungsvorgang untersucht.

25) Leben Analysieren (P c)[5596] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Leben einordnen, mit zusätzlich Zunft, Gesinnung u. a. sachdienlichen Hinweisen.

30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.

50) Wahres Lokalisieren (P)[5598] R: 1.5Km/St / D: 1min/St
Wie Lokalisieren mit Reichweite 1.5 Km/Stufe.

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

4) Auf Ästen gehen (F)[5599] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann über fast waagerechte Äste (die das Gewicht aushalten) gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.
5) Auf Steinen gehen (F)[5600] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann über steinige Oberflächen gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.
6) Auf Wasser gehen (F)[5601] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann über Wasser gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.
7) Mit Organischem verschmelzen (F)[5602] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann in Organisches Material (totes oder lebendes) einsickern (Körper + 30cm tief). Ziel kann sich in dem Material nicht bewegen.
9) Auf Ästen rennen (F)[5603] R: 3m / D: 1min/St
Wie auf Ästen gehen, aber Ziel kann rennen.
10) Auf Steinen rennen (F)[5604] R: 3m / D: 1min/St
Wie auf Steinen gehen, aber Ziel kann rennen.
11) Auf Wasser rennen (F)[5605] R: 3m / D: 1min/St
Wie auf Wasser gehen, aber Ziel kann rennen.
12) Auf Wind gehen (F)[5606] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann über ruhige Luft gehen, Bewegung muß in einer konstanten Höhe sein.
15) Großes Organisches Verschmelzen (F)[5607] R: 3m / D: 1min/St
Wie mit Organischem verschmelzen, aber Ziel kann sich in dem Material drehen und nach draußen sehen, wenn er bis max. 15 cm tief in dem Material ist.
18) Auf Wind rennen (F)[5608] R: 3m / D: 1min/St
Wie auf Wind gehen, aber Ziel kann rennen.
20) Wahres Organisches verschmelzen (F)[5609] R: 3m / D: 1min/St
Wie großes Organisches Verschmelzen, aber Ziel kann Zauber anwenden während es in dem Material ist.
25) Wahres Auf Wind rennen (F)[5610] R: 3m / D: 1min/St
Wie auf Wind gehen, aber Ziel kann 2x so schnell wie normal auf ruhiger Luft rennen ohne Ausdauer zu verlieren.
30) Punkt der Wiederkehr (F *)[5611] R: S / D: -
Zauberer kann zu einem vorher bestimmten Punkt zurückkehren (bis (15 x Stufe) Km. Zauberer kann nur einen Punkt der Wiederkehr haben.
50) Rückkehr von der Wiederkehr (F *)[5612] R: S / D: -
Magier kann zu seinem Punkt der Wiederkehr gehen, bis 1Kr/Stufe dort bleiben und dann zu seinem vorherigen Standort zurückkehren.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

