Liste aller Zaubersprüche

Muini Mula

Inhaltsverzeichnis

Zauberprüche beginnend mit "einer Zahl" 1
Zauberprüche beginnend mit "A" 1
Zauberprüche beginnend mit "B" 9
Zauberprüche beginnend mit "C" 20
Zauberprüche beginnend mit "D" 21
Zauberprüche beginnend mit "E" 25
Zauberprüche beginnend mit "F" 36
Zauberprüche beginnend mit "G" 45
Zauberprüche beginnend mit "H" 64
Zauberprüche beginnend mit "I" 70
Zauberprüche beginnend mit "J" 72
Zauberprüche beginnend mit "K" 73
Zauberprüche beginnend mit "L" 86
Zauberprüche beginnend mit "M" 91
Zauberprüche beginnend mit "N" 103
Zauberprüche beginnend mit "O" 106
Zauberprüche beginnend mit "P" 108
Zauberprüche beginnend mit "Q" 113
Zauberprüche beginnend mit "R" 113
Zauberprüche beginnend mit "S" 119
Zauberprüche beginnend mit "T" 141
Zauberprüche beginnend mit "U" 154
Zauberprüche beginnend mit "V" 159
Zauberprüche beginnend mit "W" 169
Zauberprüche beginnend mit "X" 193
Zauberprüche beginnend mit "Y" .....
Zauberprüche beginnend mit "Z" 193

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel hat `Rundumsicht`.	Heiliger Krieg [18]
Abbild (E)[4912] R: S / D: 1min/St Erschafft ein Abbild des Zaubernden, das er steuern kann, wenn er sich konzentriert. Ansonsten bewegt sich das Abbild wie der Zaubernde.	Verkleidungen [12]
Abbild der Macht (F)[14882] R: B / D: V,P Der Zaubernde kann diesen Zauber auf vier verschiedene Arten wirken. Der Zauber kann als Wahre Rune dienen, wodurch der Zaubernde eine Rune jeder Stufe einschreiben kann. Zweitens kann dieser Zauber als wahres Symbol behandelt werden, wodurch der Zaubernde ein Symbol jeder Stufe anbringen kann. Der Zauber kann als Wahres Symbol zerstören behandelt werden, wodurch der Zaubernde ein beliebiges Symbol entfernen kann. Schließlich kann der Zaubernde den Zauber als Speichersymbol wirken, das wie eine Speicherrune wirkt, aber mit dem Unterschied, dass das Symbol (natürlich) dauerhaft ist und sich alle 24 Stunden wieder auflädt.	Runen & Symbole [50]
Abbinden (F)[8147] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann bis Stufe Wunden durch Konzentration abdrücken. Blutung beginnt nach dem Ende des Spruchs wieder.	Heilung [3]
Abflauen (F)[6318] R: 3m / D: 1min/St Reduziert die Windgeschwindigkeit in 3m/Stufe Umkreis um 15 km/h.	Wetter meistern [7]
Abkühlen (F)[8032] R: B / D: V Entfernt alle überschüssige Hitze aus geschmiedetem Material. So wird ein rotglühendes Schwert auf Zimmertemperatur abgekühlt, so schnell oder so langsam wie der Zaubernde es wünscht.	Schmieden [6]
Abkühlen / Einfrieren (F)[8085] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann einen Behälter um 10 °C pro Stufe abkühlen (max. -40 °C).	Wege des Feinschmeckers [12]
Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: - Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zaubernden durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Zaubernden sein)	Angriffe vermeiden [5]
Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: - Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.	Angriffe vermeiden [11]
Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: - Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.	Angriffe vermeiden [18]
Ablenkung (F *)[3826] R: 3mR/St / D: 1KR/St Verursacht mit vorhandenen Materialien und Situationen Ablenkungen. Z.B.: in einem Porzellanladen wäre zerbrechendes Porzellan gut geeignet (Illusion eines Elefanten??? - Anm. Des Übersetzers...), bei Nacht in einem Wald raschelnde Blätter usw.	Wege des Geheimen [16]
Ablenkung (F)[7841] R: 3mR/St / D: C Der Zaubernde kann beliebige Geräusche an beliebigen Stellen im Umkreis von 3m /Stufe erschaffen (Schritte, Miauen u.ä.).	Wege der Flucht [11]
Ablenkung (M c)[5289] R: 30m / D: C Ziel hat auf alle Aktionen -30.	Sinne kontrollieren [1] und Wege der Verwirrung [1]
Abschätzen (F)[3799] R: S / D: - Gibt dem Zaubernden exakte Masse, Gewicht und Dimensionen eines Objekts an.	Wege des Experimentierens [13]
Abschätzen (H)[7936] R: B / D: - Wundheiler kann Dimensionen abschätzen und sich daran erinnern, um falsche Gliedmaßen herzustellen.	Prothesen [1]
Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.	Gesetz der Gefängnisse [1]
Absolution (FM*)[5510] R: 30m / D: V / WW:-20 Die Seele des Ziels wird aus seinem Körper gerissen; sie verbleibt 30 Tage/10 Fehlwurf lang an dem Ort, an den Seelen gelangen. Die Seele kann nur durch Wiederbelebung vorzeitig zurückgebracht werden. Das Ziel ist bewusstlos, bis die Seele wiederhergestellt ist; selbst für unterbewusste Aktivitäten hat es einen Malus von -75.	Schwarze Magie [13] , Kanäle [14] , Seelen zerstören [30] und Meister der Tiere [30]
Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.	Zuflucht des Verstandes [15]
Absorption (F)[3645] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Absorbiert einen Teil der Energie eines ankommenden Zaubers in 30 cm / Stufe Umkreis. Zauber hat WW, sonst geringeren Effekt (weniger SP, geringerer Treffer, statt Tod Koma usw.).	Magische Verteidigung [19]
Abspielen (F)[3790] R: B / D: V Der Zaubernde kann ein aufgenommenes Experiment mit Sicht, Geräuschen und Gerüchen für Zuhörer wiedergeben.	Wege des Experimentierens [6]
Abstoßen (F)[16245] R: B / D: - Der Zaubernde 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 Zaubernden für einen noch nicht gemacht).	Wege der Genetik [5]
Abstoßen (F)[3660] R: 3m/St / D: 1KR/St Ziel stößt Metall ab, als wäre es ein gleichgepolter Magnet. Ziel patzt bei 19 und 20 mit Metallwaffen und solche gegen ihn haben Pool -10, Fernkampfwaffen (außer Ganzmetallbolzen und -pfeile) -5.	Magnetische Wege [11]
Abstoßung verstärken (F)[3664] R: B / D: 1min/St Wie Anziehung verstärken, aber der Zaubernde verstärkt die Abstoßungskraft um 50 kg / Stufe.	Magnetische Wege [15]
Abtrennen (F)[5546] R: 3m/St / D: P Trennt ein Stück (1% pro Stufe der Ausgangsmasse) von einem Ganzen ab. Wesen verlieren Extremitäten oder nur Hände und Füße (Der Zaubernde kann bestimmen) und bluten mit 1/2 SP pro Stufe (1/4 bei Händen und Füßen) pro KR.	Wege des Zerreißens [16]
Abwehren I (D *)[7814] R: S / D: - Der Zaubernde kann eine Attackeserie (Nah- oder Fernkampf), die gegen ihn gerichtet ist abwehren. Sein Pool erhöht sich für eine KR um 1W100 (offenes Ende). Allerdings nur der Pool für Verteidigung. Die Kampfsprüche dieser Liste wirken nicht mit diesem Zauber zusammen.	Kampf [3]
Abwehren II (D *)[7817] R: S / D: - Wie Abwehren I, aber der Zaubernde kann zwei Attackeserien abwehren wenn er eine entsprechende Waffe zum parieren oder einen Schild hat (für jeden Paradepool wird extra gewürfelt). Beide Angriffe müssen in seinem Sichtfeld sein.	Kampf [6]
Abwehren III (D *)[7823] R: S / D: - Wie Abwehren II, aber der Zaubernde kann drei Attackeserien abwehren.	Kampf [12]
Abwehren IV (D *)[7829] R: S / D: - Wie Abwehren II, aber der Zaubernde kann vier Attackeserien abwehren, indem sein Pool für Ausweichen verdoppelt wird, und er ihn dann aufteilt.	Kampf [30]
Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, aber der Zaubernde kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).	Verstand meistern [15]
Addieren (F)[4366] R: B / D: P Der Zaubernde kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.	Materie formen [9]
Ader finden (I)[8298] R: S / D: - Informiert den Zaubernden über die nächste Ader (mehr als 1 Unze) wertvollen Metalls in 1,5 m / Stufe Umkreis. Nur Richtung / Entfernung, keine Angaben über die Art des Metalls.	Gesetz des Bergbaus [13]
Adlerschwinge (F)[6270] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde fliegt so schnell wie ein Adler (30m/KR). Der Zaubernde muß ständig in Bewegung bleiben (kann nicht rütteln). Er kann zwar langsamer werden, um zu landen, stürzt aber ab, wenn er auf der Stelle bleiben will.	Tierfähigkeiten [7]
Agonie (F)[19474] R: 3m/St / D: P Verursacht beim Ziel 1 Knochenbruch. Das Ziel erleidet Schaden in Höhe der Stufe des Zaubernden. Wenn zwei Zauber eingesetzt werden, kommt es zu einem Splitterbruch mit doppelten Schaden. Die Stelle des Bruchs ist zufällig.	Wege der Grausamkeit [12]
Agonie (F)[4634] R: 30m / D: 1min/St Wie Schmerzen, nur werden 60% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [9]
Akkord singen (F)[8369] R: 3m/St / D: 1min/St Erlaubt es dem Zaubernden, einen Akkord alleine zu singen. So hat man ein aus einem Mann bestehendes Quartett.	Gesetz der Musik [15]
Akkupressur (U)[8103] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde kann kleinere Schmerzen durch drücken und massieren der entsprechenden Stellen heilen. Gibt bis zu Stufe Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück und beschleunigt die allgemeine Heilungsrate um das 1,5-fache. Zauber darf nur 1x / Tag angewendet werden.	Körper meistern [7]
Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V Der Zaubernde kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)	Kampfreflexe [8]
Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V Der Zaubernde kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.	Kampfreflexe [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Aktion kopieren (F)[3837] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde kann eine Aktion exakt kopieren, die er beobachtet hat. Dies garantiert keinen Erfolg, gibt aber eventuell einen Bonus (Meisterentscheid).	Wege des Kopierens [4]
Akustische Manifestation eines Geistes (F)[15176] R: 15m / D: 1min/St Wenn dieser Zauber auf einen Geist gewirkt wird, verleiht er ihm eine deutlich wahrnehmbare Manifestation in Form eines Geräusches oder einer Reihe von Geräuschen (z. B. Sprechen). Die Lautstärke des Geräusches kann von sehr leise bis zu lauten Schreien variieren. Das Geräusch kann keinen Schaden verursachen.	Manifestierung des Geistes [5]
Akzeptieren (M)[8070] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erscheint einer gespeicherten Tierart als ein solches Tier. Tiere haben WW. Wirkt nur auf Tiere dieser Art. Der Zaubernde erscheint allen beeinflußten Tieren dieser Art als asexueller Typus dieser Art.	Wege der Tierhaltung [20]
Alarm (D)[15003] R: B / D: 24h Wie Alarmierung, außer dass der Zaubernde den genauen Ort kennt, an dem der Schutz durchbrochen wurde.	Gesetz der Schutzzauber [7]
Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.	Gesetz der Gefängnisse [2]
Alarm (I)[28424] R: S / D: 12h Wenn der Zaubernde im Begriff ist, eine Ebene zu betreten, die ihm in irgendeiner Weise körperlichen Schaden zufügen würde (z. B. extreme Temperaturen, Sauerstoffmangel usw.), gibt ihm dieser Zauber eine mentale Warnung.	Gesetz der äußeren Ebene [3]
Alarm (IP)[28100] R: B / D: 1Tag Wenn bestimmte Bedingungen eintreten (die vom Ingenieur zum Zeitpunkt der Zauberwirkung festgelegt werden), ertönt ein schriller Alarm, der alle Verteidiger alarmiert. Diese Notfallmaßnahme kann sich auf die gesamte Festung auswirken (nach Ermessen des Spielleiters). Es kann jeweils nur ein Alarm in einer Festung ausgelöst werden.	Befestigungen [1]
Alarm (MI)[15195] R: S / D: 1Trance Wenn dieser Zauber vor einem Trancezauber gewirkt wird, kann der Zaubernde bis zu 1 Bedingung/3 Stufen (abgerundet) festlegen, die den Alarmzauber auslösen. Diese Bedingungen müssen sich auf Situationen in seiner physischen Umgebung beziehen. Der Alarm-Zauber stört den Zaubernden nicht, sondern informiert ihn lediglich darüber, dass eine der Bedingungen erfüllt ist. Er teilt dem Zaubernden jedoch nicht mit, welche Bedingung erfüllt ist.	Trance [5]
Alarm (U *)[8106] R: S / D: - Der Zaubernde ist sofort hellwach und alarmiert. So kann er direkt nach dem Aufwachen aus Schlaf / einer Trance o.ä. reagieren.	Körper meistern [10]
Alarmierung (D)[15001] R: B / D: 24h Wie Warnton, außer dass der Zaubernde eine mentale Nachricht erhält, dass der Schutz durchbrochen wurde, jedoch nicht wo.	Gesetz der Schutzzauber [5]
Alarmstab ▵ (FB)[19948] R: 30m / D: 1h/St Wenn dieser Zauber auf einen Stab gewirkt wird, stimmt dieser sich auf eine bestimmte Situation ein. Tritt diese Situation ein, gibt der Stab ein Signal ab, um den Zaubernden zu warnen. Wenn der Zaubernde beispielsweise im Grasland der Tiger schlafen möchte, könnte er seinen Stab auf die Annäherung von Tigern mit einer Reichweite von 30m einstellen. Jeder Tiger innerhalb dieses 30m Radius würde den Stab Alarm schlagen lassen.	Wizardstab [5]
Albtraum I (F)[19262] R: 3m / D: V Wie Traum I, nur dass die nächste Schlafphase des Ziels von Albträumen geplagt wird. Der Zaubernde kann das Thema auswählen, aber der Albtraum muss mit dem Tod des Ziels oder seiner Angehörigen in Verbindung stehen. Das Ziel erleidet einen A kritischen Treffer durch Depression, dessen Effekte bis zur nächsten Schlafphase anhalten.	Frost der Nacht [2]
Albtraum I (I)[14079] R: 30m / D: 1 Schlafphase Das Ziel träumt von wichtigen Situationen/Ereignissen, die es betreffen und in naher Zukunft eintreten könnten. Da jede potenzielle Situation viele mögliche Ergebnisse hat, sieht das Ziel nur ein Ergebnis, nämlich das schlimmstmögliche. Daher wird eine Person, die diesem Zauber ausgesetzt war, als Unheilsprophet bezeichnet. Diese Träume manifestieren sich als Albträume während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels.	Visionen des Untergangs [4] und Gesetz der Träume [5]
Albtraum II (F)[19266] R: 3m / D: V Wie Albtraum I, außer dass das Ziel unter einem B kritischen Treffer durch Depression leidet.	Frost der Nacht [6]
Albtraum II (I)[14084] R: 30m / D: 2 Schlafphasen Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten beiden Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.	Visionen des Untergangs [9] und Gesetz der Träume [9]
Albtraum III (F)[19273] R: 3m / D: V Wie Albtraum I, außer dass das Ziel unter einem C kritischen Treffer durch Depression leidet.	Frost der Nacht [13]
Albtraum III (I)[14089] R: 30m / D: 3 Schlafphasen Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten drei Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.	Visionen des Untergangs [14] und Gesetz der Träume [14]
Albtraum IV (F)[19276] R: 3m / D: V Wie Albtraum I, außer dass das Ziel unter einem D kritischen Treffer durch Depression leidet.	Frost der Nacht [16]
Albtraum IV (I)[14094] R: 30m / D: 4 Schlafphasen Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten vier Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.	Visionen des Untergangs [19] und Gesetz der Träume [19]
Albtraum V (F)[19280] R: 3m / D: V Wie Albtraum I, außer dass das Ziel unter einem E kritischen Treffer durch Depression leidet.	Frost der Nacht [20]
Alkar (D)[3257] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber die Attacken werden um -1 pro Stufe des Zaubernden verringert und alle, die den Zaubernden direkt ansehen müssen einen Widerstandswurf machen, oder sind für 1 KR pro 5 Fehlwurf geblendet.	Aura Magie [35]
Alkar (F)[27919] R: S / D: 10min/St Wie Aura, jedoch erscheint der Zaubernde wie ein Halbgott und die Angriffe werden um 6 bzw. 30 erschwert.	Verlockungen [30]
Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.	Wege des Lichts [30]
Allgemein I[16123] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur das alle anderen Gegenstände außer Waffen, Rüstungen und Schilde einen +5 Bonus bekommen. +1 Spruchaddierer ist möglich.	Wege der Verzauberung [6]
Allgemein II[16127] R: B / D: 24h Wie Allgemein I, nur mit einem +10 Bonus. Ein +2 Spruchaddierer ist möglich.	Wege der Verzauberung [10]
Allgemein III[16131] R: B / D: 24h Wie Allgemein I, nur mit einem +15 Bonus. Ein +3 Spruchaddierer oder ein x2 Multiplier ist möglich.	Wege der Verzauberung [15]
Allgemein IV[16135] R: B / D: 24h Wie Allgemein I, nur mit einem +20 Bonus. Ein +4 Spruchaddierer oder ein x3 Multiplier ist möglich.	Wege der Verzauberung [50]
Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Zaubernde kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.	Geburtshilfe [11]
Alte Magie analysieren (I)[6539] R: 30m / D: - Wie Prosaische Magie analysieren, analysiert aber einen Spruch der Alten Magie.	Untersuchungen [22]
Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [13]
Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [16]
Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.	Wege der Gegenzauber [8]
Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.	Wege der Gegenzauber [5]
Alte Magie brechen (F)[3620] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Wie Prosaische Magie brechen, aber gegen Alte Magie.	Magische Verteidigung [5]
Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdeckung meistern [4] , Entdecken [4] und Abschätzen [5]
Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.	Wege der Entdeckung [4]
Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Spruchschutz [16] , Schutz vor Zaubern [16] und Schutzzauber [16]
Alte Magie Schild (F)[3633] R: S / D: 1KR/St Wie Prosaische Magie Schild, aber gegen Alte Magie.	Magische Verteidigung [11]
Alte Magie Treffer (F)[14002] R: B / D: 1KR/St Wie Prosaische Magie Treffer, betrifft aber auf Alte Magie.	Waffen des Chaos [20]
Alte Magie übertragen (F)[3550] R: V / D: V Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.	Kristallvisionen [18]
Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.	Gegenzauber [17]
Alte Magie untersuchen (I)[14404] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden, besondere Sprüche der alten Magie oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände eingebettet werden können.	Symbole einbetten [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Alte Magie Vermehrung (F)[3476] R: S / D: 1KR Ein Erzmagier kann Energie von einer anderen Quelle der Macht beziehen. Er kann die Punkte für diesen Zauber auch von den zu bekommenden Punkten aufbringen. Bekommt er sie dann allerdings nicht, erhält 1W10 SP pro EP zuwenig (hat er noch 8 EP und zaubert diesen Spruch, erhält aber keine EP, so erhält er 3W10 SP).	Gesetz der Magie [11]
Alte Selbsterhaltung (H S *)[3226] R: S / D: V Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zaubernde in eine suspendierte Animation, bis er geheilt ist oder sein Gehirn zerstört wurde. Er kann sich selbst heilen. Falls er nicht genügend EP hat, regenerieren sich diese alle 8 h wieder, bis die Heilung eingetreten ist.	Alte Heilung [15]
Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.	Schutz vor Zaubern [40]
Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.	Schutzzauber [35] und Spruchschutz [35]
Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St Der Zaubernde wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Zaubernder der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.	Körper erhalten [19]
Altern (F)[8093] R: B / D: P Der Zaubernde kann Nahrung um bis zu 1 Jahr pro Stufe altern lassen, um den Geschmack zu verbessern. So kann ein Zaubernder der 20. Stufe aus einem 1 Jahr alten Wein einen 20 Jahre alten machen.	Wege des Feinschmeckers [20]
Altern I (F)[15586] R: 30m / D: P Das Ziel altert innerhalb einer Minute um 6 Monate.	Tod meistern [1]
Altern II (F)[15588] R: 30m / D: P Wie Altern I, außer dass das Ziel um 1 Jahr altert.	Tod meistern [3]
Altern III (F)[15590] R: 30m / D: P Wie Altern I, außer dass das Ziel um 2 Jahre altert.	Tod meistern [5]
Altern IV (F)[15592] R: 30m / D: P Wie Altern I, außer dass das Ziel um 5 Jahre altert.	Tod meistern [7]
Altern V (F)[15594] R: 30m / D: P Wie Altern I, außer dass das Ziel um 10 Jahre altert.	Tod meistern [9]
Altern VI (F)[15598] R: 30m / D: P Wie Altern I, außer dass das Ziel um 20 Jahre altert.	Tod meistern [13]
Altern VII (F)[15600] R: 30m / D: P Wie Altern I, außer dass das Ziel um 40 Jahre altert.	Tod meistern [15]
Altern X (F)[15602] R: 30m / D: P Wie Altern I, außer dass das Ziel um 75 Jahre altert.	Tod meistern [17]
Alterungsresistenz I ¥ (F)[16061] R: B / D: P Dieser Schutzzauber verlangsamt die Auswirkungen der Natur. Jedes so verzauberte Gebäude altert nur zu einem Viertel der normalen Geschwindigkeit. Dies gilt nicht für Gegenstände innerhalb des Gebäudes.	Strukturresistenz [5]
Alterungsresistenz II ¥ (F)[16069] R: B / D: P Wie Alterungsresistenz I, außer dass jede so verzauberte Struktur nur mit einem Zehntel der normalen Geschwindigkeit altert.	Strukturresistenz [13]
Alterungsresistenz III ¥ (F)[16071] R: B / D: P Wie Alterungsresistenz I, außer dass jede so verzauberte Struktur nur mit einem Zwanzigstel der normalen Geschwindigkeit altert.	Strukturresistenz [17]
Amboß (F)[8040] R: S / D: 1h/St Erschafft einen Amboß aus magischer Energie, den der Zaubernde normal nutzen kann. Der Tiegel kann bis zu 0,03 m³ / Stufe groß sein. Der Zaubernde kann ihn leicht bewegen oder verankern.	Schmieden [14]
Amnesie (F)[19459] R: 30m / D: P Das Ziel vergisst seine fünf zuletzt erlernten Zauber. (Erfahrungspunkte, Abenteuerpunkte und Geld sind verloren)	Dunkle Flüche [19]
Amnesie (M)[7609] R: 3m/St / D: P Ziel hat zufällige Perioden von 1-100 tagen, in denen er 1-100% seiner Erfahrung verliert (nicht permanent).	Psychose meistern [30]
Amnesie (M)[5303] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Ziel verliert sein Gedächtnis, aber keinerlei Fähigkeiten.	Wege der Verwirrung [15] und Wege der Betörung [20]
Amnesie heilen (H)[7915] R: B / D: P Heilt ein Ziel von Gedächtnisverlusten (natürliche und künstliche).	Verstand heilen [30]
Analyse[14451] R: V / D: - Alle Zauber niedrigerer Stufen können zusammen auf einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort angewendet werden.	Wege des Schätzens [13]
Analyse (Gefahr) (I)[14863] R: 3m / D: - Der Zaubernde bestimmt sofort, ob eine bestimmte Rune oder ein bestimmtes Symbol von Natur aus gefährlich ist, wenn es gelesen oder ausgelöst wird (z. B. eine Rune der Ausweidung). Als von Natur aus gefährlich gilt alles, was selbst bei erfolgreicher und bewusster Aktivierung durch ein Wesen eine Art von Angriff auf dieses Wesen ausführt (z. B. elementarer, physischer, grundlegender Angriff usw.). Dieser Zauber hat eine Chance von 1 % pro Stufe des „verzauberten" Zaubers, dass die Rune „ausgelöst" wird.	Runen & Symbole [4]
Analyse (I)[26766] R: S / D: 60min-1min/St Der Zaubernde erhält eine vollständige und umfassende Analyse aller in einem Material vorhandenen Bestandteile mit ihren prozentualen und gewichtsmäßigen Anteilen.	Alchemistische Vorbereitungen [7]
Analyse (I)[15770] R: 30m / D: - Alle Zauber niedrigerer Stufen können zusammen auf einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort angewendet werden.	Analysen [20]
Analyse (I)[7895] R: S / D: - Der Zaubernde kann die Art und Ursache einer Psychose in einem Ziel herausfinden.	Verstand heilen [2]
Analyse (I)[4215] R: 3m / D: - Alle niedrigeren Sprüche (außer Überwachung, sofern auf der Liste vorhanden) können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.	Wege der Erforschung [20] , Gesetz des Forschens [25] und Untersuchungen [50]
Analyse (Magieart) (I)[14860] R: 3m / D: - Der Zaubernde bestimmt sofort die Magieart eines Zauberspruchs, der in einer Rune oder einem Symbol enthalten ist.	Runen & Symbole [1]
Analyse (Zauber) (I)[14865] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann bestimmen, welcher Zauber in einer Rune eingeschrieben oder in einem Symbol platziert ist. Er erhält die Fähigkeit, die Rune zu wirken oder das Symbol zu aktivieren, als hätte er einen Runenwurf vollständig erfolgreich durchgeführt. Dieser Zauber hat pro Stufe eingeschriebenen Zaubers eine 1-prozentige Chance, dass der Zauber ausgelöst wird.	Runen & Symbole [6]
Analyse (Zauberkundiger) (I)[14876] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann eine beliebige Rune oder ein beliebiges Symbol untersuchen. Wenn der Zaubernde den ursprünglichen Schöpfer der Rune oder des Symbols getroffen hat, erkennt er denjenigen, der den Runen- oder Symbolzauber gewirkt hat, und erfährt das Alter der Rune oder des Symbols. Wenn der Zaubernde den Schöpfer der Rune oder des Symbols nicht getroffen hat, erfährt er den Beruf des Schöpfers, dessen Stufe und das Alter der Rune oder des Symbols. Dieser Zauber hat pro Stufe des eingeschriebenen Zaubers eine Chance von 1 %, dass dieser ausgelöst wird.	Runen & Symbole [17]
Analysieren (I)[27980] R: Sicht / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, die genauen Parameter eines wahrgenommenen Bereichs zu bestimmen. Diese Parameter legen fest, was erforderlich ist, damit der Zaubernde an diesem Ort überleben kann.	Überlebenshilfe der Ebenen [6]
Analysieren (I*)[15516] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann eine der folgenden Eigenschaften eines Ziels bestimmen: Beruf, Zunft, Rasse oder Stufe.	Wahre Wahrnehmung [4]
Analysieren (P)[14220] R: 30m / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, die Gestalt eines anderen Wesens zu analysieren, um sie später mit dem Zauber Wirbel der wahren Veränderung zu nutzen.	Tänze der Veränderung [3]
Anderes beleben (F)[15958] R: B / D: 10min/St Wie Energie beleben, nur dass magische Energie belebt wird. und bei den Umweltbedingungen somit antimagische Zonen und ähnlicher beachtet werden müssen.	Meister des Belebens [7]
Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C Der Zaubernde kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [16]
Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Zaubernder eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [7]
Anderes kopieren (F)[3849] R: B / D: P Der Zaubernde kann 15 cm³ beliebigen, nichtlebenden Materials duplizieren.	Wege des Kopierens [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.	Materie formen [30]
Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.	Materie formen [25]
Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.	Materie formen [50]
Ändern (P c)[5264] R: S / D: C Der Zaubernde kann alle ...ändern-Sprüche auf einmal benutzen.	Mystischer Wechsel [14] , Houris Veränderungen [15] , Tarnung meistern [18] und Gesetz der Verzauberung [20]
Anfeuchten (F)[3263] R: 3m/St / D: 10min/St Erhält die Kondensation an Oberflächen in einem Gebiet von 10 m2 pro Stufe für die Dauer dieses Spruchs. Effekt: alle Gegenstände im Radius haben +1 / Stufe auf WW gegen Feuer. Funktioniert nicht bei Personen.	Befestigungen meistern [3]
Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St Läßt den Zaubernden als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).	Gesetz des Kampfes [7]
Angriffsfokus (F) △[28060] R: S / D: V Fügt dem nächsten Angriffswurf des Zaubernden (sowohl bei Angriffssprüche als auch Elementangriffssprüche, jeweils vor Modifikationen) +5 hinzu. Diese +5 verschiebt einen natürlichen Wurf in den unmodifizierten Bereich (wenn der Zaubernde eine 94 gewürfelt hat, würde Angriffsfokus den Wurf auf eine 99 verschieben).	Erdknotenkontrolle [25]
Angst (F)[14933] R: B / D: V / WW:-20 Wie Schmerz, außer dass das Ziel 1 Minute lang pro 5 Fehlwurf vom Ort des Zeichens flieht.	Zeichen der Macht [8]
Angst (M)[3767] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf Das Ziel fürchtet den Zaubernden und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.	Wege der Verwirrung [4] , Wege des Besiegens [5] und Verstand kontrollieren [6]
Angst I (M)[19287] R: 30m / D: P Das Ziel hat eine permanente Angst vor dem Zaubernden. Immer wenn er sich in Sichtweite des Zaubernden befindet, erhält er einen Malus von -5 auf alle Aktionen, und wenn der Zaubernde mit dem Ziel spricht, erhält er einen Malus von -10.	Seelentod [3]
Angst II (M)[19290] R: 30m / D: P Wie Angst I, außer dass das Ziel in Sichtweite des Zaubernden einen Malus von -10aaA erhält und einen Malus von -20aaA, wenn der Zaubernde das Ziel anspricht.	Seelentod [9]
Angst III (M)[19294] R: 30m / D: P Wie Angst I, außer dass das Ziel in Sichtweite des Zaubernden einen Malus von -15aaA erhält und einen Malus von -30aaA, wenn der Zaubernde das Ziel anspricht.	Seelentod [14]
Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.	Verstand schützen [3]
Angstschutzzauber (D)[15011] R: B / D: 24h Wie Benomenheitsschutzzauber, außer dass das Ziel für 1 Minute pro 5 Fehlwurf vor dem Ort flieht.	Gesetz der Schutzzauber [15]
Anhaften (F)[6575] R: S / D: 1min/St Wie Spinnenklettern, aber der Zaubernde kann sich an jeder Oberfläche und an jeder Schräge (auch Decken) bewegen.	Phantombewegungen [10]
Anheizen (F)[8028] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde halbiert die Zeit bis zum erreichen der Schmiedetemperatur.	Schmieden [2]
Animative Veränderung (F)[15966] R: B / D: 1h/St Ermöglicht es dem Zaubernden, die Form eines Gegenstands in die Form eines anderen Gegenstands zu verändern, wenn er sich konzentriert, z. B. könnte ein Breitschwert, auf das dieser Zauber gewirkt wurde, pro gewirktem Zauber Animative Veränderung in einen anderen Gegenstand (in der Regel eine Waffe) verwandelt werden.	Meister des Belebens [15]
Anker[16034] R: B / D: 24h Erzeugt eine Matrix in einem Gegenstand, mit dem es möglich ist, einen Talisman zu beschreiben. Für jede aufeinanderfolgende Woche, in der dieser "Anker" auf einen Gegenstand gewirkt wird (1/Tag), gewinnt die Matrix eine Kapazität von zwei Stufen. Der Zauber Talisman kann nur auf eine Matrix geschrieben werden, deren Kapazität gleich oder höher ist als ihre eigene Stufe. Die Matrix, die an einem Gegenstand verankert ist, hält nur so lange, wie der Talisman, der sie hält, noch wirksam ist (es sei denn, es wird ein tiefer Verankerungszauber verwendet).	Talismane [3]
Anker (F)[8186] R: B / D: C Der Zaubernde kann ein Schiff von bis zu 1 Tonne pro Stufe verankern. Schweres Wetter könnte ein mehrfaches Sprechen dieses Zaubern erfordern, eventuell hilft aber auch das nicht.	Gesetz des Segelns [18]
Anklage (F)[26074] R: ∞ / D: besonders Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zaubernden verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zaubernden. Wenn der Verbrecher dem Zaubernden bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zaubernden in seinem Besitz befindet, so kann der Zaubernde versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen. Der Zaubernde 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 Zaubernden. 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 Zaubernde, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.	Herrscher des Verstandes [28] , Flüche [28] , Verstand kontrollieren [29] , Psychose meistern [31] , Schicksal meistern [32] , Zuflucht des Verstandes [32] , Verstand meistern [32] und Kanäle [32]
Anmutige Waffe (F)[7871] R: B / D: 1KR/St Gibt einen Bonus von +2 pro Stufe auf Pool.	Ritter`s Waffen [1]
Annäherungszünder (PF)[28200] R: B / D: V Durch das Wirken dieses Zaubers unmittelbar vor einem Sprengstoff aktivieren-Zauber kann der Zaubernde die Detonation verzögern, bis bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Der Zaubernde legt diese Bedingungen zum Zeitpunkt des Wirkens fest. Wenn der Zaubernde beispielsweise den König ermorden möchte, könnte er einen Sprengstoff in der Nähe des Throns platzieren, der explodiert, sobald sich der König hinsetzt.	Sprengstoffe [40]
Annehmen (F)[16246] R: B / D: - Der Zaubernde kann ein Ziel dazu bringen, veränderte DNA zu akzeptieren. Dieser immunsuppressive Zauber verhindert die Abstoßung von transplantiertem Gewebe, veränderter DNA, RNA usw.	Wege der Genetik [6]
Anomaliewarnung (F)[27984] R: S / D: V Der Zaubernde wird sofort gewarnt, wenn er sich auf außerplanare Weise wie durch Portale, ätherische Reisen usw. fortbewegt, sobald eine Gefahr in seiner Umgebung auftritt, die ihn beeinträchtigen könnte. Gozer, der Planare Reisende, ist dabei, durch ein Portal zu treten. Der Bereich, den er betreten will, scheint sicher und gastfreundlich zu sein (für seine derzeitige Gestalt). Das ist er jedoch nicht. In dem Moment, in dem Gozer das Tor durchschreitet, wird er gewarnt, dass etwas nicht stimmt (allerdings nicht, was genau). Angenommen, Gozer überlebt diesen kleinen Vorstoß in die neue Ebene, kann er versuchen, herauszufinden, was zwischen seiner Gestalt und der Ebene, die er betreten will, nicht kompatibel ist, und wenn möglich, die Diskrepanz zu beheben. Sobald dieser Zauber ausgelöst wurde, muss er erneut gewirkt werden. Wenn ein Zauberwirker seine Gestalt ändert (zu etwas mit anderen Umweltanforderungen oder Toleranzen), muss er diesen Zauber unter Berücksichtigung dieser Unterschiede erneut wirken, da die Warnung sonst nicht genau ist und ihm möglicherweise falsche Informationen liefert.	Überlebenshilfe der Ebenen [8]
Anorganisches erhitzen (F c)[3378] R: 3m / D: C Wie Anorganisches erwärmen, aber es wird auf 250 °C erhitzt mit einer Geschwindigkeit von 50 °C pro KR Konzentration (immer noch 30 Liter pro KR). Das Material wird sich normal abkühlen, wenn sich der Zaubernde nicht mehr konzentriert.	Feuer [5] und Feurige Wege [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Anorganisches erwärmen (F)[3375] R: 3m / D: 24h Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (30 Liter pro Stufe) kann auf 40 °C erwärmt werden (30 Liter pro KR). Magische Substanzen und getragene Sachen haben jede KR einen Widerstandswurf.	Feuer [2] und Feurige Wege [3]
Anorganisches schmelzen (F c)[3382] R: 3m / D: C Wie Anorganisches erhitzen, erhitzt aber bis zum Schmelzen.	Feuer [9]
Anorganisches schwächen (F)[14253] R: B / D: 1KR/St Bewirkt, dass jedes nicht magische, anorganische Material von bis zu 2,5kg/St die Hälfte seiner normalen Integrität verliert. So lange der Zauber wirkt, erleidet das Material doppelten Strukturschaden. Dieser Zauber wirkt auch auf lebende anorganische Ziele.	Kraft meistern [1]
Anorganisches zu Staub (0.03m³) (F)[4613] R: 3m / D: P Verwandelt 0.03 m³ anorganisches Material in feines Pulver.	Materie zerstören [6]
Anorganisches zu Staub (0.3m³) (F)[4618] R: 3m / D: P Verwandelt 0.3 m³ anorganisches Material in feines Pulver.	Materie zerstören [11]
Anorganisches zu Staub (F)[14263] R: 3m / D: - Anorganische Ziele müssen widerstehen oder erleiden einen C kritischen Treffer durch Auflösung.	Kraft meistern [11]
Anpassen (F)[8135] R: B / D: P Paßt fertige Kleidung an ein Ziel perfekt an, wenn sie nicht viel zu groß / klein ist.	Kleidung meistern [15]
Anreicherung meistern (U)[16154] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann pro Runde einen beliebigen Zauber niedrigerer Stufe einsetzen.	Anreicherung [50]
Anrufen (FM)[14835] R: S / D: C Der Zaubernde kann ein übernatürliche spirituelle Wesen (z. B. Geister, Dämonen, Elementare, Gottheiten usw.) unabhängig von der Entfernung, sogar aus ätherischen und anderen Ebenen, bei ihrem Namen zu sich rufen. In jeder Runde besteht eine 35-prozentige Chance, dass die angegebene Wesenheit den Ruf hört, und eine 15-prozentige Chance, dass ein zufälliges Wesen ihn hört. Dieser Zauber befiehlt der Wesenheit nichts, aber sie wird stark motiviert sein (WW-Modifikator: -20), zum Zaubernden zu kommen.	Befehle [14]
Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen]. Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.	Gegenzauber [30]
Antipathie (M)[14562] R: B / D: 1Tag/St Ein Antipathie-Effekt wird auf einen Gegenstand gewirkt, so dass empfindungsfähige / denkende Wesen sich von ihm fernhalten wollen.	Einflüsse [15]
Antwort I (I c)[6883] R: S / D: C Der Zaubernde bekommt (gewöhnlich von seinem Gott) ein `JA` oder `NEIN` als Antwort auf ein Thema. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.	Antworten [12]
Anwärtigkeit (P)[8383] R: S / D: C Der Zaubernde ist sich aller denkenden/fühlenden Wesen in 1,5 m/Stufe Umkreis bewußt.	Die kleinen Tricks [6]
Anwärtigkeit markieren (F)[7668] R: B / D: P Der Zaubernde gibt hierdurch einem seiner beherrschten eine geistige Markierung, die erkenntlich macht, daß er beherrscht ist. So können die Beherrschten des Zaubernden sich gegenseitig erkennen. Aufmerksame Beobachter können durch einen "Hard Perception Roll" merken daß etwas mit der Person nicht stimmt, aber nicht was.	Wege der Beherrschten [2]
Anwesenheit (1,5km)[6908] R: 1,5km / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5Km.	Wege der Natur [50]
Anwesenheit (150m) (I c)[6905] R: 150m / D: C Wie oben mit Reichweite 150m.	Wege der Natur [20]
Anwesenheit (30m) (I c)[6899] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann alle Bewegungen von Wesen im Radius überwachen. Er darf sich während des Spruchs nicht bewegen..	Wege der Natur [10]
Anwesenheit (I*)[7697] R: 3m/St / D: C Wie Gegenwart, aber der Zaubernde erfährt zusätzlich noch grob, was die Wesen gerade tun (z.B. macht einen Zauber, aber nicht welchen).	Anwärtigkeit [10] und Sternensinne [13]
Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St Der Zaubernde ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.	Wahrnehmung der Grundmagie [2]
Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C Der Zaubernde ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.	Verstand meistern [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Anwesenheitswunder (P)[4888] R: 30m / D: 10min/St Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch die "Anwesenheit" einer Kreatur vorgetäuscht werden..	Sinne des Verstandes formen [5] , Gesetz der Illusionen [5] und Wiedererschaffungen [13]
Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: - Der Zaubernde kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.	Gesetz des Kampfes [3]
Anziehen (F)[3659] R: 3m/St / D: 1KR/St Läßt das Ziel eisen wie ein Magnet anziehen. Ziel patzt mit Metallwaffen mit -10 (Tabelle) und jede solche Waffe gegen ihn hat Pool +10, Fernkampfwaffen nur +5 (+10 bei Ganzmetallbolzen und -pfeilen).	Magnetische Wege [10]
Anziehung verstärken (F)[3663] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde verstärkt die Anziehungskraft eines Objektes um bis zu 50 kg pro Stufe. Entfernung ist wichtig, für je 30 cm Abstand halbiert sich die Kraft des Magnets.	Magnetische Wege [14]
Anziehungs-/Abstoßungsfeld I (F)[14255] R: 3m / D: 1KR/St Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, nur dass die Fläche 80m² groß ist und sich an das Ziel anpasst und es umhüllt.	Kraft meistern [3]
Anziehungs-/Abstoßungsfeld II (F)[14260] R: 6m / D: 1KR/St Wie Anziehungs-/Abstoßungsfeld I, außer dass der Malus 30 beträgt und die Fläche 150m² ist.	Kraft meistern [8]
Anziehungs-/Abstoßungsfeld III (F)[14265] R: 9m / D: 1KR/St Wie Anziehungs-/Abstoßungsfeld I, außer dass der Malus 40 beträgt und die Fläche 230m² ist.	Kraft meistern [13]
Anziehungs-/Abstoßungsfeld IV (F)[14270] R: 12m / D: 1KR/St Wie Anziehungs-/Abstoßungsfeld I, außer dass der Malus 50 beträgt und die Fläche 333m² ist.	Kraft meistern [18]
Anziehungs-/Abstoßungspunkt I (F)[14254] R: 3m / D: 1KR/St Erschafft einen Anziehungs- oder Abstoßungspunkt von 500cm² Fläche. Dieser Punkt muss auf einer Oberfläche (egal ob lebend, unbelebt, mobil oder statisch) platziert werden.Wenn dieser Punkt in physikalischen Kontakt mit einer anderen Oberfläche kommt, werden die Flächen entweder voneinander abrutschen oder sich verbinden, je nachdem welche Version des Zaubers gewählt wurde. Um entsprechende Flächen zu trennen bzw. zusammenzufügen, wird eine gelungene Kraftprobe mit einem Malus von 20 benötigt.	Kraft meistern [2]
Anziehungs-/Abstoßungspunkt II (F)[14259] R: 6m / D: 1KR/St Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, außer dass der Malus 30 beträgt und die Fläche 650 cm² ist.	Kraft meistern [7]
Anziehungs-/Abstoßungspunkt III[14264] R: 9m / D: 1KR/St Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, außer dass der Malus 40 beträgt und die Fläche 800cm² ist.	Kraft meistern [12]
Anziehungs-/Abstoßungspunkt IV (F)[14269] R: 12m / D: 1KR/St Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, außer dass der Malus 50 beträgt und die Fläche 900cm² ist.	Kraft meistern [17]
Anziehungskraft (M*)[14609] R: 30m / D: 1KR Das Ziel versucht, sich der Zaubernden zu nähern, bis es nicht mehr als 1 Meter von ihr entfernt ist.	Wege der Anziehung [6]
Arachnemantie (F)[19351] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede Runde einen Zauber aus dieser Liste verwenden. Alle Spinnen, die den Zaubernden sehen, betrachten ihn als ihren Meister und gehorchen ihm.	Arachnemonie [50]
Ärger mit Unkraut (F)[6098] R: 30m / D: 1h/St Dieser Zauber belebt ein Gebiet mit Unkraut. Es wird entweder eine bestimmte Spezies oder alle angreifen, die das Gebiet betreten (Der Zaubernde entscheidet beim zaubern, ebenso, ob das Unkraut nur fangen soll, in dem Fall wird die Umschlingung nicht mehr fester, wenn das Opfer sich nicht mehr wehrt). Pro KR erhält jeder, der angegriffen wird 1W6 Umschlingungsattacken +50 (=AT:15, TP: je nach Dichte und Zahl des Unkrauts).	Bäume meistern [15]