2) Luftwall (E c)[5613] R: 15m / D: C
Erschafft eine Wand aus dichter, aufgewühlter Luft (3x3x1m). Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden halbiert.
4) Wasserwall (E c)[5614] R: 15m / D: C
Erschafft eine Wand aus Wasser (3x3x1m). Alle Bewegungen und Attacken hindurch -80%.
5) Holzwall (E)[5615] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3x6x0.6m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
7) Erdwall (E)[5616] R: 15m / D: 1min/St
Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(1m unten, 30cm oben) aus fester Erde. Man kann sich nur durchbuddeln (10 KR für 1 Person ganz oben).
8) Eiswall (3x3m) (E)[5617] R: 15m / D: P
Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(60cm unten, 30cm oben). Man kann sich durchschmelzen (50W6 Trefferpunkte), oder durchhacken (50 KR für 1 Person) oder sie umstürzen, wenn sie nicht an eine Wand gestützt ist.
10) Loch (E)[5618] R: 15m / D: P
Erschafft ein Loch (18 m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis). Das gesamte Loch muß in Reichweite des Zauberers sein.
11) Wahrer Luftwall (E)[5619] R: 15m / D: 1min/St
Wie Luftwall, aber Zauberer braucht keine Konzentration.
12) Steinwall (E)[5620] R: 15m / D: 1min/St
Wie Holzwall, nur ist die Wand 3x3x0.3m groß. Man kann sich in 200 KR für 1 Person durchhacken.
13) Wahrer Wasserwall (E)[5621] R: 15m / D: 1min/St
Wie Wasserwall, aber Magier braucht keine Konzentration.
14) Mystische Fesseln (F)[14285] R: 1,5m/St / D: 1min/St / WW:-20
Das Ziel wird von Bänder aus Energie umhüllt. Um zu entkommen, muss dem Ziel ein Magieresistenzwurf gegen die Fesseln mit -20 gelingen. Wenn der Wurf misslingt, erleidet das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall, dessen Kategorie durch die Höhe des Fehlwurfs festgelegt wird: 1-10=A, 11-20=B, 21-30=C, 31-40=D, 41+=E. Wenn bei dem Fluchtversuch Magie eingesetzt wird, erleidet das Ziel bei einem Fehlwurf drei getrennte kritische Treffer der oben angegebenen Kategorien durch Aufprall, Elektrizität und Hitze.
15) Wahrer Holzwall (E)[5622] R: 15m / D: P
Wie Holzwall, aber Dauer ist permanent.
16) Klingen der Erde[25897] R: 30m / D: 10min/St
Dieser Zauber lässt aus der Erde in einem Gebiet von 30 x 30 m² Dornen und Klingen herauswachsen (Der Mittelpunkt des Gebietes darf nicht mehr als 30m vom Zauberkundigen entfernt sein). Diese Klingen sind aus dem in dem Gebiet vorherrschendem Material (aber auf jeden Fall stark genug, um Verletzungen hervorzurufen). Wenn sich das Gebiet unter Wasser erstreckt, so erscheinen die Klingen dort. Gut 10 Klingen werden pro Quadratmeter erscheinen. Die meisten Tiere (und Kreaturen) werden dieses Gebiet nicht betreten. Jeder, der verrückt genug ist, dieses Gebiet durchqueren zu wollen, muss alle 2 Meter eine Geschicklichkeitsprobe +50 (oder Akrobatikprobe +25) ablegen. Misslingt diese, so bekommt er 1 W5 Treffer mit jeweils 2W12 Schaden (KT 6). Diese Treffer werden nur durch den Rüstungsschutz abgeschwächt.
17) Wahrer Erdwall (E)[5623] R: 15m / D: P
Wie Erdwall, aber Dauer ist permanent.
18) Eiswall (6x6m) (E)[5624] R: 15m / D: P
Wie oben, nur ist die Wand 6x6x(1.2m unten, 0.6m oben) groß.
20) Wahrer Steinwall (E)[5625] R: 15m / D: P
Wie Steinwall, aber Dauer ist permanent.
22) Mystischer Käfig (F)[14293] R: 1,5m/St / D: 1min/St
Erschafft einen Gitterkäfig aus Kraftfeldern mit einem Durchmesser von 0,3m/St und einer Höhe von 0,3m/St. Jedes Wesen, das in dem Käfig gefangen wird (immer nur 1 Ziel), kann mit den unter Mystische Fesseln beschriebenen Konsequenzen versuchen, gewaltsam auszubrechen. Allerdings erleidet das Ziel beim Scheitern des Magieresistenzwurfes zwei kritische Treffer (durch Aufprall und Elektrizität). Wenn ein magischer Gegenstand (Schild, Schwert o.ä.) bei dem Fluchtversuch verwendet wird, wird der Magieresistenzwurf mit der Stufe des Gegenstandes durchgeführt. Wenn Magie eingesetzt wird, um aus dem Käfig zu fliehen, erleidet das Opfer beim Fehlschlag drei kritische Treffer wie unter Mystische Fesseln.
25) Wälle verschmelzen (F)[5626] R: T / D: P
Verschmilzt zwei Wälle (Naht kann bis 6m lang sein) oder verschmilzt aneinanderliegende Steine (bis30m³).
30) Gebogener Wall (E)[5627] R: 15m / D: P
Wie jeder andere Wallspruch. Wall kann zu Halbkreis gebogen werden.
50) Kraftfeldwall (F)[14295] R: 30m / D: 1KR/St
Erschafft ein massives 0,3m/St x 0,3m/St großes Kraftfeld in Form einer Wand, das von nichts und niemandem zu durchdringen ist.
60) Kraftfeldsphäre (F)[26185] R: 30m / D: 1min/St
Wie Kraftfeldwall, aber das Kraftfeld wird als eine kuppelförmige, 3 Meter durchmessende Sphäre geformt. Die Luft innerhalb der Sphäre wird regelmäßig.

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

1) Sprache I (P c)[5685] R: 3m / D: C
Ziel kann die Grundzüge einer Sprache sprechen. Größere Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 10.
3) Ruhe I (F)[5686] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft eine Barriere von 30cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.
5) Geräuschwall I (F)[5687] R: 15m / D: 10min/St
Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.
6) Sprache II (P c)[5688] R: 3m / D: C
Ziel kann eine Sprache einigermaßen sprechen. Immer noch Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 25.
7) Stille (3m r) (F)[5689] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I mit Radius 3m.
8) Ruhe III (F)[5690] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I, betrifft aber drei Ziele.
10) Geräuschwall V (F)[5691] R: 15m / D: 10min/St
Erschafft fünf Barrieren (6x6m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.
11) Ruhe V (F)[5692] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.
13) Stille (15m r) (F)[5693] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I mit Radius 15m.
15) Sprache III (P c)[5694] R: 3m / D: C
Ziel kann eine Sprache normal sprechen. Nur sehr kleine Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 50.
17) Lautstärke (F)[5695] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann 5x lauter sprechen.
20) Stille (30m r) (F)[5696] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I mit Radius 30m.
25) Großer Geräuschwall (F)[5697] R: 15m / D: 10min/St
Wie Geräuschwall V, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.
30) Große Ruhe (F)[5698] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I, nur können Stufe Ziele betroffen sein.
50) Wahre Sprache (P)[5699] R: 3m / D: C
Wie Sprache III, nur spricht der Magier die Sprache wie ein Einheimischer. Konzentration auf diesen Spruch ist nicht nötig. Dauer ist 1 Minute/Stufe. Sprachkunde=100.

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

1) Heilung (1-10) (H)[5700] R: T / D: P
Heilt 1W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
2) Verbrennung/Erfrierung heilen (H)[5701] R: T / D: P
Heilt 1 Gebiet von leichten Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades.
3) Leichte Schmerzen heilen (H)[5702] R: T / D: P
Heilt leichte Schmerzen wie Kopfschmerzen, Zahnschmerzen, Übelkeit, Bienenstich u.ä.
4) Heilung (3-30) (H)[5703] R: T / D: P
Heilt 3W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
5) Benommenheit heilen (B) (H s *)[5704] R: T / D: P
Heilt 1 KR Benommenheit.
6) Verbrennung/Erfrierung heilen II (H)[5705] R: T / D: P
Heilt 2 Gebiete von leichten Verletzungen oder 1 Gebiet von mittleren Verletzungen.
7) Regeneration I (H c s *)[5706] R: T / D: C
Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro KR. Ist der Magier bewußtlos, arbeitet dieser Spruch unterbewußt.
8) Heilung (5-50) (H)[5707] R: T / D: P
Heilt 5W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
9) Verbrennung/Erfrierung heilen III (H)[5708] R: T / D: P
Heilt 3 Gebiete von leichten Verletzungen oder 1 Gebiet von mittleren und eines leichter Verletzungen oder ein Gebiet schwerer Verletzungen.
10) Erwachen (H)[5709] R: 30m / D: -
Ziel ist sofort wach.
11) Heilung (7-70) (H)[5710] R: T / D: P
Heilt 7W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
12) Regeneration II (H c *)[5711] R: T / D: C
Heilt 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.
13) Verbrennung/Erfrierung heilen IV (H)[5712] R: T / D: P
Heilt 4 leichte oder 2 mittlere oder 1 leichtes und 1 schweres oder 2 leichte und 1 mittleres Gebiet von Verletzungen.
15) Heilung (10-100) (H)[5713] R: T / D: P
Heilt 10W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
17) Benommenheit heilen (30m) (H s *)[5714] R: T / D: P
Wie oben mit Reichweite 30m.
18) Regeneration III (H c *)[5715] R: T / D: C
Heilt 3 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.
20) Heilung (15-150) (H)[5716] R: T / D: P
Heilt 15W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
25) Regeneration V (H c *)[5717] R: T / D: C
Heilt 5 Schadenspunkte pro Kampfrunde.
30) Wahre Heilung (H)[5718] R: T / D: P
Heilt alle verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkte.
50) Große Wahre Heilung (H)[5719] R: 30m / D: P
Heilt alle verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkte bei bis zu Stufe Zielen.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