Armee beschwören (F)[6217] R: V / D: 1h/St Ruft alle Pflanzen und Tiere (auch im Wasser) in 1,5 km/St, die mittelschwere Attacken durchführen können.	Natur beschwören [30]
Arraers Fluch der Schönheit (F)[6342] R: 30m / D: P Das Aussehen des Ziels wird bis über Maximum gesteigert. Jeder, der das Gesicht sieht oder bis 1m an die Person herankommt und vom anderem Geschlecht ist (und dem ein WW mißlingt), wird die Person besitzen wollen (Es darf gekämpft werden).	Flüche [13]
Art (I *)[7071] R: Sicht / D: - Der Zaubernde kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..	Gesetz des Kampfes [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Art ändern (P)[5253] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper in die Gestalt einer anderen humanoiden Spezies verwandeln, deren Masse maximal 20% von seiner Masse abweicht. Diese Fähigkeit kann nicht dazu verwendet werden, die Gestalt einer bestimmten Person anzunehmen.	Mystischer Wechsel [3] , Houris Veränderungen [4] , Gesetz der Verzauberung [6] , Wege der Körperveränderung [9] , Phantomgesicht [9] und Tarnung meistern [10]
Art beherrschen I (M)[6669] R: 15m / D: 1min/St Ziel muss dem Zaubernden für 1 Minute pro Stufe gehorchen, wie in Suggestion.	Inspiration/ Eingebung [10]
Art beherrschen II (M)[4928] R: 30m / D: 10min/St Das Ziel muss dem Zaubernden für 10 Minuten pro Stufe gehorchen wie in Suggestion.	Berührung des Geistes [9] und Inspiration/ Eingebung [14]
Art bezaubern (M)[6662] R: 30m / D: 1h/St Ein hominoides Ziel glaubt, der Zaubernde wäre ein guter Freund.	Inspiration/ Eingebung [3]
Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: - Der Zaubernde findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.	Gesetz der Spuren [12]
Art halten (M)[4926] R: 30m / D: C Ein hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.	Druidenfriede [4] und Berührung des Geistes [7]
Art halten I (M c)[6667] R: 3m/St / D: C Hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.	Inspiration/ Eingebung [8]
Art halten II (M c)[6672] R: 3m/St / D: C Wie Art halten I, betrifft aber zwei Ziele.	Inspiration/ Eingebung [13]
Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: - Der Zaubernde erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.	Verstand schützen [2]
Art lernen I (I *)[4472] R: 3m / D: 1KR/St Mithilfe dieses Spruchs kann der Zaubernde eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 20 handhaben.	Waffen meistern [10]
Art lernen II (I *)[4477] R: 3m / D: 1KR/St Mithilfe dieses Spruchs kann der Zaubernde eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 30 handhaben.	Waffen meistern [15]
Art speichern (I *)[4463] R: S / D: P Speichert die Individuellen Merkmale einer Waffe und ihrer Handhabung, für den späteren Gebrauch. Dieser Spruch muß bei jeder Waffenart, die der Zaubernde lernen will gesprochen werden. Der Zaubernde muß die Waffe und ihre Handhabung sehen können, um sie zu speichern. Er kann die Waffe dann mit Grundpool plus 10 benutzen.	Waffen meistern [1]
Art vortäuschen (P)[6587] R: S / D: C Der Zaubernde kann bei magischen oder mentalen Untersuchungen eine beliebige Rasse vortäuschen.	Phantomgesicht [3] und Verstand meistern [6]
Arterien reparieren (H)[8016] R: B / D: P Der Zaubernde heilt eine größere Arterie. Ziel darf sich nicht aus eigener Kraft bewegen, wenn die gesamte Wunde noch nicht geheilt ist, sonst bricht sie wieder auf.	Blut beherrschen [8]
Assessoires (I)[8126] R: S / D: - Erlaubt es dem Zaubernden, die besten Accessoires zu dem gewünschten Outfit auszusuchen (Gürtel, Schmuck u.ä.).	Kleidung meistern [6]
Assimilative Schöpfung (F)[15949] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann die Magie aus allen belegten Speicherplätzen in einem Gegenstand kombinieren, der für die Dauer dieses Zaubers wirksam ist.	Meister des Absorbierens [25]
Asthma (F)[6354] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer schweres Asthma. Für jede Runde körperlicher Anstrengung bekommt das Opfer einen Aufschlag von -5 auf diese Tätigkeit. Wenn der Aufschlag -100 erreicht, wird das Opfer bewußtlos. Für jede Runde Anstrengung braucht das Opfer hinterher 3 Runden Erholungszeit.	Krankheiten [6]
Astrologe (I)[8394] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt die momentane Position aller relevanten Sterne und Planeten.	Die kleinen Tricks [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ätherischer Arm (F*)[19433] R: S / D: 1min/St Ein zusätzlicher Arm wächst aus dem Oberkörper des Zaubernden, der in Größe und Form seinen normalen Armen gleicht; dieser Arm ist jedoch auf dieser Ebene unsichtbar und nicht greifbar. Der Arm kann Dinge auf den ätherischen Ebenen fühlen und mit ihnen interagieren (daher wäre es sehr hilfreich, zusätzlich zu diesem Zauber auch die Fähigkeit des ätherischen Sehens zu besitzen). Er durchdringt alle Substanzen auf dieser Ebene. Wenn ein zusätzlicher *-Zauber der Stufe 3 gewirkt wird, kann die Hand an diesem Arm eine feste Form annehmen und Objekte auf dieser Ebene greifen/berühren (und ist sichtbar), während der Arm selbst weiterhin nicht fest ist. So könnte der Zaubernde durch eine Wand greifen und dann seine Hand fest werden lassen, um eine gewünschte Aufgabe auszuführen (z. B. ein Schloss knacken, einen Angriff ausführen, etwas ertasten usw.). Der Spielleiter muss entscheiden, was passiert, wenn der Zaubernde immateriell in den Körper einer Person greift und das Herz des Opfers mit einer festen Hand ergreift. Wir empfehlen, dass der Spielleiter dies verbietet oder zumindest vorsieht, dass eine solche Handlung dem Zaubernden schwere Verletzungen zufügt.	Üble Veränderungen II [15]
Ätherischer Raum (F§)[27406] R: 10m / D: 10min/St Erschafft einen 3mx3mx3m großen ätherischen Raum, der von der normalen Ebene aus nicht wahrnehmbar ist. Die innere Oberfläche des Raumes ist uneben und weist viele Erhebungen auf, an denen Dinge befestigt werden können. Der Raum kann durch eine 4'x8' große Tür betreten oder verlassen werden, die zufällig im Umkreis von 10m um den Zaubernden erscheint (immer in einem nicht festen Bereich: Luft oder Wasser). Die Tür kann von jedem betreten oder verlassen werden, aber sie ist nur für den Zaubernden sowie für ätherische und untote Kreaturen sichtbar. Wenn die Dauer des Zaubers abgelaufen ist oder der Zaubernde den Zauber abbricht, erscheinen alle Personen und Dinge im Raum wieder im normalen Raum in der unmittelbaren Nähe der Tür (d.h. wenn die Tür auf dem Boden ist, erscheinen sie auf dem Boden; wenn die Tür in der Luft ist, erscheinen sie in der Luft).	Äther meistern [7]
Äthersicht (U)[27410] R: S / D: C Der Zaubernde kann unsichtbare und ätherische Objekte im Umkreis von 1,5m/Stufe sehen (Wesen, Tore, "Wegweiser", etc.).	Äther meistern [9]
Äthertür (F)[27422] R: 10m/St / D: S Der Zaubernde teleportiert ohne Fehler bis zu 10m/Stufe. Er muss sein Ziel visualisieren oder Richtung und Entfernung angeben. Der Zaubernde materialisiert sich nicht in einem festen Gegenstand, sondern wird statt dessen 1 Runde lang betäubt und verbleibt 1-100 Runden lang im Äther, bevor er zu seiner ursprünglichen Position zurückkehrt. Der Zaubernde kann fallen, wenn er sich über leerem Raum materialisiert. Die Neuorientierung dauert immer mindestens eine Runde.	Äther meistern [11]
Attacke (F *)[7109] R: S / D: V Der Zaubernde kann eine normale Attackeserie machen.	Kampfreflexe [4]
Attacke +10 (F *)[6727] R: S / D: 1KR Addiert +10 für 1 KR oder +5 für 2 KR.	Wege der Waffen [2]
Attacke +120 (F *)[6746] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +120.	Wege der Waffen [25]
Attacke +15 (F *)[6728] R: S / D: 1KR Addiert +15 für 1 KR oder +5 für 3 KR oder eine KR +10 und eine +5 usw. (Limit: +15)	Wege der Waffen [3]
Attacke +150 (F *)[6747] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +150.	Wege der Waffen [30]
Attacke +20 (F *)[6729] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +20.	Wege der Waffen [4]
Attacke +25 (F *)[6730] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +25.	Wege der Waffen [5]
Attacke +30 (F *)[6731] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +30.	Wege der Waffen [6]
Attacke +35 (F *)[6732] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +35.	Wege der Waffen [7]
Attacke +40 (F *)[6733] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +40.	Wege der Waffen [8]
Attacke +45 (F *)[6734] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +45.	Wege der Waffen [9]
Attacke +5 (F *)[6726] R: S / D: 1KR Addiert +5 auf den Pool in der nächsten KR nach dem Zauber.	Wege der Waffen [1]
Attacke +50 (F *)[6736] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +50.	Wege der Waffen [11]
Attacke +55 (F *)[6737] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +55.	Wege der Waffen [12]
Attacke +60 (F *)[6738] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +60.	Wege der Waffen [13]
Attacke +65 (F *)[6739] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +65.	Wege der Waffen [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Attacke +70 (F *)[6740] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +70.	Wege der Waffen [15]
Attacke +75 (F *)[6741] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +75.	Wege der Waffen [16]
Attacke +80 (F *)[6742] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +80.	Wege der Waffen [17]
Attacke +85 (F *)[6743] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +85.	Wege der Waffen [18]
Attacke +90 (F *)[6744] R: S / D: 1KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +90.	Wege der Waffen [19]
Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: - Der Zaubernde lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Zaubernde sein.	Zuflucht des Verstandes [13]
Attacke erinnern (I)[8236] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann die Attackeart mit einer Waffe (die gerade sieht) speichern, und später durch diesen Zauber die Attackemethode für sich nutzen. So erhöht sich sein Pool für die Waffe um 15.	Gesetz des Kriegers [25]
Attacke nach Hinten (U *)[5383] R: S / D: - Der Zaubernde kann in seinem Rücken attackieren, ohne sich umdrehen zu müssen. Der Zaubernde erhält keinen Malus auf diese Attacke.	Meister des waffenlosen Kampfes [2]
Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: - Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: der Zaubernde macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.	Zuflucht des Verstandes [30]
Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: - Leitet einen mentalen Angriff vom Zaubernden auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Zaubernde sein.	Zuflucht des Verstandes [25]
Auf Ästen gehen (F)[6910] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann auf ungefähr horizontalen Ästen, die sein Gewicht aushalten, entlanggehen, als wäre er auf normalem Boden.	Bewegungen der Natur [1] und Wege der Bewegungen [2]
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.	Erhabene Bewegungen [4]
Auf Ästen laufen (F)[16159] R: S / D: 1min/St Wie Auf Ästen gehen, außer dass der Zaubernde laufen kann.	Bewegungen der Natur [5]
Auf Ästen rennen (F)[6914] R: S / D: 1min/St Wie Auf Ästen gehen, aber der Zaubernde kann auf entsprechenden Ästen rennen.	Wege der Bewegungen [6]
Auf Ästen rennen (F)[5603] R: 3m / D: 1min/St Wie auf Ästen gehen, aber Ziel kann rennen.	Erhabene Bewegungen [9]
Auf dem Wasser gehen (F)[6912] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann auf Wasser wie auf trockenem Boden gehen. Kann nicht bei bewegtem Wasser (Wellen u.ä.) angewendet werden.	Bewegungen der Natur [2] und Wege der Bewegungen [4]
Auf dem Wasser laufen (F)[16162] R: S / D: 1min/St Wie Auf dem Wasser gehen, außer dass der Zaubernde laufen kann.	Bewegungen der Natur [8]
Auf dem Wasser rennen (F)[6917] R: S / D: 1min/St Wie Auf dem Wasser gehen, aber der Zaubernde kann auf ruhigem Wasser rennen.	Wege der Bewegungen [9]
Auf dem Wind gehen (F)[16163] R: S / D: 2min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, auf ruhiger Luft zu gehen; die Bewegung muss in konstanter Höhe erfolgen.	Bewegungen der Natur [9]
Auf dem Wind reiten (P)[6584] R: S / D: 1min/St Wie Nebelform und Windreiten, aber die Grundgeschwindigkeit des Zaubernden (vor dem Abzug/ Bonus des Windes) ist 100m/KR.	Phantombewegungen [50]
Auf dem Wind rennen (F)[16166] R: S / D: 2min/St Wie Auf dem Wind gehen, außer dass der Zaubernde laufen kann.	Bewegungen der Natur [13]
Auf Sand laufen (F)[16161] R: S / D: 1min/St Wie Auf Ästen gehen, außer dass der Zaubernde auf sandigen Oberflächen laufen kann.	Bewegungen der Natur [7]
Auf Sand rennen (F)[6913] R: S / D: 1min/St Wie Auf Steinen rennen, aber der Zaubernde kann auf sandigen Oberflächen rennen.	Wege der Bewegungen [5]
Auf Schlamm gehen (F)[8278] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann auf Schlamm wie auf trockenem Boden gehen. Schlamm haftet nicht am Zaubernden.	Gesetz des Farmers [16]
Auf Steinen gehen (F)[5600] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann über steinige Oberflächen gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.	Erhabene Bewegungen [5]
Auf Steinen laufen (F)[16160] R: S / D: 1min/St Wie Auf Ästen gehen, außer dass der Zaubernde auf steinigen Oberflächen laufen kann.	Bewegungen der Natur [6]
Auf Steinen rennen (F)[6909] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann auf ungefähr horizontalen, steinigen Oberflächen rennen, als wäre er auf dem normalen Boden.	Wege der Bewegungen [1]
Auf Steinen rennen (F)[5604] R: 3m / D: 1min/St Wie auf Steinen gehen, aber Ziel kann rennen.	Erhabene Bewegungen [10]
Auf Wasser gehen (F)[6300] R: B / D: 1min/St Ziel kann auf Wasser wie auf festem Untergrund gehen.	Wege des Überlebens [12]
Auf Wasser gehen (F)[5601] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann über Wasser gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.	Erhabene Bewegungen [6]
Auf Wasser rennen (F)[5605] R: 3m / D: 1min/St Wie auf Wasser gehen, aber Ziel kann rennen.	Erhabene Bewegungen [11]
Auf Wind gehen (F)[5606] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann über ruhige Luft gehen, Bewegung muß in einer konstanten Höhe sein.	Erhabene Bewegungen [12]
Auf Wind rennen (F)[5608] R: 3m / D: 1min/St Wie auf Wind gehen, aber Ziel kann rennen.	Erhabene Bewegungen [18]
Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.	Verstand beherrschen [11] , Berührung des Geistes [14] , Verlockungen [15] und Inspiration/ Eingebung [20]
Aufgeladene Gegenstände blockieren I (F)[19969] R: 15m / D: 1KR/St Für die Dauer dieses Zaubers werden alle aufgeladenen Gegenstände des Ziels (Zauberstäbe, Stäbe usw.) unwirksam und verlieren ihre gesamte Ladung. Nach Ablauf dieses Zaubers erhalten die Gegenstände ihre volle Wirksamkeit zurück.	Zauber dämpfen [7]
Aufgeladene Gegenstände blockieren II (F)[19976] R: 30m / D: 1min/St Wie Aufgeladene Gegenstände blockieren I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.	Zauber dämpfen [16]
Aufladen (F)[3608] R: B / D: P Der Zaubernde kann mit diesem Zauber jeden aufladbaren magischen Gegenstand wieder aufladen, indem er Stufe des Gegenstands EP aufbringt. Bei Überladung explodiert ein Gegenstand mit voller Wucht (ein Stab mit 10 Ladungen Feuerbolzen würde mit einer Überladung von 11 Ladungen mit einem elffachen Feuerbolzen in 11x30cm Umkreis explodieren.	Magie meistern [15]
Aufladung (F)[28773] R: S / D: V Der Zaubernde behält am Ende des Rituals seine gesamten Zauber, muss jedoch 8 Stunden schlafen, um die während des Rituals verbrauchten Körperreserven wieder aufzufüllen.	Rituale beherrschen [18]
Aufmerksamkeit (M*)[14604] R: 30m / D: - Die Aufmerksamkeit des Ziels richtet sich auf die Zaubernde.	Wege der Anziehung [1]
Aufnehmen (F)[3788] R: S / D: V Der Zaubernde hat für 1 min/St für ein Experiment ein fotografisches Gedächtnis.	Wege des Experimentierens [4]
Aufnehmen / Abspielen (F)[8375] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann ein Lied aufnehmen und später wieder abspielen. So hörte der Berater des Königs in einer Bar ein schönes Lied, bat den Barden später, es noch einmal zu spielen und nahm es dabei auf. Einen Tag später, als er sich mit dem König zum traf, spielte er das Lied zur ?elustigung ab. Der König war erfreut, alle waren glücklich, und wenn sie nicht gestorben sind...	Gesetz der Musik [25]
Aufprall absorbieren (F)[28132] R: 30m / D: 10min/St Schläge auf die Festung werden auf magische Weise absorbiert, sodass sie nur halben Schaden verursachen. Dieser Zauber kann die gesamte Festung (oder einen beliebigen Teil davon) betreffen.	Befestigungen [25]
Aufteilen (F)[7843] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft 1 / 4 Stufen Abbilder des Zaubernden, die sich bewegen, wie er es wünscht. Wird ein Abbild geschlagen, so verschwindet es.	Wege der Flucht [13]
Aufwecken (US*)[15735] R: B / D: P Das Ziel wird sofort aus dem Traumzustand geweckt. Dieser Zauber weckt niemanden aus einem Koma auf, es sei denn, das Koma ist die direkte Ursache für die Reise in die Traumwelt.	Wissen über Träume [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Aufzeichnen (I)[15820] R: 30m / D: 10min/St Wie Szene speichern, außer dass der Zaubernde diesen Zauber auf ein Ziel wirkt und nicht in der Nähe sein muss, während der Zauber die Szene oder das Bild aufzeichnet. Der Zaubernde muss das Aufzeichnungsziel erreichen und einen weiteren Aufzeichnen-Zauber darauf wirken, um die Aufzeichnung abzurufen. Ein zweiter Aufzeichnungszauber, der auf eine Aufzeichnung gewirkt wird, wirkt wie ein Szene speichern-Zauber. Wenn die Dauer des ersten Aufzeichnungszauber abgelaufen ist, löst er sich auf und nimmt alle Aufzeichnungen mit sich.	Wiedererschaffungen [7]
Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P(C) Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.	Selbstheilung [11]
Auge d. Natur (150km) (I)[16279] R: 150km / D: C Wie Auge der Natur (1,5km), außer dass die Reichweite 150 Kilometer beträgt und der Zaubernde ein Gebiet von 150m Radius überwachen kann.	Wissen über die Natur [30]
Auge der Natur (1,5km) (I)[16276] R: 1,5km / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, Aktivitäten in einem festen Bereich mit 30m Radius in einem bekannten Gebiet zu visualisieren und zu spüren.	Wissen über die Natur [15]
Auge der Natur (15km) (I)[16277] R: 15km / D: C Wie Auge der Natur (1,5km), außer dass die Reichweite 15 Kilometer beträgt und der Zaubernde ein Gebiet von 150m Radius überwachen kann.	Wissen über die Natur [20]
Auge lösen (F)[5447] R: 30m / D: P Wie Ohr lösen, betrifft aber ein Auge.	Fleisch zerstören [11]
Augen & Ohren Regeneration (H)[5893] R: B / D: P Der Zaubernde kann in 1-10 Tagen ein Auge oder ein Ohr (auch Innenohr) neu wachsen lassen.	Gesetz der Organe [20]
Augenbinde entfernen (F)[6614] R: S / D: - Entfernt jegliche Augenbedeckung vom Gesicht des Zaubernden.	Wege des Entkommens [11]
Augenspion (F)[19424] R: S / D: 1min/St Eines der Augen des Zaubernden entwickelt winzige Fledermausflügel und kann vom Körper des Zaubernden wegfliegen (RS 2/0/0/0/1, Ausweichen Pool 100, LE 5). Der Zaubernde hat die vollständige Kontrolle über das Auge und kann durch es sehen. Das Auge hat keine Reichweite, fliegt aber mit einer Geschwindigkeit von 15m/Runde und wenn es nicht vor Ablauf der Wirkungsdauer zum Zaubernden zurückkehrt, verdorrt es und stirbt, und der Zaubernde hat nur noch ein Auge, wodurch er 3W10 Schaden durch den Verlust erleidet. Wenn das Auge Schaden nimmt, nimmt auch der Zaubernde den Schaden.	Üble Veränderungen II [6]
Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St Erschafft eine strahlende Aura um den Zaubernden, die ihn machtvoller aussehen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 1 erschwert, alle magischen Attacken um 5.	Sternenlicht [2] , Lichtmagie [3] und Leuchten [4]
Aura (F)[6751] R: S / D: 10min/St Erschafft eine helle Aura um den Zaubernden, die ihn mächtiger erscheinen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.	Wege des Schutzes [3] und Verlockungen [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.	Wege des Lichts [3]
Aura des Champions @ (F)[19500] R: S / D: 1KR/St Der Heilige Champion erhält eine helle Aura um sich herum, die ihn als Heiligen Champion ausweist und alle Angriffe gegen ihn um 1 pro 2 Stufen (magische Angriffe) bzw. 1 pro 10 Stufen (physische Angriffe) verringert.	Heiliger Champion [3]
Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).	Zuflucht des Verstandes [5]
Aura erweitern I (F)[3242] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann den Radius seiner Aura erweitern, und so den Effekt eines Aura verändern- oder eines Aura-Spruches auf alle in 1,5 m Umkreis zu erweitern.	Aura Magie [8]
Aura erweitern II (F)[3247] R: S / D: 1KR/St Wie Aura erweitern I, aber der Zaubernde kann die Aura auf bis zu 3 m im Umkreis erweitern.	Aura Magie [13]
Aura erweitern III (F)[3250] R: S / D: 1KR/St Wie Aura erweitern I, aber der Zaubernde kann die Aura auf bis zu 4,5 m im Umkreis erweitern.	Aura Magie [16]
Aura erweitern IV (F)[3253] R: S / D: 1KR/St Wie Aura erweitern I, aber der Zaubernde kann die Aura auf bis zu 6m im Umkreis erweitern.	Aura Magie [19]
Aura I (D)[3236] R: S / D: 1KR/St Läßt die Aura des Zaubernden für normale Sicht sichtbar werden. Diese Machtdarstellung bewirkt einen Abzug von -5 auf alle Angriffe gegen den Zaubernden.	Aura Magie [2]
Aura II (D)[3240] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber der Abzug ist -10.	Aura Magie [6]
Aura II (F)[14803] R: S / D: 10min/St Wie Aura, läßt den Zaubernden jedoch machtvoller erscheinen und zieht 10 von allen magischen und 2 von allen physischen Attacken gegen ihn ab.	Lichtmagie [5]
Aura III (D)[3244] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber der Abzug ist -15.	Aura Magie [10]
Aura IV (D)[3248] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber der Abzug ist -20.	Aura Magie [14]
Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C Der Zaubernde kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).	Meister der Wahrnehmung [4]
Aura sichtbar machen I (I)[3235] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Aura einer Person oder eines mag. Gegenstands sichtbar machen. Er erfährt aber nur die Quelle der Macht.	Aura Magie [1]
Aura sichtbar machen II (I)[3237] R: S / D: 1min/St Wie Aura sichtbar machen I, aber der Zaubernde erfährt nur gute oder böse Tendenzen, keine Quelle der Macht.	Aura Magie [3]
Aura sichtbar machen III (I)[3239] R: S / D: 1min/St Wie Aura sichtbar machen I, aber der Zaubernde erfährt die ungefähren Energiepunkte (¢10%), die das Ziel noch hat, aber weder gute oder böse Tendenzen, noch die Quelle der Macht.	Aura Magie [5]
Aura speichern I (U)[3245] R: S / D: V Der Zaubernde kann irgendeinen Defensiv- oder Informationszauber bis zur 10. Stufe in die Aura setzen, der aktiv bleibt, bis er vom Zaubernden gelöscht wurde oder der Zauber gebrochen wird. Der Zaubernde kann nur einen solchen Zauber auf einmal aktiv haben.	Aura Magie [11]
Aura speichern II (U)[3254] R: S / D: V Wie Aura speichern I, aber mit Zaubern bis zur 20. Stufe sein.	Aura Magie [20]
Aura V (D)[3252] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber der Abzug ist -25.	Aura Magie [18]
Aura verändern I (P)[3238] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann seine Aura verändern, so daß sie einer anderen Quelle der Macht zu entspringen scheint. (Gute oder Böse Tendenzen oder relative Macht können nicht verändert werden.	Aura Magie [4]
Aura verändern II (P)[3249] R: S / D: 1min/St Wie Aura verändern I, aber der Zaubernde kann zusätzlich noch seine moralische Einstellung (Gut / Böse) verändern, nicht jedoch seine Quelle und seine ungefähre Macht.	Aura Magie [15]
Aurafeuer I (F E)[3241] R: S / D: 1KR/St(C) Die Aura des Zaubernden gibt spürbar Hitze ab. Allen innerhalb 1,5m Umkreis, denen ein WW mißlingt, bekommen einen krit. Treffer `A` durch Hitze. Für je 7 Energiepunkte, die der Zaubernde mehr ausgibt, steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (7=A, 14=B, 21=C usw.).	Aura Magie [7]
Aurafeuer II (F E)[3246] R: S / D: 1KR/St(C) Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 3 m und für je 12 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.	Aura Magie [12]
Aurafeuer III (F E)[3251] R: S / D: 1KR/St(C) Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 4.5m und für je 17 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.	Aura Magie [17]
Aurafeuer IV (F E)[3255] R: S / D: 1KR/St(C) Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 6 m und für je 25 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.	Aura Magie [25]
Ausbruch (F)[26693] R: 30mR / D: - Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.	Wege der Öffnung [60]
Ausbrüten (F)[8073] R: B / D: P Der Zaubernde kann das genetische Material bei der Befruchtung eines Eis beeinflussen (nur nichthominoide Lebensformen). Das Ergebnis wird eine optimale Kombination der parentalen Merkmale sein. Das entstehende Wesen wird um 5 - 25 % (in allen Merkmalen) besser sein als der durchschnittliche Nachkomme. Ein Zauberpatzer verkehrt den Effekt des Zaubers ins Gegenteil um.	Wege der Tierhaltung [50]
Ausbrüten (F)[8052] R: B / D: V Der Zaubernde kann Stufe Eier für Stufe Tage bebrüten. Zauber muß auf einen passenden Behälter für die Eier gesprochen werden, der die Eier bebrütet, bis sie ausschlüpfen oder die Dauer endet. Zauber schützt nicht vor extremen Umweltbedingungen (Frost, rauhe Behandlung, Wasser).	Wege der Tierhaltung [2]
Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Zaubernde maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.	Körper erhalten [3]
Ausführen (F)[8377] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann alle und jeden Spruch dieser Liste benutzen. Gibt eine exzellente Musik- und Lichtshow für alle Zuhörer.	Gesetz der Musik [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Auslöser[27296] R: 3m/St / D: P Wird dieser Zauber zusammen mit einem Torzauber gewirkt, kann das Tor während der Wirkungsdauer beliebig oft geöffnet oder geschlossen werden. Der Auslöser kann ein beliebiges Wort oder eine Reihe von Umständen sein, die der Zaubernde festlegt.	Arkanes Tor [18]
Aussehen (F)[14569] R: S / D: 10min/St Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch eine Aussehen von 100.	Houris Veränderungen [3]
Außerordentlichen Drink erschaffen (F)[8083] R: B / D: P Erschafft 0,5 l pro Stufe eines nichtmagischen, trinkbaren Getränks (Bier, Wein, Schnaps, Proteingetränk, Met o.ä.). Der Zaubernde muß entsprechende Aufbewahrungsmöglichkeit haben. Getränk kann Temperatur zwischen 0 und 100 °C haben.	Wege des Feinschmeckers [10]
Außerordentliches Essen erschaffen (F)[8094] R: B / D: P Erschafft genug Essen für Stufe Personen. Dieser Zauber erschafft einfach praktisch alles, das nichtmagisch und eßbar ist. Der Zaubernde muß entsprechende Behälter / Gedecke bereit haben. Nahrung kann Temperaturen von 0 bis 100 °C haben. So erschuf z.B. Arrant zum Empfang einiger Freunde, die gerade vom Drachenerschlagen zurückkamen ein siebengängiges Menü mit Drachenzunge, Drachenohrensalat und Drachensteaks...	Wege des Feinschmeckers [25]
Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Der Zaubernde kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Zaubernde den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.	Zuflucht des Verstandes [16]
Ausstrahlung X (U)[27889] R: S / D: 10min/St Erhöht die persönliche Ausstrahlung des Zaubernden um 10 und sein Aussehen um 20.	Verlockungen [1]
Ausstrahlung XX (U)[27906] R: S / D: 10min/St Wie Ausstrahlung X, aber 20 werden zur persönliche Ausstrahlung und 40 zum Aussehen hinzugefügt.	Verlockungen [11]
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 Zaubernde mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Zaubernde seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.	Zeremonien [16]
Austrocknung (E)[26044] R: 15m / D: P / WW:-10 Das Ziel beginnt sofort zu dehydrieren und zu verwittern, als würde es sich in einer windigen Sandwüste befinden. Das Ziel ist sofort auf -10 auf alle Aktionen und verliert 10% seiner maximalen Lebensenergie. Für jede Runde, die der Zaubernde sich auf diesen Spruch konzentriert, verliert das Ziel weitere 10 Aktivität und 10% der maximalen Lebensenergie. Wenn der Zaubernde die Konzentration für 15 Runden aufrecht erhalten kann (der allgemeine Malus also 150 beträgt), so verwandelt sich das Opfer in eine ausgetrocknete Hülle. Wenn der Zaubernde die Konzentration beendet oder das Opfer außer Reichweite gerät, behält das Opfer den aktuellen Malus und bekommt auch keine Lebensenergie zurück. Die Lebensenergie kann normal geheilt werden, aber der allgemeine Malus verringert sich nur um 10 pro Tag (sofern das Ziel ausreichend Flüssigkeit zu sich nimmt).Alternativ dazu kann der Malus durch einen erfolgreichen Zauber Krankheit heilen (H) und vollständiges Wiederherstellen der Lebensenergie geheilt werden.	Gesetz des Feuers [23] , Flüssigkeiten zerstören [23] und Kanäle [27]
Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V Der Zaubernde vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Der Zaubernde kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)	Kampfreflexe [9]
Ausweichen I (F *)[5310] R: S / D: 1KR Der Zaubernde kann einer von vorne kommenden, nichtmagischen Attacke (Nahkampf / Geschoß) besser ausweichen: Die Attacke bekommt 50% Abzug.	Ausweichen / Flucht [3]
Ausweichen III (F *)[5315] R: S / D: 1KR Wie Ausweichen I, nur kann man drei Angriffen von vorne besser ausweichen, (Abzüge: 50%)	Ausweichen / Flucht [8]
Ausweichen V (F *)[5320] R: S / D: 1KR Wie Ausweichen I, nur kann man 5 Angriffen von vorne besser ausweichen (Abzüge 50%).	Ausweichen / Flucht [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Automat erkennen (P*)[15953] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde ist sich der Anwesenheit aller belebten Objekte/Kreaturen in seiner Reichweite bewusst.	Meister des Belebens [2]
Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V Der Zaubernde kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Der Zaubernde kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.	Kampfreflexe [50]
Autor (I)[8415] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt den Namen des Autors eines Textes.	Bibliothek meistern [15]
Balance (U *)[5364] R: S / D: V Addiert 50% zu einer Probe für ein langsames Manöver (z.B.: Auf dem Dachfirst gehen)	Körperfähigkeiten [1] und Gesetz der Unterhaltung [4]
Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.	Verzauberung des Körpers [3]
Balance I (F *)[4944] R: S / D: 1KR/St Mit diesem Spruch hat der Zaubernde +50 auf alle Balancemanöver.	Bewegungen verbessern [6]
Balance II (F *)[4950] R: S / D: 1KR/St Wie Balance I, aber der Zaubernde kann die Manöver zusätzlich mit doppelter Geschwindigkeit ablegen..	Bewegungen verbessern [12]
Balance III (F *)[4955] R: S / D: 1KR/St Wie Balance II, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [17]
Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Der Zaubernde kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [7]
Ball formen (U *)[3973] R: S / D: 1AT Der Zaubernde kann die Form seines nächsten Elementenballs bestimmen (abflachen, kleinerer Radius o.ä.). ACHTUNG: Der Radius des Zaubers wird dadurch nicht vergrößert!	Zauber formen [7]
Ballade / Sage (U)[8370] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jede Geschichte, Sage o.ä. in Form eines Gesangs darbringen. Dies erlaubt auch, alles was gesungen oder gesprochen wird in einem Rhythmus zu fassen. So will z.B. der Weise Mape seinen Leuten beibringen, warum sie Skaire Mountain meiden sollen. Er wirft einen Balladen-Zauber und die Geschichte wird als Lied zur Erziehung der Kinder genutzt.	Gesetz der Musik [16]
Ballast (F)[8187] R: B / D: - Der Zaubernde kann den Ballast um (100 kg pro Stufe verändern, um die Manöver des Schiffs zu unterstützen. Dies erlaubt maximale Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit.	Gesetz des Segelns [19]
Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h Der Zaubernde 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 Zaubernde kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.	Tore meistern [14] , Erschaffungen [18] und Wege des Feinschmeckers [50]
Bannen I (F M)[3286] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann eine Wesenheit, die mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde, für 1 Jahr / 10 Fehlwurf in seine Heimatexistenzebene verbannen. Wenn das Wesen von dem Zaubernden beschworen wurde und sich noch innerhalb des Schutzdiagramms befindet, hat es einen Malus von -50 auf den Widerstandswurf.	Beschwörungen [2]
Bannen II (F M)[3289] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [5]
Bannen III (F M)[3292] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören III herbei-gerufen wurden.	Beschwörungen [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bannen IV (F M)[3295] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [11]
Bannen V (F M)[3298] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [14]
Bannen VI (F M)[3301] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [17]
Bannen VII (F M)[3304] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesenheiten, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [20]
Bärenhaut (F)[6277] R: S / D: 1min/St Die Haut des Zaubernden wird hart wie Bärenhaut (RS gg. Magie 8)	Tierfähigkeiten [14]
Barriere (3m R) (F)[14326] R: 22,5m / D: 1KR/St(C) Wie Verbiegen, jedoch hat der Wirkungsbereich die Form einer Säule.	Gesetz des Magnetismus [10]
Barriere (6m R)[14332] R: 45m / D: 1KR/St Wie Barriere (3m R), jedoch mit 6m Radius.	Gesetz des Magnetismus [16]
Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.	Barrieren [25]
Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1KR/St Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.	Barrieren [8]
Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.	Barrieren [7]
Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).	Barrieren [13]
Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).	Barrieren [30]
Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.	Barrieren [6]
Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1KR/St Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.	Barrieren [5]
Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.	Barrieren [12]
Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.	Barrieren [10]
Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.	Barrieren [18]
Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1KR/St Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.	Barrieren [9]
Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.	Barrieren [15]
Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.	Barrieren [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)	Barrieren [3]
Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.	Barrieren [2]
Barriere I (F E)[3517] R: 30m / D: 1min/St Erschafft eine unsichtbare Barriere in 1,5 m Umkreis um das Ziel. Alle physischen und Elementenangriffe durch sie hindurch werden um 25 (Pool bzw. Elementenangriff) vermindert. Zum Durchdringen der Barriere ist eine Kraft- und eine Geschicklichkeitsprobe jeweils gegen den halben Wert nötig. Klappt eine der Proben nicht, erhält man einen krit. Treffer `A` durch Schock. Die Barriere bewegt sich mit dem Ziel.	Kraftfelder [5]
Barriere II (F E)[3522] R: 30m / D: 1min/St Wie Barriere I, aber mit Radius 3 m.	Kraftfelder [12]
Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.	Barrieren [11]
Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiekundigen. Siehe auch Einleitung.	Barrieren [19]
Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen Der Zaubernde wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.	Barrieren [4]
Bastion (F)[3284] R: B / D: 10min/St Erschafft einen magischen Schild, der 50 SP / Stufe absorbiert. Schild kann 3m/Stufe Radius haben. Dies schützt die gesamte Struktur, bis der Schild zerstört wird, der Zauber gelöscht wird, oder die Dauer beendet ist.	Befestigungen meistern [50]
Bauchreden (E c)[4700] R: S / D: C Der Zaubernde kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).	Glanz [1]
Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).	Kleine Illusionen [1]
Bauchreden (F)[8314] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde spricht, und seine Stimme ertönt von einem Punkt in 3m / Stufe Entfernung (muß in seinem Sichtfeld sein).	Gesetz der Unterhaltung [6]
Bäume beleben (F c)[6095] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde kann einen Baum bewegen und die Aktionen kontrollieren. Die Werte hängen von der Größe und der Art des Baums ab. Eine große Eiche entspräche einem erwachten Baum (C&T I, S.51).	Bäume meistern [12]
Bäume heilen (H)[6093] R: B / D: P Wie 2), aber der Zaubernde kann Bäume heilen.	Bäume meistern [10]
Baumeisterschaft[27057] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste ausführen.	Bauwerke [50]
Baumtür (100m/St) (F)[16170] R: S / D: - Wie Baumtür (30m/St), außer dass die Bäume bis zu 100m/ Stufe voneinander entfernt sein können.	Bewegungen der Natur [30]
Baumtür (30m/St) (F)[6103] R: S / D: - Der Zaubernde kann einen Baum betreten und aus einem anderen, bis zu 30m pro Stufe entfernten, wieder heraustreten.	Bewegungen der Natur [20] und Bäume meistern [20]
Baumtür I (F)[3867] R: 3m / D: - Das Ziel kann in einen Baum hineingehen und aus einem anderen in bis zu 30 m pro Stufe Entfernung wieder herauskommen.	Wissen über Holz [10]
Baumtür III (F)[3875] R: 3m / D: - Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.	Wissen über Holz [18]
Baumwiederkehr (F)[16171] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, zu jedem Baum innerhalb einer Reichweite von 1,5km pro Stufe zurückzukehren (d. h. sich zu teleportieren); erfordert ein Stück des Baumes.	Bewegungen der Natur [50]
Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C Der Zaubernde kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.	Geburtshilfe [15]
Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.	Körper erhalten [12]
Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.	Körper erhalten [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bedeutung (I)[7546] R: B / D: - Bestimmt, ob der untersuchte Gegenstand irgendeine kulturelle oder historische Bedeutung hat, aber nicht, welche das ist.	Wissen über magische Dinge [6] und Abschätzen [6]
Beeinflussen (M)[3818] R: 3m/St / D: - Macht einem Ziel die Sicht des Zaubernden schmackhaft, falls sie sich nicht total gegen es wendet.	Wege des Geheimen [8]
Beenden (S *)[5969] R: S / D: - Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Zaubernden gesprochen werden fehlgehen.	Schicksal meistern [8]
Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P Ein Ziel wird den Befehlen des Zaubernden gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.	Gesetz des Kampfes [11]
Befehl I (F M)[3285] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Der Zaubernde kann ein Wesen, das mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde kontrollieren. Wenn der Zauber fehlgeht, kann das Wesen das Schutzdiagramm verlassen und den Zaubernden angreifen. Das Wesen wird Befehle des Zaubernden so gut es kann ausführen, es bekommt jedoch einen extra Widerstandswurf +25, wenn der Befehl auf seinen Tod hinausläuft oder es verletzt werden könnte. Dämonen und ähnliche Kreaturen können mit dem Zaubernden handeln, wenn die Aufgabe ihre Fähigkeiten übersteigt (um andere Dämonen oder Kräfte hinzuzuziehen o.ä.) oder statt dessen dem Zaubernden über die Dauer des Befehl-Spruches zu dienen.	Beschwörungen [1]
Befehl II (F M)[3288] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [4]
Befehl III (F M)[3291] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören III herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [7]
Befehl IV (F M)[3294] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [10]
Befehl V (F M)[3297] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [13]
Befehl VI (F M)[3300] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [16]
Befehl VII (F M)[3303] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [19]
Befehlsstimme (M)[16357] R: 15m / D: C Das Ziel ist gezwungen, dem Zaubernden wie bei Suggestion zu gehorchen, solange der Zaubernde sich konzentriert und mit dem Ziel spricht. Der Zaubernde kann sich gleichzeitig auf diesen Zauber und einen Sprache-Zauber konzentrieren.	Wege der Stimme [10]
Befehlswort (M*)[16360] R: 15m / D: - Das Ziel wird, wenn der Zaubernde beispielsweise „halt“ befiehlt, für diese Runde zu völliger Untätigkeit gezwungen.	Wege der Stimme [15]
Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Zaubernden wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).	Zeremonien [19]
Befruchtung (H)[16140] R: 3m / D: 1Saison Befruchtet auf einer Fläche von 3m x 3m die Pflanzen, sodass sie kräftig wachsen und gesunde Früchte tragen. Sorgt für einen hohen Ernteertrag.	Anreicherung [5]
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.	Zeremonien [4]
Begräbnisasche vorbereiten (F)[16010] R: B / D: 1Tag Ermöglicht es dem Zaubernden, die verbrannten Überreste eines Wesens in eine Form zu bringen, die für die Extraktion seiner Essenzsalze geeignet ist (in einem eintägigen Vorgang). Dieser Zauber muss gewirkt werden, bevor der Zauber Extrahieren der essentiellen Salze durchgeführt werden kann.	Palingenese [3]
Begrenztes Leben[15974] R: B / D: P Der Zaubernde bewirkt, dass ein belebtes Objekt, Gas, Flüssigkeit, Energie usw., das durch diese Liste erschaffen wurde, dauerhaft belebt bleibt.	Meister des Belebens [30]
Begrenzungsschlag (E)[28128] R: 30m / D: 10min/St Nachdem der Ingenieur diesen Zauber gewirkt hat, muss jeder Feind, der die Außenmauern der Festung berührt, einen Widerstands-Wurf bestehen oder wird von einem kritischen Treffer A getroffen, den der Zaubernde nach eigenem Ermessen (und nach Ermessen des Spielleiters) auswählt. Beispielsweise können die Mauern einer Burg „unter Strom gesetzt“ werden und somit A kritische Treffer durch Elektrizität verursachen.	Befestigungen [15]
Beherrschen (F)[7689] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein Wesen beherrschen, wenn diesem ein WW mißlingt. Zwingt der Zaubernde das Wesen zu etwas, das gegen seine Natur ist, so erhält das Wesen einen WW um freizukommen. Ebenso erhält es einen WW, wenn es eine Stufe aufsteigt. Zauber benötigt 10 min. pro Stufe des Wesens.	Wege der Beherrschten [50]
Beherrschen (M c)[5646] R: 3m/St / D: C Wie Tiere beherrschen I, aber der Zaubernde kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.	Gesetz der Natur [30]
Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St Das Ziel muss dem Zaubernden gehorchen wie in Suggestion.	Einflüsse [7] und Verstand beherrschen [8]
Beherrschten ausleihen(F)[7674] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann die Kontrolle über einen seiner gespeicherten Beherrschten an einen anderen Zaubernden ausleihen, wenn der die Fähigkeiten besitzt, ihn zu führen (muß mindestens 10. Stufe für einen Beherrschten sein).	Wege der Beherrschten [8]
Beherrschten befreien (F)[7686] R: B / D: - Der Zaubernde kann den Beherrschten eines anderen Zaubernden befreien. Der andere Zaubernde muß einen WW gegen diesen Zauber machen. Mißlingt er, ist der Beherrschte frei.	Wege der Beherrschten [20]
Beherrschten entdecken (I)[7669] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann alle Beherrschten im Umkreis wahrnehmen. Er stellt nur fest, daß welche da sind, aber nicht wo, und wessen.	Wege der Beherrschten [3]
Beherrschten ersetzen (F)[7680] R: B / D: V Der Zaubernde kann einen gespeicherten Beherrschten in eine Stasis versetzen. Ziel altert nicht mehr, braucht kein Wasser, Essen oder Luft mehr. Dauer muß beim Zaubern angegeben werden (max. 1 Jahr pro Stufe) und kann nicht verlängert werden, nur vorzeitig abgebrochen.	Wege der Beherrschten [14]
Beherrschten herbeizaubern (F)[7681] R: V / D: - Der Zaubernde kann einen gespeicherten Beherrschten zu sich hin teleportieren.	Wege der Beherrschten [15]
Beherrschten kennen (I)[7684] R: V / D: C Der Zaubernde kann die Gedanken und zukünftigen Absichten (nahe Zukunft) eines gespeicherten Beherrschten erfahren.	Wege der Beherrschten [18]
Beherrschten lokalisieren (I)[7672] R: V / D: - Informiert den Zaubernden über den Aufenthaltsort eines ausgewählten und gespeicherten Beherrschten.	Wege der Beherrschten [6]
Beherrschten speichern (I)[7667] R: S / D: - Der Zaubernde speichert die relevanten Parameter eines seiner eigenen Beherrschten für den späteren Gebrauch anderer Sprüche dieser Liste.	Wege der Beherrschten [1]
Beherrschten übernehmen (F)[7683] R: V / D: C Der Zaubernde nimmt Besitz vom Körper eines Beherrschten. Er übernimmt keine seiner Fähigkeiten und muß seine eigenen Energiepunkte und Zauber benutzen.	Wege der Beherrschten [17]
Beherrschten vortäuschen (F)[7671] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erscheint als einer seiner Beherrschten (äußerlich und bei geistigen Untersuchungen). Der Zaubernde bekommt jedoch nicht dessen Fähigkeiten.	Wege der Beherrschten [5]
Beherrschten zerstören (F)[7688] R: V / D: - Der Zaubernde zerstört Körper und Seele für immer.	Wege der Beherrschten [30]
Beherrschten zwingen (F)[7687] R: V / D: - Der Zaubernde kann einen Beherrschten zu allem zwingen. Beherrschter hat einen WW, erhält aber bei Erfolg nicht seinen eigenen Willen.	Wege der Beherrschten [25]
Beherrschung der toten Geister I (FM*)[28228] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Tote kontrollieren I, außer dass der Zaubernde den Geist für andere sichtbar machen kann. Das Einholen von Informationen muss mit der Spruchliste Zwiesprache halten erfolgen.	Tote beschwören [4]
Beherrschung der toten Geister III (FM*)[15638] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Beherrschung der toten Geister I, außer dass drei Wesen der Stufe 1, ein Wesen der Stufe 2 und ein Wesen der Stufe 1 oder ein Wesen der Stufe 3 beherrscht werden können.	Tote beschwören [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Beherrschung der toten Geister V (FM*)[15641] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu 5 Stufen beherrscht werden können.	Tote beschwören [10]
Beherrschung der toten Geister VII (FM*)[15644] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu 7 Stufen beherrscht werden können.	Tote beschwören [13]
Beherrschung der toten Geister X (FM*)[15647] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu 10 Stufen beherrscht werden können.	Tote beschwören [16]
Behinderung (F)[19445] R: 30m / D: P Der Bewegungsmalus des Ziels durch Rüstungen verdoppelt sich.	Dunkle Flüche [5]
Beladen / Entladen (F)[8210] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann beliebig viele Objekte bewegen: 5 kg / Stufe / KR um bis zu 1,5 m pro Stufe. Sind die Objekte insgesamt schwerer als angegeben, so wirkt der Zauber nicht. Bewegung ist Teleportation, auch durch Wände, Entfernung ist linear.	Gesetz des Packens [18]
Belagerungskunde (IP)[28102] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, den baulichen Zustand einer belagerten Festung zu bestimmen. Dieser Zauber erkennt keine Unterminierungen, Tunnelbauarbeiten oder andere Versuche, Strukturen unterirdisch zu untergraben. Der Zaubernde würde beispielsweise erkennen, dass die Nordmauer durchbrochen wurde, aber nicht, dass dies durch einen eingestürzten Tunnel verursacht wurde.	Befestigungen [2]
Beleben (1 Jahr) (H)[7950] R: S / D: 1Jahr Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Jahr.	Prothesen [25]
Beleben (1 Jahr/St) (H)[7951] R: S / D: 1Jahr/St Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Jahr/Stufe.	Prothesen [30]
Beleben (1 Monat) (H)[7948] R: S / D: 1Monat Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Monat.	Prothesen [15]
Beleben (1 Woche) (H)[7946] R: S / D: 1Woche Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Woche.	Prothesen [11]
Beleben (24h) (H)[7942] R: S / D: 24h Belebt eine falsche Gliedmaße für 24h.	Prothesen [7]
Beleben (8h) (H)[7939] R: B / D: 8h Belebt eine falsche Gliedmaße für 8h.	Prothesen [4]
Belebte Energie (F)[15964] R: B / D: 10min/St Wie Energie beleben, aber die belebte Energie besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.	Meister des Belebens [13]
Belebte Flüssigkeit (F)[15962] R: B / D: 10min/St Wie Flüssigkeit beleben, aber die belebte Flüssigkeit besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.	Meister des Belebens [11]
Belebtes Anderes (F)[15965] R: B / D: 10min/St Wie Anderes beleben, aber die belebte magische Energie besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.	Meister des Belebens [14]
Belebtes Festes (F)[15963] R: B / D: 10min/St Wie Festes beleben, aber das belebte Material besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.	Meister des Belebens [12]
Belebtes Gas (F)[15959] R: B / D: 10min/St Wie Gas beleben, aber das belebte Gas besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.	Meister des Belebens [8]
Beleuchten (F)[8242] R: 1h/St / D: 1h/St Beleuchtet ein Objekt im Fenster, ein Schild vor der Tür o.ä..	Gesetz des Handelns [4]
Benommenheit (F *)[6811] R: 15m / D: 1KR/10Fehlwurf Der Zaubernde zeigt mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt ungeformte Kraft seiner Gottheit. Ziel ist benommen.	Kanäle [5]
Benommenheit (F)[14932] R: B / D: V / WW:-20 Wie Schmerz, außer dass das Ziel 10 Minuten lang pro 10 Fehlwurf benommen ist.	Zeichen der Macht [7]
Benommenheit (M)[19466] R: 3m/St / D: - Macht das Ziel für eine KR pro 10 Fehlwurf benommen.	Wege der Grausamkeit [3]
Benommenheit heilen (30m) (H s *)[5714] R: B / D: P Wie oben mit Reichweite 30m.	Wege der Heilung [17]
Benommenheit heilen (B) (H s *)[5704] R: B / D: P Heilt 1 KR Benommenheit.	Wege der Heilung [5] und Handauflegen [5]
Benommenheit heilen (H *)[3231] R: 3m / D: - Der Zaubernde heilt 1 KR Benommenheit pro Stufe.	Alte Heilung [20]
Benommenheit heilen (H S *)[8107] R: S / D: - Der Zaubernde wird von Stufe / 5 KR Benommenheit geheilt.	Körper meistern [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Benommenheit heilen I (30m) (H *)[7930] R: B / D: P Wie oben, nur wird irgendein Ziel in 30m Umkreis von 1 KR Benommenheit geheilt.	Schäden beherrschen [14]
Benommenheit heilen I (H *)[7918] R: B / D: P Heilt 1 Runde Benommenheit.	Schäden beherrschen [2]
Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: - Der Zaubernde wird von 1 KR Benommenheit geheilt.	Körpererneuerung [3] , Heiliger Krieger [4] und Schutz vor Schäden [6]
Benommenheit heilen I (H S)[6452] R: S / D: P Heilt 1 KR Benommenheit.	Wege der Oberfläche [3]
Benommenheit heilen II (H *)[6694] R: B / D: P Heilt 2 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)	Handauflegen [14]
Benommenheit heilen III (H *)[7924] R: B / D: P Heilt 3 Runden Benommenheit.	Schäden beherrschen [8]
Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: - Der Zaubernde wird von 3 KR Benommenheit geheilt.	Körpererneuerung [9] , Schutz vor Schäden [11] und Heiliger Krieger [11]
Benommenheit heilen III (H S)[6458] R: S / D: P Heilt 3 KR Benommenheit.	Wege der Oberfläche [9]
Benommenheit heilen V (H *)[7929] R: B / D: P Heilt 5 Runden Benommenheit.	Schäden beherrschen [13]
Benommenheit heilen V (H S)[6462] R: S / D: P Heilt 5 KR Benommenheit.	Wege der Oberfläche [13]
Benommenheit I (M)[5513] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel ist benommen.	Verstand zerstören [2]
Benommenheit I (M)[3764] R: 30m / D: 1KR Ziel ist eine Kampfrunde benommen.	Wege des Besiegens [1] und Geistige Attacke [1]
Benommenheit III (F)[3766] R: 30m / D: 3KR Ziel ist drei Kampfrunden benommen.	Wege des Besiegens [4] und Geistige Attacke [5]
Benommenheit III (M)[5517] R: 30m / D: 3KR/10Fehlwurf Ziel ist benommen.	Verstand zerstören [6]
Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: - Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Zaubernden erlöst.	Heiliger Krieg [14]
Benommenheit V (M)[7746] R: 30m / D: 5KR Wie oben mit Dauer 5 KR.	Geistige Attacke [11]
Benommenheit V (M)[5523] R: 30m / D: 5KR/10Fehlwurf Ziel ist benommen.	Verstand zerstören [12]
Benommenheit VI (F)[3772] R: 30m / D: 6KR Ziel ist sechs Kampfrunden benommen.	Wege des Besiegens [10]
Benommenheit X (M)[7752] R: 30m / D: 10KR Wie oben mit Dauer 10 KR.	Geistige Attacke [18]
Benommenheitsball (12m) (E)[3777] R: 30m / D: - Wie Benommenheitsball (6m), wirkt aber auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein.	Wege des Besiegens [15]
Benommenheitsball (24m) (E)[3780] R: 30m / D: - Wie Benommenheitsball (6m), wirkt aber auf ein 24 m durchmessendes Gebiet ein.	Wege des Besiegens [19]
Benommenheitsball (6m) (E)[3773] R: 30m / D: - Wie Benommenheitsbolzen, es entsteht aber ein Ball, der explodiert und auf ein 6 m durchmessendes Gebiet einwirkt. BEMERKUNG: Es gibt hierbei kein Zentrum des Angriffsspruchs.	Wege des Besiegens [11]
Benommenheitsbolzen (100m) (E)[3776] R: 100m / D: - Wie Benommenheitsbolzen (30m), mit Reichweite 100m.	Wege des Besiegens [14]
Benommenheitsbolzen (150m) (E)[3781] R: 150m / D: - Wie Benommenheitsbolzen (30m), mit Reichweite 150m.	Wege des Besiegens [20]
Benommenheitsbolzen (30m) (E)[3768] R: 30m / D: - Ein Bolzen purer elementarer Kraft entspringt der Handfläche des Zaubernden. Der Treffer wird auf der Schockbolzenangriffstabelle nachgeschlagen, aber alle kritischen Treffer werden ignoriert und statt Trefferpunkte bewirkt er Runden Benommenheit (z.B.: 4A hieße 4 Runden benommen).	Wege des Besiegens [6]
Benommenheitsklinge (E)[3770] R: S / D: 1KR/St Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Zaubernden. Der Zaubernde kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Schockbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden, aber statt Trefferpunkte und krit. Treffern KR Benommenheit verursachen (wie Benommenheitsbolzen). Der Zaubernde kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Benommenheitsbolzen.	Wege des Besiegens [8]
Benommenheitsschutzzauber (D)[15009] R: B / D: 24h Wie Alarm, außer dass das Wesen, das den Bruch verursacht hat, für 10 Minuten pro 10 Fehlwurf benommen ist.	Gesetz der Schutzzauber [13]
Beobachten (30m/St) (U)[15507] R: S / D: C Wie Beobachten (3m), außer dass die Reichweite 30m/Stufe beträgt.	Wahre Sicht [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Beobachten (3m) (U)[15497] R: S / D: C Der Zaubernde kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung auswählen und hat von diesem Punkt aus ein Sichtfeld; er kann sich drehen, aber nicht bewegen (es können Objekte wie Wände dazwischenstehen, er muss den Punkt bei Zauberbeginn aber sehen können und darf sich nicht mehr als 3m von diesem entfernen).	Wahre Sicht [4]
Beobachten (3m/St) (U)[15503] R: S / D: C Wie Beobachten (3m), außer dass der Blickpunkt bis zu 3m/ Stufe entfernt sein kann.	Wahre Sicht [10]
Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1Beobachtung(C) Der Zaubernde kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.	Verstand meistern [7]
Beobachten II (U)[15506] R: S / D: C Wie Beobachten (3m), außer dass 2 Punkte in einer Entfernung von bis zu 30m gleichzeitig beobachtet werden können.	Wahre Sicht [13]
Beobachtung (F)[14929] R: B / D: P Mit diesem Zauber kann der Zaubernde ein Beobachtungssymbol einritzen, das einzige permanente Symbol in dieser Liste. Die einzige Funktion dieses Symbols besteht darin, als Bezugspunkt und Wahrnehmungshilfe für die Zeichenwache-Zaubersprüche zu dienen. Der Zaubernde darf zu keinem Zeitpunkt mehr als die Hälfte seiner Stufe (aufgerundet) dieser Symbole gleichzeitig aktiv haben. Er kann jedoch ein zuvor eingezeichnetes Beobachtungssymbol aufheben, um ein neues an einer anderen Stelle anzubringen.	Zeichen der Macht [1]
Beobachtung (F)[3807] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde erhält Informationen durch intensives Beobachten einer Person oder eines Vorgangs durch immense Konzentration. Wahrnehmungsfähigkeit +100 für eine Wahrnehmung. Der Zaubernde kann diesen Spruch in Verbindung mit Aufnehmen nutzen, um lange Experimente detailgetreu wiederzugeben.	Wege des Experimentierens [25]
Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: - Informiert den Zaubernden über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.	Wege der Konstruktionen [1]
Berechnen I (I*)[15800] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, einfache mathematische Berechnungen (sehr einfache Gleichungen) durchzuführen.	Meister des Wissens [7]
Berechnen II (I*)[15804] R: S / D: - Wie Berechnen I, außer dass der Zaubernde mittelschwere Gleichungen (z. B. Algebra und Geometrie) berechnen kann.	Meister des Wissens [11]
Berechnen III (I*)[15808] R: S / D: - Wie Berechnen I, außer dass der Zaubernde sehr schwierige Gleichungen (z. B. Analysis, Trigonometrie usw.) berechnen kann.	Meister des Wissens [17]
Bereichsfluch (F)[19458] R: 30m / D: P Die Zauber des Verfluchten wirken nur auf die Hälfte der normalen Anzahl von Zielen bzw. den halben Wirkungsvereich. Wenn nur ein Ziel vom Verfluchten angegriffen wird, werden seine Boni für den Angriff halbiert.	Dunkle Flüche [18]
Berserker (F M *)[6996] R: S / D: V Der Zaubernde kann zweimal soviel Attacken machen pro Kampfrunde (Pool verdoppelt sich) bis alle Feinde geschlagen sind oder er sich wieder unter Kontrolle hat (Selbstbeherrschungsprobe) oder er Bewußtlos wird. Er muß jede Runde einen Feind angreifen oder sich einem nähern (seine Bewegungsweite verdoppelt sich). Dieser Zauber kann nicht mit Beschleunigungszaubern kombiniert werden. Jede KR bekommt der Zaubernde einen Schadenspunkt wegen des physischen Stresses.	Wege der Erzfeinde [18]
Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St 1 Wesen pro Stufe des Zaubernden kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.	Gesetz des Kampfes [13]
Berserkergang (U)[8109] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde verfällt für die Dauer des Spruchs in Berserkergang.	Körper meistern [12]
Beruhigen (M)[7896] R: 3m/St / D: 1min/St Ein Ziel wird beruhigt.	Verstand heilen [3]
Beruhigen (M)[7781] R: 30m / D: 1min/St Das Ziel unternimmt keine aggressiven/offensiven Handlungen und kämpft nur, wenn es angegriffen wird. Wenn der Zaubernde diesen Zauber auf ein bereits beruhigtes Ziel wirkt, fällt das Ziel in Schlaf.	Befehle [1] und Verstand kontrollieren [4]
Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.	Geburtshilfe [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Beruhigende Geschichte (M)[15774] R: 3m/St / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, seinem Publikum eine sehr beruhigende Geschichte zu erzählen. Das Ziel kann während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung keine aggressiven (feindseligen) Handlungen ausführen.	Geschichten weben [1]
Berühren (F)[19995] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Die Reichweite der Zauber des Ziels wird zu Berührung.	Zauber manipulieren [16]
Berührung d. Schmerzes IV (F*)[14247] R: B / D: - Wie Berührung des Schmerzes I, außer dass ein kritischer Treffer der Kategorie D verursacht wird.	Tödliche Tänze [14]
Berührung der Lähmung (F*)[14248] R: B / D: 10min/St / WW:-30 Wie Tanz der Benommenheit, außer dass dieser Zauber den berührten Teil des Ziels für 10 Minuten pro Stufe lähmt.	Tödliche Tänze [15]
Berührung des Giftes (U)[7806] R: B / D: V Der Zaubernde kann ein Gift auf seine Hände auftragen. Wenn er irgendeinen kritischen Treffer mit seinen Händen landet, so wirkt das Gift und ist dann aufgebraucht. Auch wenn er keinen kritischen Treffer landet besteht eine Chance (Trefferpunkte %), daß das Gift abgeht. Auch wenn er mit seinen Händen irgendetwas anderes macht, besteht jede KR eine 5% Chance, daß das Gift abgeht, je nachdem, was er mit seinen Händen macht.	Gift meistern [14]
Berührung des Lösens (F)[5439] R: B / D: P Gewebe und Knochen des Ziels lösen sich voneinander, als wäre das Opfer eine lange Strecke gefallen. Je nachdem, wie der Widerstandswurf fehlgeht, bekommt das Ziel unterschiedliche kritische Treffer durch Zerstörung: (01-10) = A , (11-20) = B , (21-30) = C , (31-40) = D , (>41) = E.	Fleisch zerstören [3]
Berührung des Schlafs (F*)[14245] R: B / D: V / WW:-30 Wie Tanz der Benommenheit, außer dass dieser Zauber das Ziel für 10 Minuten pro Stufe in Bewusstlosigkeit versetzt und danach in normalen Schlaf.	Tödliche Tänze [11]
Berührung des Schmerzes I (F*)[14237] R: B / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Ziel zu berühren und ihm einen kritischen Treffer durch Aufprall der Kategorie A zuzufügen.	Tödliche Tänze [2]
Berührung des Schmerzes II (F*)[14241] R: B / D: - Wie Berührung des Schmerzes I, außer dass ein kritischer Treffer der Kategorie B verursacht wird.	Tödliche Tänze [6]
Berührung des Schmerzes III (F*)[14243] R: B / D: - Wie Berührung des Schmerzes I, außer dass ein kritischer Treffer der Kategorie C verursacht wird.	Tödliche Tänze [9]
Berührung des Todes (F*)[14252] R: B / D: - / WW:-30 Das Ziel stirbt, wenn es nicht widersteht. Wenn es widersteht, so bekommt es 5 kritische Treffer durch Aufprall der Kategorie E.	Tödliche Tänze [50]
Besänftigen I (M)[5778] R: 30m / D: 1min/St Ziel wird keinerlei aggressiven Handlungen unternehmen. Es kämpft nur, wenn man es angreift.	Druidenfriede [1] und Besänftigen [2]
Besänftigen II (M)[5779] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber zwei Ziele.	Druidenfriede [3] und Besänftigen [4]
Besänftigen III (M)[5781] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber drei Ziele.	Druidenfriede [5] und Besänftigen [6]
Besänftigen IV (M)[5782] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber vier Ziele.	Besänftigen [8]
Besänftigen V (M)[5783] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber fünf Ziele.	Druidenfriede [7] und Besänftigen [9]
Besänftigen X (M)[5786] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber zehn Ziele.	Druidenfriede [10] und Besänftigen [12]
Beschleunigung I (F)[20009] R: 30m / D: 1KR/St Zauber, die 5 Stufen unter denen des Ziels liegen, gelten als leichte Zauber. Zauber, die 2 Stufen unter der des Ziels liegen, als mittlere Zauber. (anstatt 6/3)	Zauberkontrolle [7]
Beschleunigung II (F)[20014] R: 30m / D: 1KR/St Zauber, die 4 Stufen unter denen des Ziels liegen, gelten als leichte Zauber. Zauber, die 1 Stufen unter der des Ziels liegen, als mittlere Zauber. (anstatt 6/3)	Zauberkontrolle [12]
Beschwören I (F M)[3287] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann eine Wesenheit einer anderen Existenzebene beschwören, die innerhalb der nächsten 3 KR auftaucht. Das so herbeigerufene Wesen wird wie folgt ausgewürfelt: 01-09: Stufe I Dämon (C&T), 10-18 kleiner Frzzzm (C&T II), 19-27 Daedhel (C&T), 28-36 Hothrog (C&T), 37-45 Grumoz (C&T II), 46-54 Jann (C&T), 55-63 Tlaque (C&T II), 64-72 Corvox (C&T II), 73-81 Culrang (C&T), 82-90 Daerauk (C&T), 91-100 Benutze Beschwören II Tabelle.	Beschwörungen [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Beschwören II (F M)[3290] R: 30m / D: 1min/St Wie Beschwören I, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe II Dämon (C&T), 10-18 Lithaba (C&T II), 19-27 Säuredämon (C&T II), 28-36 Rauchdämon (C&T II), 37-45 großer Frzzzm (C&T II), 46-54 Clubber (RMCI), 55-63 Dictic (C&T II), 64-72 Nachtschwinge (C&T II), 73-81 Jinn (C&T), 82-90 Gogonaur (C&T), 91-100 Benutze Beschwören III Tabelle.	Beschwörungen [6]
Beschwören III (F M)[3293] R: 30m / D: 1min/St Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Rashtar (C&T II), 10-18 Dornendämon (C&T II), 19-27 Absorber (C&T II), 28-36 Flammenbiest (C&T II), 37-45 Mrem (C&T II), 46-54 Hothedhel (C&T), 55-63 Eisdämon (C&T II), 64-72 Blacar (C&T II), 73-81 Schreckensschwinge (C&T II), 82-90 Traag (C&T), 91-100 Benutze Beschwören IV Tabelle.	Beschwörungen [9]
Beschwören IV (F M)[3296] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe III Dämon (C&T), 10-18 Acarva (C&T II), 19-27 Plagendämon (C&T II), 28-36 Oran (C&T II), 37-45 Riesenfrzzzm (C&T II), 46-54 Discord (C&T II), 55-63 Vultrim (C&T II), 64-72 Dämonisches Protoplasma (C&T II), 73-81 Speerdämon (RMCI), 82-90 Hoard (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören V Tabelle.	Beschwörungen [12]
Beschwören V (F M)[3299] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe IV Dämon (C&T), 10-18 schwaches Element (C&T), 19-27 Shaitan (C&T), 28-36 Narauk (C&T), 37-45 Nycorak (C&T), 46-54 Juwelwesen (C&T II), 55-63 Schattendämon (RMCI), 64-72 Huntaar (C&T II), 73-81 Wächter (RMCI), 82-90 Götterchampion: Centaur (C&T II), 91-100 Benutze Beschw. VI Tabelle.	Beschwörungen [15]
Beschwören VI (F M)[3302] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe V Dämon (C&T), 10-18 Wächterelement (C&T), 19-27 Crystyl (C&T II), 28-36 Xaastyl (C&T II), 37-45 Ifrit (C&T), 46-54 Nobler Gogonaur (C&T), 55-63 Celebdel (C&T), 64-72 Marid (C&T), 73-81 Schwertdämon (RMCI), 82-90 Götterchampion: Geflügelter (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören VII Tabelle.	Beschwörungen [18]
Beschwören VII (F M)[3305] R: 30m / D: 1min/St Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe VI Dämon (C&T), 10-18 Stufe VII Dämon (C&T), 19-27 starkes Element (C&T), 28-36 Eraditor (C&T II), 37-45 Sturmdämon (C&T II), 46-54 Rhodintor (C&T II), 55-63 Thonis (C&T II), 64-72 Elementen Savant (C&T II), 73-81 Dämonengeißel (C&T II), 82-90 Götterchampion: Nobler (C&T II), 91-100 Benutze Wahres Beschwören Tabelle.	Beschwörungen [25]
Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V Der Gott des Zaubernden 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.	Zeremonien [50]
Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V(C) Der Zaubernde kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Zaubernden bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)	Geisteranrufungen [1] , Schwarze Beschwörung [2] und Tore meistern [3]
Beschwörung I (FM)[28422] R: 3m / D: 1KR/St Beschwört ein Wesen der 1. Stufe aus einer beliebigen Ebene. Die Art und die Heimat-Ebene des Wesens müssen vom Zaubernden festgelegt werden. Er kann eine bestimmte Person beschwören, wenn er den „wahren Namen" dieses Wesens kennt. Wenn das beschworene Wesen nicht willig ist, kann er es kontrollieren, wenn er sich konzentriert. Das Wesen kann pro Minute einen Widerstandswurf zum Brechen der Kontrolle nutzen.	Gesetz der äußeren Ebene [2]
Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.	Geisteranrufungen [2] und Tore meistern [5]
Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).	Geisteranrufungen [3] , Schwarze Beschwörung [4] und Tore meistern [7]
Beschwörung IV (F M c)[6795] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 4 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 4 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 4 sein).	Geisteranrufungen [4]
Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).	Geisteranrufungen [5] , Schwarze Beschwörung [8] und Tore meistern [9]
Beschwörung V (FM)[28428] R: 3m / D: 1KR/St Wie Beschwörung I, außer dass ein Wesen bis zur 5. Stufe beschworen werden kann.	Gesetz der äußeren Ebene [5]
Beschwörung VI (F M c)[6797] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 6 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 6 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 6 sein).	Geisteranrufungen [6]
Beschwörung VII (F M c)[6798] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 7 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 7 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 3½ Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 7 sein).	Geisteranrufungen [7]
Beschwörung VIII (F M c)[6799] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 8 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 8 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 4 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 8 sein).	Geisteranrufungen [8]
Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).	Geisteranrufungen [9] , Tore meistern [11] und Schwarze Beschwörung [11]
Beschwörung X (FM)[28436] R: 3m / D: 1KR/St Wie Beschwörung I, außer dass ein Wesen bis zur 10. Stufe beschworen werden kann.	Gesetz der äußeren Ebene [9]
Beschwörung XV (F M c)[6802] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 15 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 15 oder eine Kreatur der Stufe 3 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 15 sein).	Geisteranrufungen [11]
Beschwörungskreis I (FM§)[27404] R: 3m / D: 1min/St / WW:20 Der Zaubernde erschafft einen Beschwörungskreis. Wenn der Zaubernde den Kreis um sich selbst zieht, ist er eine Schutzsphäre gegen Wesen aus anderen Ebenen (Dämonen, bestimmte Elementare, etc.). Der Kreis muss mindestens dem Typ (I-VI) des Angreifers entsprechen (Kreise niedrigeren Typs haben keine Wirkung auf Kreaturen höheren Typs). Wenn der Zaubernde den Kreis so zieht, dass er sich nicht innerhalb des Kreises befindet, wird eine Kreatur aus einer anderen Ebene beschworen. Wenn ihr Typ mindestens dem Typ des Kreises entspricht, wird sie in der Sphäre gefangen gehalten; andernfalls besteht die normale Reaktion darin, den Zaubernden und/oder in der Nähe befindliche Gefährten anzugreifen. Würfle mit einem W100, um den Typ der Kreatur zu bestimmen: bei (1-60), wird die beschworene Kreatur ein Dämon, Elementarwesen usw. (je nachdem, was gewünscht wird) vom gleichen Typ wie der Kreis sein; bei (61-80), wird es vom niedrigeren Typ sein; bei (81-90), wird es ein höherer Typ sein; bei (91 +), wird es eine völlig zufällige ätherische Beschwörung sein. Solange das beschworene Wesen gefangen ist, kann der Zaubernde versuchen, mit ihm zu kommunizieren, und er kann es mit Zaubern bis zu seiner Stufe aus der Liste Schwarzer Kontakt belegen. Der Zaubernde kann die Kreatur auf ätherischem Wege wegschicken, um eine einfache Aufgabe zu erfüllen (jemanden töten, einen Gegenstand besorgen, diese Nachricht überbringen usw.); die Kreatur wird versuchen, die Aufgabe wortwörtlich zu erfüllen, und dann in den Kreis zurückkehren (wenn sie nicht zerstört wird). Die Ausführung der Aufgabe darf nicht mehr Zeit in Anspruch nehmen als die Dauer dieses Zaubers und die Kreatur darf sich nicht weiter als 1 km/Stufe vom Ort des Kreises entfernen müssen.	Äther meistern [6]
Beschwörungskreis II (FM§)[27412] R: 3m / D: 1min/St / WW:20 Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ II erzeugt.	Äther meistern [10]
Beschwörungskreis III (FM§)[27414] R: 3m / D: 1min/St / WW:20 Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ III erzeugt.	Äther meistern [13]
Beschwörungskreis IV (FM§)[27416] R: 3m / D: 1min/St / WW:20 Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ IV erzeugt.	Äther meistern [16]
Beschwörungskreis V (FM§)[27418] R: 3m / D: 1min/St / WW:20 Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ V erzeugt.	Äther meistern [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Beschwörungskreis VI (FM§)[27420] R: 3m / D: 1min/St / WW:20 Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ VI erzeugt.	Äther meistern [30]
Besessenheit (M)[7604] R: 3m/St / D: P Ziel kann sich nur noch auf ein Thema konzentrieren. Benötigt für alles andere die doppelte Zeit.	Psychose meistern [17]
Besessenheit heilen (H)[7910] R: B / D: P Heilt Besessenheit.	Verstand heilen [17]
Besessenheit I (F M)[5495] R: 30m / D: V Ziel wird von einem Typ I Dämon besessen. Der Zaubernde hat keine Macht über den Dämon oder über das Ziel. Der Dämon zwingt das Opfer zu zufälligen (nicht unbedingt bösen) Sachen. Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen Magieresistenzwurf gegen die Besessenheit.	Seelen zerstören [2] und Herrscher des Verstandes [5]
Besessenheit II (F M)[5499] R: 30m / D: V Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ II und einem Widerstandswurf einmal pro Minute.	Seelen zerstören [6] und Herrscher des Verstandes [10]
Besessenheit III (F M)[5502] R: 30m / D: V Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ III und einem Widerstandswurf einmal alle 10 Minuten.	Seelen zerstören [10] und Herrscher des Verstandes [15]
Besessenheit IV (F M)[5505] R: 30m / D: V Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ IV und einem Widerstandswurf einmal pro Stunde.	Seelen zerstören [13] und Herrscher des Verstandes [25]
Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.	Verstand schützen [7]
Besonderheiten speichern (P I)[3681] R: S / D: P Speichert das spezielle Muster eines Individuums, das so exakt kopiert werden kann (mit Sprüchen dieser Liste)	Materie manipulieren [9]
Bestechen (I)[8249] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt +1 / Stufe auf sein Bestechen-Talent.	Gesetz des Handelns [11]
Bestellen (I)[8244] R: S / D: V Dieser Zauber informiert den Zaubernden, wenn der Bestand einer Sache unter ein von ihm gesetztes Limit fällt.	Gesetz des Handelns [6]
Bestimmen (I)[8263] R: S / D: P Der Zaubernde erinnert sich an alle relevanten Informationen über eine Pflanze (Planzzeit, Ertragszeit, Abstände, Krankheiten, Wasser- und Sonnenbedarf usw.)	Gesetz des Farmers [1]
Bestimmen (I)[8055] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt die Einordnung des Tiers, auf das dieser Zauber gesprochen wurde (Reich, Stamm, Klasse, Ordnung, Familie, usw.).	Wege der Tierhaltung [5]
Bestimmung (I)[5966] R: S / D: - Der Zaubernde kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.	Schicksal meistern [5]
Betäuben (H)[7954] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann ein Gebiet von 100 ccm gefühllos machen um Schmerzen zu lindern, mit kleineren Nebenerscheinungen (z.B. -10 auf Geschicklichkeit).	Nerven und Organe beherrschen [2]
Betäubung (F)[8157] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde betäubt ein Ziel, das keinen Schmerz währenddessen fühlt.	Heilung [13]
Betrügen (M)[7656] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Verdacht, aber das Ziel wird bei allen Gelegenheiten versuchen, zu betrügen (z.B. bei Kartenspielen, beim Teilen usw.).	Verstand unterwandern [5]
Beunruhigender Blick I (M)[14009] R: 30m / D: P Der Zaubernde lässt das Ziel glauben, dass es ständig beobachtet wird. Es bekommt einen Malus von 5 auf alle Aktionen.	Böses Auge [3]
Beunruhigender Blick IV (M)[14013] R: 30m / D: P Wie Beunruhigender Blick I, außer dass der Modifikator -20 beträgt.	Böses Auge [7]
Beunruhigender Blick VII (M)[14018] R: 30m / D: P Wie Beunruhigender Blick I, außer dass der Modifikator -35 beträgt.	Böses Auge [12]
Beunruhigender Blick X (M)[14023] R: 30m / D: P Wie Beunruhigender Blick I, außer dass der Modifikator -50 beträgt.	Böses Auge [17]
Beutel der Alten Magie (F)[8203] R: B / D: 1h/St erschafft ein verstecktes Transportgebiet (ein Nullsphäre), mit einer Größe von 0,03 m³ pro Stufe, das maximal Objekte mit einem Gesamtgewicht von Stufe / 10 Kg halten kann. Der Zaubernde kann den Inhalt der Nullsphäre sofort in seine Hand herbeirufen. Für die Dauer des Spruchs kann der Zaubernde beliebig viele Objekte in und aus dem Beutel geben / holen. Alle Objekte, die beim Ende des Zaubers noch im Beutel sind, erscheinen zu Füßen des Zaubernden.	Gesetz des Packens [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bewachter Tempel @ (F)[19505] R: B / D: 1h/St Erzeugt ein kleines Gebäude (bis zu 3m³ pro Stufe), in dem der Heilige Champion während seiner Kampagne untergebracht werden kann. Das Innere wird von den äußeren Umweltbedingungen nicht beeinflusst. Das Gebäude hat die gleiche strukturelle Festigkeit wie ein gut gebautes Holzhaus. Dieses möblierte Haus dient als Schrein für den Gott des Champions.	Heiliger Champion [8]
Bewahrung (H)[3215] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde bewahrt einen toten Körper oder eine Gliedmaße vor weiterem Schaden durch bestehende Wunden oder Fäulnis etc. Dieser Spruch hindert die Seele nicht am Verlassen des Körpers. Ziel fällt für die Dauer in ein Koma.	Alte Heilung [4]
Bewässern (F)[8277] R: Sicht / D: 1h/St Lenkt Wasser einer nahen Quelle / Bach Fluß o.ä. um und führt einem Feld die richtige Menge Wasser zu.	Gesetz des Farmers [15]
Bewegen[27272] R: 3m/St / D: P Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, das Tor in jede beliebige Richtung zu bewegen. Die Entfernung, um die das Tor bewegt werden kann, entspricht 3m pro Stufe. Die Bewegungsgeschwindigkeit beträgt maximal 30m pro Runde. Dieser Zauber verändert nicht das Ziel des Tores.	Arkanes Tor [6]
Bewegen (F)[8209] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann große Frachten (bis 125 kg / Stufe) mit 30 cm / Stufe / KR bewegen.	Gesetz des Packens [17]
Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1min/St Der Zaubernde kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zaubernden und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zaubernde eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.	Gedankengriff [10]
Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1min/St Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [17]
Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St(C) Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.	Kleine Illusionen [5]
Bewegte Illusion I (M)[4703] R: 30m / D: 1min/St Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.	Illusionen meistern [2] , Glanz [4] und Gesetz der Illusionen [6]
Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Zaubernden sein).	Kleine Illusionen [9]
Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Zaubernden bleiben).	Illusionen [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bewegte Illusion II (M)[4706] R: 30m / D: 1min/St Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben. Es kann auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muss beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Zaubernden sein).	Illusionen meistern [5] , Wiedererschaffungen [6] , Glanz [7] und Gesetz der Illusionen [9]
Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [12]
Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.	Illusionen [17]
Bewegte Illusion III (M)[4713] R: 30m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [9] , Glanz [14] und Gesetz der Illusionen [16]
Bewegte Illusion IV (E)[4861] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch drei Optionen gewählt werden.	Illusionen meistern [12] und Kleine Illusionen [17]
Bewegte Illusion V (E)[4863] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.	Wiedererschaffungen [11] , Illusionen meistern [14] , Glanz [20] , Kleine Illusionen [25] und Gesetz der Illusionen [25]
Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.	Illusionen [50]
Bewegte Illusion VIII (M)[15831] R: 30m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch sieben Optionen gewählt werden.	Wiedererschaffungen [19]
Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [50]
Bewegte Illusion X (M)[4720] R: 30m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch neun Optionen gewählt werden.	Illusionen meistern [20] , Glanz [30] und Wiedererschaffungen [30]
Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St(C) Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Zaubernde es wünscht bewegt. Hört der Zaubernde auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Zaubernde wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.	Illusionen [6]
Bewegung im Netz (U)[19330] R: B / D: 10min/St Ermöglicht es dem Ziel, sich leicht entlang der Netze von Riesenspinnen zu bewegen. Die Netze haften nicht am Ziel, das sich frei durch einen Netz-Zauber bewegen kann.	Arachnemonie [2]
Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V Der Zaubernde kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)	Kampfreflexe [17]
Bewegungen in der Zeit (F)[26502] R: S / D: P Wie Rückkehr in der Zeit, aber es gibt keine Begrenzung dafür, wie lange der Zaubernde in der Vergangenheit bleiben kann.	Brücke der Zeit [60]
Bewegungen meistern (F *)[4961] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann jede KR einen Zauber dieser Liste benutzen.	Bewegungen verbessern [50]
Bewegungen synchronisieren (U)[8228] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann sich wiederholende Bewegungen automatisch ausführen, ohne sich darauf konzentrieren zu müssen. So kann er z. B. im Gleichschritt marschieren, und gleichzeitig an etwas völlig anderes denken.	Gesetz des Kriegers [13]
Bewegungen verbessern (F)[6307] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann sich unter allen Bedingungen (auf Eis, unter Wasser...) normal bewegen, als sei an Land.	Wege des Überlebens [19]
Bewölkung (F)[6315] R: 3m / D: 1h/St Schafft eine leichte Bewölkung in 1,5 km/Stufe Umkreis.	Wetter meistern [4]