1) Lebendes Thermometer (F c)[5739] R: S / D: C
Zauberer kann die exakte Temperatur der Umgebung angeben.
2) Regenvorhersage (I)[5740] R: - / D: -
Zauberer kann mit 95% die Zeit und Art des nächsten Gewitters vorhersagen. 15 min. über die nächsten 24h.
4) Sturmvorhersage (I)[5741] R: - / D: -
Wie Regenvorhersage, betrifft aber den nächsten Sturm.
5) Wettervorhersage (1 Tag) (I)[5742] R: - / D: -
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 1 Tag.
7) Wind rufen (F)[5743] R: 3m / D: 1KR/St
Zauberer ruft einen Wind, der jede gasförmige Materie wegbläst (Wolke u.ä.), und 5% von jeder Fernkampfattacke abzieht. Einmal gerufen ändert sich die Windrichtung nicht mehr.
8) Nebel rufen (F)[5744] R: 3m/St / D: 1min/St
Der Zauberer läßt einen Nebel entstehen, der fast keine Sicht zuläßt. Alle Fernkampfattacken durch den Radius haben einen Malus von 50%.
10) Wettervorhersage (3 Tage) (I)[5745] R: - / D: -
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 3 Tage.
11) Niederschlag rufen (F)[5746] R: 3m/St / D: 1min/St
Läßt Regen oder Schnee (je nach Temperatur) fallen. Der Niederschlag behindert die Sicht innerhalb des Radius zu 25% und zieht 25% von allen Fernkampfattacken ab.
13) Wettervorhersage (5 Tage) (I)[5747] R: - / D: -
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 5 Tage.
14) Strömung gebieten (E)[25859] R: 30m/St / D: 1h/St (C)
Der Zauberkundige erzeugt eine Strömung in einem Gewässer, welche entweder ein Schiff beschleunigen oder abbremsen kann. Das Schiff wird dabei um 1,5 km/h pro Stufe des Zauberkundigen beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).
15) Wind meistern (F c)[5748] R: 15m/St / D: 1min/St (C)
Zauberer kann die Geschwindigkeit und Richtung des Windes kontrollieren. Zauberer kann die Windgeschwindigkeit um 2xStufe Km/h steigern oder senken. Er kann Fernkampfattacken um -1 / Km/h verringern. Zauberer kann damit auch den Fluß von Gasen, Wolken u.ä. kontrollieren.
18) Himmel aufklären (F c)[5749] R: 1.5Km / D: 1min/St (C)
Zauberer kann den Himmel innerhalb des Radius von Dunst, Niederschlag, Wolken u.ä. klären. Dieser Spruch betrifft nicht den Wind.
19) Wettervorhersage (30 Tage) (I)[5750] R: - / D: -
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 30 Tage.
20) Regen rufen (F c)[5751] R: 1.5Km / D: 1min/St (C)
Magier beschwört einen Regen mittlere Intensität. Der Regen stört auf kurze Distanz die Sicht zu 25% und auf lange Distanz zu 75% (-25%/-50% auf Fernkampfattacken).
25) Himmel anrufen (F c)[5752] R: 1.5Km / D: 1min/St (C)
Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche benutzen, aber mit einem Radius von 1.5Km.
27) Meeresreise (E)[25970] R: B / D: variabel
Der Zauberkundige kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zauberkundige verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.
30) Sturm rufen (F c)[5753] R: 1.5Km / D: 1min/St (C)
Magier kann einen Sturm jeden Typs mit 3x Stufe Km/h Windgeschwindigkeit und einer Intensität je nach Umständen rufen. (30. Stufe könnte ein Sturm mit Blitzen und 90 Km/h sein, möglich, daß Blitze Gegner treffen.)
50) Wetter beherrschen (F c)[5754] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Zauberer kann die Wetterbedingungen im Radius kontrollieren. Windgeschwindigkeiten 2x Stufe, Nebel, Wolken u.v.m. Zauberer kann die gewählten Bedingungen verändern, aber das dauert mindestens 1 min.
60) Wahres Wetter beherrschen (F)[26190] R: 1,5km/St / D: 10min/St
Wie Wetter beherrschen, aber mit verlängerter Dauer und der Zauberkundige kann die Windgeschwindigkeit um bis zu 3 km/h pro Stufe ändern. Außerdem kann der Zauberkundige die Temperatur um bis zu 1° pro Stufe verändern. Alle Arten von Niederschlag werden vom Zauberkundigen kontrolliert.

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.