Bewußt / Unbewußt (U)[8117] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde kann eine bewußte Körperfunktion auf unbewußt umschalten oder umgekehrt., So kann er seinen Herzschlag, Atmungsrate, Verdauung (Start / Stop) usw. bewußt kontrollieren, oder bewußte Vorgänge unbewußt ausführen (Nahrungsaufnahme, Schlafen, u.ä.).	Körper meistern [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St Die Sinne des Zaubernden sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Der Zaubernde kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.	Meister der Wahrnehmung [30]
Bewußtlosigkeit (F)[3782] R: 30m / D: V Das Ziel ist bewußtlos und kann für 1 min / 5 Fehlwurf nicht geweckt werden.	Wege des Besiegens [25]
Bezaubern (M)[7780] R: 15m / D: 10min/St Ein hominoides Ziel glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.	Verstand kontrollieren [3] und Wege der Betörung [4]
Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St Ein hominoides Ziel glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.	Einflüsse [1] , Verstand beherrschen [2] und Berührung des Geistes [3]
Bezaubernde Geschichte (M)[15780] R: 3m/St / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Geschichte zu erzählen, die das Ziel glauben lässt, dass der Zaubernde sein bester Freund ist. Die Wirkung hält während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung an.	Geschichten weben [7]
Bezauberung des anderen Geschlechts I (M)[27891] R: 30m / D: 1h/St Ein humanoides Ziel des anderen Geschlechts glaubt, dass der Zaubernde ein guter Freund ist.	Verlockungen [2]
Bezauberung des anderen Geschlechts III (M)[27898] R: 30m / D: 1h/St Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, jedoch sind bis zu 3 Ziele betroffen.	Verlockungen [6]
Bezauberung des anderen Geschlechts V (M)[27904] R: 30m / D: 1h/St Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, außer dass 5 Ziele betroffen sein können.	Verlockungen [10]
Bezauberung des anderen Geschlechts VII (M)[27912] R: 30m / D: 1h/St Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, außer dass bis zu 7 Ziele betroffen sind.	Verlockungen [14]
Bezauberung des anderen Geschlechts X (M)[27915] R: 30m / D: 1h/St Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, wirkt jedoch auf bis zu 10 Ziele.	Verlockungen [20]
Bezauberung übertragen (M)[14612] R: 3m / D: P Ein verzaubertes Wesen überträgt seine Verehrung auf eine von der Zaubernden ausgewählte Person.	Wege der Anziehung [9]
Bibliothek lokalisieren (I)[8417] R: 1,5km/St / D: C Der Zaubernde bekommt einen Richtungssinn für die gewünschte Bibliothek.	Bibliothek meistern [17]
Biegen (F)[5537] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann jedes biegbare Material (Holz, Stahl, usw.) verbiegen. Material kann um 1° pro Stufe verbogen werden. Siehe Spruch Stufe 5 (mit Metallschaft allerdings).	Wege des Zerreißens [7]
Bieststab (F c)[6145] R: B / D: 1min/St(c) Wie 10) oder 15), nur kann es ein beliebiges Tier oder Fabelwesen ohne Intelligenz und ohne magische Fähigkeiten sein. Masse darf max. 50 % der Masse des Zaubernden pro Stufe sein.	Druidenstab [19]
Bildschirm (F c)[5276] R: 30m / D: C Erschafft einen 10 m² großen Bildschirm, auf dem der Zaubernde irgendeine unbewegliche Szene plazieren kann, Sie erscheint dreidimensional und normal.	Verstecken [7] und Mystische Flucht [10]
Binden I (F)[3420] R: 30m / D: V Erlaubt es dem Zaubernden eine Wesenheit, die durch einen Beschwören I-Zauber herbeigerufen wurde, in den entsprechenden Schutzdiagrammen zu binden, bis der Kreis unterbrochen wird oder der Zaubernde die Wesenheit entläßt.	Geistesfolter [1]
Binden II (F)[3423] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören II-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [4]
Binden III (F)[3426] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören III-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [7]
Binden IV (F)[3429] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören IV-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [10]
Binden V (F)[3432] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören V-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [13]
Binden VI (F)[3435] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VI-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [16]
Binden VII (F)[3438] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VII-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bindender Knoten (F)[8170] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann ein Seil an etwas binden, an das man auch normalerweise ein Seil binden könnte, und zwar mit dem für den Zweck effektivsten Knoten.	Gesetz des Segelns [3]
Bindung (P)[8071] R: S / D: C Der Zaubernde lokalisiert bis Stufe Tiere mit einer Art Anwesenheit. Er erfährt den Aufenthaltsort und den Zustand (Lebend / Tot).	Wege der Tierhaltung [25]
Bindung rufen (FM)[19525] R: 300m/St / D: - Der Zaubernde kann sein gebundenes Tier (oder eines seiner Wahl, wenn er mehr als eines hat) rufen. Es wird dann versuchen, zu ihm zu kommen.	Tiere binden [8]
Bio-Metamorphose (F)[15299] R: B / D: 1Tag/St Der Körper des Ziels wird in eine physische Form verwandelt, die der Zaubernde zuvor mit Bio-Metamorphose-Typisierung ermittelt hat. Dies beinhaltet insbesondere alle physischen Eigenschaften.	Metamorphose [10]
Bio-Metamorphose-Typisierung (I)[15295] R: 15m / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, eine physische Form zu analysieren, die er später bei der Bio-Metamorphose verwenden kann.	Metamorphose [3]
Blackout (M)[5522] R: 15m / D: P Für 10 Minuten pro Tag hat das Opfer einen Blackout (zufällige Zeit). Ziel kann in dieser Zeit nichts tun oder denken.	Verstand zerstören [11]
Blackout I (M)[7616] R: 15m / D: P Der Verstand des Ziels setzt jeden Tag einmal 10 Minuten lang (Zeitpunkt ist zufällig) aus.	Tod des Verstandes [10]
Blackout II (M)[7620] R: 15m / D: P Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jeden Tag zweimal 10 Minuten lang aus.	Tod des Verstandes [15]
Blackout III (M)[7621] R: 15m / D: P Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jeden Tag dreimal 10 Minuten lang aus.	Tod des Verstandes [20]
Blackout V (M)[7623] R: 15m / D: P Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jeden Tag fünfmal 10 Minuten lang aus.	Tod des Verstandes [30]
Blendball (100m) (F)[3587] R: 100m / D: - Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 100m und es können drei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.	Licht erschaffen [15]
Blendball (150m) (F)[3590] R: 150m / D: - Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 150 m und es können vier Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.	Licht erschaffen [18]
Blendball (15m) (F)[3580] R: 15m / D: - Der Zaubernde erschafft einen Ball aus durchsichtigen, wirbelnden Farben, der das Ziel streift und 1 KR / 5 Fehlwurf Blindheit erzeugt. Ein blinder Gegner ist auf -90.	Licht erschaffen [6]
Blendball (30m) (F)[3583] R: 30m / D: - Wie Blendball (15m), aber die Reichweite beträgt 30m und es können zwei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.	Licht erschaffen [10]
Blenden (F *)[6815] R: 15m / D: 10min/10Fehlwurf Wie Benommenheit, aber Ziel wird geblendet.	Kanäle [11]
Blenden (F)[16334] R: 30m / D: - Ein heller Blitz blendet das Ziel für 1 KR/10 Fehlschlag.	Sternenlicht [15]
Blenden (F)[14940] R: B / D: V / WW:-20 Wie Schmerz, außer dass das Ziel für 1 Stunde pro 10 Fehlwurf blind ist.	Zeichen der Macht [15]
Blenden (F)[4874] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Verdunkelt einen Bereich um den Kopf des Ziels herum, was das Ziel blendet, bis der Zauber aufgehoben wird (durch Gegenzauber oder Magisches Licht).	Licht formen [9]
Blenden (M)[5299] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel ist für 1 KR pro 10 Fehlwurf geblendet.	Wege der Verwirrung [11] und Ablenkung [11]
Blendende Aura (F)[16335] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde wird von einem gleissenden Licht umgeben; alle innerhalb von 3m sind für 1KR pro10 Fehlschlag geblendet. Alle Kampf-Attacken gegen den Zaubernden werden um 5 erschwert, alle magischen Attacken um 25.	Sternenlicht [20]
Blendungsschutzzauber (D)[15015] R: B / D: 24h Wie Benomenheitsschutzzauber, außer dass das Ziel für 10 Minuten pro 10 Fehlwurf blind ist.	Gesetz der Schutzzauber [19]
Blick des Schreckens I (M●)[14016] R: 30m / D: P Das Ziel hat permanente Angst vor dem Zaubernden. Jedes Mal, wenn sich das Ziel im Blickfeld des Zaubernden befindet, erhält es einen Malus von -10 auf alle Aktionen, und wenn der Zaubernde das Ziel anspricht, beträgt der Malus -20.	Böses Auge [10]
Blick des Schreckens II (M●)[14021] R: 30m / D: P Wie Blick des Schreckens I, außer dass der Anblick des Zaubernden zu einem Malus von 15 führt, und wenn der Zaubernde das Ziel tatsächlich anspricht, beträgt der Malus 30.	Böses Auge [15]
Blick des Schreckens III (M●)[14026] R: 30m / D: P Wie Blick des Schreckens I, außer dass der Anblick des Zaubernden zu einem Malus von 20 führt, und wenn der Zaubernde das Ziel tatsächlich anspricht, beträgt der Malus 40.	Böses Auge [20]
Blindes Entfernungen schätzen (I*)[14449] R: V / D: - Wie Entfernungen schätzen, außer dass Hindernisse dazwischen liegen können, wenn der Zaubernde den Zielort zuvor besucht hat und wenn der Zaubernde weiß, in welcher Richtung der Bezugspunkt liegt.	Wege des Schätzens [11]
Blinklicht (F)[8391] R: B / D: 1min/St Läßt ein Objekt in Abständen aufleuchten. Helligkeit wie Stufe Kerzenstärken mit beliebiger Farbe.	Die kleinen Tricks [15]
Blinzeln (F§)[27398] R: S / D: 1KR/St Wenn er sich konzentriert, kann der Zaubernde bis zu einer Anzahl von Runden, die seiner Stufe entspricht, aus der normalen Ebene "blinzeln". Er taucht wieder auf, sobald er aufhört, sich zu konzentrieren. Während er "weggeblinzelt" ist, nimmt er nichts von dem wahr, was während seiner Abwesenheit geschieht. Er kehrt an genau dieselbe Stelle und mit derselben Ausrichtung wie zuvor zurück.	Äther meistern [3]
Blitz (100m) (E)[5134] R: 100m / D: - Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Zaubernden hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.	Gesetz des Lichts [15] , Worte der Macht [15] und Licht formen [30]
Blitz (150m) (E)[5138] R: 150m / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Gesetz des Lichts [20]
Blitz (30m) (E)[5130] R: 30m / D: - Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Zaubernden hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.	Gesetz des Lichts [10] und Licht formen [20]
Blitz (E)[5039] R: 30m / D: - Wie Schockbolzen, aber es schießt ein Blitz hervor, und Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.	Wege der Elemente [12]
Blitz (F)[8389] R: 3m/St / D: - Erschafft einen Lichtblitz von 100 Kerzenstärken pro Stufe von beliebiger Form und Farbe.	Die kleinen Tricks [13]
Blitz beschwören (F)[6210] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber ein Gewitter mit Blitzen.	Natur beschwören [15]
Blitz eckig (E)[5139] R: 150m / D: - / Wie Blitz, aber Reichweite ist 150m und der Zaubernde kann den Blitz eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Der Zaubernde muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.	Gesetz des Lichts [25]
Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.	Wege des Lichts [25]
Blitz rufen (F E)[6321] R: 30m / D: - Ein Blitzbolzen trifft ein Ziel (Es müssen Wolken am Himmel sein !). Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Licht/ Elektrizität.	Wetter meistern [10]
Blitz rufen II (F E)[6325] R: 30m / D: - Wie 10), aber mit zwei Angriffen.	Wetter meistern [15]
Blitz rufen III (F E)[6329] R: 30m / D: - Wie 15), aber mit drei Angriffen.	Wetter meistern [20]
Blitzball (12m) (E)[3314] R: 30m / D: - Ein 30cm großer Ball aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Zaubernden. Die Explosion wirkt auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein. Benutze Blitzball-angriffstabelle für das Trefferergebnis.	Elektrizität [10]
Blitzball (24m) (E)[3319] R: 30m / D: - Wie oben, aber mit einem Durchmesser von 24m.	Elektrizität [15]
Blitzballregen (E)[3326] R: 30m / D: 1KR/St Blitzbälle regnen in einem Gebiet von 15x15x15m vom Himmel und verursachen krit. Treffer durch Elektrizität `A`.	Elektrizität [30]
Blitzelement (F)[3321] R: 15m / D: C Erschafft ein Blitzelement (schwach), das tut, was der Zaubernde sagt.	Elektrizität [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Blitzflut (E)[3327] R: 3m/St / D: V Wie Blitzballregen, aber die kritischen Treffer sind `B`, und der Zaubernde kann alle 3 KR ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Blitzbälle regnet erschaffen, indem er sich konzentriert. Alle Gebiete müssen zum einen untereinander verbunden sein, zum anderen innerhalb der Reichweite liegen. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Die Blitzflut überwindet alle Hindernisse, es sei denn ein Widerstandswurf muß an einer magischen Barriere gemacht werden. Durch eine KR Konzentration kann der Zaubernde in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.	Elektrizität [50]
Blitzklinge (E)[3313] R: 30m / D: 1KR/St Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Zaubernden. Der Zaubernde kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Lichtbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden. Der Zaubernde kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Lichtbolzen.	Elektrizität [8]
Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).	Elementenschild [15]
Blitzschneller Angriff (U *)[5399] R: S / D: - Der Zaubernde kann als allererstes in der Kampfrunde angreifen, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist.	Meister des waffenlosen Kampfes [30]
Blitzstab ▵ (FE)[19954] R: B / D: - Der Zaubernde lässt einen Blitz aus seinem Zauberstab schießen. Behandle dies als einen +20-Blitz mit einer Reichweite von 30m	Wizardstab [11]
Blocken (F *)[7118] R: S / D: V Der Zaubernde kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Zaubernden. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Der Zaubernde darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.	Kampfreflexe [14]
Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.	Wege der Öffnung [7]
Blut entfernen (F)[8221] R: S / D: 1min/St Entfernt Blut und Schmutz von Waffen, Rüstung oder Kleidung. Wirkt nur bei normalem Blut., nicht bei den Effekten von Drachenblut o.ä.	Gesetz des Kriegers [6]
Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.	Gesetz des Blutes [50]
Blut regulieren (H)[8024] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann alle inneren und äußeren Blutflüsse kontrollieren. Kann nicht verletzend angewendet werden.	Blut beherrschen [25]
Blute (F)[14913] R: 30m / D: V / WW:20 Der Zaubernde kann ein lebendes Ziel zum Bluten bringen (sofern möglich). Das Ziel beginnt, durch seine Haut zu bluten, und zwar mit einer Rate von 1 LE pro 5 Fehlwurf pro Runde. Die Dauer der Blutung beträgt 1W10 Runden pro 5 Fehlwurf. Der Zaubernde kann den Prozess vorzeitig beenden. Wenn einem Ziel sein Widerstandswurf um 33 misslingt, so verliert es 7 LE pro Runde für eine 7W10 Runden.	Worte der Macht [8]
Blutfluss stoppen (H * c)[6705] R: B / D: C Stoppt eine Blutung von 1 pro KR. Ziel darf sich nicht schneller als gehend fortbewegen, sonst bricht die Wunde wieder auf.	Heiliger Krieger [2]
Blutfluss stoppen I (H c *)[5345] R: S / D: C Stoppt eine 1 Blutung pro Kampfrunde, solange der Zaubernde sich konzentriert oder nicht bewegt.	Körpererneuerung [1]
Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: - Der Zaubernde kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.	Gesetz des Blutes [1]
Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: - Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Zaubernde Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.	Gesetz des Blutes [2]
Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: - Der Zaubernde kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.	Blut beherrschen [1] und Gesetz des Blutes [4]
Blutflussregulation (H S)[6497] R: S / D: P Der Heiler kann seinen eigenen Blutfluss regulieren und jeden Blutverlust unterbinden, ohne Schaden zu nehmen. Er darf sich dabei nicht bewegen.	Wege des Blutes [20]
Blutgefäß heilen (H)[3218] R: B / D: P Der Zaubernde heilt ein Blutgefäß.	Alte Heilung [7]
Blutgerinnsel entfernen (H S)[6494] R: S / D: P Heiler kann jedes Blutgerinnsel auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der Bösen Priester.	Wege des Blutes [11]
Blutgerinnungsfluch (F)[6343] R: 30m / D: P Das Blut in der Nähe einer Wunde gerinnt, und schneidet die Blutzufuhr zu dem jeweiligem Körperteil ab. Nach 2-20min ist das Körperteil abgestorben. Eine Hüftwunde würde den Verlust des ganzen Beines bedeuten, eine Nackenwunde wäre fatal.	Flüche [14]
Blutkrankheiten heilen (H S)[6499] R: S / D: P Der Zaubernde kann alle Blutkrankheiten in seinem Körper heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege des Blutes [30]
Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.	Gesetz des Blutes [16]
Blutpfropfen auflösen (H)[8021] R: B / D: P Der Zaubernde kann jeden Blutpfropfen auflösen. Heilt auch den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.	Blut beherrschen [13]
Bluttransfusion (F)[8159] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann Blut oder andere Körperflüssigkeiten von einem Ziel auf ein anderes mit einer Rate von 1 LP / Stufe / KR übertragen. So kann ein Ziel, dessen Wunde nicht schnell genug verschlossen werden kann, durch diesen Spruch erstmal Lebensenergie von einem anderen übertragen bekommen.	Heilung [15]
Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: - Der Zaubernde 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.	Gesetz des Blutes [3]
Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: - Wie Blutung heilen I, aber der Zaubernde heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.	Gesetz des Blutes [7]
Blutung I (F)[14053] R: 30m / D: P Das Ziel beginnt mit 1 Schadenspunkt pro Runde zu bluten. Die Blutung stoppt wie üblich von selbst nach 1 W6 KR.	Gesetz des Untergangs [1]
Blutung II (F)[14055] R: 30m / D: P Wie Blutung I, aber mit Blutung 2 pro KR. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer durch Spitze Waffen (ohne Bonus).	Gesetz des Untergangs [3]
Blutung III (F)[14059] R: 30m / D: P Wie Blutung I, aber mit Blutung 3 pro KR. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer +10 durch Spitze Waffen.	Gesetz des Untergangs [7]
Blutung IV (F)[14063] R: 30m / D: P Wie Blutung I, aber mit Blutung 4 pro KR. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer +20 durch Spitze Waffen.	Gesetz des Untergangs [11]
Blutung stillen (H S c *)[5346] R: S / D: C Wie Blutfluss stoppen I, ist aber nach 1h permanent. Spruch wirkt auch, wenn der Zaubernde bewußtlos ist.	Körpererneuerung [2]
Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P(C) Schließt Wunden und reduziert 1 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Zaubernde bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.	Selbstheilung [2]
Blutung stillen I (H S)[6485] R: S / D: - Stoppt eine Blutung von 1 pro KR. Der Zaubernde kann sich 1h lang nur mit gehender Geschwindigkeit bewegen, sonst beginnt die Blutung erneut.	Wege des Blutes [1]
Blutung stillen I (H)[8010] R: B / D: - Stoppt eine Blutung von 1 pro KR. Ziel darf sich 1h lang nur gehend fortbewegen, oder die Blutung beginnt wieder. Wunde ist erst nach 1h geschlossen.	Blut beherrschen [2]
Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P(C) Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3 SP/KR Blutung.	Selbstheilung [4]
Blutung stillen III (H S c *)[5352] R: S / D: C Wie Blutung stillen I, heilt aber eine Blutung von 3 pro KR.	Körpererneuerung [8]
Blutung stillen III (H)[8012] R: B / D: - Wie Blutung stillen I, stoppt aber eine Blutung von 3 pro KR.	Blut beherrschen [4]
Blutung stillen V (H S)[6488] R: S / D: - Wie Blutung stillen I, heilt aber eine Blutung bis zu 5 pro KR. Kann auf mehrere kleinere Blutungen aufgeteilt werden.	Wege des Blutes [4]
Blutung stoppen (H)[3219] R: B / D: P Der Zaubernde stoppt Blutungen bis Stufe SP pro KR.	Alte Heilung [8]
Blutung V (F)[14067] R: 30m / D: P Wie Blutung I, aber mit Blutung 5 pro KR. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer +30 durch Spitze Waffen.	Gesetz des Untergangs [15]
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.	Zeremonien [13]
Bodenbearbeitung (F)[16138] R: 3m / D: 1Aussaat Bereitet 3m x 3m Boden für die Aussaat vor.	Anreicherung [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.	Haftung meistern [4]
Bogen brechen (F)[3870] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.	Wissen über Holz [13]
Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: - Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.	Festes manipulieren [14]
Bogenschützenwall (F)[3266] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen Wall aus magischer Energie (bis 1m2 pro Stufe), der 2 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Geeignet für Bogenschützen, die hindurchschießen können, aber selbst nicht so hart getroffen werden.	Befestigungen meistern [6]
Bohren (F)[8338] R: S / D: C Wie Schneiden, aber der Zaubernde kann Löcher bohren.	Gesetz der Struktur [7]
Bohren (F)[8294] R: B / D: - Bohrt Löcher mit bis zu 2,5 cm / Stufe Durchmesser und 30 cm / Stufe Länge.	Gesetz des Bergbaus [9]
Bolzen biegen (U *)[3972] R: S / D: 1AT Der Zaubernde kann seinen nächsten Elementenbolzen um bis zu 10° pro Stufe aus der Bahn `biegen`, so daß er eine Kurve beschreibt.	Zauber formen [5]
Bolzenstrom (U *)[3981] R: S / D: 1KR/5St Die nächste Bolzenattacke formt einen ununterbrochenen Strom. Ab der zweiten KR werden pro KR zwei Attackewürfe gemacht (der Zauber ist ja schon aktiv), und der Zaubernde kann ihn pro KR um 90° bewegen.	Zauber formen [19]
Boni und Härtung identifizieren (I)[14848] R: B / D: - Der Zaubernde kann die Boni einer Waffe oder eines Verteidigungsgegenstands bestimmen. Er kann auch bestimmen, wenn es sich um einen mit Runen versehenen Gegenstand handelt, wie hoch dessen aktuelle Kapazitäts- und Runenstufen sind. Der Zaubernde erhält jedoch keine weiteren Informationen.	Geisterrunen [4]
Bonusgegenstände reduzieren I (F)[19967] R: 15m / D: 1KR/St Der Zauberaddierer oder -Multiplikator des Ziels wird um eine Stufe reduziert. Beispielsweise würde ein Addierer von +5 vorübergehend auf +4 reduziert, während ein Multiplikator von x3 nur noch x2 wäre. Zu beachten ist, dass +1-Addierer und x2-Multiplikatoren für die Dauer dieses Zaubers unwirksam sind.	Zauber dämpfen [3]
Bonusgegenstände reduzieren II (F)[19971] R: 15m / D: 1KR/St Wie Bonusgegenstände reduzieren I, außer dass um zwei reduziert wird.	Zauber dämpfen [9]
Bonusgegenstände reduzieren III (F)[19975] R: 15m / D: 1KR/St Wie Bonusgegenstände reduzieren I, außer dass um drei reduziert wird.	Zauber dämpfen [15]
Böses Auge (F)[7809] R: 3m / D: 1h/St Während er diesen Spruch spricht, kann der Zaubernde ein Gift zu sich nehmen, ohne davon betroffen zu werden. Bis zu 1h/St später kann er diesen Spruch noch mal sprechen, um das Gift auf ein Ziel in bis zu 3m Entfernung zu übertragen. Wenn dem Ziel der Widerstandswurf gegen den Zauber mißlingt, muß er dann dem Gift widerstehen. Wenn der Zaubernde den Spruch nicht innerhalb von 1h/Stufe wiederholt, so ist das Gift verschwendet. Wenn er bei einem der beiden Zauber patzt, so ist er der Wirkung des Giftes ausgesetzt (muß ihm widerstehen) und hat die normalen Patzeraufschläge vor sich.	Gift meistern [25]
Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St(C) Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Der Zaubernde kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.	Wissen [2]
Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St(C) Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.	Entdecken [6] und Abschätzen [7]
Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.	Wege der Entdeckung [7]
Böses entdecken (P)[6552] R: 30m / D: - Der Zaubernde erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Böse" ist.	Detektivsinne [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Böses Karma (F)[19453] R: 30m / D: P Das Ziel hat bei allen Entscheidungen, für die es keine Wissensgrundlage hat, ⅓ Malus. das Ziel entscheidet sich also erst einmal mit 33% Wahrscheinlichkeit für eine ungünstige Möglichkeit, danach kann es eine zufällige Wahl treffen. WICHTIG: Wenn die Gruppe versucht dies zu ihrem Vorteil zu nutzen, steht es dem Meister natürlich frei, stett dessen die günstige Variante zu nennen!	Dunkle Flüche [13]
Botschaft (I *)[3361] R: 15km/St / D: - Wie Phrase (Stufe 1), aber der Zaubernde kann 25 Worte (keine Bilder) an ein durch Geist speichern bekanntes Ziel übertragen und die Reichweite ist größer.	Kommunikation [11]
Botschaft (P *)[7075] R: Sicht / D: C Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.	Gesetz des Kampfes [9]
Brandzeichen (F)[8063] R: B / D: P Der Zaubernde kennzeichnet Stufe Tiere mit einem beliebigen Symbol. Kann 2,5 cm² pro Stufe groß sein.	Wege der Tierhaltung [13]
Brechen (F)[14335] R: 15m / D: - Wie Verbiegen, jedoch werden Metallgegenstände durchgebrochen und/oder unbrauchbar gemacht.	Gesetz des Magnetismus [19]
Brechen (F)[5533] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann brechendes Material (Stein, Ton, Stahl, usw.) brechen lassen. Ein Stück hat maximal 2,5 cm/Stufe Länge und Tiefe.	Wege des Zerreißens [3]
Brechen (M)[8065] R: B / D: P Der Zaubernde erhält einen Bonus von +1 auf Abrichten eines Säugetieres. Tier hat einen WW.	Wege der Tierhaltung [15]
Breitschwert (F *)[4473] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Breitschwert (entspricht auch einem Schwert).	Waffen meistern [11]
Brennstoff (F)[8036] R: B / D: V Der Zaubernde kann Energiepunkte als Brennstoff verwerten. Für je 10 EP brennt das Feuer eine zusätzliche Stunde.	Schmieden [10]
Bretter erschaffen[27020] R: 3m / D: P Der Zaubernde verwandelt die Stämme in Stangen und/oder Bretter der gewünschten Größe. Die Menge an Holz, die der Zaubernde beeinflussen kann, beträgt 3m Brettlänge pro Stufe (Höhe und Breite werden durch die gewählten Stämme bestimmt). Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 3m Brettlänge.	Bauwerke [5]
Brise (F c)[5158] R: 3m/St / D: C Erschafft eine leichte Brise, solange der Zaubernde sich konzentriert.	Gesetz des Windes [1]
Brise rufen (F)[6316] R: 3m / D: 1min/St Erschafft eine leichte Brise in 3m/Stufe Umkreis, die Gasförmiges wegblasen kann. Einmal erschaffen, kann die Windrichtung nicht geändert werden.	Wetter meistern [5]
Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P(C) Der Zaubernde konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).	Selbstheilung [6]
Brüche behandeln (H c)[5350] R: S / D: P(C) Wenn der Zaubernde sich 2h pro Tag für 1-10 Tage (je nach Schwere des Bruchs) auf den Spruch konzentriert wird ein einfacher Bruch geheilt. (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).	Körpererneuerung [6]
Bruchstelle versiegeln (F)[28130] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann einen Bruch in einer Mauer oder einem anderen Bauwerk versiegeln oder reparieren. Das beschädigte Material wird auf magische Weise wiederhergestellt. Reparierte Bauwerke erhalten ihre frühere Integrität und Stärke zurück.. Es können bis zu 10m² pro Stufe repariert werden.	Befestigungen [20]
Brücke (F)[6137] R: B / D: 1min/St Wenn der Stab auf den Boden gelegt wird (gewöhnlich am Rande einer Schlucht), so streckt er sich und bildet eine 60 cm breite Holzbrücke (max. 1,5 m/St lang). Sie hält 500 kg / Stufe aus. Der Zaubernde kann an einem beliebigen Ende den Zauber beenden und den Stab aufnehmen.	Druidenstab [11]
Buch binden (F)[8406] R: B / D: P Der Zaubernde kann durch diesen Spruch mit den entsprechenden Materialien ein Manuskript binden. Qualität je nach verwendetem Material.	Bibliothek meistern [7]
Buch konservieren (F)[8414] R: B / D: P Schützt ein Buch vor normaler Abnutzung, Alterung usw.	Bibliothek meistern [15]
Buch lesen (I *)[8423] R: B / D: P Der Zaubernde berührt ein Buch, spricht den Zauber und kennt den Inhalt. Jede magische Sache (Rune, etc.), die auf einen Leser wirken würde, wirkt auf den Zaubernden.	Bibliothek meistern [50]
Buchwissen (I)[8422] R: B / D: C Der Zaubernde erfährt Stufe, Rasse, Beruf und Alter des Inhabers eines Textes, Die Dauer des Besitzes, wie häufig jede Seite umgeschlagen wurde, usw.	Bibliothek meistern [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bühne sichtbar machen (F)[8326] R: 3mR/St / D: C Läßt einen Teil des Publikums (bis Stufe Personen), der es benötigt, die Bühne sehen, egal wo sie sitzen (hinter Baum / Hügel usw.) oder in welche Richtung sie schauen. Publikum muß in Reichweite sein. Zauber ähnelt dem Spruch Unsichtbarkeit, aber anstatt Licht so zu biegen, daß es einen Gegenstand unsichtbar nacht, biegt es das Licht so, daß er einfach wahrzunehmen ist.	Gesetz der Unterhaltung [18]
Chamäleon (F)[7834] R: S / D: C Der Zaubernde und alles was er trägt nehmen die Muster und Färbung der Umgebung an. +2 (+1) / Stufe auf Sich Verstecken bei Unbeweglichkeit (bewegend).	Wege der Flucht [4]
Chamäleon (F)[6150] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Färbung eines organischen Objekts annehmen, das er berührt. In vielen Situationen gibt dies einen Bonus von 10-50 (Meisterentscheid) auf das Talent sich Verstecken und eventuell auf Schleichen.	Verkleidungen der Natur [1] und Formen der Natur [1]
Chamäleonhaut (F)[6265] R: S / D: 1min/St Die Haut des Zaubernden paßt sich farblich dem Hintergrund an. +20 auf Verstecken.	Tierfähigkeiten [2]
Chaos auflösen (F)[13853] R: 3m / D: 1min/St (C) Ermöglicht es dem Zaubernden, in jeder Runde, in der er sich konzentriert, 120 Liter Chaos aufzulösen. Das Chaos wächst weiterhin mit einer Geschwindigkeit von 20 Litern pro Sekunde, sodass im Grunde genommen ein Patt entsteht.	Chaos meistern [5]
Chaos entdecken (P)[6558] R: 30m / D: - Der Zaubernde erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Chaotisch" ist.	Detektivsinne [16]
Chaos erschaffen (FE)[13854] R: 3m / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, eine 1 m² große Sphäre des Chaos zu erschaffen. Wenn sie nicht sofort kontrolliert wird, beginnt sie mit einer Geschwindigkeit von 20 Litern pro Sekunde zu wachsen. Sie löst alles auf, was sich in ihrem Weg befindet. Das Chaos verursacht Schaden, der durch die Angriffstabelle Plasmaball bestimmt wird, wobei alle kritischen Treffer solche durch Säure sind.	Chaos meistern [10]
Chaos kontrollieren (F)[13855] R: 3m / D: 1min/St (C) Ermöglicht es dem Zaubernden, das Wachstum des Chaos für 1 Minute/Stufe zu stoppen, solange er seine Konzentration aufrechterhält.	Chaos meistern [12]
Chaos manipulieren (F)[13858] R: 3m / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, Chaosmaterial zu handhaben und zu manipulieren, wobei der Schaden auf 1W10 Treffer pro Runde begrenzt ist. Der Zaubernde kann Chaos zu einem leblosen, nicht intelligenten, magischen Objekt formen. Das Chaosmaterial ist extrem schwer zu bearbeiten. Seine Härte ist variabel (würfle 1W10 + 1); sein magischer Bonus beträgt + [1W100 (unbegrenzt) geteilt durch 5]; und es strahlt die vorherrschende Emotion/den vorherrschenden mentalen Zustand des Zaubernden zum Zeitpunkt der Formung des Objekts aus. Dieser Zauber manipuliert genug Material, um einen magischen Dolch mit entsprechendem Gewicht zu erschaffen. Ein Spielleiter kann mächtigen „Bannzaubern" und Feldern die Möglichkeit geben, ein Chaosobjekt in seinen Grundzustand des unkontrollierten Chaos zurückzuversetzen. Ein Chaosobjekt dient auch als Magiestabilisator (d. h., der Träger des Objekts hat immer mindestens 1/1/1 Zauber). Wenn der Zaubernde einen Zauber wirkt, der diesen Zaubertyp auf 0 senken würde, bezieht das Chaosobjekt Kraft aus der Lebensenergie des Zaubernden: Der Zaubernde erleidet 1W10 Schaden und erhält den Zauber zurück.	Chaos meistern [20]
Chaos meistern (F)[13857] R: 3m / D: 1min/St Wie Chaos kontrollieren, nur dass der Zaubernde sich nicht konzentrieren muss.	Chaos meistern [16]
Chaos verringern (F)[13856] R: 3m / D: P Wie Chaos auflösen, außer dass das Chaos nicht weiter wächst und sich somit mit einer Geschwindigkeit von 120 Litern pro Runde wieder zu Nichts verdichtet.	Chaos meistern [15]
Chaos vertreiben (F)[13860] R: 3m / D: P Wie Chaos verringern, außer dass die Verdichtungsrate 1200 Liter pro Runde beträgt.	Chaos meistern [30]
Chaosbeherrschung (F)[13861] R: 3m / D: 24h Wie Chaos manipulieren, außer dass der Zaubernde wählen kann, wie viele Zauber der Chaosgegenstand stabilisieren soll.	Chaos meistern [50]
Chaospräsenz (U*•)[13852] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, sofort alles Chaos innerhalb eines Bereichs von 3 Meter Radius pro Stufe wahrzunehmen.	Chaos meistern [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Chaosrüstung I (FM)[13862] R: 3m / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Dämon vom Typ I in die Haut des Ziels einzubinden und diese so in eine empfindungsfähige Rüstung zu verwandeln. Die Rüstung ist also der Dämon vom Typ I, der mit der Haut des Ziels verbunden ist. Die Verwandlung erfordert, dass kritische Treffer der Kategorie A auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung ein kumulatives Ergebnis von 100% Veränderung (oder besser) erzielen. In jeder Runde, bis eine kumulative Veränderung von 100 % erreicht ist, erleidet das Ziel die Folgen des kritischen Treffers und 1W10 Schaden. Außerdem erhält es nach Abschluss der Transformation 1W10 Schaden für 1W10 KR. Wenn das Ziel diesen Prozess überlebt, verwandelt sich seine Haut in eine harte, bewegliche und extrem flexible Schicht lebender Rüstung. Der Dämon gewährt dem Ziel folgende Vorteile: RS 10/3/5/4/3, +20 auf Ausweichen Pool, zusätzliche 35 Lebensenergie, Bewegungsweite +10 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +20 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Wenn der Dämon weder kontrolliert noch beherrscht wird, muss der Träger jede Runde eine Willensprobe mit 10 Malus ablegen, um seinen eigenen Körper zu kontrollieren. Wenn diese gelingt, kann der Träger sich normal bewegen. Schlägt sie um weniger als 30 Punkte fehl, ist der Träger gelähmt. Wenn der Träger nicht versucht, die Kontrolle zu erlangen, oder die Probe um mehr als 30 Punkte fehlschlägt, greift der Dämon das nächstgelegene Lebewesen an. Der Dämon hat eine Intelligenz von 7–25, die der Spielleiter zur Bestimmung der „Klugheit" seiner Handlungen heranziehen kann.	Chaosrüstung [1]
Chaosrüstung II (FM)[13864] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ II gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile hat: AT 14/6/6/5/4, +30 auf Ausweichen Pool, zusätzlich 60 Lebensenergie, einen Bewegungsbonus von +10 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +30 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie A auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 2W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 1W10 KR jeweils 2W10 Schaden. Wenn der Dämon nicht kontrolliert wird, so hat die Willensprobe einen Malus von 20. Der Dämon hat eine Intelligenz von 13-40.	Chaosrüstung [5]
Chaosrüstung III (FM)[13867] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ III gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile hat: AT 14/6/6/5/4, +50 auf Ausweichen Pool, zusätzlich 90 Lebensenergie, ein Bewegungsbonus von +20 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +50 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie C auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 3W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 3W10 KR jeweils 3W10 Schaden. Wenn der Dämon nicht kontrolliert wird, so hat die Willensprobe einen Malus von 30. Der Dämon hat eine Intelligenz von 23-50.	Chaosrüstung [9]
Chaosrüstung IV (FM)[13870] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ III gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile hat: AT 14/6/6/5/4, +60 auf Ausweichen Pool, zusätzliche 120 Lebensenergie, einen Bewegungsbonus von +40 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +60 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie D auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 4W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 4W10 KR jeweils 4W10 Schaden. Wenn der Dämon nicht kontrolliert wird, so hat die Willensprobe einen Malus von 50. Der Dämon hat eine Intelligenz von 60-86.	Chaosrüstung [13]
Chaosrüstung kontrollieren I (FM*)[13863] R: 3m / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Dämon vom Typ 1 vollständig zu kontrollieren (die Wahrscheinlichkeit, dass die Kontrolle trotz eines gelungenen Zaubers misslingt, beträgt 2%).	Chaosrüstung [2]
Chaosrüstung kontrollieren II (FM*)[13865] R: 3m / D: 24h Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber es kann ein Klasse II Dämon kontrolliert werden und die Wahrscheinlicheit erhöht sich auf 4%.	Chaosrüstung [6]
Chaosrüstung kontrollieren III (FM*)[13868] R: 3m / D: 24h Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber es kann ein Klasse III Dämon kontrolliert werden und die Wahrscheinlicheit erhöht sich auf 6%.	Chaosrüstung [10]
Chaosrüstung kontrollieren IV (FM*)[13871] R: 3m / D: 24h Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber es kann ein Klasse IV Dämon kontrolliert werden und die Wahrscheinlicheit erhöht sich auf 8%.	Chaosrüstung [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Chaosrüstung kontrollieren V (FM*)[13874] R: 3m / D: 24h Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber es kann ein Klasse V Dämon kontrolliert werden und die Wahrscheinlicheit erhöht sich auf 10%.	Chaosrüstung [18]
Chaosrüstung kontrollieren VI (FM)[13877] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber es kann ein Klasse VI Dämon kontrolliert werden und die Wahrscheinlicheit erhöht sich auf 12%.	Chaosrüstung [30]
Chaosrüstung meistern I (FM*)[13866] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber die Dauer ist permanent.	Chaosrüstung [7]
Chaosrüstung meistern II (FM*)[13869] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung kontrollieren II, aber die Dauer ist permanent.	Chaosrüstung [11]
Chaosrüstung meistern III (FM*)[13872] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung kontrollieren III, aber die Dauer ist permanent.	Chaosrüstung [15]
Chaosrüstung meistern IV (FM*)[13875] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung kontrollieren IV, aber die Dauer ist permanent.	Chaosrüstung [20]
Chaosrüstung meistern V (FM*)[13878] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung kontrollieren V, aber die Dauer ist permanent.	Chaosrüstung [50]
Chaosrüstung meistern VI (FM*)[13879] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung kontrollieren VI, aber die Dauer ist permanent.	Chaosrüstung [70]
Chaosrüstung V (FM)[13873] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ III gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile hat: AT 13/11/6/5/11, +50 auf Ausweichen Pool, zusätzliche 300 Lebensenergie, ein Bewegungsbonus von +20 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +50 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie E auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 5W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 5W10 KR jeweils 5W10 Schaden. Wenn der Dämon nicht kontrolliert wird, so hat die Willensprobe einen Malus von 70. Der Dämon hat eine Intelligenz von 80-98.	Chaosrüstung [17]
Chaosrüstung VI (FM)[13876] R: 3m / D: P Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ III gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile erhält: AT 13/12/6/5/12, +60 auf Ausweichen Pool, zusätzlich 250 Lebensenergie, einen Bewegungsbonus von +50 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +60 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie E auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 6W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 6W10 KR jeweils 6W10 Schaden. Wenn der Dämon nicht kontrolliert wird, so hat die Willensprobe einen Malus von 100. Der Dämon hat eine Intelligenz von 35-65.	Chaosrüstung [25]
Chaostreffer I (F)[13982] R: B / D: 1KR/St Dieser Zauber wird auf eine Waffe gewirkt; wenn die Waffe ihren nächsten kritischen Treffer erzielt, erhält das Ziel zusätzlich zum normalen kritischen Treffer einen kritischen Treffer durch Körperveränderung A.	Waffen des Chaos [1]
Chaostreffer II (F)[13985] R: B / D: 1KR/St Wie Chaostreffer I, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Körperveränderung B ist.	Waffen des Chaos [4]
Chaostreffer III (F)[13990] R: B / D: 1KR/St Wie Chaostreffer I, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Körperveränderung C ist.	Waffen des Chaos [9]
Chaostreffer IV (F)[13994] R: B / D: 1KR/St Wie Chaostreffer I, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Körperveränderung D ist.	Waffen des Chaos [13]
Chaostreffer V (F)[14003] R: B / D: 1KR/St Wie Chaostreffer I, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Körperveränderung „E" ist.	Waffen des Chaos [20]
Chirurgische Sphäre (F)[8163] R: B / D: 1h/St Erschafft eine absolut sterile Sphäre, in der man Operieren, erste Hilfe leisten u.ä. kann. Alles, was in die Sphäre eindringt wird sofort desinfiziert.	Heilung [19]
Chirurgischer Schnitt (F)[8151] R: B / D: P Der Zaubernde kann die Tiefe, Länge, Ort u.ä. des Schnitts bestimmen. Es wird kein Messer benötigt.	Heilung [7]
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.	Zeremonien [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Chromosomenzahl kontrollieren (F)[16259] R: B / D: - Der Zaubernde 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 Zaubernde 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.	Wege der Genetik [19]
Dämon binden I (M)[4814] R: 3m / D: 24h Der Zaubernde kann einen beherrschten Dämon für 24 h an sich binden. Dämon hat für diese Dauer eine unbegrenzte Reichweite.	Wege der Beschwörung [30]
Dämonen bannen I (F M)[6649] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ I Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Vertreibungen [6]
Dämonen bannen II (F M)[6651] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ II Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Vertreibungen [10]
Dämonen bannen III (F M)[6653] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ III Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Vertreibungen [14]
Dämonen bannen IV (F M)[6655] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ IV Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Vertreibungen [18]
Dämonen bannen V (F M)[6657] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ V Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Vertreibungen [25]
Dämonen bannen VI (F M)[6659] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ VI Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Vertreibungen [50]
Dämonen beherrschen I (M *)[4802] R: 3m/St / D: V Wie Dämonen kontrollieren I, nur braucht der Zaubernde keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Zaubernde stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Zaubernde ihn entläßt. Informationen nur über die erzwungen...-Sprüche.	Schwarze Beschwörung [6] , Dämonen meistern [6] und Wege der Beschwörung [10]
Dämonen beherrschen II (M *)[4653] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-II.	Dämonen meistern [9] und Schwarze Beschwörung [9]
Dämonen beherrschen III (M *)[4805] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.	Schwarze Beschwörung [13] , Wege der Beschwörung [13] und Dämonen meistern [13]
Dämonen beherrschen IV (M *)[4659] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen. I, kontrolliert aber Typ I-IV.	Schwarze Beschwörung [15] und Dämonen meistern [15]
Dämonen beherrschen V (M *)[4810] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.	Wege der Beschwörung [18] , Dämonen meistern [20] und Schwarze Beschwörung [25]
Dämonen beherrschen VI (M *)[4663] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-VI.	Dämonen meistern [50] und Schwarze Beschwörung [50]
Dämonen entdecken (I c)[25828] R: 30m / D: 1min/St(C) Entdeckt sowohl freie als auch gebundene Dämonen. Der Zaubernde kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.	Vertreibungen [2]
Dämonen kontrollieren I (M *)[4796] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Zaubernden und verschwindet, wenn der Zaubernde sich nicht mehr konzentriert.	Schwarze Beschwörung [3] , Dämonen meistern [3] und Wege der Beschwörung [4]
Dämonen kontrollieren II (M *)[4799] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-II.	Dämonen meistern [7] , Wege der Beschwörung [7] und Schwarze Beschwörung [7]
Dämonen kontrollieren III (M *)[4804] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-III.	Schwarze Beschwörung [10] , Dämonen meistern [10] und Wege der Beschwörung [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Dämonen kontrollieren IV (M *)[4658] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-IV.	Dämonen meistern [14] und Schwarze Beschwörung [14]
Dämonen kontrollieren V (M *)[4809] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.	Wege der Beschwörung [17] , Dämonen meistern [18] und Schwarze Beschwörung [20]
Dämonen kontrollieren VI (M *)[4662] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-VI.	Schwarze Beschwörung [30] und Dämonen meistern [35]
Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle II, aber der Zaubernde braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Der Dämon bleibt, bis der Zaubernde stirbt, dieser ihn wegschickt oder außer Reichweite ist.	Tore meistern [25]
Dämonen vertreiben I (F M c)[6648] R: 3m / D: C Läßt einen Typ I Dämon fliehen.	Vertreibungen [3]
Dämonen vertreiben II (F M c)[6650] R: 3m / D: C Läßt einen Typ II Dämon fliehen.	Vertreibungen [8]
Dämonen vertreiben III (F M c)[6652] R: 3m / D: C Läßt einen Typ III Dämon fliehen.	Vertreibungen [12]
Dämonen vertreiben IV (F M c)[6654] R: 3m / D: C Läßt einen Typ IV Dämon fliehen.	Vertreibungen [16]
Dämonen vertreiben V (F M c)[6656] R: 3m / D: C Läßt einen Typ V Dämon fliehen.	Vertreibungen [20]
Dämonen vertreiben VI (F M c)[6658] R: 3m / D: C Läßt einen Typ VI Dämon fliehen.	Vertreibungen [30]
Dämonen-Glücksbringer † (FD)[19316] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe von Dämonen gelten.	Glücksbringer [14]
Dämonenform (F)[19407] R: S / D: 1min/St Wie Sterbliche Form, außer dass dieser Zauber den Zaubernden wie einen Dämon aussehen lässt. Es kann keine bestimmte Dämonenform gewählt werden, und durch diesen Zauber werden keine besonderen Fähigkeiten erworben.	Üble Veränderungen I [12] und Üble Veränderungen II [13]
Dämonenschwingen (F*)[19421] R: S / D: 1min/St Dem Zaubernden wachsen große (6m Spannweite) dämonische Flügel. Der Zaubernde kann mit einer Geschwindigkeit von 25m/Runde fliegen. Während des Fluges kann er ein Gewicht tragen, das seiner normalen Tragkraft entspricht.	Üble Veränderungen II [3]
Dämonentor I (F M c)[6801] R: 3m / D: C Der Zaubernde beschwört einen Typ I Dämon, der innerhalb von 2 KR erscheint. Der Zaubernde kontrolliert ihn durch Konzentration. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, verschwindet der Dämon in 2 KR, wobei er den nächststehenden attackiert.	Geisteranrufungen [10]
Dämonentor II (F M c)[6804] R: 3m / D: C Wie Dämonentor I, aber es wird ein Typ II Dämon beschworen.	Geisteranrufungen [15]
Dämonentor III (F M c)[6806] R: 3m / D: C Wie Dämonentor I, aber es wird ein Typ III Dämon beschworen.	Geisteranrufungen [20]
Dämonenvertrauter[16365] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann einen kleinen Dämonen der Kategorie I oder der ersten Grenzebene an sich binden. Der Dämon hat zu Beginn die Stufe 1, kann aber später Erfahrung gewinnen und aufsteigen. Der Dämon darf max. 10 % der Masse des Zaubernden haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Zaubernde kann dann den Dämon kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird der Dämon getötet, ist der Zaubernde für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.	Dämonen meistern [1]
Dämonischer Assistent (F)[19437] R: S / D: 1KR/St Ein kleiner Dämon wird beschworen und nimmt Besitz vom Körper des Zaubernden. Ein kleines dämonisches Gesicht erscheint irgendwo auf dem Körper des Zaubernden (Brust, Schulter, Wange). Möglicherweise hat es auch zwei kleine Arme. Dieser kleine Dämon wirkt Zauber wie der Zaubernde, d. h. für jeden Zauber, den der Zaubernde wirkt, wirkt der Dämon gleichzeitig einen identischen Zauber. Der Dämon verbraucht für diese Zauber die Zauber des Zaubernden. Der Dämon kann nichts anderes tun als Zauber wirken und nur das nachahmen, was der Zaubernde tut – er kann selbst keine Zauber wirken. (Ein Spielleiter möchte vielleicht, dass der Dämon ab und zu unflätige Kommentare abgibt.)	Üble Veränderungen II [20]
Dämpfen (F)[3281] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde verändert die Flexibilität von 0,6 m3 Stein, so daß Aufprall-Treffer nur halben Schaden verursachen. Die Stärke des Walls bleibt gleich.	Befestigungen meistern [25]
Dauerhaftes Erhöhen (F)[3573] R: B / D: P Erhöht eine Eigenschaft eines Ziels permanent um 1 Punkt pro 5 Stufen des Zaubernden. Ein Zaubernder kann eine Eigenschaft nur einmal erhöhen. Wird versucht, eine Eigenschaft mehrmals zu erhöhen, so besteht eine 20% Chance, daß sie permanent auf 1 sinkt.	Kurzzeitige Veränderungen [30]
Dauerhaftes Tor[27302] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann ein beliebiges Tor dauerhaft machen. Es kann nur ein Tor pro Zaubernden dauerhaft gemacht werden.	Arkanes Tor [25]
Dauerhaftes Zurückgeben (F)[3571] R: B / D: P Wie Zurückgeben I, aber es wird bis zum Maximum der Eigenschaft zurückgegeben.	Kurzzeitige Veränderungen [20]
Dauerhaftigkeit (F)[16031] R: B / D: P Die Verwendung dieses Zaubers nach dem Wirken eines anderen Zaubers aus dieser Liste ändert die Dauer dieses Zaubers zu Permanent. Dieser Zauber ist nicht als Auferstehung gedacht und bringt keine toten Menschen zurück ins Leben. Das durch diesen Zauber erschaffene Wesen ist nicht per se lebendig, sondern lediglich dauerhaft manifestiert.	Palingenese [50]
Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St Wie Wahres Verändern, aber der Zaubernde kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.	Lebendes ändern [15]
Deckenlaufen (U)[19346] R: B / D: 10min/St Wie Spinnenklettern, außer dass nur ein Glied mit der Oberfläche und jeder schrägen Fläche in Kontakt sein muss. Selbst Decken können mit voller Bewegungsgeschwindigkeit überquert werden.	Arachnemonie [18]
Defekt identifizieren (I)[16242] R: B / D: - Der Zaubernde kann alle Geburtsfehler eines Fötus erkennen, während er sich noch im Mutterleib befindet.	Wege der Genetik [2]
Dehydrieren (300dm³) (F)[5467] R: 30m / D: P Wie oben aus einem 0,3m³ großen, unbelebten Objekt.	Flüssigkeiten zerstören [12]
Dehydrieren (30dm³) (F)[5463] R: 30m / D: P Entfernt alle Flüssigkeit (gewöhnlich Wasser) aus einem 0,03m³ unbelebten Objekt.	Flüssigkeiten zerstören [8]
Dehydrieren (F)[6297] R: B / D: P Der Zaubernde entzieht 30 Liter pro Stufe Material Wasser. Kann Essen dehydrieren, Kleidung trocknen u.ä. Die Substanz kann durch Wasserzugabe wieder normal gebraucht werden. Lagerzeit für dehydrierte Nahrung ist praktisch unbegrenzt.	Wege des Überlebens [9] und Wege des Feinschmeckers [17]
Deodorant (F)[8430] R: B / D: P Entfernt jeglichen äußeren Geruch vom Körper. Atem und Haut werden geruchlos, bis die Umwelt wieder durchsetzt.	Wege des Äußeren [7]
Depression / Manie (M)[7599] R: 3m/St / D: P Ziel hat starke Stimmungsschwankungen. Zwischen +25 und -25 auf alle Aktionen. Ist der Bonus im Kampf positiv, fügt er sich, seinen Verbündeten, seiner Ausrüstung und seinen Gegnern extremen Schaden zu.	Psychose meistern [12]
Der rennende Tod (F)[6345] R: 30m / D: - Das Opfer wird rennen, bis es tot umfällt. Legt man es in Ketten, so wird es weiter laufen, wenn es wieder frei ist.	Flüche [20]
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.	Tiere meistern [9] und Meister der Tiere [9]
Der Sache verschrieben (F)[19520] R: B / D: V(P) Erschafft den Heiligen Champion und verschreibt ihn der Sache eines Gottes. Befähigt den Heiligen Champion, alle kanalisierten Zauber für die Ziele seines Gottes und seiner Kirche zu wirken. Beauftragt den Heiligen Champion, stets den Willen des Gottes zu suchen. Dieser Zauber richtet auch einen Auslöser ein, der die Kraft dieses Zaubers beendet, z. B. wenn er den Grundsätzen des Gottes nicht folgt, eine böse Tat begeht (definiert durch seine Gottheit) usw. Hinweis: Alle Zauber auf dieser Liste sind nutzlos, es sei denn, der Zaubernde hat durch die Verwendung dieses Zaubers einen Heiligen Champion erschaffen.	Heiliger Champion [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Design ändern[15920] R: B / D: 1h/ST Dieser Zauber erlaubt es eine Tätowierung entweder zu verändern oder auf der Haut zu verschieben. Der Tätowierer muss „Fleisch vorbereiten“, Instrumente und neue Pigmente sowie entweder die Fertigkeit des Gießers oder ein durch „Design speichern“ gespeichertes Bild benutzen. Die Farben können geändert oder das Muster kann teilweise oder vollständig neu gezeichnet werden, aber Größe muss konstant bleiben. 10 cm² können pro Stunde geändert werden. Der gesamte Entwurf kann auch in einen anderen Bereich des Körpers mit den folgenden Einschränkungen verschoben werden. Die Tätowierung darf sich nicht mit einer anderen Tätowierung überlappen und darf die ganze Zeit nicht in der Größe geändert werden, wohl aber in der Form. Allerdings kann dies eine Verzerrung hervorrufen, welches eine Neuzeichnung erforderlich macht. Die Tätowierung kann mit einer Geschwindigkeit von 2,5cm pro Stunde bewegt werden. Die Bewegung oder das Neuzeichnen einer Tätowierung verübt 10 Schaden/h auf das Lebewesen.	Magische Tätowierungen [15]
Design speichern[15909] R: B / D: 1KR/St Dieser Spruch erlaubt es dem Zaubernden ein Bild von einem normalen Tattoo, einem verzaubertem Tattoo oder auch einer Zeichnung permanent zu speichern. Das Bild kann als Vorlage für die Sprüche dieser Liste benutzt werden oder mit dem Spruch „Design übertragen“ exakt kopiert werden. Eine Fläche von 6,5cm² kann pro KR gespeichert werden.	Magische Tätowierungen [4]
Design übertragen[15910] R: B / D: V Dieser Zauberspruch erlaubt es dem Zaubernden, ein Bild, das er durch „Design speichern“ in Erinnerung behalten hat, auf ein andere Oberfläche exakt zu übertragen. Wenn nur eine normale Tätowierung eingraviert werden soll, kann das Bild mit einer Geschwindigkeit von 26 cm²/h dupliziert werden; wenn es sich dabei um eine verzauberte Tätowierung handelt, dauert der Zauber 24 Stunden und muss einmal pro Tag zusammen mit den anderen Zaubersprüchen, die im normalen Tätowierungsprozess verwendet werden, gesprochen werden.	Magische Tätowierungen [5]
Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Zaubernden).	Sinne meistern [12]
Desillusionieren (U)[5412] R: 30m / D: - Eine Illusion innerhalb der Reichweite erlischt, allerdings nur für den Zaubernden.	Mönchsinne [12]
Desintegrieren (0.3m³) (F)[4622] R: 30m / D: P Desintegriert komplett 0.3 m³ anorganisches Material.	Materie zerstören [15]
Desintegrieren (3m³) (F)[4626] R: 100m / D: P Wie oben, mit Objekten bis 3 m³ Größe und mit 100 m Reichweite.	Materie zerstören [50]
Desintegrieren (F)[14272] R: B / D: - Das Ziel erhält einen E kritischen Treffer durch Auflösung.	Kraft meistern [20]
Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.	Gesetz der Gefängnisse [20]
Desorientierung (M)[5514] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Ziel bekommt -25 auf alle Orientierungs-, Wahrnehmungs- und Initiativewürfe.	Verstand zerstören [3]
Desoxygenieren (15m; 1%) (F c)[5487] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 15m Radius und einer Geschwindigkeit von 1%.	Gas zerstören [13]
Desoxygenieren (3m; 1%) (F c)[5478] R: 30m / D: C Wie Luft stoppen, aber der Zaubernde kann aus einem Feld mit 3m Radius den Sauerstoff entfernen, mit einer Geschwindigkeit von 1% des ursprünglichen Gehalts pro KR.	Gas zerstören [4]
Desoxygenieren (3m; 5%) (F c)[5486] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 3m Radius und einer Geschwindigkeit von 5%.	Gas zerstören [12]
Desoxygenieren (6m; 1%) (F c)[5481] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 6m Radius.	Gas zerstören [7]
Desoxygenieren (6m; 20%) (F c)[5491] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 6m Radius und einer Geschwindigkeit von 20%.	Gas zerstören [25]
Desoxygenieren (6m; 5%) (F c)[5489] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 6m Radius und einer Geschwindigkeit von 5%.	Gas zerstören [15]
Diagnose (I)[5819] R: B / D: - Der Zaubernde 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.	Geburtshilfe [8]
Dialog (1,5km/St) (I *)[3709] R: 1,5km/St / D: C Wie Dialog (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Dialog (150m) (I *)[3700] R: 150m / D: C Wie Sendung (150m), aber das Ziel muß den Kontakt wollen (sh. Einleitung) und der Zaubernde kann vom Ziel verbale Kommunikation empfangen.	Primitive Stimme [5]
Dialog (15km/St) (I *)[3714] R: 15km/St / D: C Wie Dialog (150m), aber mit Reichweite 15 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [19]
Dialog (I *)[3704] R: 1,5km / D: C Wie Dialog (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km.	Primitive Stimme [9]
Dicke / Tiefe schätzen (I*)[14450] R: 30cm / D: - Wie Gewichte schätzen, außer dass der Zaubernde die Dicke oder Tiefe einer bestimmten Form von Materie erkennen kann, bis er auf eine andere Form stößt (Gas, Feststoff, Flüssigkeit). Beispiele: Wie dick ist eine Wand oder wie tief ist das Wasser an dieser Stelle?	Wege des Schätzens [12]
Die Brücke des Mönchs (F)[5344] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jeden niedrigeren Spruch auf der Liste benutzen (einen pro Kampfrunde).	Die Brücke des Mönchs [50]
Die Verbindung erneuern (H)[26231] R: B / D: P Wie Wahre Wiederbelebung (H), aber der Zaubernde kann die Seele eines Ziels zurückholen, welches Opfer des Spruchs Schwarze Absolution (F *) (oder irgendetwas Vergleichbarem) geworden ist.	Leben beherrschen [60]
Dienstbarer Geist (F)[3332] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen "Diener" (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T beschrieben.	Erschaffungen meistern [5]
Dimension[27282] R: 3m/St / D: P Dieser Zauber verleiht jedem Tor eine dritte Dimension. Normalerweise besteht ein Tor nur aus zwei Dimensionen (Länge und Breite). Mit diesem Zauber wird die dritte Dimension, die Tiefe, hinzugefügt. Das erschaffene Tor kann in jede gewünschte dreidimensionale Form gebracht werden, bis zu 0,03m³ pro Stufe des Zaubernden. Der Bestimmungsort des Tores ist immer derselbe, egal von welcher Seite es betreten wird.	Arkanes Tor [11]
Dimensionales Gepäck (F)[8215] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde erschafft einen interdimensionalen Raum (max. 0,03 m³ / Stufe), der bis zu 10 kg / Stufe hält, aber nur 0,5 kg / Stufe wiegt. Zauber muß auf einen passenden Behälter gelegt werden, der auch normalerweise die 0,5 kg / Stufe hält. Geht der Zauber fehl, so sind alle Gegenstände im interdimensionalen Raum für immer verloren.	Gesetz des Packens [50]
Dimensionswissen I (I)[28598] R: S / D: P Wie Fremdwissen I, außer dass der Effekt dauerhaft ist (bis er aufgehoben wird). Dimensionswissen-Zauber zählen zum Maximum von 5 Fremdwissen-Zaubern – ein Zaubernder kann jedoch nur 2 Dimensionswissen-Zauber gleichzeitig aktiv haben.	Wissen über Fremdartige [12]
Dimensionswissen II (I)[28608] R: S / D: P Wie Dimensionswissen I, außer dass der Zaubernde zwei seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.	Wissen über Fremdartige [16]
Dimensionswissen III (I)[28616] R: S / D: P Wie Dimensionswissen I, außer dass der Zaubernde drei seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.	Wissen über Fremdartige [20]
Dirigent (P)[8371] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann eine Gruppe Musikanten koordinieren und führen. So bleiben die einzelnen Musiker im Takt mit anderen.	Gesetz der Musik [17]
Diskord (F)[8372] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft unrythmische und unmusikalische Geräusche. Musik ist schrecklich (Meisterentscheid, ob Leute fliehen...).	Gesetz der Musik [18]
Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: - Der Zaubernde `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 100m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).	Mystische Flucht [6] und Türen des Geistes [8]
Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: - Wie Distanzloser Schritt (30m), aber mit Reichweite 100m.	Erhabene Brücke [9] und Fortbewegung [11]
Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Türen des Geistes [11] und Mystische Flucht [12]
Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: - Der Zaubernde `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).	Türen des Geistes [5]
Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: - Der Zaubernde teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.	Erhabene Brücke [3] und Fortbewegung [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Distanzloser Schritt (F)[5339] R: S / D: - Der Zaubernde teleportiert zu einem Punkt bis 30m entfernt, es dürfen aber keine Hindernisse im Weg sein. Ein Hindernis ist etwas, wo man nicht durchgehen kann (eine geschlossene Tür ist eines, ein Loch ist keines).	Die Brücke des Mönchs [14]
Distanzloser Schritt II (F)[4968] R: 3m / D: - Wie oben, aber mit einer maximalen Entfernung von 60m.	Fortbewegung [7]
DNA manipulieren[16260] R: B / D: - Der Zaubernde 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.	Wege der Genetik [20]
Dokument lokalisieren (I)[8421] R: 30m/St / D: C Der Zaubernde bekommt einen Richtungssinn für das gewünschte Dokument / Text / Buch o.ä.	Bibliothek meistern [25]
Dolch (F *)[4465] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Dolch.	Waffen meistern [3]
Dom (F)[3278] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen Dom aus magischer Energie mit max. 3m Radius pro Stufe, der von allen Angriffen 20 SP / Stufe abzieht.	Befestigungen meistern [18]
Dominanz (F)[16255] R: B / D: - Der Zaubernde 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.	Wege der Genetik [15]
Donner (F)[8390] R: 3m/St / D: - erzeugt ploppende, krachende, explosionsartige usw. Geräusche an einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite. Lautstärke kann bis Stufe x Lautstärke der Stimme des Zaubernden sein. Wegen der kurzen Dauer entsteht kein Schaden.	Die kleinen Tricks [14]
Donnerstab (F)[6143] R: B / D: 1KR/St Der Druidenstab bewirkt einen kritischen Treffer durch Elektrizität zusätzlich zu einem normalen krit. Treffer. Die Schwere entspricht dem normalen krit. Treffer. (1-50: A, 51-90: B, 91-110: C, 111-130: D und >130: E)	Druidenstab [17]
Doppelte Gelenkigkeit (U)[8104] R: S / D: 10min/St Der Körper des Zaubernden wird doppelt gelenkig. Er bekommt dadurch +2 / Stufe auf Entfesseln u.ä. und +1 / Stufe auf Akrobatik und Tanzen u.ä..	Körper meistern [8]
Doppelte Reise des Geistes (UF)[15426] R: B / D: 10min/St Wie Große Reise des Geistes, außer dass der Zaubernde die Psyche eines weiteren willigen Ziels mitnehmen kann.	Reise des Geistes [35]
Doppelter Zauber (F)[3472] R: S / D: - Der nächste Zauber des Zaubernden kostet doppelte Energiepunkte und wirkt wie aus zwei Quellen der Macht gleichzeitig (z.B.: Mental- und Grundmagie). WW für die Quelle, die schwerer zu widerstehen ist.	Gesetz der Magie [7]
Doppeltes Bewußtsein (U)[15423] R: S / D: 10min/St Das Bewusstsein des Zaubernden kann zwischen seiner Psyche und seinem physischen Körper aufgeteilt werden. Alle Wahrnehmungswürfe des Zaubernden haben einen Malus von -25, und sein physischer Körper ist auf 25 % seiner Handlungsfähigkeit beschränkt.	Reise des Geistes [20]
Dornenwall (F)[6096] R: 30m / D: 10min/St Erschafft einen 3x3x1,5m großen Wall aus sehr schwer biegsamen Dornen. Jeder, der sich hindurch begibt, erhält pro 30 cm 1W10 Attacken mit Messern (Grundtrefferpunkte). Wall muß auf festem Untergrund stehen.	Bäume meistern [13]
Drachenauge (F)[14948] R: B / D: V / WW:-20 Wie Tödliche Kanäle, außer dass der Körper des Ziels zusätzlich drei kritische Treffer der Klasse E erleidet, deren Art vom Zaubernden festgelegt wird.	Zeichen der Macht [50]
Drachenhaut (F)[6286] R: S / D: 1min/St Haut des Zaubernden wird hart wie Drachenhaut (RS gegen Magie 20)	Tierfähigkeiten [50]
Drachenschwinge (F)[6284] R: S / D: 1min/St Wie 16), aber mit 60 m / KR.	Tierfähigkeiten [25]
Drehtor[27290] R: 3m/St / D: P Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, ein Tor zu erschaffen, das für alle Effekte auf beiden Seiten durchlässig ist. So ist es beispielsweise möglich, dass eine Brise auf der anderen Seite des Tores zu spüren ist, dass Regen durchdringt, Zaubereffekte usw.	Arkanes Tor [15]
Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P Wie Zweiter Vertrauter, aber der Zaubernde kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Zaubernden sein.	Gesetz des Vertrauten [20]
Drogen & Gift analysieren (I)[6522] R: 30cm / D: - Wie Lebensmittel analysieren, identifiziert aber ein Gift / eine Droge und gibt dessen Stufe und das entsprechende Gegengift an.	Untersuchungen [3]
Drogen entdecken (P)[6543] R: S / D: - Der Zaubernde nimmt alle Drogen in 3m Umkreis wahr.	Detektivsinne [1]
Dröhnende Stimme (F)[8387] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Lautstärke seiner Stimme um (Stufe / 3) x verändern.	Die kleinen Tricks [11]
Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.	Körper erhalten [30]
Druck widerstehen (F)[6310] R: S / D: 10min/St Ziel kann 1 Bar pro Stufe zusätzlich ohne Schaden aushalten.	Wege des Überlebens [30]
Drücken (F)[5540] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann ein Objekt oder Ziel mit einer Kraft von 5 Kilo pro Stufe von sich wegdrücken. Je nach Verankerung, Masse und Gewicht werden die Objekte unterschiedlich weit weggedrückt. Wesen werden um 0,3 m pro Stufe weit weggeschoben, oder bekommen -2% pro Stufe auf ihre nächste Aktion durch Gleichgewichtsverlust.	Wege des Zerreißens [10]
Druckwelle I (F)[14347] R: 30m / D: - Wie Schockwelle I, jedoch ohne Schadenswirkung. Stattdessen muss den Zielen in dem 3m Kegel ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 30 cm/1 Fehlwurf zurückgedrängt.	Schockwellen [8]
Druckwelle II (F)[14353] R: 60m / D: - / WW:-30 Wie oben, aber mit anderer Reichweite und MM Wert.	Schockwellen [14]
Druidenauge (I)[16280] R: V / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Bereich von 30m Radius zu überwachen, den er sowohl besucht als auch kennengelernt hat (d. h. in dem er mindestens 1 Tag meditiert oder 30 Tage gelebt hat).	Wissen über die Natur [50]
Druidensymbol (U)[6133] R: B / D: V Der Zaubernde kann einen Zauber auf dem Stab speichern, und ihn später ohne Vorbereitungszeit sprechen. (Nur ein Spruch auf einmal)	Druidenstab [7]
Düngen (F)[8276] R: Sicht / D: P Stellt das Stickstoffgleichgewicht wieder her und unterstützt das Wachstum erwünschter Pflanzen.	Gesetz des Farmers [14]
Düngen (H)[16137] R: 3m / D: 1Saison Düngt 3m x 3m unfruchtbaren oder ausgelaugten Boden und verwandelt ihn in Ackerland.	Anreicherung [2]
Dunkelbolzen I (E)[13900] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus konzentrierter Dunkelheit wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Die Ergebnisse werden anhand der Schockbolzen-Tabelle unter Verwendung von kritschen Treffern durch Kälte ermittelt.	Gesetz der Dunkelheit [3]
Dunkelbolzen II (E)[13906] R: 60m / D: - Wie Dunkelbolzen I, außer dass die Reichweite 60m beträgt.	Gesetz der Dunkelheit [9]
Dunkelbolzen III (E)[13910] R: 100m / D: - Wie Dunkelbolzen I, nur dass die Reichweite 100 Meter beträgt.	Gesetz der Dunkelheit [13]
Dunkelfeuer rufen (E)[13911] R: 30m / D: 1KR/St Wie Nebel der Dunkelheit, bildet jedoch einen Würfel von 3mx3mx3m und verursacht kritische Treffer der Kategorie B durch Kälte.	Gesetz der Dunkelheit [14]
Dunkelfeuerbolzen I (E)[13909] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus funkelndem schwarzem Feuer wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Die Ergebnisse werden anhand der Angriffstabelle Blitz ermittelt, mit kritischen Treffern für Kälte („A-J"), Elektrizität (sekundär bei „F-J") und Aufprall (tertiär bei „H-J").	Gesetz der Dunkelheit [12]
Dunkelfeuerbolzen II (E)[13913] R: 60m / D: - Wie Dunkelfeuerbolzen I, außer dass die Reichweite 60m beträgt.	Gesetz der Dunkelheit [16]
Dunkelfeuerbolzen III (E)[13916] R: 100m / D: - Wie Dunkelfeuerbolzen I, außer dass die Reichweite 100 Meter beträgt.	Gesetz der Dunkelheit [20]
Dunkelheit (100m) (F)[4597] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 100 m.	Dunkelheit [9]
Dunkelheit (150m) (F)[4602] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 150m.	Dunkelheit [14]
Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St Wie Dunkelheit (3m) mit 15m Radius. Dieser kann durch 1KR Konzentration geändert werden.	Gesetz der Dunkelheit [7] , Gesetz des Lichts [9] und Leuchten [11]
Dunkelheit (300m) (F)[4604] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 300m.	Dunkelheit [20]
Dunkelheit (30m) (F)[4593] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 30 m.	Dunkelheit [5]
Dunkelheit (30m/St) (F)[4606] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 30 m pro Stufe.	Dunkelheit [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St Verdunkelt einen Radius von 3m um den berührten Punkt., so dass Lichtverhältnisse wie in tiefer Nacht herrschen.	Gesetz der Dunkelheit [2] , Gesetz des Lichts [6] und Leuchten [7]
Dunkelheit (6m) (F)[4590] R: B / D: 10min/St Erschafft ein Feld Dunkelheit mit 6m Radius um den berührten Punkt. Dunkelheit entspricht tiefster Nacht. Bewegt sich der Punkt, so bewegt sich auch die Dunkelheit.	Dunkelheit [1]
Dunkelheit (F)[6934] R: B / D: 10min/St Hüllt die Umgebung 3m um einen Punkt herum in Dunkelheit. Die Dunkelheit bewegt sich mit dem Punkt.	Verkleidungen der Natur [7]
Dunkelheit (F)[6518] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber mit Radius 15m pro Stufe.	Ablenkung [30]
Dunkelheit (F)[6514] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber mit Radius 6m pro Stufe.	Ablenkung [14]
Dunkelheit (F)[6505] R: B / D: 10min/St Erschafft ein Gebiet mit 30m Radius um den berührten Punkt mit der Dunkelheit der schwärzesten Nacht.	Ablenkung [5]
Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c)[4595] R: 15mR / D: C Wie oben mit Radius 15 m.	Dunkelheit [7]
Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c)[4599] R: 6mR / D: C Wie oben mit Radius 30m.	Dunkelheit [11]
Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c)[4592] R: 6mR / D: C Der Zaubernde kann die Dunkelheit eines Ortes variieren, aber er kann es nicht heller machen, als es vorher war.	Dunkelheit [3]
Dunkelheit kontrollieren (F c)[6503] R: 3m / D: C Der Zaubernde kann die Dunkelheit in seiner Umgebung beliebig vertiefen, sie aber nicht erhellen.	Ablenkung [3]
Dunkelheit kontrollieren (F)[13902] R: S / D: C Der Zaubernde kann den Grad der Dunkelheit innerhalb des Bereichs von Tageslicht bis völliger Dunkelheit kontrollieren, wobei dieser Grad in verschiedenen Teilen oder im Radius unterschiedlich sein kann.	Gesetz der Dunkelheit [5]
Dunkelheit meistern (F)[13919] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede Runde einen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste wirken.	Gesetz der Dunkelheit [50]
Dunkelheitssicht (U)[13901] R: 3m / D: 10min/St Das Ziel kann in völliger Dunkelheit sehen, als wäre es hellichter Tag.	Gesetz der Dunkelheit [4]
Dunkle Versuchung (M)[19298] R: 30m / D: P Das Ziel wird langsam zur Dunkelheit verführt. Es wird alles Böse faszinierend und verlockend finden und den Wunsch verspüren, alle verfügbaren bösen Zaubersprüche zu erlernen (falls zutreffend). Schließlich wird das Ziel feststellen, dass sich seine Sichtweise auf seine Freunde verändert, und wahrscheinlich auch seine Persönlichkeit. Einige Wesen erhalten möglicherweise zusätzliche Widerstandswurf-Modifikatoren (z. B. können Ziele wie Kleriker und Paladine, die standhaft in ihrem Dienst sind, einen Bonus von +20-50 erhalten). Natürlich wird sich das Ziel heftig gegen alle Bemühungen wehren, es in seinen „normalen" Zustand zurückzuversetzen.	Seelentod [19]
Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: ∞ / D: bis gebrochen Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Zaubernden gerichtet werden kann.	Flüche [29] , Herrscher des Verstandes [29] , Verstand kontrollieren [31] , Psychose meistern [32] , Kanäle [33] , Zuflucht des Verstandes [33] , Schicksal meistern [33] und Verstand meistern [33]
Dunkler Fluch (F)[19463] R: 30m / D: P Das Ziel erwirbt die Ungnade eines Gottes, Halbgottes, Dämons oder ähnlichem.	Dunkle Flüche [50]
Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.	Schwarzes Wissen [5] und Wissen [11]
Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: - Wie Dunkles Wissen I, aber der Zaubernde kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.	Schwarzes Wissen [11] und Wissen [18]
Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: - Wie Dunkles Wissen I, aber der Zaubernde 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.	Schwarzes Wissen [14] und Wissen [20]
Durch Erde / Gestein graben (F)[8301] R: B / D: - Der Zaubernde kann bis Stufe m³ Erde (1/4 bei Gestein) ausgraben. Gestein wird in Brocken von etwa 1 m³ ausgegraben.	Gesetz des Bergbaus [16]
Durch Stein gehen (F)[8307] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann durch 2,5 cm / Stufe anorganischem Material mit 2,5 cm / Stufe gehen.	Gesetz des Bergbaus [30]
Durchbohren (F)[5544] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann ein Objekt (Finger, Hand, Waffe o.ä.) durch ein anderes Objekt hindurchbohren, welches einen kritischen Treffer durch spitze Waffen erhält. Kann z.B. benutzt werden, um ein Objekt in einem Schild zu verankern, ein Loch in eine Wand zu machen o.ä.	Wege des Zerreißens [14]
Durchdringen I (U*)[19925] R: 30m / D: 3KR Nach diesem Zauber gewirkte Zauber sind schwerer zu widerstehen. Auf den Widerstandswurf des Ziels wird eine Modifikation von -5 angewendet.	Spruchwächter [4]
Durchdringen II (U*)[19933] R: 30m / D: 6KR Wie Durchdringen I, außer dass der Modifikator -10 beträgt.	Spruchwächter [13]
Durchdringen III (U*)[19937] R: 30m / D: 9KR Wie Durchdringen I, außer dass der Modifikator -15 beträgt.	Spruchwächter [17]
Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/Stufe hindurchgehen.	Bewegungen [14]
Durchgehen (F)[5266] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit 1,5m / KR durch unbelebtes Material hindurchgehen.	Mystischer Wechsel [20]
Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.	Lebendes ändern [20]
Ebenen Konzept (F)[27992] R: S / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Geist mit der Realität der Ebenen zu verschmelzen. Dadurch erhält der Zaubernde einen Bonus von +2 pro Stufe auf die folgenden Fertigkeiten: Dämonen-/Teufelskunde, Feindliche Umgebungen (außerplanar), Realitätsverzerrung wahrnehmen und Zeitgefühl.	Überlebenshilfe der Ebenen [12]
Ebenen-Rettung (S*)[28000] R: S / D: - Der Zaubernde wird sofort an einen ausgewählten gespeicherten Ort transportiert. Der Zaubernde kann Bedingungen vorgeben, die diesen Zauber auslösen, wie z. B. sein Tod, seine Handlungsunfähigkeit, das Betreten eines völlig inhospitablen Ortes usw. Die Entfernung der Reise muss nicht planarer Natur sein.	Überlebenshilfe der Ebenen [16]
Ebenenanzeige (I)[28443] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde verbindet einen Teil seines Geistes mit einem Zielobjekt. Dieses Objekt spiegelt die Elementarebene, die der Zaubernde einnimmt, durch Farben, Muster usw. wider (z. B. wird die Ebene des Feuers durch eine rote Farbe angezeigt, die Ebene der Toten durch ein Engelsymbol usw.).	Gesetz der äußeren Ebene [12]
Ebenenkontakt (FM§)[27432] R: S / D: 10KR Der Zaubernde schickt seinen Geist in eine andere Ebene, um von einem zufälligen Wesen Ratschläge, Informationen usw. zu erhalten. Die Wahrscheinlichkeiten für Wahrhaftigkeit, Bereitschaft, Wissen, etc. werden durch die Eigenschaften des kontaktierten Wesens bestimmt. Es besteht eine Chance auf vorübergehende Unzurechnungsfähigkeit (mindestens 10 Wochen), die von der Art der kontaktierten Ebene abhängt: eine andere Urebene 10%; eine Elementarebene 20%; positiv/negativ 30%; die Ebenen der Boten 40%; die Ebenen der Toten 50%; die Ewigen Ebenen 60%; usw.	Äther meistern [18]
Ebenenreise I (F)[28438] R: S / D: - Der Zaubernde reist in eine andere Ebene der Existenz. Er kann die Ebene angeben, aber sein Ankunftsort ist völlig zufällig. Bei diesem Zauber besteht eine besondere Chance auf Fehlschlag, insbesondere wenn der Zaubernde die Ebene zum ersten Mal besucht: Nie gesehen = 10 %; Kurz gesehen (1 Stunde) = 5 %; Studiert (24 Stunden) = 2 %; Sorgfältig studiert (1 Woche) = 0,2 %: Gelebt (1 Jahr) = keine Fehlschlagchance.	Gesetz der äußeren Ebene [10]
Ebenenreise II (F)[28451] R: S / D: - Wie Ebenenreise I, außer dass der Zaubernde die Zielebene und den Zielpunkt auf dieser Ebene genau bestimmen kann. Die Chancen für ein Scheitern sind wie bei Teleportation I, außer wenn der Wurf für ein Scheitern kleiner oder gleich 1/10 der normalen Scheiterwahrscheinlichkeit ist (z. B. 5 oder weniger, wenn die normale Wahrscheinlichkeit 50 % beträgt): In diesem Fall verfehlt der Zaubernde nicht nur den Zielpunkt, sondern die gesamte Ebene und gelangt in eine andere zufällige Ebene.	Gesetz der äußeren Ebene [16]
Ebenenverbindung (FM)[28430] R: 3m / D: - Der Zaubernde stellt eine kleine Verbindung zu einer anderen Ebene her. Kein Wesen und kein Gegenstand kann diese Verbindung passieren. Sie dient ausschließlich dem mentalen Kontakt (z. B. durch die verschiedenen Zauber der Gedanken-Sprache).	Gesetz der äußeren Ebene [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ebenenversetzung (F§)[27436] R: 30cm/St / D: P Transportiert das Ziel auf eine zufällig bestimmte Ebene. Wenn dieser Zauber gegen Nicht-Magie-Anwender gewirkt wird, ist es wahrscheinlich, dass diese nie wieder gesehen werden.	Äther meistern [25]
Eberstärke (F)[6273] R: S / D: 1KR/St Die Körperkraft des Zaubernden wird verdoppelt.	Tierfähigkeiten [10]
Echte Monsterform (F)[6169] R: S / D: 10min/St Wie Monsterform, aber der Zaubernde bekommt auch die physikalischen Angriffsmöglichkeiten des Monsters und kann seine Masse von 1/20 bis 40x seiner normalen variieren.	Formen der Natur [25]
Echte Tierform (F)[3760] R: S / D: 10min/St Wie Wege der Tiere, aber der Zaubernde bekommt auch die physikalischen Angriffsmöglichkeiten des Tieres und kann seine Masse von 1/20 bis 40x seiner normalen variieren.	Formen der Natur [18] und Wege der Körperveränderung [20]
Ecke (F *)[7116] R: S / D: V Der Zaubernde kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.	Kampfreflexe [12]
Ecken Dunkelfeuerbolzen (E)[13917] R: 60m / D: - Wie Dunkelfeuerbolzen I, außer dass die Reichweite 60m beträgt und der Zaubernde kann den Bolzen eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Der Zaubernde muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.	Gesetz der Dunkelheit [25]
Eckenmetallbolzen (E)[3905] R: 100m / D: - Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.	Wissen über Metall [30]
Eckensäurebolzen (E)[3510] R: 100m / D: - Wie Säurebolzen (100m), aber der Zaubernde kann den Bolzen eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Der Zaubernde muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.	Gesetz der Säure [19]
Edelsteinbewertung (P)[14457] R: B / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, mit 10% Genauigkeit den Wert eines Edelsteins zu bestimmen; er kann unterschiedliche Werte für die verschiedenen Kulturen berechnen, mit denen er vertraut ist.	Abschätzen [1]
Edelsteine aufspüren (FI)[14670] R: 3m/St / D: C Wie Mineralien aufspüren, nur dass Edelsteine gefunden werden.	Gesetz der Kristalle [2]
Edelsteine erschaffen (F)[14678] R: B / D: P Wie Mineralien erschaffen, nur dass Edelsteine erschaffen werden.	Gesetz der Kristalle [10]
Edelsteine finden (I)[8299] R: S / D: - Wie Ader finden, aber für Edelsteine > 0,25 Karat & härter als Quarz.	Gesetz des Bergbaus [14]
Edelsteine reinigen (F)[8289] R: B / D: - Reinigt 1 Karat / Stufe von Schmutz und mineralischen Ablagerungen.	Gesetz des Bergbaus [4]
Edle Auferstehung (F)[19517] R: B / D: P Der Heilige Champion wird von den Toten auferweckt (seine Seele wird wiederhergestellt und sein Körper geheilt), wenn er im Dienst seiner Gottheit gestorben ist. Der Heilige Champion ist für die doppelte Zeit der Dauer seines Todes außer Gefecht gesetzt. Dieser Zauber kann nur vom Schutzpriester gespeochen werden.	Heiliger Champion [20]
Effekt reflektieren (F ? *)[28676] R: 3m/St / D: - Ein angreifender Mentalzauber muß einen Widerstandswurf machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiekundigen). Gelingt dieser WW, so muss der angegriffene Zaubernde seinen WW machen (normal weiter).	Verstand schützen [25]
Eifersucht (M)[14556] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Das Ziel ist extrem eifersüchtig auf eine vom Zaubernden ausgewählte Person.	Einflüsse [8]
Eigene Quelle der Macht (F)[3475] R: V / D: V Der Zaubernde kann jeden Zauber der 1. Stufe seiner Quelle der Macht sprechen. Hybridmagier und Erzmagier müssen eine Quelle wählen.	Gesetz der Magie [10]
Eigenschaft senken I (F)[4628] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 5 zeitweise gesenkt. Eigenschaften sind: Körperkraft, Reaktion, Geschicklichkeit, Selbstbeherrschung und Weisheit.	Physische Erosion [2]
Eigenschaft senken III (F)[4632] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 15 Punkte zeitweise gesenkt.	Physische Erosion [6]
Eigenschaft senken V (F)[4636] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 25 Punkte zeitweise gesenkt.	Physische Erosion [11]
Eigenschaft senken X (F)[4641] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 50 Punkte zeitweise gesenkt.	Physische Erosion [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Eiliger Tanz I (F)[14173] R: S / D: 1KR Der Zaubernde kann 1 Runde lang mit doppelter Geschwindigkeit handeln.	Reisetänze [6]
Eiliger Tanz III (F)[14179] R: S / D: 3KR Der Zaubernde kann 3 Kampfrunden lang mit doppelter Geschwindigkeit agieren.	Reisetänze [13]
Eiliger Tanz V (F)[14184] R: S / D: 5KR Der Zaubernde kann 5 Kampfrunden lang mit doppelter Geschwindigkeit agieren.	Reisetänze [30]
Ein- / Ausrenken (U)[8101] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann ohne Schmerzen ein Gelenk aus- oder einrenken. +2 / Stufe auf Entfesseln o.ä..	Körper meistern [5]
Einbetten I[15978] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden einen Stufe 1 Spruch der Mental- oder Göttermagie in einen Gegenstand oder Trank einzubetten.	Mental- & Göttermagie einbetten [3]
Einbetten I[15889] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden einen Spruch der Stufe 1 in einen Gegenstand oder Trank einzubetten.	Grundmagie einbetten [3] und Runen / Siegel einbetten [3]
Einbetten II[15980] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [6]
Einbetten II[15891] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [5] und Runen / Siegel einbetten [5]
Einbetten III[15982] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [9]
Einbetten III[15893] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [7] und Runen / Siegel einbetten [7]
Einbetten IV[15985] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [12]
Einbetten IV[15895] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [9] und Runen / Siegel einbetten [9]
Einbetten V[15986] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [14]
Einbetten V[15897] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [11] und Runen / Siegel einbetten [11]
Einbetten VI[15899] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 6 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [13] und Runen / Siegel einbetten [13]
Einbetten VII[15901] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 7 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [15] und Runen / Siegel einbetten [15]
Einbetten VIII[15059] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 8 eingebettet werden können.	Runen / Siegel einbetten [17]
Einbetten X[15989] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [25]
Einbetten X[15902] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [20] und Runen / Siegel einbetten [20]
Einfluss (I)[28754] R: S / D: - Informiert den Zaubernden darüber, wie das Ritual am besten beeinflusst werden kann, um den größten Bonus auf den Ritualerfolgswurf verschafft. Wenn der Zaubernde diesen Zauber ein zweites Mal wirkt, erhält er Kenntnis über den zweitgünstigsten Einfluss usw.	Rituale beherrschen [9]
Einfrieren (F c)[6930] R: 3m / D: C Bis zu 0,03m3/Stufe einer Flüssigkeit können eingefroren werden, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro KR. Die Temperatur fällt nicht unter -30 °C.	Verkleidungen der Natur [3]
Einfrieren (F)[3798] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann 1 Objekt pro Stufe um bis zu 10 °C kälter als die Umgebung halten (max. -50 °C).	Wege des Experimentierens [12]
Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).	Zuflucht des Verstandes [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Eingebung I (I)[6875] R: S / D: - Der Zaubernde bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.	Visionen der Zukunft [1] , Visionen [2] , Brücke der Zeit [2] , Eingebungen der tiefen Erde [2] , Antworten [3] , Zeitsinn [3] und Ahnung [5]
Eingebung II (I)[7007] R: S / D: - Wie Eingebung I, aber der Zaubernde schaut zwei Minuten in die Zukunft.	Ahnung [11]
Eingebung III (I)[6877] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.	Visionen der Zukunft [3] , Brücke der Zeit [4] , Antworten [5] , Eingebungen der tiefen Erde [5] und Zeitsinn [6]
Eingebung V (I)[6880] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.	Visionen der Zukunft [5] , Visionen [5] , Eingebungen der tiefen Erde [7] , Antworten [8] , Brücke der Zeit [8] und Zeitsinn [9]
Eingebung VII (I)[14634] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.	Eingebungen der tiefen Erde [12]
Eingebung X (I)[6882] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.	Visionen [9] , Visionen der Zukunft [10] , Antworten [11] , Brücke der Zeit [13] , Eingebungen der tiefen Erde [15] und Zeitsinn [17]
Eingebungen I (M *)[6661] R: 30m / D: 2KR/St Der Zaubernde kann alle innerhalb von 3m/St Radius, die auf seiner Seite sind (und wissen, daß er da ist) inspirieren, so daß sie +5 auf alle Würfe und Pools bekommen. Dieser Spruch wirkt nicht auf den Paladin selbst. Eingebungssprüche sind nicht kumulativ. Dieser Spruch wird gewöhnlich nur im Kampf oder in hochreligiösen Momenten benutzt.	Inspiration/ Eingebung [2]
Eingebungen II (M *)[6663] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +10.	Inspiration/ Eingebung [4]
Eingebungen IV (M *)[6666] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +20.	Inspiration/ Eingebung [7]
Eingebungen IX (M *)[6676] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +45.	Inspiration/ Eingebung [19]
Eingebungen meistern (M)[6680] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede KR einen der Zauber dieser Liste sprechen.	Inspiration/ Eingebung [50]
Eingebungen V (M *)[6668] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +25.	Inspiration/ Eingebung [9]
Eingebungen VI (M *)[6671] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +30.	Inspiration/ Eingebung [12]
Eingebungen VII (M *)[6674] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +35.	Inspiration/ Eingebung [15]
Eingebungen VIII (M *)[6675] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +40.	Inspiration/ Eingebung [17]
Eingebungen X (M *)[6678] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +50.	Inspiration/ Eingebung [25]
Einmal-Gegenstände blockieren I (F)[19968] R: 15m / D: 1KR/St Für die Dauer dieses Zaubers werden alle Einmal-Gegenstände des Ziels (Runenpapiere, Tränke usw.) unbrauchbar oder wirkungslos. Nach Ablauf dieses Zaubers werden die Gegenstände wieder magisch und verwendbar.	Zauber dämpfen [5]
Einmal-Gegenstände blockieren II (F)[19974] R: 1min/St / D: 30m Wie Einmal-Gegenstände blockieren I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.	Zauber dämpfen [14]
Einpacken (F)[8193] R: 30cmR/St / D: - Der Zaubernde kann einen Gegenstand mit den gerade vorhandenen Materialien (Faden, Papier usw.) einpacken. Stück darf höchstens 0,03 m³ groß sein. Zauber wirkt sofort.	Gesetz des Packens [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Einschläfernde Geschichte (M)[15778] R: 3m/St / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, seinem Publikum eine sehr langweilige, aber beruhigende Geschichte zu erzählen. Das Ziel fällt in einen verzauberten Schlaf (kann nicht geweckt werden), während sich der Zaubernde konzentriert. Nachdem der Zaubernde seine Konzentration aufgibt, fällt das Ziel in einen normalen Schlaf.	Geschichten weben [5]
Einstimmen (I M)[3696] R: B / D: P Stimmt den Zaubernden auf ein Ziel ein, für den Gebrauch anderer Sprüche dieser Liste. Handelt es sich um ein williges Ziel, klappt der Spruch automatisch, wenn nicht, hat das Ziel einen Widerstandswurf. Klappt dieser um +25, so bemerkt es was vorgeht. Das Einstimmen kann durch einfaches Magie entdecken bemerkt werden.	Primitive Stimme [1]
Einsturzwarnung (F)[8288] R: S / D: 1min/St Warnt vor einem drohendem Einsturz in 1,5 m Radius pro Stufe.	Gesetz des Bergbaus [3]
Einwegtor[27278] R: 3m/St / D: P In Verbindung mit einem beliebigen Torzauber bewirkt dieser Zauber, dass das Tor nur in eine Richtung funktioniert (man kann hindurchgehen, aber nicht zurück).	Arkanes Tor [9]
Eis (F)[14941] R: B / D: V / WW:-20 Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch Kälte, dessen Schweregrad davon abhängt, wie sehr es seinen Widerstandswurf verfehlt: bis 5 = A; bis 10 = B; bis 20 = C; bis 30 = D; über 30 = E	Zeichen der Macht [16]
Eis schmelzen (F)[5420] R: 30m / D: P Schmilzt bis zu 0,3m³ pro Stufe Eis.	Festes zerstören [1]
Eis schneiden (F)[6304] R: B / D: P Der Zaubernde kann 0,3 m3 pro Stufe Eis in beliebige Stücke schneiden.	Wege des Überlebens [16]
Eis verdunsten (30m³) (F)[4612] R: 30m / D: P Verwandelt 30 m³; Eis in Wasserdampf.	Materie zerstören [5]
Eis verdunsten (3m³) (F)[4608] R: 30m / D: P Verwandelt bis zu 3 m³ Eis in Wasserdampf.	Materie zerstören [1]
Eis verdunsten (3m³/Stufe) (F)[4617] R: 30m / D: P Verwandelt 3 m³ / Stufe Eis in Wasserdampf.	Materie zerstören [10]
Eisball (12m) (E)[5095] R: 100m / D: - Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Explosion wirkt auf ein 12m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.	Gesetz des Eises [20]
Eisball (6m) (E)[5084] R: 30m / D: - Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.	Gesetz des Eises [7]
Eisbolzen (100m) (E)[5088] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Gesetz des Eises [11]
Eisbolzen (150m) (E)[5092] R: 150m / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Gesetz des Eises [15]
Eisbolzen (30m) (E)[5083] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.	Gesetz des Eises [6]
Eisbolzen (E)[5034] R: 1,5m/St / D: - Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.	Wege der Elemente [7]
Eisen bearbeiten[15873] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, Eisen zu bearbeiten.	Anorganisches bearbeiten [1] und Wege des Bauens [2]
Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1min/St Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.	Gedankengriff [3]
Eisensicht (U c)[5418] R: S / D: C Der Zaubernde kann durch 2,5cm / Stufe Eisen oder Stein sehen.	Wahre Sicht [8] und Mönchsinne [30]
Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.	Elementenschild [19]
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.	Gesetz der Barriere [8]
Eiswall (6x6m) (E)[5624] R: 15m / D: P Wie oben, nur ist die Wand 6x6x(1.2m unten, 0.6m oben) groß.	Gesetz der Barriere [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Eiswall (E c)[5205] R: 3m / D: C Erschafft einen 3mx3mx(0,6m am Boden, 0,3m an der Spitze) großen Wall aus transparentem Eis. Er bleibt bis: er schmilzt (100 TP durch Feuer, oder man sich durchhackt (50 KR für eine Person). Benötigt eine Wasserquelle in 3m Entfernung.	Festes verändern [10]
Eiswall (E)[5085] R: 30m / D: P Beschwört einen Wall aus Eis mit den Maßen 3x3x(0.6 unten und 0.3 oben)m. Man kann ihn durchschmelzen (100 W6 TP) oder durchgraben (50 KR für 1 Person) oder man kann ihn umkippen, wenn er nicht an einer Wand lehnt.	Gesetz des Eises [8]
Ekstase (M)[14610] R: B / D: 1KR/5Fehlwurf Das Ziel befindet sich im siebten Himmel (d. h. in extremer Ekstase/Freude). Für die Dauer des Zaubers ist es nur zu 50 % seiner normalen Aktivität fähig. Später wird es dazu neigen, „nach mehr zu verlangen".	Wege der Anziehung [7]
Elektrische Rüstung (D)[3318] R: 3m / D: 1min/St Schützt das Ziel gegen alle Angriffe mit Elektrizität durch einen Bonus von +20. Dieser Spruch schützt nicht gegen Angriffe mit Licht.	Elektrizität [14]
Elektrizität erzeugen (F)[3665] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde kann aus einer Quelle magnetischer Energie elektrische Energie erzeugen. Je stärker die Quelle, desto stärker kann der Effekt sein (von leicht statischer Energie, die sich 1h/St hält, bis 2xLichtbolzenangriff).	Magnetische Wege [16]
Elektrizitätskreis (E)[3316] R: 30m / D: 1KR/St Wie Elektrizitätswall, aber es entsteht ein Kreis mit 3m Radius. Für je 12 weitere Energiepunkte kann der Zaubernde die Schwere des krit. Treffers um einen erhöhen (12=A, 24=B, 36=C ...)	Elektrizität [12]
Elektrizitätswall (E)[3311] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Elektrizität. Jeder, der den Lichtbogen berührt, erhält einen krit. Treffer durch Elektrizität `A`.	Elektrizität [5]
Elektromagnetismus entdecken (F)[3654] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann alle Quellen des gewünschten Elektromagnetismus entdecken.	Magnetische Wege [4]
Element widerstehen (D)[28490] R: S / D: 1min/St Wie Widerstand gegen Hauptelement, außer dass dies auf jedes beliebige Element angewendet werden kann. Der Zaubernde muss das entsprechende Element vor dem Zauber wählen.	Reise zur Elementarebene [4]
Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Zaubernden machen, bevor er wirken kann.	Körper erhalten [13]
Elementar-Rüstung (D)[28499] R: S / D: 1min/St Wie Hauptrüstung, außer dass sie auf jedes beliebige Element angewendet werden kann., das vom Zaubernden vor dem Zauber gewählt werden muss.	Reise zur Elementarebene [8]
Elementare Form (E)[28518] R: S / D: 1h Wie Hauptform, außer dass der Zaubernde die Form eines beliebigen niederen Elementars annehmen kann.	Reise zur Elementarebene [17]
Elementare Immunität (F)[28002] R: S / D: 1KR/St Gewährt dem Zaubernden vollständige Immunität gegen eine beliebige Art von Element. Dieser Zauber verhindert PEM-Vergiftungen (siehe Elemental Companion), Schaden durch das Element usw. Dieser Schutz erstreckt sich auf alle nicht lebenden Besitztümer des Zaubernden in einem Umkreis von 1,5m. Es kann immer nur ein Zauber der Elementaren Immunität auf eine Person wirken. Um das Element, vor dem geschützt wird, zu ändern, muss der Zaubernde diesen Zauber erneut wirken.	Überlebenshilfe der Ebenen [17]
Elementare Reise (F)[28512] R: S / D: - Wie Hauptreise, außer dass der Ort auf jeder beliebigen Elementarebene liegen kann, die der Zaubernde auswählt.	Reise zur Elementarebene [14]
Elementare Verbindung erkennen (I)[28488] R: 30mR / D: - Wie Hauptverbindung erkennen, außer dass der Zaubernde Tore/Verbindungen zu einer beliebigen Elementarebene festlegen kann.	Reise zur Elementarebene [3]
Elementarer Konflikt (F)[28564] R: B / D: - Wie Hauptkonflikt, außer dass der Zaubernde die Art des kritischen Treffers wählt.	Elementare Beschwörungen [16]
Elementares Überleben (D)[28508] R: S / D: 1h Wie Hauptüberleben, außer dass es auf jedes beliebige Element angewendet werden kann.	Reise zur Elementarebene [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Elementarmeister V (M)[28541] R: 1,5m/St / D: 1h/St Wie Elementarwesen beschwören V, außer dass der Zaubernde das Elementarwesen ohne Konzentration kontrollieren kann; das Elementarwesen gehorcht dem Zaubernden, bis er stirbt, bis er es freigibt, die Spruchdauer endet oder bis es sich außerhalb der Reichweite befindet. Der Zaubernde kann zu keinem Zeitpunkt mehr Stufen von Elementarwesen beherrschen als seine eigene Stufe mal 5. Intelligente Elementarwesen erhalten einmal pro Woche einen Widerstandswurf.	Elementare Beschwörungen [5]
Elementarmeister X (M)[28547] R: 1,5m/St / D: 1h/St Wie Elementarmeister V, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 10 sein kann.	Elementare Beschwörungen [8]
Elementarmeister XV (M)[28556] R: 1,5m/St / D: 1h/St Wie Elementarmeister V, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 15 sein kann.	Elementare Beschwörungen [12]
Elementarschutz I ¥ (F)[16066] R: B / D: P Die Struktur wird gegen ein bestimmtes Element geschützt. Jedes Element muss separat behandelt werden. Die Struktur erhält dann nur die Hälfte des Schadens durch Angriffe dieses Elements und einen Widerstandswurf gegen alle Basiszauber dieses Elements (z. B. würde eine gegen Feuer geschützte Steinstruktur einen Widerstandswurf erhalten, der der Stufe des Schutzes gegen Steine verbrennen entspricht). Dieser Schutz wirkt sowohl gegen „magische" als auch gegen „normale" Formen des Elements.	Strukturresistenz [10]
Elementarschutz II ¥ (F)[16075] R: B / D: P Wie Elementarschutz I, außer dass alle Formen von Elementarschaden um die Hälfte reduziert werden.	Strukturresistenz [25]
Elementarschutz III ¥ (F)[16077] R: B / D: P Wie Elementarschutz I, außer dass alle Formen von Elementarschaden auf ein Viertel reduziert werden.	Strukturresistenz [35]
Elementartor (F)[28525] R: 3m / D: 5min Wie Haupttor, außer dass jede beliebige Elementarebene gewählt werden kann.	Reise zur Elementarebene [20] und Elementare Beschwörungen [20]
Elementarverbindung (E)[28554] R: 3m / D: P Wie Hauptverbindung, außer dass die Verbindung zu jeder Elementarebene hergestellt werden kann.	Elementare Beschwörungen [11]
Elementarwesen beschwören II (F)[28537] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen aus jeder Elementarebene stammen kann.	Elementare Beschwörungen [3]
Elementarwesen beschwören V (F)[28539] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Elementarwesen beschwören II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 5 sein kann.	Elementare Beschwörungen [4]
Elementarwesen beschwören X (F)[28551] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Elementarwesen beschwören II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 10 sein kann.	Elementare Beschwörungen [10]
Elementarwesen beschwören XV (F)[28560] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Elementarwesen beschwören II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 15 sein kann.	Elementare Beschwörungen [14]
Elemente meistern (F E)[5048] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste einsetzen.	Wege der Elemente [50]
Elementen Vermehrung (F)[3481] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magiekundige der Elementenmagie.	Gesetz der Magie [15]
Elementen widerstehen (D)[6151] R: S / D: 1min/St Schützt den Zaubernden vor natürlicher Hitze bis zu 100°C und natürlicher Kälte bis zu -30 °C; +10 auf die WWs des Zaubernden gegen Hitze- und Kältezauber; -10 auf alle Elementarangriffszauber gegen den Zaubernden.	Formen der Natur [2] und Schutz der Natur [2]
Elementenangriffszauber (F *)[4095] R: B / D: V Der Zaubernde kann seinen nächsten Elementenangriffszauber (falls er welche beherrscht) durch die Waffe schicken (ohne sie zu beschädigen). Es sieht so aus, als ob die Waffe das Element aussendet.	Klinge des Kriegers [10]
Elementenbehälter (F)[3805] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft eine unbewegliche Sphäre (0,3m/St Ø), die wie Elementenschild wirkt. Der Zaubernde kann innerhalb oder außerhalb dieser Sphäre sein.	Wege des Experimentierens [19]
Elementendiener (F)[5042] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen `Diener` (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T (als `servant Spirit`) beschrieben.	Wege der Elemente [15]
Elementendiener beschwören (E)[5050] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde kann einen Elementendiener beschwören (siehe C&T für Werte). In Reichweite müssen die nötigen Materialien für das Element sein (z.B. ein Lagerfeuer für einen Feuerdiener, Eis für Eisdiener usw.), welches sich dann graduell innerhalb von zwei Kampfrunden manifestiert.	Elemente beschwören [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Elementendiener kontrollieren (M *)[5049] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde erhält völlige Kontrolle über einen Elementendiener. Wenn der Zaubernde sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Wesen bis die Beschwörungszeit um ist oder es vom Beschwörer in seine Existenzebene zurückgeschickt wird.	Elemente beschwören [3]
Elementendiener meistern (E)[5051] R: 3m/St / D: - Wie Elementendiener kontrollieren, aber der Zaubernde muß sich nicht konzentrieren um das Wesen zu beherrschen. Das Wesen bleibt und gehorcht dem Zaubernden bis dieser stirbt, das Wesen außerhalb der Reichweite (30m/St) ist, oder der Zaubernde es zurückschickt.	Elemente beschwören [6]
Elementengift (E)[7882] R: B / D: 1KR/St Bei krtischen Treffer, die eine Blutung verursachen und wenn dem Ziel ein Widerstandswurf gegen ein Gift der Stufe 10 mißlingt, so wird es von einem Elementengift befallen, das langsam den Körper durchsetzt. Für 1KR/1% Fehlwurf erhält das Opfer 1W10 `Elemententreffer` pro KR. Wenn die gesamten Trefferpunkte die Lebensenergie des Opfers übersteigen, so wird der Körper von dem Gift überwältigt (ein Feuerelement läßt den Körper in Rauch aufgehen, ein Eiselement verwandelt ihn in eine Eisstatue, Wasser lässt ihn zerfließen usw.). Die einzige `Heilung` wäre ein Abbrechen des Zaubers durch den Zaubernden oder ein Heilen der Elemententrefferpunkte, die allerdings nur mit halber Geschwindigkeit heilen (10 normale Schadenspunkte zu heilen entspräche also 5 Elemententrefferpunkten), oder es wird ein entgegengesetztes Elementengift zugesetzt.	Ritter`s Waffen [12]
Elementenmagie brechen (F)[3625] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Wie oben, aber gegen Elementenmagie.	Magische Verteidigung [7]
Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Schutzzauber [13]
Elementenmagie Schild (F)[3638] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.	Magische Verteidigung [14]
Elementenparade (F)[4106] R: B / D: 1PA Vom nächsten Elementenangriffsspruch gegen den Zaubernden wird sein Pool der Waffe abgezogen.	Klinge des Kriegers [25]
Elementenrüstung (F)[3639] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde hat einen Bonus von +20 bei allen Würfen gegen ein von ihm beim Zaubern bestimmtes Element.	Magische Verteidigung [15]
Elementenschild (F)[3804] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen unbeweglichen magischen Schild, der eine Art von Element (inkl. Gase, Licht, mag. Elemente (WW!), etc.) nicht hindurchläßt. Schild kann max. Stufe / 3 m breit und hoch sein.	Wege des Experimentierens [18]
Elementenschild (F)[3634] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde hat einen Bonus von +2 / Stufe gegen Zauber, die ein von ihm beim Zaubern gewähltes Element benutzen.	Magische Verteidigung [12]
Elementenschutz (D)[6972] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde ist vor allen extremen natürlichen Temperaturen geschützt; +25 auf die WW des Zaubernden gegen Hitze- und Kältezauber; -25 auf alle entsprechenden Elementarangriffszauber gegen den Zaubernden.	Innerer Schutz [11] und Schutz der Natur [11]
Elementenwächter beschwören (E)[5058] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Elementendiener beschwören, betrifft aber einen Elementenwächter (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [30]
Elementenwächter meistern (E)[5059] R: 3m/St / D: - Wie Elementendiener meistern, betrifft aber einen Elementenwächter (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [50]
Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde 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.	Waffen verändern [12]
Elephantiasis (F)[6362] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer die Elefantenkrankheit. Eine seiner Extremitäten schwillt auf 5-fache Größe an.	Krankheiten [20]
Eltern bestimmen (I)[16244] R: B / D: - Der Zaubernde kann anhand von Gewebeproben (eine von jedem möglichen Elternteil und Kind) bestimmen, welche die ursprünglichen Stammväter eines Wesens sind.	Wege der Genetik [4]
Emotionale Unordnung heilen (H)[7908] R: B / D: P Heilt ein Ziel von emotionaler Unordnung (was immer man sich darunter vorzustellen hat...)	Verstand heilen [15]
Emotionales Durcheinander (M)[7602] R: 3m/St / D: P Ziel wird in allen möglichen Situationen völlig aufgeregt, auch wenn nichts passiert (Wache, Essen). Meister muß die Spieler mit dem Jungen, der "WOLF" ruft zum Wahnsinn treiben...	Psychose meistern [15]
Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h Der Zaubernde kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.	Geburtshilfe [17]
Emotionen steuern (M)[8374] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Emotionen seines Publikums leicht ändern. Ein Militärmarsch könnte so die Zuhörer willig gegen einen drohenden Feind ziehen lassen, ein Trauerstück läßt die Leute weinen, usw.	Gesetz der Musik [20]
Empathie (I c)[7722] R: 3m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde erfährt die allgemeinen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.	Geist verschmelzen [1] und Wege der Betörung [3]
Empathie (I c)[3753] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann die Gedanken und Gefühle eines Tieres oder einer Pflanze verstehen und / oder sehen.	Wege der Körperveränderung [13]
Empathie (I M)[3699] R: 3m / D: C Wie Sympathie, aber der Zaubernde wird von den Gefühlen des Ziels nicht beeinflußt und das Ziel erfährt die Gefühle des Zaubernden nur, wenn es ihn berührt.	Primitive Stimme [4]
Empathierune (F)[3721] R: B / D: V Bindet einen Gegenstand an den Besitzer. Besitzer muß anwesend sein und den Gegenstand berühren. Will ein anderer den Gegenstand benutzen, verschwinden alle Runen bis auf permanente.	Schwertrunen [3]
Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h Der Zaubernde kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.	Geburtshilfe [18]
Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Zaubernde den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.	Geburtshilfe [12]
Emphathie[16119] R: B / D: 24h Ein Gegenstand wird mit Einfühlungsvermögen ausgestattet. Siehe Spell Law Abschnitt 9.2.2.	Wege der Verzauberung [2]
Energie abziehen (F)[7685] R: V / D: - Der Zaubernde entzieht einem gespeicherten Beherrschten die Energiepunkte. Der Zaubernde bekommt sie hinzu (nicht über Maximum), und das Ziel verliert 5% der Punkte permanent.	Wege der Beherrschten [19]
Energie abziehen (F)[3604] R: 3m/St / D: P Zieht 1 EP / St des Zaubernden von einem Ziel ab. EP sind einfach weg.	Magie meistern [11]
Energie beleben (F)[15957] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann bis zu 30 Liter pro Stufe jeder nichtmagischen Energie innerhalb der Reichweite beleben. Die Energie bewegt sich (bis zu 30cm pro Stufe des Zaubernden pro Runde) nach dem Willen des Zaubernden, abhängig von den Umgebungsbedingungen (z. B. Barrieren, Bodenbeschaffenheit usw.). Die Lebensenergie beträgt 5 pro Stufe des Zaubernden. Der Rüstungsschutz ist 2/0/0/0/1 und der Ausweichenpool entspricht der Stufe des Zaubernden. Die Energie kann pro Runde 1 Bolzen- oder Ball-Angriff (der entsprechenden Art) mit einem Bonus von +2 pro Stufe des Zaubernden ausführen.	Meister des Belebens [6]
Energie bestimmen (I *)[3471] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde erfährt die exakte Anzahl an Energiepunkten, die ein Zauber kostet.	Gesetz der Magie [6]
Energie leihen (F)[3603] R: S / D: P Der Zaubernde kann EP von sich selbst leihen (von zukünftigen Tagen). Er kann Stufe / 3 volle Ladungen leihen, muß diese dann jedoch auch in den folgenden Tagen theoretisch zur Verfügung stellen. Er darf nicht mehr als sein normales Maximum auf einmal haben, oder er erleidet eine Überladung.	Magie meistern [10]
Energie meistern (F*)[14276] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann einmal pro Runde einen beliebigen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste wirken.	Kraft meistern [50]
Energie sichern (U)[3612] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde kann bis zu seinem Maximum an EP speichern. Mit einer festgelegten Aktion werden diese EP verfügbar, die nur dann abgezogen werden können. Der Zaubernde kann ein Schloß bestimmen, so daß nach dem Zauber der Rest wieder sicher ist. Kommt er irgendwie über sein Maximum an EP (entweder die verfügbaren oder die sicheren), so wird er überladen.	Magie meistern [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Energie übermitteln (F)[7675] R: S / D: 1KR/St Erlaubt es einem ausgewählten und gespeichertem Beherrschten Energiepunkte vom Zaubernden zu erhalten und diese für eigene Zauber zu verwenden.	Wege der Beherrschten [9]
Energie umwandeln (F)[3601] R: S / D: V Wandelt übertragene Energiepunkte um. Nur Götter-, Mental-, Grund- und Alte Magie, keine primäre Grundmagie.	Magie meistern [7]
Energieausstrahlung verringern (P)[4891] R: 3m / D: 10min/St Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Energieaausstrahlung eines Objektes so reduziert werden, das schwächere Gegenstände nicht entdeckt werden können und dass mächtige Gegenstände wie schwächere erscheinen (für Zauber wie Essenz/Mentalmagie/Göttermagie entdecken).	Sinne des Verstandes formen [9] und Gesetz der Verzauberung [17]
Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Zaubernden reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.	Gesetz der Gefängnisse [14]
Energiepool (F)[3607] R: S / D: V Erschafft einen magischen Zauberpool, der von jedem Zaubernden, der verbunden ist, benutzt werden kann. Der Pool hält maximal die maximalen Zauber aller beteiligten Zaubernden. Stirbt ein Zaubernder, verringert sich das Fassungsvermögen. Sind dann mehr Zauber als erlaubt im Pool, werden alle Zaubernden überladen.	Magie meistern [14]
Energierune (F)[3736] R: B / D: V Der Zaubernde kann Energiepunkte in dem Gegenstand speichern bis zu einer Anzahl von dessen Runenkapazität.	Schwertrunen [19]
Energierüstung (F)[3516] R: S / D: 1KR/St Erschafft eine schimmernde Rüstung um den Zaubernden. RS gegen Magie entspricht der Stufe des Zaubernden (die anderen entsprechend). Die Rüstung ist gewichtslos und behindert weder beim Kämpfen noch beim Bewegen.	Kraftfelder [4]
Energiesauger (F)[25848] R: B / D: C Der Zaubernde kann Energie von seinem Ziel aufnehmen und diese seiner eigenen hinzufügen. Um die Energie für einen leichten Spruch zu übernehmen, benötigt er eine ½ Runde, für einen mittleren 1 Runde und für einen schweren Spruch 2 Runden. (Er übernimmt nur die Energie, kein magisches Wissen!) Wenn er die Energie von einer anderen Magieart übernehmen will, so verdoppeln sich die Zeiten. Der Zaubernde kann seine maximale Anzahl an Spruchenergie durch die Übernahme nicht überschreiten.	Geist verschmelzen [12]
Energiesauger (F)[3606] R: B / D: bis Benutzung Der Zaubernde kann von einem magischen Gegenstand EP absaugen. Er bekommt: +1 EP pro +1 Bonus +5 EP pro x1 Multiplier +5 EP Empathie +10 EP geringe Intelligenz + ??? je nach Meister- Ein magischer Gegenstand verliert so seine magischen Fähigkeiten für immer (??).	Magie meistern [13]
Energiesparer (F)[3609] R: S / D: 1h/St Erschafft in einem Gegenstand oder dem Gehirn des Zaubernden einen EP-Adder, der max. Stufe EP speichert. EP können nicht normal abgezogen werden, werden allerdings durch Anti-magische Zonen und Zauber brechen aufgelöst.	Magie meistern [17]
Energiewall I (F E)[3518] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Wall aus Energie. Der Wall hat pro Stufe des Zaubernden 5 Punkte "Lebensenergie" und einen "Rüstungsschutz" von 20. Der Wall kann nur eingerissen werden, wenn ein einzelner Angriff (oder ein koordinierter, Angriff) auf einen Schlag sämtliche Lebensenergie abzieht. Krit. Treffer durch Zauber zählen wie folgt: `A`=10, `B`=20, `C`=30, `D`=40, und `E`=50. Bei Waffen zählt 1/3 des Werts des krit. Treffers. Der Wall muß auf allen vier Seiten von festen Wänden umgeben sein (Er kann eine Tür füllen, aber nicht in einer Halle stehen). Er formt sich aus einem Punkt zu einem Maximum von 3x3x1m Größe. Der Zaubernde kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.	Kraftfelder [6]
Energiewall II (F E)[3521] R: 30m / D: 1min/St Wie Energiewall I, aber der Wall braucht keine vier festen Wände mehr an den Seiten und kann bis zur Maximalgröße je nach Wunsch des Zaubernden geformt werden.	Kraftfelder [11]
Energiewall III (F E)[3525] R: 30m / D: 1min/St Wie Energiewall II, aber die Maximalgröße beträgt jetzt 6 x 3 x 1 m.	Kraftfelder [17]
Energiewall IV (F E)[3528] R: 30m / D: 1min/St Wie Energiewall III, aber der Wall kann gerundet sein, oder sogar als 3 m durchmessende Sphäre oder Halbsphäre geformt sein.	Kraftfelder [25]
Energiewall V (F E)[3530] R: 30m / D: 1min/St Wie Energiewall IV, aber der Wall bewegt sich, wenn der Zaubernde sich darauf konzentriert. Er wird nichts wegstoßen, kann aber auch nicht weggestoßen werden.	Kraftfelder [35]
Entdecken von Talismanen[16032] R: 15m / D: 1KR/St Entdeckt die Präsenz von Talismanen innerhalb des Wirkungsbereiches. In jeder Runde kann ein 2m Umkreis genauer untersucht werden.	Talismane [1]
Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.	Wege der Entdeckung [25]
Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: - Der Zaubernde kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.	Gesetz des Kampfes [2]
Entfernung (I)[4284] R: 1,5km/St / D: - Der Zaubernde findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.	Gesetz der Spuren [4]
Entfernungen schätzen (I*)[14444] R: Sicht / D: - Der Zaubernde kann die genaue Entfernung zwischen sich und einem Objekt, das er sehen kann, bestimmen.	Wege des Schätzens [6]
Entkeimen (F)[8072] R: B / D: P Der Zaubernde kann bis zu dem gewünschtem Level ein Tier entkeimen, und so z.B. alle externen Parasiten (Pilze, Fliegen usw.) entfernen, oder alle nicht-natürlichen Organismen abtöten (Würmer, Bakterien, usw.).	Wege der Tierhaltung [30]
Entlassen (F)[28495] R: 10m / D: - Das Zielobjekt wird an einen zufälligen Ort auf der Elementarebene des Zaubernden transportiert. Wenn das Objekt von jemandem gehalten wird, erhält es einen Widerstandswurf basierend auf der Stufe des Halters; andernfalls basiert sein Widerstandswurf auf seinen Boni und/oder besonderen Fähigkeiten (sofern vorhanden).	Reise zur Elementarebene [6]
Entleeren verhindern (F)[15938] R: B / D: P Der Zaubernde legt eine magische Kappe oder Schutzschicht auf einen Gegenstand, die verhindert, dass Zauber vom Typ „Entleeren" auf den Gegenstand wirken. Um einen Gegenstand zu beeinflussen, der auf diese Weise geschützt wurde, muss der Zaubernde zunächst den Zauber Entleeren verhindern aufheben oder deaktivieren.	Meister des Absorbierens [10]
Entleerungskampf (F)[15951] R: B / D: - Der Zaubernde kann die Zauber eines ausgewählten Ziels (das seinen Widerstandswurf verfehlt) aufnehmen, wodurch das Ziel magisch entleert wird. Die gesamte aus dem Ziel entzogene Magie wird vom Zaubernden absorbiert, d. h. ein Burnout ist möglich (siehe Abschnitt 7.0 RMCII). Wenn der Zaubernde dieses Zaubers dies wünscht, kann er diesem Zauber zusätzliche Zauber hinzufügen, um den Widerstandswurf des Ziels zu erschweren (um 2 pro zusätzlich hinzugefügtem Zauber).	Meister des Absorbierens [50]
Entmagnetisieren (F)[14320] R: B / D: 1KR/St Unterdrückt jeden magnetischen Effekt von bis zu 1Unit/St für 1KR/St.	Gesetz des Magnetismus [4]
Entmagnetisieren (F)[3657] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde verändert zufällig die Ausrichtung der Polarität der Moleküle eines Objektes und entmagnetisiert es so.	Magnetische Wege [7]
Entschärfen I (F)[4224] R: B / D: - Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.	Wege der Öffnung [6]
Entschärfen II (F)[4229] R: B / D: - Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.	Wege der Öffnung [12]
Entscheidung abwägen I (I)[15798] R: S / D: - Wenn der Zaubernde vor einer Entscheidung steht, die (scheinbar) gleichwertig ist und in beide Richtungen gehen könnte, kann er diesen Zauber wirken, und der Spielleiter bestimmt, welche Entscheidung er trifft, wobei er seine Entscheidung um 15% zugunsten der Entscheidung beeinflusst, die am korrektesten, angemessensten, gerechtesten, besten oder profitabelsten ist (die Art der Beeinflussung wählt der Zaubernde).	Meister des Wissens [5]
Entscheidung abwägen II (I)[15802] R: S / D: - Wie Entscheidung abwägen I, außer dass die Beeinflussung 30% beträgt.	Meister des Wissens [9]
Entscheidung abwägen III (I)[15806] R: S / D: - Wie Entscheidung abwägen I, außer dass die Beeinflussung 45% beträgt.	Meister des Wissens [13]
Entsorgen (F)[3806] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann 0,03 m³ / Stufe eines Materials (giftig, gefährlich o.ä.) entsorgen, ohne Schäden für die Umwelt oder sich selbst.	Wege des Experimentierens [20]
Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.	Wohltaten [2]
Entstellender Blick I (M)[14007] R: 30m / D: P Der Zaubernde verringert den Attributswert für Aussehen des Ziels um 5.	Böses Auge [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Entstellender Blick II (M)[14011] R: 30m / D: P Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 10 verringert.	Böses Auge [5]
Entstellender Blick III (M)[14015] R: 30m / D: P Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 15 verringert.	Böses Auge [9]
Entstellender Blick IV (M)[14020] R: 30m / D: P Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 20 verringert.	Böses Auge [14]
Entstellender Blick V (M)[14025] R: 30m / D: P Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 25 verringert.	Böses Auge [19]
Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: - Informiert den Zaubernden über den Grundriß eines Gebäudes.	Wege der Konstruktionen [2]
Entziffern von Talismanen[16033] R: B / D: 1KR/St Pro Runde werden dem Zaubernden detaillierte Informationen über alle Besonderheiten eines Talismans gegeben, einschließlich der exakten Liste der Zauber, gegen die der Gegenstand schützt, der Stärke jedes Effekts (= MagieAngriffsWert [MAW] des Erschaffers), ob es sich um einen mehrschichtigen Schutzzauber handelt und ob der Gegenstand mit einem tiefen Verankerungseffekt versehen ist. Jeder Talisman, den der Zaubernde auf diese Weise untersucht, kann auch automatisch an ihn gebunden werden, wenn er dies wünscht (und wenn er die Fähigkeit hat, sich zu verbinden).	Talismane [2]
Entzünde / Erlösche (F)[14911] R: 1,5m/St / D: P Der Zaubernde kann alle gewöhnlichen Lichtquellen (z. B. Kerzen, Fackeln, Feuerstellen usw.) im Umkreis gleichzeitig entzünden oder löschen. Der Zauber wirkt auf jedes Feuer bis zur Größe eines Lagerfeuers (1,5m Radius). Der Zaubernde kann diesen Zauber auf einer niedrigeren Stufe (z. B. 3) wirken, um eine Lichtquelle zu entzünden.	Worte der Macht [6]
Entzünden (F)[8075] R: S / D: C Der Zaubernde erzeugt eine 2,5 cm große Flamme (an Fingerspitze, Stabspitze o.ä.). Flamme entzündet brennbares Material normal.	Wege des Feinschmeckers [2] und Die kleinen Tricks [3]
Entzünden (F)[8027] R: B / D: - Der Zaubernde kann jedes entzündbare Material anzünden.	Schmieden [1]
Eog bearbeiten III[15885] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zaubernde jedes anorganische Material bearbeiten kann, das +30 Gegenstände ergeben würde. (Eog ist ein extrem dichtes, hartes Metall, das sehr schwer zu bearbeiten und zu finden ist; es könnte in einem Weltsystem verwendet werden, auf das diese Beschreibung zutrifft).	Anorganisches bearbeiten [25] und Wege des Bauens [30]
Eog herstellen[15886] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, jedes Material aus den entsprechenden Ausgangsmaterialien herzustellen.	Anorganisches bearbeiten [30]
Epilepsie (F)[6359] R: 30m / D: P Wie Erkältung, aber das Ziel wird Epileptiker. In einer spannenden Situation hat er eine 5% Chance, einen Anfall zu bekommen. Wird er dann von jemanden festgehalten und bekommt einen Knebel, stirbt er mit 1%, sonst mit 10%.	Krankheiten [13]
Epizentrum lokalisieren (I)[14340] R: 30m/St / D: C Lokalisiert den Ausgangspunkt einer Schockwelle. Kann verwendet werden, um die Position eines Zaubernden, der den Zauber Schockwelle spricht, oder das Epizentrum eines Erdbebens zu finden, usw.	Schockwellen [1]
Erdalarm (I)[27620] R: Knoten / D: V Wenn sich der Zaubernde in einem Erdknoten befindet, kann er diesen Erdknoten oder einen Bereich innerhalb dieses Erdknotens festlegen. Wenn dieser Bereich von einer unbefugten Person betreten wird (die der Zaubernde beim Wirken des Zauber spezifiziert hat), wird ein Alarm ausgelöst. Der Alarm alarmiert den Zaubernden in jeder Entfernung. Innerhalb des gestörten Bereichs kann der Alarm lautlos sein oder einen lauten Lärm verursachen, je nach den Spezifikationen des Zaubernden beim Wirken des Zaubers. Der Zaubernde kann niemals mehr als einen dieser Zauber gleichzeitig aktiv haben.	Wege der Urmagie [16]
Erdanalyse (I)[15752] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft natürlicher Erde sowie darüber, wann und wie bearbeitete Erde gewonnen und bearbeitet wurde.	Analysen [2]
Erdanalyse (I)[14366] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlicher Erde (Stein oder Metall) und wann und wie bearbeitete Erde gewonnen und bearbeitet wurde.	Gesetz des Forschens [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erdbeben (F)[6240] R: B / D: V Der Zaubernde erzeugt ein Erdbeben mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Der Beginn des Bebens kann um 1 KR/St verlegt werden. Stärke auf der Richter-Skala wird ausgewürfelt: (0-20) = 5,5 (21-45) = 6 (46-65) = 6,5 (66-80) = 7 (81-90) = 7,5 (91-95) = 8 (96-98) = 8,5 (99-100) = 9. Der Meister sollte sich über Erdbeben informieren, bevor dieser Spruch gebraucht wird.	Steine meistern [50]
Erdbeben (F)[5077] R: 30m/St / D: 1KR Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.	Festes zerstören [25] , Wissen über Stein [25] , Erdmeister [30] und Gesetz der Erde [30]
Erdberuhigung (I*)[27596] R: 3m / D: 10min/St Das Ziel ist für die Dauer des Zaubers immun gegen alle Effekte vom Typ Angst oder Panik.	Wege der Urmagie [4]
Erdbeschwörung (F)[27656] R: 3m / D: 1KR/St Wie Erdungeheuer, außer dass der Zaubernde eine beliebige Anzahl und Art von Kreaturen aus dem Erdknoten erschaffen kann, deren Gesamtstufen die Stufe des Zaubernden nicht überschreiten. Unabhängig davon, welche Formen gewählt werden, verfügen die Bestien in der Regel über keine der besonderen Fähigkeiten der tatsächlichen Kreaturen und besitzen weiterhin nur tierische Intelligenz.	Wege der Urmagie [30]
Erdbewusstsein (I*)[27604] R: Knoten / D: 1min/St Wie Erdpräsenz, mit zusätzlich dem allgemeines Wissen über die Handlungen jedes Wesens innerhalb des Erdknotens (z. B. dass ein Wesen einen Zauber wirkt, aber ohne die Information, welcher Zauber gewirkt wird).	Wege der Urmagie [8]
Erde / Gestein bewegen (F)[8300] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann bis 1 m³ Erde / Gestein pro Stufe mental bis zu 3 m / Stufe weg bewegen.	Gesetz des Bergbaus [15]
Erde beherrschen (F)[5078] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz der Erde [50] und Erdmeister [50]
Erde besänftigen (F)[6125] R: 3mR/St / D: 1min/St Im Radius kann der Zaubernde ein Naturphänomen beruhigen (Sturm, Erdbeben, Wind usw.), oder er kann ein magisch erschaffenes Naturphänomen abstellen.	Druidenfriede [30]
Erde bewegen (F)[3274] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann große Mengen loser Erde (bis 3 m3 pro Stufe) einfach mental kontrolliert bis in Entfernungen von 3 m pro Stufe bewegen.	Befestigungen meistern [14]
Erde desintegrieren (F)[5071] R: 30m / D: P Läßt 3m³ Erde verschwinden.	Erdmeister [14] und Gesetz der Erde [15]
Erde desintegrieren (F)[3277] R: 3m/St / D: P Verwandelt 0,3 m3 Erde pro Stufe in Staub.	Befestigungen meistern [17]
Erde lockern (F)[5061] R: 30m / D: P Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.	Erdmeister [2] , Gesetz der Erde [2] und Festes zerstören [2]
Erde verzaubern I (HF)[14692] R: B / D: 24h Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern: O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 1 Dosen O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 1 Dosen	Heilung der tiefen Erde [1]
Erde verzaubern II (HF)[14694] R: B / D: 24h Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern: O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 2 Dosen O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 2 Dosen O - Heilt Muskelschäden => 1 Dosen O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 1 Dosen	Heilung der tiefen Erde [3]
Erde verzaubern III (HF)[14697] R: B / D: 24h Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern: O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 3 Dosen O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 3 Dosen O - Heilt Muskelschäden => 2 Dosen O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 2 Dosen O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 1 Dosen O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 1 Dosen	Heilung der tiefen Erde [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erde verzaubern IV (HF)[14699] R: B / D: 24h Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern: O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 4 Dosen O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 4 Dosen O - Heilt Muskelschäden => 3 Dosen O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 3 Dosen O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 2 Dosen O - Heilt Verbrennungen 3. Grades => 1 Dosen O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 2 Dosen O - Heilt schwere Brüche (#) => 1 Dosen O Tiefenerdwasser - Halbiert die Heilungszeit => 1 Dosen	Heilung der tiefen Erde [8]
Erde verzaubern V (HF)[14703] R: B / D: 24h Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern: O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 5 Dosen O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 5 Dosen O - Heilt Muskelschäden => 4 Dosen O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 4 Dosen O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 3 Dosen O - Heilt Verbrennungen 3. Grades => 2 Dosen O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 3 Dosen O - Heilt schwere Brüche (#) => 2 Dosen O - Heilt zertrümmerte Knochen (#) => 1 Dosen O Tiefenerdwasser - Halbiert die Heilungszeit => 2 Dosen O Tiefenerdton - Heilt leichte Nervenschäden (#) => 1 Dosen	Heilung der tiefen Erde [12]
Erde verzaubern VI (FM)[14706] R: B / D: 24h Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern: O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 6 Dosen O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 6 Dosen O - Heilt Muskelschäden => 5 Dosen O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 5 Dosen O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 4 Dosen O - Heilt Verbrennungen 3. Grades => 3 Dosen O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 4 Dosen O - Heilt schwere Brüche (#) => 3 Dosen O - Heilt zertrümmerte Knochen (#) => 2 Dosen O Tiefenerdwasser - Halbiert die Heilungszeit => 3 Dosen O Tiefenerdton - Heilt leichte Nervenschäden (#) => 2 Dosen O - Heilt schwere Nervenschäden (#) => 1 Dosen	Heilung der tiefen Erde [15]
Erde verzaubern VII (HF)[14708] R: B / D: 24h Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern: O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 7 Dosen O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 7 Dosen O - Heilt Muskelschäden => 6 Dosen O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 6 Dosen O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 5 Dosen O - Heilt Verbrennungen 3. Grades => 4 Dosen O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 5 Dosen O - Heilt schwere Brüche (#) => 4 Dosen O - Heilt zertrümmerte Knochen (#) => 3 Dosen O Tiefenerdwasser - Halbiert die Heilungszeit => 4 Dosen O Tiefenerdton - Heilt leichte Nervenschäden (#) => 3 Dosen O - Heilt schwere Nervenschäden (#) => 2 Dosen O - Heilt leichte Organschäden (#) => 1 Dosen	Heilung der tiefen Erde [17]
Erde verzaubern VIII (HF)[14711] R: B / D: 24h Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern: O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 8 Dosen O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 8 Dosen O - Heilt Muskelschäden => 7 Dosen O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 7 Dosen O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 6 Dosen O - Heilt Verbrennungen 3. Grades => 5 Dosen O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 6 Dosen O - Heilt schwere Brüche (#) => 5 Dosen O - Heilt zertrümmerte Knochen (#) => 4 Dosen O Tiefenerdwasser - Halbiert die Heilungszeit => 5 Dosen O Tiefenerdton - Heilt leichte Nervenschäden (#) => 4 Dosen O - Heilt schwere Nervenschäden (#) => 3 Dosen O - Heilt leichte Organschäden (#) => 2 Dosen O - Heilt schwere Organschäden (#) => 1 Dosis	Heilung der tiefen Erde [20]
Erde zu Schlamm (F)[5067] R: 30m / D: P Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.	Erdmeister [7] , Festes zerstören [8] und Gesetz der Erde [11]
Erde zu Staub (0.3m³) (F)[4609] R: 30m / D: P Verwandelt 0.3 m³ Erde in feinen Staub.	Materie zerstören [2] und Erdmeister [3]
Erde zu Staub (30m³) (F)[4619] R: 30m / D: P Verwandelt 30 m³ Erde in feinen Staub.	Materie zerstören [12] und Erdmeister [12]
Erde zu Staub (3m³) (F)[4614] R: 30m / D: P Verwandelt bis zu 3 m³ Erde in feinen Staub.	Materie zerstören [7] und Festes zerstören [12]
Erde zu Stein (F)[5068] R: 30m / D: P Wie Stein zu Erde, Verzaubert aber feste Erde in Stein, und lose Erde in Kies.	Gesetz der Erde [12]
Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.	Wege der Konstruktionen [9]
Erde zu Stein (F)[3268] R: 3m/St / D: P Verwandelt 0,3 m3 fest gepackte Erde pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.	Befestigungen meistern [8]
Erdelement (E c)[6236] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Beschwört und kontrolliert ein schwaches Erdelement. Wenn die Konzentration unterbrochen wird, läuft das Erdelement Amok, bis die Konzentration wieder aufgenommen wird. Element verschwindet, wenn die Dauer um ist, oder der Zaubernde es wegschickt.	Steine meistern [19]
Erderhaltung (S*)[27614] R: S / D: 2h/St Erhält der Zaubernde einen tödlichen Treffer, während er sich innerhalb eines Erdknotens befinden muss, den er mittels Knoten speichern gespeichert hat, so fällt er für bis zu 2 Stunden pro Stufe in ein Koma. Wenn der Körper des Zaubernden nicht innerhalb der maximalen Dauer "wiederbelebt" werden kann, stirbt der Zaubernde, es sei denn, seine Seele kann durch andere Mittel daran gehindert werden, seinen Körper zu verlassen.	Wege der Urmagie [13]
Erderhaltung erkennen (I)[28038] R: S / D: - Erkennt alle körperlosen Präsenzen innerhalb eines Erdknotens (Geister, Ziele, die Gefäß der Erde oder Erderhaltung gewirkt haben, usw.).	Erdknotenkontrolle [3]
Erdernährung (U)[27720] R: S / D: 24h/St Der Zaubernde bezieht seine Nahrung direkt aus der Urmagie und benötigt während der Dauer des Zaubers weder Essen noch Trinken. Der Zaubernde verliert jeden Tag, an dem dieser Zauber wirkt, einen Punkt Lebensenergie, die erst nach Ende des Spruchs heilt bzw. geheilt werden kann.	Erdknoten Fokus [4]
Erdfokus (FI)[27752] R: V / D: - Der Zaubernde erfährt die Entfernungen und Richtungen zu allen Erdknoten auf dem Planeten (unabhängig davon, ob sie gespeichert sind oder nicht; jedoch nicht, wenn sie getarnt sind oder sich unter ähnlichen Schutzmaßnahmen befinden, die die Orientierung erschweren). Er kann sich sicher zu jedem Erdknoten seiner Wahl teleportieren.	Erdknoten Fokus [50]
Erdgefühl (F)[27600] R: S / D: C Wenn dieser Zauber aktiv ist, wird sich Zaubernde sofort aller „vertrauten" Präsenzen in dem Erdknoten, in dem er sich gerade befindet, aufmerksam. „Vertraut" ist in diesem Zauber definiert als jedes intelligente Wesen, das der Zaubernde zuvor mindestens 5 Minuten lang beobachtet oder mit dem er kommuniziert hat. Der Zaubernde erfährt nicht den Standort der vertrauten Wesen innerhalb des Erdknotens, aber er erkennt die Identität der Wesen.	Wege der Urmagie [6]
Erdheilung I (H)[14693] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 300 Liter verbrauchte, verfluchte oder verdorbene Erde wieder fruchtbar zu machen.	Heilung der tiefen Erde [2]
Erdheilung II (H)[14698] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 1500 Liter verbrauchte, verfluchte oder verdorbene Erde wieder fruchtbar zu machen.	Heilung der tiefen Erde [7]
Erdheilung III (H)[14702] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 3000 Liter verbrauchte, verfluchte oder verdorbene Erde wieder fruchtbar zu machen.	Heilung der tiefen Erde [11]
Erdheilung IV (H)[14707] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 6000 Liter verbrauchte, verfluchte oder verdorbene Erde wieder fruchtbar zu machen.	Heilung der tiefen Erde [16]
Erdheilung V (H)[14712] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 300 Liter pro Stufe verbrauchte, verfluchte oder verdorbene Erde wieder fruchtbar zu machen.	Heilung der tiefen Erde [25]
Erdknoten Kompass (I)[27716] R: S / D: - Der Zaubernde lernt die Entfernung und Richtung zu jedem Erdknoten, den er zuvor mittels Erdknoten speichern gespeichert hat.	Erdknoten Fokus [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erdmacht (F)[27610] R: 3m / D: 1KR/St Das Ziel absorbiert direkt aus dem Erdknoten (in dem sich der Zaubernde befindet) Kraft in seinen Körper. Das Ziel erhält die Größe, Stärke, körperlichen Fähigkeiten und Abwehrkräfte (jedoch nicht das Aussehen oder die Probleme mit Sonnenlicht) eines Trolls. Der Spielleiter sollte die Art des Trolls anhand der vorherrschenden Geländeart des Erdknotens bestimmen: Höhlentroll (unterirdisch und in der Nähe von Höhlen), Waldtroll (in Wäldern), Schneetroll (auf Gletschern und Schneefeldern), Hügeltroll (in Bergen und Hügeln) und Steintroll (fast überall sonst). Der Spielleiter sollte Berg- und Kriegstrolle wahrscheinlich nur in sehr seltenen Fällen zulassen.	Wege der Urmagie [11]
Erdpferd I (E F)[5178] R: 3m / D: 10min/St Beschwört ein Erdelement in der Form eines Pferdes. Es kann bis zu 250 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 15 Km/h (ca. 40m pro KR). Es hat eine Lebensenergie von 200, kämpft nicht und gehorcht dem Zaubernden.	Wege des Beförderns [1]
Erdpferd II (E F)[5182] R: 3m / D: 10min/St Wie Erdpferd I, aber es kann bis 375 Kg tragen, ist 30 Km/h (80m/KR) schnell und hat eine Lebensenergie von 300.	Wege des Beförderns [6]
Erdpferd III (E F)[5186] R: 3m / D: 10min/St Wie Erdpferd II, aber es ist 60 Km/h (160m/KR) schnell und kämpft wie ein geringeres Erdelement.	Wege des Beförderns [11]
Erdpräsenz (I*)[27594] R: Knoten / D: 1min/St In jeder Kr kann sich der Zaubernde auf einen Bereich (bis zu 30m Radius) innerhalb des Erdknotens konzentrieren, in dem er sich befindet. Er wird sich der Anwesenheit aller empfindungsfähigen / denkenden Wesen in diesem Bereich bewusst.	Wege der Urmagie [3]
Erdrücken (F)[14301] R: 15m / D: - Erschafft um das Ziel herum eine temporäre Zone intensiver Gravitation mit einem Radius von 15cm/St. Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10.	Gesetz der Gravitation [4]
Erdtor (F)[27608] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann das Ziel zu jedem GROSSEN Erdknoten teleportieren, den er gespeichert hat und der sich innerhalb von 15km/Stufe befindet. Die Wahrscheinlichkeit eines Teleportationsfehlers beträgt 1 %. Auswirkungen eines Fehlers siehe Erdtür.	Wege der Urmagie [10]
Erdtür (F)[27602] R: 3m / D: - Befindet sich das Ziel derzeit innerhalb des aktuellen Erdknotens, kann es der Zaubernde (Widerstandswürfe sind möglich) an einen anderen Ort innerhalb desselben Erdknotens teleportieren. Die Sicherheit der Reise und mögliche Fehlschläge werden so behandelt: Platz nie gesehen:50%, kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt. Wenn dieser Zauber an einen Ort innerhalb eines Erdknotens gebunden ist, kann er so gestaltet werden, dass er jedes Wesen, das diesen Ort betritt, an einen anderen Ort innerhalb desselben Erdknotens teleportiert.	Wege der Urmagie [7]
Erdungeheuer (F)[27624] R: 3m / D: 1KR/St Befindet sich der Zaubernde innerhalb eines Erdknotens, den er mittels Knoten speichern gespeichert hat, erschafft er aus der Kraft des Erdknotens ein bösartiges Erdungeheuer. Das Ungeheuer verfügt über tierische Intelligenz, kennt und versteht jedoch von Natur aus die Beschaffenheit dieses Erdknotens in dem Maße, wie es dem Wissen des Zaubernden entspricht, und folgt einfachen Befehlen des Zaubernden (selbst solchen, die zur Zerstörung des Erdungeheuers führen). Das Erdungeheuer kann die Form und die physischen Eigenschaften eines beliebigen reifen geringeren Drachen haben. Am Ende der Wirkungsdauer löst sich das Erdungeheuer wieder in reine magische Energie auf und wird von dem Erdknoten, aus dem es erschaffen wurde, absorbiert.	Wege der Urmagie [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erdwächter (FH)[27659] R: B / D: V Mit diesem Zauber kann der Zaubernde ein williges Ziel dazu beauftragen, ein „ewiger“ Wächter des Erdknotens zu sein und den Anweisungen des Zaubernden zu folgen. Solange das Wesen die Bedingungen des Vertrags erfüllt, altert es nicht und regeneriert bei Verletzungen automatisch 1 Trefferpunkt pro Runde und heilt nach und nach alle anderen Verletzungen. Die Bedingungen des Vertrags können variieren, aber alle Verträge müssen Folgendes enthalten: Das Wesen muss sich aus freiem Willen unterworfen haben, es wird sich den Wünschen des Zaubernden unterwerfen, es darf den Radius des Erdknotens nicht verlassen und es wird den Zaubernden und den Erdknoten verteidigen. Wenn ein Wächter den Vertrag bricht, altert er wieder mit normaler Geschwindigkeit, aber er altert nicht für die gesamte Zeit, in der er Wächter war.	Wege der Urmagie [50]
Erdwall[27043] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Wall aus verdichteter Erde mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.	Bauwerke [16]
Erdwall (E)[6762] R: 15m / D: 10min/St Erschafft einen Wall aus dichtgepackter Erde mit 3mx3mx(1m unten und 30cm oben). Muß auf einer festen Oberfläche ruhen. Ein Mann braucht 10 KR um sich durchzubuddeln.	Wege des Schutzes [14]
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).	Gesetz der Barriere [7]
Erdwall (E)[5062] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Wall aus fest gepackter Erde, bis zu 3x3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann sich innerhalb von 10 KR durchgraben (oben).	Erdmeister [4] und Gesetz der Erde [4]
Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [17]
Erdwall (F)[3267] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Erde. Der Zaubernde kann den Wall beliebig formen.	Befestigungen meistern [7]
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.	Schicksal meistern [50]
Erforschen (I)[4208] R: B / D: - Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.	Wege der Erforschung [10] , Gesetz des Forschens [10] , Forschungen [10] , Visionen der Vergangenheit [10] und Analysen [10]
Erforschung des Todes (I)[4214] R: B / D: - Wie Tod analysieren, aber der Zaubernde bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)	Wege der Erforschung [18] und Gesetz des Forschens [20]
Erfrierungen heilen I (H)[6682] R: B / D: P Heilt einen Körperabschnitt mit Erfrierungen.	Handauflegen [2]
Erfrierungen heilen II (H)[6692] R: B / D: P Heilt zwei Körperabschnitte mit Erfrierungen.	Handauflegen [12]
Erhaltung (F)[8077] R: S / D: 1Tag Versorgt den Zaubernden mit allem nötigen für einen Tag. Der Zaubernde Braucht also nicht zu essen / zu trinken.	Wege des Feinschmeckers [4]
Erhitzen / Kochen (F)[8082] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann den Inhalt eines Behälters auf eine beliebige Temperatur erhitzen (um bis zu 10 °C / Stufe, maximal 300 °C. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde auch in der gewünschten Art kochen, braten, dünsten, backen usw.	Wege des Feinschmeckers [9]
Erinnern (P)[3834] R: S / D: P Der Zaubernde kann sich an alle Details erinnern, die er durch einen ...kopieren-Zauber erfahren hat.	Wege des Kopierens [1]
Erinnern (P*)[15796] R: S / D: 1Tag/St Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Stück Wissen zu bestimmen und im Gedächtnis zu speichern, um es später abzurufen, wobei der Zeitpunkt beim Wirken des Zaubers (und innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers) festgelegt wird. Wenn der festgelegte Zeitpunkt gekommen ist, erinnert sich der Zaubernde an das Wissen.	Meister des Wissens [2]
Erinnern (U *)[8413] R: S / D: C Der Zaubernde erinnert sich an alles, was er liest oder lernt, als hätte er ein fotografisches Gedächtnis.	Bibliothek meistern [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erinnerung (I)[15797] R: S / D: 1Tag/St Ermöglicht dem Zaubernden die nahezu vollständige Erinnerung an ein Gespräch an dem er innerhalb der Wirkungsdauer teilgenommen oder eine Schrift, die er innerhalb der Wirkungsdauer gelesen hat.	Meister des Wissens [3]
Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1Thema(C) Der Zaubernde bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)	Verstand meistern [5]
Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V Der Zaubernde erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.	Forschungen [15]
Erinnerung kopieren (I)[3856] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Erinnerung eines Ziels exakt kopieren und für sich nutzen. Er bekommt zwar keine weiteren magischen Fähigkeiten, aber eventuell eine Spruchliste, die der andere kennt.	Wege des Kopierens [50]
Erinnerung zu Realität (F *)[3852] R: B / D: P Erschafft ein erinnertes und untersuchtes Objekt mit max. 0,03 m³ pro Stufe Größe.	Wege des Kopierens [19]
Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P Die Erinnerung des Zaubernden wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.	Verstand schützen [50]
Erkältung (F)[6349] R: 30m / D: P Ziel bekommt eine Erkältung, Würfeln: je höher, desto schlimmer.	Krankheiten [1]
Erkundung[27012] R: 30m/St / D: - Der Zaubernde bestimmt aufgrund der vorliegenden Anforderungen die beste Stelle für ein Bauwerk.	Bauwerke [1]
Erneutes Verschmelzen (P c *)[7729] R: 30m/St / D: C Wie Verstand verschmelzen, aber der Zaubernde und Ziel müssen bereits einmal verschmolzen gewesen sein.	Geist verschmelzen [11]
Ernten (F)[16153] R: 3m/St / D: - Sammelt die gewünschte Ernte ein und legt sie an einem bestimmten Ort ab, der innerhalb des Wirkungsbereichs von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m) liegen muss.	Anreicherung [30]
Erosion widerstehen (F)[8281] R: Sicht / D: 1Tag/St Verhindert normale Bodenerosion (nicht durch extreme Wassermassen o.ä.).	Gesetz des Farmers [19]
Erosionen (F)[5422] R: 3m / D: P Läßt 3m³ eines Materials mit 1000-facher Geschwindigkeit verfallen.	Festes zerstören [3]
Ersatz (H)[3220] R: B / D: 10min/St Erschafft ein Ersatzorgan, das für ein beschädigtes Organ einspringt (außer Gehirn). Bsp.: Calidor der Krieger bekommt einen Pfeilschuß ins Herz. Der Heiler der Gruppe spricht sofort einen Ersatz, der für die Dauer des Spruchs für das normale Herz funktioniert, oder bis Calidor an anderen Wunden stirbt oder einen weiteren Herztreffer erleidet (Dann wäre der Spruch negiert und müßte nochmals gesprochen werden).	Alte Heilung [9] und Heilung [20]
Erscheinung (1,5km) (I M E)[3713] R: 1,5km / D: (C) Wie Erscheinung (150m), aber mit Reichweite 1,5km.	Primitive Stimme [18]
Erscheinung (150m) (I M E)[3705] R: 150m / D: (C) Der Zaubernde kann eine Erscheinung von sich zu einem Ziel in Reichweite schicken. Es handelt sich um ein dreidimensionales Abbild des Zaubernden, mit allem, was er gerade trägt und einer unbestimmten Aura um ihn herum. Jeder in der Gegend kann das Bild sehen und durch dieses mit dem Zaubernden kommunizieren. Die Erscheinung bleibt immer in 5 Meter Radius um das Ziel und durchdringt keine Hindernisse (Wand o.ä.). Die Erscheinung kann selbst nicht angreifen und auch nicht angegriffen werden (weder physisch, noch durch Zauber). Macht sich der Zaubernde vorher unsichtbar, so bleibt die (gut sichtbare) Aura dennoch bestehen.	Primitive Stimme [10]
Erschöpfung (F)[19446] R: 30m / D: P Alle Aktivitäten des Ziels kosten doppelt so viele Konditionspunkte.	Dunkle Flüche [6]
Erschöpfung (M)[19464] R: 3m/St / D: 1KR/St Verursacht beim Ziel einen sofortigen Verlust von Stufe des Zaubernden Konditionspunkte pro Runde. Sobald der Zauber beendet ist, kehren die Konditionspunkte auf normalen Weg zurück.	Wege der Grausamkeit [1]
Erschöpfung verhindern (U *)[8238] R: S / D: 1KR/St Für die Dauer des Spruchs verbraucht der Zaubernde (egal was er tut) keine Ausdauerpunkte.	Gesetz des Kriegers [50]
Erschweren II (F)[19911] R: 30m / D: 1KR/St Die Sprüche des Ziels erfordern doppelt so viele Zauber wie normalerweise. Das Ziel bemerkt dies erst, wenn der Zauber gewirkt wurde.	Spruchfluch [8]
Erschweren III (F)[19916] R: 30m / D: 1KR/St Wie Erschweren II, außer dass die Sprüche des Ziels die dreifache Menge an Zaubern zum Wirken benötigen.	Spruchfluch [16]
Erschweren IV (F)[19919] R: 30m / D: 1KR/St Wie Erschweren II, außer dass die Sprüche des Ziels die vierfache Menge an Zaubern zum Wirken benötigen.	Spruchfluch [19]
Erwachen (H)[7921] R: B / D: - Ziel ist sofort wach.	Schäden beherrschen [5]
Erwachen (H)[5709] R: 30m / D: - Ziel ist sofort wach.	Wege der Heilung [10] und Handauflegen [10]
Erwachen (S *)[5376] R: S / D: - Der Zaubernde erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Der Zaubernde kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).	Körperfähigkeiten [13] , Schutz vor Schäden [14] und Gesetz des Kriegers [30]
Erwachen (U S)[6455] R: S / D: - Der Heiler ist sofort wach.	Wege der Oberfläche [6]
Erwachen (US*)[15194] R: S / D: - Mit diesem Zauber kann der Zaubernde seinen Körper augenblicklich zu voller Bewusstheit erwecken und den Malus von -75aaA für Desorientierung aufheben.	Trance [4]
Erweitern (+100m) (U)[4416] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 100m.	Sprüche erweitern [17]
Erweitern (+150m) (U)[4417] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 150m.	Sprüche erweitern [20]
Erweitern (+15m) (U)[4410] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 15m.	Sprüche erweitern [5]
Erweitern (+30m) (U)[4412] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 30m.	Sprüche erweitern [10]
Erweitern (+50m) (U)[4414] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 50m.	Sprüche erweitern [13]
Erweitern (+75m) (U)[4415] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 75m.	Sprüche erweitern [15]
Erweiterter Schlag (F)[4097] R: B / D: 0,5KR/St Der Zaubernde kann einen weiteren Wurf eines kritischen Treffers (-20 auf den Wurf) machen, wenn diese Waffe gerade einen kritischen Treffer verursacht hat.	Klinge des Kriegers [12]
Erz raffinieren (F)[8308] R: B / D: - Der Zaubernde kann 0,5 kg / Stufe reines Metall in Staub- oder Flockenform von Gestein trennen.	Gesetz des Bergbaus [50]
Erzfeinde-Glücksbringer † (FD)[19319] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe der persönlichen Erzfeinde des Zaubernden (z.B. Kleriker oder Paladine usw.) gelten. Die Erzfeinde müssen bei Erschaffung des Glücksbringers definiert werden. Nur eine "Art" von Erzfeinden ist möglich.	Glücksbringer [16]
Erzmagierfähigkeiten (F)[3490] R: S / D: P Der Zaubernde kann die Sprüche aller Quellen der Macht wie ein Erzmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.	Gesetz der Magie [60]
Erzwungene Analyse I (M)[15545] R: 3m / D: 1Gegenstand Zwingt einen toten Geist oder einen bewussten Untoten, jeweils der Stufe 1, einen Gegenstand zu analysieren. Die Erfolgschance beträgt 5 % pro Stufe des Geistes oder Untoten.	Zwiesprache halten [2]
Erzwungene Analyse II[25231] R: 3m / D: 1Gegenstand Zwingt einen Typ I oder II Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Zaubernde macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.	Dämonen meistern [2]
Erzwungene Analyse III (M *)[4664] R: 3m / D: 1Gegenstand Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Zaubernde macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.	Wege der Beschwörung [2] , Schwarzer Kontakt [2] und Dämonen meistern [4]
Erzwungene Analyse IV (M *)[4669] R: 3m / D: 1Gegenstand Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert aber Dämonen der Typen I-IV.	Schwarzer Kontakt [11] und Dämonen meistern [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erzwungene Analyse V (M *)[4672] R: 3m / D: 1Gegenstand Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.	Wege der Beschwörung [14] , Schwarzer Kontakt [15] , Dämonen meistern [16] und Wege der Beschwörung [19]
Erzwungene Analyse V (M)[15549] R: 3m / D: 1Gegenstand Wie Erzwungene Analyse I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 5.	Zwiesprache halten [6]
Erzwungene Analyse VI (M *)[4675] R: 3m / D: 1Gegenstand Wie erzwungene Suche III, kontaktiert Typen I-VI.	Dämonen meistern [25] und Schwarzer Kontakt [30]
Erzwungene Analyse VII (M)[15553] R: 3m / D: 1Gegenstand Wie Analyse erzwingen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 7.	Zwiesprache halten [11]
Erzwungene Analyse X (M)[15557] R: 3m / D: 1Gegenstand Wie Analyse erzwingen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 10.	Zwiesprache halten [16]
Erzwungene Antwort III (M *)[4798] R: 3m / D: 1Frage Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.	Wege der Beschwörung [6]
Erzwungene Antwort III (M *)[4666] R: 3m / D: 1Frage Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.	Dämonen meistern [5] , Wege der Beschwörung [5] und Schwarzer Kontakt [5]
Erzwungene Antwort IV (M *)[4670] R: 3m / D: 1Frage Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.	Dämonen meistern [12] , Schwarzer Kontakt [13] und Wege der Beschwörung [15]
Erzwungene Antwort V (M *)[4673] R: 3m / D: 1Frage Wie oben, kontaktiert Typen I-V.	Wege der Beschwörung [20] und Schwarzer Kontakt [20]
Erzwungene Antwort VI (M *)[4676] R: 3m / D: 1Frage Wie oben, kontaktiert Typen I-VI.	Dämonen meistern [30] und Schwarzer Kontakt [50]
Erzwungene Information I (M)[15546] R: 3m / D: 1Frage Zwingt einen toten Geist oder einen bewussten Untoten, jeweils der Stufe 1, eine JA- oder NEIN-Frage zu beantworten. Die Erfolgschance beträgt 5 % pro Stufe des Geistes oder Untoten.	Zwiesprache halten [3]
Erzwungene Information V (M)[15550] R: 3m / D: 1Frage Wie Erzwungene Informationen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 5.	Zwiesprache halten [8]
Erzwungene Information VII (M)[15554] R: 3m / D: 1Frage Wie Erzwungene Informationen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 7.	Zwiesprache halten [13]
Erzwungene Information X (M)[15558] R: 3m / D: 1Frage Wie Erzwungene Informationen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 10.	Zwiesprache halten [17]
Erzwungene Suche I (M)[15547] R: 3m / D: 1Suche Zwingt einen toten Geist oder einen bewussten Untoten, jeweils der Stufe 1, eine bestimmte Person, einen bestimmten Ort oder einen bestimmten Gegenstand zu finden.	Zwiesprache halten [4]
Erzwungene Suche III (M *)[4667] R: 3m / D: 1Suche Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgschancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.	Schwarzer Kontakt [7] , Dämonen meistern [8] und Wege der Beschwörung [9]
Erzwungene Suche IV (M *)[4671] R: 3m / D: 1Suche Wie erzw. Suche III, kontaktiert Typen I-IV.	Schwarzer Kontakt [14] und Wege der Beschwörung [16]
Erzwungene Suche V (M *)[4674] R: 3m / D: 1Suche Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.	Dämonen meistern [17] , Dämonen meistern [19] , Wege der Beschwörung [25] und Schwarzer Kontakt [25]
Erzwungene Suche V (M)[15552] R: 3m / D: 1Suche Wie Erzwungene Suche I, jedoch mit bis zu einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils der Stufe 5.	Zwiesprache halten [10]
Erzwungene Suche VI (M *)[16388] R: 3m / D: 1Suche Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-VI.	Dämonen meistern [40]
Erzwungene Suche VII (M)[15555] R: 3m / D: 1Suche Wie Erzwungene Suche I, jedoch mit bis zu einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils der Stufe 7.	Zwiesprache halten [14]
Erzwungene Suche X (M)[15559] R: 3m / D: 1Suche Wie Erzwungene Suche I, jedoch mit bis zu einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils der Stufe 10.	Zwiesprache halten [19]
Esse (F)[8043] R: S / D: 1h/St Erschafft eine Esse aus magischer Energie, die der Zaubernde normal nutzen kann. Die Esse kann bis zu 0,03 m³ / Stufe enthalten.	Schmieden [16]
Essen konservieren (F)[8087] R: B / D: V Der Zaubernde verlängert die Haltbarkeit von Nahrung um x 1 / Stufe. So kann ein Zaubernder der 20. Stufe Milch (hält 1 Tag) für 20 Tage lagern.	Wege des Feinschmeckers [14]
Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P Der Zaubernde erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.	Erschaffungen [4]
Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P Der Zaubernde erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.	Erschaffungen [8]
Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P Der Zaubernde erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.	Erschaffungen [11]
Essentielle Salze erkennen (I)[16008] R: 15m / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, essentielle Salze oder eine Infusion von Salzen in ihrem flüssigen Medium zu erkennen. Ermöglicht auch die Bestimmung der Art des Wesens, dessen Geist in den essentiellen Salzen enthalten ist, in Verbindung mit einer schwierigen (-10) Gabe-Probe.	Palingenese [1]
Essenz-Elementar (E)[27736] R: 3m / D: 1KR/St(C) Erzeugt einen Elementar aus der Kraft des Erdknotens. Das Elementar ist von geringer Intelligenz, kennt und versteht jedoch von Natur aus die Struktur des Erdknotens in dem Maße, wie es das Wissen des Zaubernden zulässt. Es gehorcht einfachen Befehlen des Zaubernden, selbst solchen, die zu seinem eigenen Tod führen würden. Behandle den Essenz-Elementar wie ein starkes Lichtelementar, das kritische Treffer durch Essenz austeilt. Am Ende der Wirkungsdauer des Zaubers verschwindet der Elementar wieder in den Knoten, aus dem es gekommen ist. Es kann den Radius des Erdknotens nicht verlassen.	Erdknoten Fokus [15]
Essenz-Gelehrter (E)[27748] R: 15m / D: 1min/St(C) Wie Essenz-Elementar, außer dass ein Elementarer Licht-Gelehrter beschworen wird. Der Elementare Licht-Gelehrter verursacht Kritische Treffer durch Essenz. Dieses Wesen folgt allen Befehlen des Zaubernden, auch komplexen, kann jedoch den Erdknoten nicht verlassen.	Erdknoten Fokus [25]
Eventualität (U)[3990] R: S / D: V Der Zaubernde kann einen Spruch speichern, der durch irgendein Ereignis ausgelöst wird (Fallen, Tod, Benommenheit usw.). Dies zählt nicht als gespeicherter Spruch, andere Zauber können also normal gespeichert und ausgelöst werden. Man kann nur einen Eventualitätszauber auf einmal haben.	Zauber speichern [8]
Eventuelle Manifestation (FP)[15184] R: 15m / D: V Beim Wirken dieses Zaubers und anschließend einem anderen Manifestations-Zaubers aus dieser Liste legt der Zaubernde Bedingungen fest, unter denen die Manifestation aktiviert wird. Die gewünschte Manifestation tritt nur ein, wenn diese Bedingungen erfüllt sind. Der Schamane könnte beispielsweise beschließen, dass sein gebundener Geist der Angst bei Kontakt mit einem Eindringling ein lautes Stöhnen von sich gibt und als Kälte manifestiert. Er würde zuerst Eventuelle Manifestation und anschließend Manifestation II wirken. Der Geist kann keine anderen Manifestationen annehmen, solange dieser Zauber wirkt.	Manifestierung des Geistes [13]
Evolution[16261] R: B / D: - Der Zaubernde kann ein Ziel auf bestimmte Weise "weiterentwickeln", um es stärker, größer, intelligenter usw. zu machen. Zum Beispiel kann der Zaubernde eine Eigenschaft um bis zu +/-1 pro Stufe des Zaubernden verändern (wobei eine andere zufällige Eigenschaft umgekehrt zur gewählten Eigenschaft beeinflusst wird).	Wege der Genetik [25]
Ewige Verbindung (F)[19516] R: ∞ / D: P Der Heilige Champion erhält in Zeiten der Not Kommunikationszugang zu seinem Schutzpriester (indem er den Namen seiner Gottheit ruft, nur einmal pro Tag verwendbar). Die Dauer der Verbindung darf nicht mehr als 2 Runden betragen.	Heiliger Champion [19]
Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: - Der Zaubernde findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.	Gesetz der Spuren [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Exkommunion (F)[6339] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf Der Zaubernde verliert alle Göttermagieeigenschaften. Er kann weder Zaubern, noch magische Gegenstände der Göttermagie benutzen. Hybridzauberer verlieren nur die Hälfte ihrer Energie.	Flüche [9]
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.	Zeremonien [15]
Explodieren (E)[14314] R: 30m / D: - Erzeugt ein negatives Gravitationsfeld, das dazu führt, dass das Ziel explodiert und einen `E`-kritischen Treffer durch Zerstörung erleidet.	Gesetz der Gravitation [25]
Explodieren (F)[5551] R: 3m/St / D: P Läßt ein Ziel (max. 0,1 m³ pro Stufe des Zaubernden) explodieren. Ziel erhält einen kritischen Treffer durch Aufprall und einen kritischen Treffer durch Zerstörung (zufällige Schwere). Objekte explodieren in viele Teile und verursachen 1-5 (+2 /Stufe des Zaubernden) Attacken auf jeden Umstehenden in 30 cm Umkreis. Je nach Art des Objekts werden unterschiedliche Treffer verursacht (Meisterentscheid).	Wege des Zerreißens [25]
Extra Stark I (-10) (F)[4753] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann einen schwer zu widerstehenden Trank brauen: -10 auf den WW gegen diesen trank.	Magie der Tränke [7]
Extra Stark II (-20) (F)[4755] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit -20 auf den WW.	Magie der Tränke [9]
Extra Stark III (-30) (F)[4758] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit -30 auf den WW.	Magie der Tränke [12]
Extra Stark IV (-40) (F)[4760] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit -40 auf den WW.	Magie der Tränke [14]
Extra Stark V (-50) (F)[4763] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit -50 auf den WW.	Magie der Tränke [17]
Extraglied (F*)[19423] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde lässt ein zusätzliches Arm oder Bein wachsen. Diese Gliedmaße funktioniert in jeder Hinsicht wie eine normale Gliedmaße und kann an jeder beliebigen Stelle des Körpers des Zaubernden wachsen. Ein zusätzliches Bein erhöht alle Gleichgewichtsmanöver um +40 und erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Zaubernde auf den Beinen bleibt, um 20 %, da er dadurch viel robuster und stabiler ist. Es verlangsamt den Zaubernden nicht, wenn er sich bewegt. Ein zusätzlicher Arm kann einen Schild halten, eine Waffe führen (mit der Hälfte des normalen Pools des Zaubernden) oder zum Wirken von Zaubern, Greifen von Gegenständen usw. verwendet werden. Der Zaubernde könnte Probleme haben, Kleidung zu finden, die um dieses zusätzliche Gliedmaß passt, und muss höchstwahrscheinlich ein Loch hinein schneiden. Wenn der Zaubernde eine Rüstung trägt, muss er einfach kreativ werden.	Üble Veränderungen II [5]
Extrahieren der essentiellen Salze (F)[16011] R: B / D: 1Tag Ermöglicht es dem Zaubernden, aus den vorbereiteten Asche die essentiellen Salze des toten Wesens in einem Verfahren zu extrahieren, das einen Tag dauert.	Palingenese [4]
Extremität brechen (F)[5441] R: 30m / D: P Wie Extremitätenschmerz, aber Extremität wird gebrochen. Ein Arm ist nutzlos, ein Bein vermindert die Bewegungsweite um 50% und Kampf um -75.	Fleisch zerstören [5]
Extremität konservieren (H ? *)[7994] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann eine Extremität konservieren. Benötigt wird auch der Extremität-konservieren-Spruch der Muskeln-beherrschen-Liste.	Knochen beherrschen [5]
Extremität konservieren (H ? *)[7976] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann eine Extremität konservieren. Benötigt wird auch der Extremität-konservieren-Spruch der Knochen-beherrschen-Liste.	Muskeln beherrschen [5]
Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.	Gesetz des Blutes [5]
Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.	Gesetz der Nerven [5]
Extremität konservieren (H ? *)[5857] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.	Gesetz der Muskeln [5]
Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.	Gesetz der Knochen [5]
Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P(C) Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).	Selbstheilung [25]
Extremitätenschmerz (F)[5438] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Ein zufälliges Glied schmerzt ungemein. Ist es ein Bein, kann das Ziel nicht mehr laufen, ist es ein Arm, kann er nicht benutzt werden.	Fleisch zerstören [2]
Extremitätentod (F)[5446] R: 30m / D: P Eine zufällige Extremität des Ziels wird verdorren und absterben. Pro Tag sterben 5% des Glieds, wenn 100% abgestorben sind, fällt die Extremität ab. Kann durch Nerven behandeln geheilt werden, bis 80% abgestorben sind, danach muß es regeneriert werden.	Fleisch zerstören [10]
Fackel (F)[3374] R: S / D: 10min/St Erschafft eine normale Flamme (wie eine Fackel) um die Hand des Zaubernden. Sie verbrennt den Zaubernden nicht, aber sie entzündet andere Sachen wie eine echte Fackel. Gelingt dem Zaubernden ein krit. Treffer beim Waffenlosen Kampf, so erzielt er mit 50% einen zusätzlichen krit. Treffer `A` durch Hitze.	Feuer [1]
Fäden machen (F)[8140] R: B / D: P Transformiert entsprechende Materialien (Baumwolle, Leder, Flachs o.ä.) zu Fäden.	Kleidung meistern [20]
Falkenschwinge (F)[6279] R: S / D: 1min/St Wie 7), aber mit 50 m / KR.	Tierfähigkeiten [16]
Falkensinne (I)[6271] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde sieht so gut und so weit wie ein Falke (x4 menschliche Norm).	Tierfähigkeiten [8]
Fallen (U *)[8311] R: S / D: - Läßt den Zaubernden wie zufällig hinfallen. Fällt der Zaubernde mehr als 30 cm / Stufe, so verletzt er sich normal für die gesamte Fallstrecke. Dieser Spruch muß vor dem Fall gesprochen werden.	Gesetz der Unterhaltung [3]
Fallen entdecken (I)[16264] R: 1,5mR / D: 1min/St Der Zaubernde hat eine Chance von 75 %, jede einzelne Falle in einem Umkreis von 1,5m Radius zu erkennen; der Zaubernde kann sich jede Runde auf einen Bereich von 1,5m Radius konzentrieren.	Wissen über die Natur [1]
Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden). Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [7] und Entdeckung meistern [7]
Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann mit 75% Fallen entdecken. Pro KR kann der Zaubernde sich auf ein 3m durchmessendes Gebiet konzentrieren.	Wege der Natur [1] und Wege der Entdeckung [6]
Fallen meistern (F)[4236] R: B / D: - Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.	Wege der Öffnung [30]
Falsche Spur (F)[7852] R: V / D: P Legt eine falsche Spur von dem Punkt des Zaubers bis zu einem Punkt 30m / Stufe entfernt. Es ergibt sich eine Spur, die genauso wirkt, wie der Zaubernde sie bisher hinterlassen hat, und jedem Pfad folgt, den der Zaubernde wünscht. Verwischt der Zaubernde seine richtige nicht, so gibt es von dem Punkt an zwei (oder mehr, wenn der Zaubernde den Zauber wiederholt) Spuren zu folgen.	Wege der Flucht [30]
Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V Der Zaubernde spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Zaubernden (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.	Gesetz der Spuren [15]
Familienfluch I (F)[14036] R: 30m / D: P Der Spielleiter bestimmt die genaue Art des Fluchs. Auswahlmöglichkeit sind u. a. die Begrenzung des sozialen Niveaus oder das Scheitern bestimmter Ziele (Land, Reichtum, Liebe usw.). Der Fluch wirkt auf die Generation des Ziels, zu der auch das Ziel selbst gehört. Kann nur durch Fluch brechen [6779] oder Verhexung entfernen entfernt werden.	Gesetz der Rache [7]
Familienfluch II (F)[14041] R: 30m / D: P Wie Familienfluch I, betrifft aber zusätzlich die nächste Generation.	Gesetz der Rache [12]
Familienfluch III (F)[14046] R: 30m / D: P Wie Familienfluch I, betrifft aber zusätzlich die nächste beiden Generationen.	Gesetz der Rache [17]
Farbe (F)[8137] R: B / D: P Färbt Kleidung in jeder gewünschten Farbe, ohne externe Pigmente.	Kleidung meistern [17]
Färben (F)[8444] R: B / D: P Der Zaubernde kann die Farbe eines Körperteils des Ziels ändern (Haare, Nägel, Haut, Zähne, Augen usw.)	Wege des Äußeren [25]
Farbspray (E)[3578] R: 15m / D: - Aus der Handfläche des Zaubernden entspringt ein farbiger Lichtstrahl, der das Ziel für 1 KR pro 10 Fehlwurf blendet. Ein blinder Gegner ist auf -90.	Licht erschaffen [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Farbtöne (F)[16189] R: S / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, die physische Färbung eines beliebigen organischen Objekts anzunehmen; der Zaubernde muss mit dem Objekt in Kontakt stehen. In vielen Situationen gewährt dies einen Bonus von 10–50 (nach Ermessen des Spielleiters) auf Verstecken (und möglicherweise auch auf Beschatten).	Schutz der Natur [1]
Faß erschaffen (F)[8197] R: B / D: - Der Zaubernde kann aus entsprechendem Material (Holz, Eisenringe u.ä.) bis zu Stufe Fässer erschaffen. Faß kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort. Faß kann bei Bedarf wasserdicht sein.	Gesetz des Packens [5]
Fassade (E)[6588] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde verwandelt sich durch eine auf ihn begrenzte Illusion in eine beliebige Rasse innerhalb 20% seiner Größe.	Phantomgesicht [4] und Gesetz der Verzauberung [5]
Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Zaubernden, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.	Tarnung meistern [4] und Ummantelung [5]
Fassade I (E)[4904] R: 3m / D: 1h/St Dem Ziel wird durch eine begrenzte Illusion das Aussehen einer anderen hominoiden Rasse mit bis zu 20 % Abweichung von seiner eigenen Größe verliehen. Die Illusion bewegt sich mit dem Ziel.	Verkleidungen [3]
Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.	Tarnung meistern [8] und Ummantelung [11]
Fassade II (E)[4907] R: 3m / D: 1h/St Wie Fassade I, es kann aber ein weiterer Sinn hinzugefügt werden (Geruch, Gefühl ...)	Verkleidungen [6]
Fassade III (E)[4910] R: 3m / D: 1h/St Wie Fassade I, es können aber zwei weitere Sinne hinzugefügt werden.	Verkleidungen [9]
Fassade V (E)[4914] R: 3m / D: 1h/St Wie Fassade I, es können jedoch alle Sinne hinzugefügt werden.	Verkleidungen [14]
Faszination (M)[14825] R: 15m / D: 10min/St Das Ziel glaubt, dass der Zaubernde die gleiche Gesinnung wie es selbst hat, einflussreich ist und ihm in Rang, Macht und/oder Effizienz überlegen ist. Das Ziel wird in der Regel versuchen, sich beim Zaubernden einzuschmeicheln.	Befehle [4]
Faulheit (M)[7593] R: 3m/St / D: P Für jede Aktion, die nicht lebensnotwendig ist, muß das Ziel einen Selbstbeherrschungswurf +25 machen, oder läßt es sein.	Psychose meistern [6]
Fäulnis I (F)[4681] R: 30m / D: P Der Zaubernde verzaubert ein Gebiet von 3m Radius, in dem keine Pflanzen wachsen, bis es "geheilt" wurde.	Erdmeister [5]
Fäulnis II (F)[4685] R: 30m / D: P Wie oben, aber für ein Gebiet mit 30m Radius.	Erdmeister [9]
Fäulnis III (F)[4689] R: 30m / D: P Wie oben, aber für ein Gebiet mit 60m Radius.	Erdmeister [13]
Feen beschwören[25700] R: 300m / D: V(C) Der Zaubernde kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zaubernden als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zaubernde Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.	Geisteranrufungen [12] und Tore meistern [12]
Fehler beheben (F)[15947] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann einen Fluch auf einem magischen Gegenstand „beheben" (wenn Widerstandswurf verfehlt wird) und den Gegenstand von dem Fluch befreien. Im Zuge dieses Zaubers beseitigt der Zaubernde allerdings die Permanenz, die die Magie an den Gegenstand bindet, daher die Dauer dieses Zaubers. Am Ende der Wirkungsdauer wird der Gegenstand unmagisch.	Meister des Absorbierens [19]
Feilschen (U)[8239] R: S / D: 1min/St +1 / Stufe auf Feilschen und alles was damit zusammenhängt.	Gesetz des Handelns [1]
Feind beherrschen (M)[6986] R: 30m / D: V Ein Feind muß eine einfache Aufgabe, die nicht komplett gegen ihn gerichtet ist (Selbstmord, sich selbst blenden u.ä.) ausführen.	Wege der Erzfeinde [7]
Feind meistern (M)[6992] R: 30m / D: 10min/St Wie Feind beherrschen, aber der Feind muß allen Befehlen des Zaubernden während der Dauer des Spruchs gehorchen.	Wege der Erzfeinde [13]
Feinde entdecken (I c)[6991] R: 750m/St / D: 1min/St(C) Wie oben mit Reichweite 750m/St und einem Gebiet von 60m Radius.	Wege der Erzfeinde [12]
Feinde entdecken (I c)[6985] R: 150m/St / D: 1min/St(C) Wie oben mit Reichweite 150m/Stufe und einem Gebiet von 30m Radius.	Wege der Erzfeinde [6]
Feinde entdecken (I c)[6980] R: 30m/St / D: 1min/St(C) Entdeckt die gesamte Anzahl Feinde (und die ungefähre Richtung und Entfernung) und den am stärksten repräsentierten (nach Stufen) Typ von Feinden. Der Zaubernde kann sich jede Kampfrunde auf ein Gebiet mit 15m Radius konzentrieren.	Wege der Erzfeinde [1]
Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Zaubernde, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).	Zuflucht des Verstandes [19]
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.	Heiliger Krieg [2]
Feld formen (F)[3668] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann die Form des magnetischen Feldes in der Umgebung (0,3 m³ / Stufe) wie gewünscht ändern. Die neue Form hält für die Dauer des Zaubers und springt dann spontan in seine natürliche Form zurück.	Magnetische Wege [19]
Feld pflügen (F)[8272] R: Sicht / D: P Zerkrümelt Erde zur gewünschten Konsistenz.	Gesetz des Farmers [10]
Feld Schutz †[16105] R: B / D: P Dieser Schutzzauber kann mit jedem anderen Schutzkreiszauber kombiniert werden, um einen Feldschutz zu erzeugen. Der Schutzkreiszauber versucht nun nicht nur, jede Magie zu bannen, die den Schutzkreis durchquert, sondern auch jeden Versuch, die Magie innerhalb des Schutzkreises zu wirken (z.B. bewirkt ein Feld-Schutz gegen Wahrsagen III, dass jeder Versuch, innerhalb des Schutzkreises zu wahrsagen, einen um 50 Punkte erschwerten Widerstandswuf machen muss, selbst wenn sich der Zaubernde ebenfalls innerhalb des Schutzkreises befindet).	Schutz für Festungen [14]
Felsen beleben (E c)[6229] R: 30m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde läßt 2,7m3 Stein aufstehen und herumlaufen. Der Zaubernde muß sich konzentrieren, damit der Stein sich bewegt. Im Kampf gilt der Stein als schwaches Erdelement.	Steine meistern [12]
Fenster durchqueren (MF)[15210] R: 3mR / D: 1KR/St Mit diesem Zauber kann der Zaubernde bis zu 1 Ziel/5 Stufen, sich selbst nicht mitgerechnet, durch ein Fenster an einen neuen Ort bringen. Dabei werden sowohl der Geist als auch der physische Körper übertragen, und alle sind nach ihrer Ankunft 3 Runden lang durch Desorientierung auf -75 auf alle Aktionen.	Trance [25]
Fenster lokalisieren I (I)[15199] R: 30m/St / D: C Mit diesem Zauber kann der Zaubernde den Ort für einen Fenster öffnen Spruch an genau dem Ort auf der anderen Seite positionieren, den er innerhalb der Reichweite des Zaubers in Bezug auf den Standort seines physischen Körpers wünscht.	Trance [9]
Fenster lokalisieren II (I)[15202] R: 1500m/St / D: C Wie Fenster lokalisieren I, nur dass die Reichweite des Zaubers größer ist.	Trance [12]
Fenster öffnen (MF)[15196] R: 3m / D: 1min/St Mit diesem Zauber kann der Zaubernde ein Fenster zu einer Ebene öffnen, zu der er Zugang hat, in der Regel zu der Ebene, die er gerade verlassen hat. Das Fenster ist in beide Richtungen durchlässig und sieht von der Seite des Zaubernden wie eine präzise ausgerichtete rechteckige Öffnung von 3 x 3 Meter aus, während es von der anderen Seite wie ein nebulöser dunkler Bereich mit wirbelnden Farben erscheint, in dessen Mitte sich der Kopf des Zaubernden befindet, zusammen mit allen anderen Personen, die sich innerhalb von 3 Metern um das Fenster herum befinden. Der Zaubernde kann wählen, ob er durch das von ihm geöffnete Fenster nur sehen, nur hören oder beides tun möchte. Die Öffnung kann vor Ablauf der Zauberdauer nicht ohne den Zauber Fenster schließen geschlossen werden. Der Zaubernde hat eine Chance von 3 % pro Stufe, den genauen Ort, den er sehen möchte, ohne die Hilfe des Zaubers Fenster lokalisieren zu finden.	Trance [6]
Fenster schließen (MF)[15200] R: 3m / D: - Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, jedes Fenster vor Ablauf der normalen Zauberdauer zu schließen. Wenn jemand anderes das Fenster geöffnet hat, so steht diesem ein Widerstandswurf gegen das Schließen des Fensters zu. Gelingt dieser, so bleibt das Fenster geöffnet.	Trance [10]
Ferne Botschaft (I *)[3368] R: dieselbeExistenzebene / D: - Wie Botschaft, aber die Reichweite ist innerhalb dieser Existenzebene unbegrenzt.	Kommunikation [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ferne Einstimmung (I M)[3708] R: Sicht / D: P Wie Einstimmung, aber die Entfernung wird nur durch die Sicht des Zaubernden begrenzt. Wenn der Zaubernde ein Ziel mittels eines Zaubers sieht, kann er ebenfalls versuchen sich darauf einzustimmen.	Primitive Stimme [13]
Ferne Hand (F)[14288] R: 1,5m/St / D: C Erschafft eine normal-große Krafthand, mit der der Zaubernde Objekte bewegen oder Aufgaben ausgeführen kann, die normale Stärke und Geschicklichkeit erfordern. Die Hand besitzt die Eigenschaftswerte des Zaubernden und hat Pools für waffenlosen Kampf und Ausweichen entsprechend den Grundpools und Talentwerte entsprechend den Grundwerten des Zaubernden. Wenn die Hand Schadenspunkte in Höhe eines Viertels der Trefferpunkte des Zaubernden erleidet, löst sie sich auf.	Gesetz der Kraft [14]
Ferne Kontrolle (M c)[7775] R: 100m / D: C Wie Sinne kontrollieren V, aber die Reichweite des Zaubers ist 100m und die Kontrolle reicht 1,5 Km pro Stufe weit.	Sinne kontrollieren [25]
Ferne Phrase (I *)[3363] R: dieselbeExistenzebene / D: 3? Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [13]
Ferne Sinne (1,5km/St) (U)[15527] R: 1,5km/St / D: C Wie Ferne Sinne (3m/St), außer dass die Reichweite 1500m pro Stufe beträgt und der Sinnespunkt mit bis zu 30m pro Runde bewegt werden kann.	Wahre Wahrnehmung [25]
Ferne Sinne (3m/St) (U)[15525] R: 3m/St / D: C Wie Langes Ohr, außer dass alle Sinne beteiligt sind.	Wahre Wahrnehmung [15]
Ferne Stimme des Geistes (I *)[3371] R: dieselbeExistenzebene / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [25]
Ferne wahre Telepathie (I *)[3372] R: dieselbeExistenzebene / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [30]
Ferne Wahrheit (I)[15470] R: 3m/St / D: C Wie Wahrheit, nur dass die Reichweite 3m/St beträgt.	Visionen des Geistes [14]
Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1min/St Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.	Gedankengriff [7]
Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1min/St Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [13]
Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1min/St Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.	Gedankengriff [19]
Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1min/St Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zaubernde sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zaubernden notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zaubernde eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.	Gedankengriff [2]
Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5m / D: 1min/St Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [5]
Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1min/St Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.	Gedankengriff [8]
Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1min/St Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.	Gedankengriff [12]
Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1min/St Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.	Gedankengriff [16]
Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.	Meister der Wahrnehmung [16]
Ferner Sinn I (U)[5014] R: 15m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann einen Ort in bis zu 15m/Stufe Entfernung bestimmen, den er kennt oder sieht und von dort aus einen seiner Sinne einsetzen. Kennt er den Ort nicht, so wird die Teleportationstabelle (Grundliste Fortbewegung) benutzt, um auszuwürfeln, wo er gelandet ist. Der Zaubernde empfängt alle Sinneseindrücke dieses Sinns, als wenn er wirklich da wäre. Der Sinn kann in jede Richtung rotieren, aber sich nicht fortbewegen. Er kann nicht durch einen Magie entdecken-Spruch entdeckt werden. Jeder höhere Ferner Sinn-Zauber erlaubt es dem Zaubernden, einen Sinn zusätzlich anzuwenden.	Sinne verbessern [8]
Ferner Sinn II (U)[5017] R: 15m/St / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann zwei Sinne nutzen.	Sinne verbessern [11]
Ferner Sinn III (U)[5021] R: 15m/St / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann drei Sinne nutzen.	Sinne verbessern [15]
Ferner Sinn IV (U)[5023] R: 15m/St / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann vier Sinne nutzen.	Sinne verbessern [19]
Ferner Sinn V (U)[5025] R: 15m/St / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann alle Sinne nutzen.	Sinne verbessern [25]
Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1min/St Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.	Gedankengriff [11]
Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1min/St Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [18]
Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1min/St Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.	Gedankengriff [4]
Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1min/St Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [9]
Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1min/St Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.	Gedankengriff [15]
Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1min/St Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.	Gedankengriff [20]
Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.	Sinne meistern [30]
Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St(C) Wie Fernes Ohr, aber der Zaubernde sieht so, als stünde er an dem Punkt.	Sinne meistern [11]
Fernes Auge (30m/St) (U)[15510] R: 30m/St / D: C Wie Fernes Auge (3m/St), außer dass die Reichweite 30m/Stufe beträgt.	Wahre Sicht [25]
Fernes Auge (3m/St) (U)[15498] R: 3m/St / D: C Der Blickpunkt des Zaubernden kann unabhängig bis zu 3m/Stufe entfernt werden (bewegt sich mit 3m/Runde); der Zaubernde muss physisch in der Lage sein, dorthin zu gelangen (z. B. kann er seinen Blickpunkt nicht durch Wände oder geschlossene Türen senden).	Wahre Sicht [5]
Fernes Auge (U)[6564] R: 30m/St / D: 1min/St(c) Wie fernes Ohr, aber der Zaubernde sieht von dem Punkt aus.	Detektivsinne [30]
Fernes Feuer (F)[3393] R: 30m/St / D: - Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 30 m pro Stufe.	Feuer [20]
Fernes Flüstern (1.5Km) (F c)[7517] R: 1,5km / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5Km.	Geräusche projizieren [13]
Fernes Flüstern (100m) (F c)[7509] R: 100m / D: C Wie oben mit Reichweite 100m.	Geräusche projizieren [5]
Fernes Flüstern (150m) (F c)[7513] R: 150m / D: C Wie oben mit Reichweite 150m.	Geräusche projizieren [9]
Fernes Flüstern (30m) (F c)[7505] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann flüstern, und er wird an jedem Punkt, den er wählt, innerhalb des Radius gehört.	Geräusche projizieren [1]
Fernes mentales einordnen (I*)[15523] R: 30m/St / D: - Wie Mentales einordnen, außer dass die Reichweite 30m pro Stufe beträgt, wenn das Ziel wahrgenommen wird (mental oder durch Sehen).	Wahre Wahrnehmung [13]
Fernes mentales Muster speichern (I*)[15522] R: 30m/St / D: - Wie Mentales Muster speichern, außer dass die Reichweite 30m pro Stufe beträgt, wenn das Ziel wahrgenommen wird (mental oder durch Sehen).	Wahre Wahrnehmung [11]
Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.	Sinne meistern [25]
Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.	Sinne meistern [10]
Fernes Ohr (U)[6563] R: 30m/St / D: 1min/St(c) Der Zaubernde kann einen Punkt in bis zu 30m/Stufe Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein). Der Zaubernde muss an dem Punkt bereits gewesen sein.	Detektivsinne [25]
Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zaubernde muss das Geschoss sehen können.	Schilde beherrschen [5] , Wege des Schutzes [5] und Kampf verbessern [5]
Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: - Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.	Schilde beherrschen [9] , Wege des Schutzes [9] und Kampf verbessern [11]
Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: - Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.	Wege des Schutzes [13] , Schilde beherrschen [13] und Kampf verbessern [16]
Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: - Ein Geschoß, das der Zaubernde sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.	Schilde beherrschen [18]
Fernzünder (PF)[28186] R: 3m/St / D: - Durch das Wirken dieses Zaubers unmittelbar vor einem Sprengstoff aktivieren-Zauber erhöht der Zaubernde die Reichweite, in der ein Sprengstoff aktivieren-Zauber gewirkt werden kann, auf 3 Meter pro Stufe. Beispielsweise könnte ein Zauberwirker der Stufe 15 bis zu 45 Meter von einer Sprengladung entfernt sein und diese dennoch zünden.	Sprengstoffe [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.	Gesetz der Gefängnisse [9]
Fesselnde Geschichte (M)[15775] R: 3m/St / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, seinem Publikum eine fesselnde und sehr spannende Geschichte zu erzählen. Das Ziel ist während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung auf 25 % seiner normalen Handlungsfähigkeit beschränkt.	Geschichten weben [2]
Fessle (F)[14918] R: 1,5m/St / D: 1h/St Das Ziel wird in Energieketten eingewickelt. Jeder Fluchtversuch wird in der Regel als Zauberangriff mit den Ketten als Angreifer gewertet (Widerstandsmodifikation: -20). Wenn dem Ziel dieser erschwerte Widerstandswurf gelingt, entkommt es. Wenn nicht, so erleidet es einen kritischen Treffer durch Aufprall, abhängig von dem Wert, um den der Widerstandswurf misslang: bis 10 = A bis 20 = B bis 30 = C bis 40 = D ansonsten E. Wenn der Fluchtversuch unter Verwendung von Magie unternommen wird (insbesondere Bewegungs- oder Transportzauber), erleidet das Ziel beim Misslungenen Widerstandswurf drei separate kritische Treffer (Aufprall, Licht/Elektrizität und Hitze) mit den oben festgelegten Schweregraden.	Worte der Macht [13]
Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).	Verändern [15]
Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Zaubernder der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.	Körper erhalten [8]
Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St 1 Wesen pro Stufe des Zaubernden hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.	Gesetz des Kampfes [14]
Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.	Festes manipulieren [7]
Festes abkühlen (F)[5080] R: 3m / D: 24h Jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -30 °C abgekühlt werden, mit einer Rate von 0.03m³ / KR.	Gesetz des Eises [2]
Festes einfrieren (15m) (F)[5204] R: 15m / D: C(24h) Wie oben, aber Reichweite ist 15m und die Temperatur nimmt jede KR, in der der Zaubernde sich konzentriert um 25°C ab, bis zu einem Minimum von -130°C.	Festes verändern [9]
Festes einfrieren (B) (F)[5199] R: B / D: 24h Wie Festes erwärmen, aber kühlt es auf bis zu -20°C ab.	Festes verändern [3]
Festes einfrieren (F)[5082] R: 3m / D: 24h Wie Festes abkühlen, aber Material kann auf -140 °C abgekühlt werden mit einer Rate von (0.03m³ und -70 °C) / KR.	Gesetz des Eises [5]
Festes erhitzen (15m) (F)[5203] R: 15m / D: C(24h) Wie oben, aber Reichweite ist 15m und das Material erhitzt sich nur um 25°C pro KR Konzentration.	Festes verändern [8]
Festes erhitzen (B) (F)[5198] R: B / D: 24h Wie Festes erwärmen, aber Limit sind 250°C und es braucht für je 50°C eine KR. Der Zaubernde muß Gegenstand nur beim Zaubern berühren und ist immun gegen die Hitze.	Festes verändern [2]
Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.	Festes manipulieren [6]
Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.	Festes manipulieren [11]
Festes erhitzen (F)[5103] R: 3m / D: 24h Wie Festes erwärmen, aber Material kann auf bis zu 260 °C erhitzt werden mit einer Rate von 40°/KR.	Gesetz des Feuers [5]
Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.	Festes manipulieren [3]
Festes erwärmen (F)[5197] R: B / D: 24h Erwärmt 0,03m³ eines festen, unbelebten Materials auf bis zu 40°C.	Festes verändern [1]
Festes erwärmen (F)[5100] R: 3m / D: 24h Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (0.03m³ / St) kann auf 40 °C erwärmt werden (0.03m³ pro KR).	Gesetz des Feuers [2]
Festes formen (F)[7272] R: B / D: P Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.	Festes manipulieren [30]
Festes formen (F)[5210] R: B / D: P Der Zaubernde kann jedes unbelebte, feste Material bis 0,03m³ Größe mit seinen Händen formen.	Festes verändern [15]
Festes formen (F)[4372] R: B / D: C Der Zaubernde kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [15]
Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [6]
Festes kopieren (F)[3848] R: B / D: P Der Zaubernde kann 15 cm³ eines nichtmagischen festen Objektes duplizieren.	Wege des Kopierens [15]
Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.	Materie formen [20]
Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Der Zaubernde ist immun gegen die Kälte.	Festes manipulieren [12]
Festhalten (F)[14936] R: B / D: V / WW:-20 Wie Schmerz, außer dass das Ziel pro 10 Fehlwurf 10 Minuten lang -75 auf alle Aktivitäten hat.	Zeichen der Macht [11]
Festkörper analysieren (I)[6533] R: 3m / D: - Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Festkörper.	Untersuchungen [14]
Festkörper beleben (F)[15956] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann bis zu 30 Liter pro Stufe eines beliebigen festen Materials innerhalb der Reichweite beleben. Der Festkörper bewegt sich (bis zu 30cm pro Stufe des Zaubernden pro Runde) nach dem Willen des Zaubernden, vorbehaltlich der Umgebungsbedingungen (z. B. Hindernisse, Flexibilität des belebten Objekts usw.). Das Objekt kann sich selbstständig bewegen, z. B. ein Stativ, das auf seinen Beinen läuft usw. Das Objekt kann sich auch bewegen oder verbiegen, um zu laufen oder zu gleiten, je nach Wunsch des Zaubernden. Wenn das Objekt jedoch seine Form erheblich verändert, muss es seinen Bruchfaktor oder weniger würfeln, sonst wird es zerbrochen (wodurch der Belebungszauber aufgehoben wird). Die empfohlenen Trefferpunkte und AT finden Sie im RMCV. Der Ausweichenpool entspricht Stufe des Zaubernden. Festkörper können einmal pro Runde einen Wuchtwaffenangriff mit Pool 2 pro Stufe des Zaubernden ausführen. (Schadenskategorie ist 10x Stufe des Zaubernden).	Meister des Belebens [5]
Feststoffe verstoffwechseln (U•)[14226] R: S / D: 10min/St Wie Flüssigkeiten verstoffwechseln, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden ermöglicht, alle organischen Feststoffe zu konsumieren konsumieren kann.	Tänze der Veränderung [9]
Feuchtigkeit widerstehen (F)[8136] R: B / D: 10min/St Schützt den Körper, die Kleidung und das Haar des Ziels vor Feuchtigkeit, Schmutz, Schweiß o.ä. Zauber wirkt gegen alles, außer gegen vollständiges Einweichen.	Kleidung meistern [16]
Feuchtigkeitscreme (F)[8429] R: B / D: P Der Zaubernde kann trockene, rauhe und rissige Haut erweichen / heilen.	Wege des Äußeren [6]
Feuer analysieren (I)[14372] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlichem Feuer und darüber, wann und wie das bearbeitete Feuer gewonnen und bearbeitet wurde, einschließlich der Frage, womit das Feuer seit seiner Entzündung gespeist wurde. Es müssen einige Glutreste des Feuers vorhanden sein, um analysiert werden zu können.	Gesetz des Forschens [9]
Feuer beherrschen (F)[5120] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Feuers [50]
Feuer machen (F)[6892] R: 30cm / D: - Der Zaubernde kann ein Feuer von 60 cm Durchmesser starten, das solange brennt, wie Brennstoff vorhanden ist. Ein Ziel innerhalb der Reichweite (30cm) bekäme einen kritischen Treffer "A" durch Hitze.	Wege der Natur [3]
Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P Der Zaubernde macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.	Erschaffungen [5]
Feuer machen (F)[5202] R: B / D: - Läßt Holz oder andere brennbare Sachen sofort in Flammen ausbrechen.	Festes verändern [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Feuer widerstehen (F)[3273] R: 3m/St / D: 1min/St Läßt ein Gebiet von 10 m² pro Stufe richtig naß (Tropfnaß) werden. +5 / Stufe auf WW gegen Feuer.	Befestigungen meistern [13]
Feuer- / Eis- Klinge (E)[5040] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann seine Waffe mit Flammen oder glitzerndem Eis überziehen und verursacht so bei einem kritischem Treffer zusätzlich einen Schaden durch Feuer bzw. Eis (event. auch mit weiterem kritischem Treffer, je nach gewürfeltem).	Wege der Elemente [13]
Feueranalyse (I)[15762] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Natur und Herkunft von natürlicher Hitze und Feuer sowie darüber, wann und wie bearbeitete Hitze und Feuer gewonnen und bearbeitet wurden.	Analysen [12]
Feuerball (3m) (E)[3380] R: 30m / D: - Ein 30cm großer Ball entspringt der Handfläche des Zaubernden, der explodiert und auf ein Gebiet mit 3m Radius einwirkt. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.	Feuer [7] und Feurige Wege [9]
Feuerball (6m) (E)[3383] R: 30m / D: - Wie Feuerball, der Wirkungsbereich betrifft aber ein Gebiet mit 6 m Radius.	Feuer [10] und Feurige Wege [11]
Feuerball (E)[5106] R: 30m / D: - Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.	Gesetz des Feuers [8]
Feuerball (E)[5038] R: 1,5m/St / D: - Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.	Wege der Elemente [11]
Feuerball (E)[3388] R: 30-100m / D: - Wie oben, aber der Zaubernde kann entweder einen Feuerball mit 12 m Radius 30 m weit werfen oder einen 6m Ball 60 m weit oder einen 3 m Ball 100 m weit.	Feuer [15]
Feuerbolzen (100m) (E)[5108] R: 100m / D: - Wie Feuerbolzen (30m), aber mit Reichweite 100m.	Gesetz des Feuers [11] und Feurige Wege [13]
Feuerbolzen (150m) (E)[5114] R: 150m / D: - Wie Feuerbolzen (30m), aber mit Reichweite 150m.	Gesetz des Feuers [17] und Feurige Wege [18]
Feuerbolzen (30m) (E)[5104] R: 30m / D: - Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.	Gesetz des Feuers [6] und Feurige Wege [7]
Feuerbolzen (E)[5240] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Feuer schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Ergebnisse auf der Feuerbolzenangriffstabelle. Eine Feuerquelle muß in 3m Entfernung sein.	Gase verändern [9]
Feuerbolzen (E)[5035] R: 1,5m/St / D: - Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.	Wege der Elemente [8]
Feuerbolzen eckig (E)[5117] R: 100m / D: - Wie Blitz eckig (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.	Gesetz des Feuers [20]
Feuerbolzen V (E)[14666] R: 30m / D: 5KR Wie Feuerbolzen, aber fünf Bolzen werden im Abstand von jeweils einer KR aus der Handfläche des Zaubernden geschossen.	Feurige Wege [25]
Feuerklinge (F)[3381] R: 30m / D: 1KR/St Ein Breitschwert aus Feuer entspringt der Hand des Zaubernden. Der Zaubernde kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern als Feuerbolzen (normal würfeln) mit einem Bonus von +20. Der Zaubernde kann die Klinge als normalen Feuerbolzen werfen (jederzeit, auch beim Entstehen).	Feuer [8]
Feuerkontrolle (E)[25759] R: 1,5m/St / D: P Der Zaubernde kann jede auf Feuer basierende Lichtquelle im Wirkungsradius sofort verlöschen lassen oder jede normale, lichtspendende Vorrichtung (Kerzen, Fackeln, Lampen, usw.) entzünden. Dieser Spruch umfasst alle Lichtquellen bis zur Größe eines Lagerfeuers.	Gesetz des Feuers [9] und Feurige Wege [10]
Feuerkreis (E)[3385] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen opalen, 3 Meter hohen, unbeweglichen Kreis aus Feuer mit einem Radius von 3m und einer Dicke von 15cm um den Zaubernden herum. Jeder, der hindurch will, bekommt einen A-kritischen Treffer durch Hitze. Für jeden zusätzlichen eingesetzten Zauber steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (1=A, 2=B usw.)	Gesetz des Feuers [10] , Feuer [12] und Feurige Wege [14]
Feuerlöschen (F)[6099] R: 30m / D: - Jedes nicht magische Feuer im 3m/St Umkreis ist sofort gelöscht. Magisches Feuer muß einen WW machen, oder ist auch gelöscht.	Bäume meistern [16]
Feuerregen (E)[3392] R: 30m / D: 1KR/St Feuerbälle regnen vom Himmel in einem Gebiet von 15 x 15 x 15 m und verursachen krit. Treffer durch Hitze `A`.	Feuer [19]
Feuerresistenz (DF)[28106] R: B / D: 1h/St Die Festung ist für die Dauer des Zaubers magisch gegen Feuer resistent. Bevor ein Bauwerk Feuer fängt, erhält es einen Widerstandswurf auf der Stufe des Zaubernden. Wenn dieser Widerstandswurf erfolgreich ist, brennt das Gebäude nicht.	Befestigungen [4]
Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St Wie Hitzerüstung, halbiert aber alle Schadenspunkte durch Feuer und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).	Elementenschild [17]
Feuerrüstung (D)[3387] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel hat einen Bonus von +20 auf WW gegen Feuer/ Hitze und -20 auf alle Elementenangriffe mit Feuer/Hitze. Weiterhin halbiert der Zauber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert krit. Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).	Feuer [14] und Feurige Wege [17]
Feuerrüstung-Meisterschaft (E)[14668] R: 3m / D: 1min/St Wie Wahre Feuerrüstung, aber das Ziel kann nicht durch Feuerbasierende Angriffe verletzt werden.	Feurige Wege [50]
Feuerstab △ (FE)[19951] R: B / D: - Der Zaubernde lässt einen Flammenstoß aus der Spitze seines Zauberstabs schießen. Behandle dies als einen +20 Feuerbolzen mit einer Reichweite von 15m.	Wizardstab [8]
Feuerstopp (F)[28124] R: 30m / D: - Alle nicht-magischen Feuer im Wirkungsbereich (100m² pro Stufe) werden sofort gelöscht; magische Feuer müssen einen Widerstandwurf-Wurf bestehen, sonst werden auch sie gelöscht.	Befestigungen [13]
Feuersturm (E)[5111] R: 3m / D: 1KR/St Wie Flammen rufen, nur regnen kleine Flammenbällchen in einem 3m Kubus herab. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.	Gesetz des Feuers [14]
Feuersturm (E)[5043] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Erschafft einen Kubus (bis zu 3x3x3m), in dem kleine Flammenbällchen herabregnen. Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.	Wege der Elemente [17]
Feuerwall (E)[3377] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3mx3mx2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze. Für jeden zusätzlichen Zauber, den der Zaubernde zusätzlich ausgibt, steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (1=A, 2=B usw.)	Feuer [4] und Gesetz des Feuers [4]
Feuerwerk (E)[3577] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft farbige, explodierende Lichtkugeln.	Licht erschaffen [3]
Finden (1,5km/St) (I)[15524] R: 1,5km/St / D: C Wie Finden (30m/St), aber mit Reichweite 1500m pro Stufe.	Wahre Wahrnehmung [14]
Finden (1.5Km/St) (I c)[7702] R: 1,5km/St / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Anwärtigkeit [18]
Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Wege finden [18]
Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.	Wege finden [15]
Finden (30m/St) (I c)[7694] R: 30m/St / D: C Der Zaubernde erhält die Richtung und Entfernung zu einem ungeschützten Geist, dessen mentales Muster er mittels Mentales Muster speichern gespeichert hat.	Wahre Wahrnehmung [5] , Sternensinne [6] und Anwärtigkeit [7]
Finden (7,5km/St) (I)[15526] R: 7,5km/St / D: C Wie Finden (30m/St), aber mit Reichweite 7500m pro Stufe.	Wahre Wahrnehmung [20]
Finden (7.5Km/St) (I c)[7704] R: 7,5km/St / D: C Wie oben mit Reichweite 7,5 Km pro Stufe.	Anwärtigkeit [25]
Findender Stab △ (FI)[19956] R: 30m/St / D: 1min/St Der Stab zeigt in Richtung eines bestimmten Objekts oder Ortes, das der Zaubernde kennt und das sich in Reichweite befindet.	Wizardstab [13]
Finesse des Schmerzes (M)[19482] R: 3m/St / D: - Bewirkt, dass alle Zauber niedrigerer Stufen den Wünschen des Zaubernden hinsichtlich des Ortes entsprechen. Mit diesem Zauber ist es also möglich, einen Arm zu erschöpfen, einen Finger zu betäuben, ein Auge zu schädigen usw.	Wege der Grausamkeit [20]
Finte (U *)[5391] R: S / D: - Der Zaubernde macht eine Finte vor seiner nächsten Attacke, ohne Pool dafür aufbringen zu müssen. Ansonsten normale Regeln für Finten.	Meister des waffenlosen Kampfes [11]
Flamme (F)[14943] R: B / D: V / WW:-20 Wie Eis, außer dass das Ziel einen kritischen Treffer durch Hitze erleidet.	Zeichen der Macht [18]
Flamme (F)[3789] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann die Temperatur von 1 Gefäß/2 Stufen exakt kontrollieren. (Max. 300 °C). Kann Temp. nur erhöhen, nicht unter den Normalwert senken.	Wege des Experimentierens [5]
Flammen rufen (15m) (E)[5116] R: 15m / D: 1KR/St Wie oben, aber mit 15m-Kubus, und Reichweite 15m	Gesetz des Feuers [19]
Flammen rufen (3m) (E)[5105] R: 3m / D: 1KR/St Wie Feuerwall, erschafft aber einen Flammenkubus (bis zu 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Hitze ausgewürfelt.	Gesetz des Feuers [7]
Flammen rufen (6m) (E)[5109] R: 6m / D: 1KR/St Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m, und Reichweite 6m	Gesetz des Feuers [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Flammenschutz ¥ (F)[16063] R: B / D: P Dieser Schutz macht ein Gebäude feuerfest. Magisches und normales Feuer können die Struktur verbrennen (d. h. beschädigen), aber die Struktur brennt nicht weiter, sobald die Flammenquelle entfernt wurde. Hinweis: Dies schützt nicht vor Bränden im Inneren der Struktur, die zu weiteren Schäden an der Struktur führen würden.	Strukturresistenz [7]
Flammenwind (F c)[3390] R: 60m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde muß die Arme ausstrecken, aus denen ein Feuerstoß kommt. Er fächert sich auf, bis er in 60m Entfernung eine Breite von 6m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `A` durch Hitze.	Feuer [17]
Fledermausflügel (F*)[19401] R: S / D: 10min/St Verwandelt die Arme des Zaubernden in riesige fledermausähnliche Flügel (5m Spannweite), mit denen er mit einer Geschwindigkeit von 25m/Runde fliegen kann. Er kann nur wenig (20% der normalen Tragkraft) Gewicht mit sich führen.	Üble Veränderungen I [6]
Fledermaussinne (I)[6268] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt die "Sonar"-Fähigkeiten der Fledermaus mit Reichweiten bis 3m/Stufe. Der Zaubernde muß im Dunkeln sein oder die Augen geschlossen halten.	Tierfähigkeiten [5]
Fleisch vorbereiten[15908] R: B / D: 24h Dieser Spruch wird auf die nackte Haut gezaubert, damit sie auf das Tätowieren vorbereitet wird. Die Größe der Tätowierung in cm² ist zum Zeitpunkt festzulegen, an dem der „Fleisch vorbereiten"-Spruch zum ersten Mal gesprochen wird. Hierbei wird eine Umrandung nach Wahl des Zaubernden festgelegt (welche mit einem gespeicherten Design korrespondieren kann) und die aktuelle Tätowierung muss in diesem Gebiet hineinpassen. Jeder Versuch 2 Tätowierungen zu überlappen, führt bei Vollendung des zweiten Tattoos zur sofortigen Löschung beider Tätowierungen, bei dem Schaden entsteht, wie er bei dem Spruch „Tätowierung löschen" beschrieben wird. Dieser Spruch erlaubt jede lebende Haut als Untergrund für eine Tätowierung zu benutzen. Das Gebiet wird für die Instrumente und Farbpigmente durchlässig, auch wenn die Tätowierung normalerweise nicht möglich wäre. Wenn „Fleisch vorbereiten" täglich gezaubert wird, entstehen weder Schmerzen noch Infektionen.	Magische Tätowierungen [3]
Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P Der Zaubernde kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Zaubernder der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).	Materie formen [10]
Flexibilität der Leere (U)[28010] R: S / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Geist des Zaubernden, die Realität der Leere zu akzeptieren. Der Zaubernde ist dann in der Lage, die subtilen Unterschiede zwischen Objekten und Kreaturen wahrzunehmen, die aus der Leere stammen. Dies verhindert die Desorientierung, die normalerweise auftritt, wenn es an der notwendigen Realität mangelt, um genaue Wahrnehmungen zu bilden, wenn man es mit Kreaturen aus der Leere oder mit Bedingungen in der Leere selbst (den verschiedenen Grenzebenen der Dämonen usw.) zu tun hat.	Überlebenshilfe der Ebenen [25]
Flexible Verteidigung (D*)[19398] R: S / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper etwas formbar und flexibel zu machen, um Angriffen auszuweichen. Der Ausweichenpool erhöht sich um den Geschicklichkeitswert des Zaubernden.	Üble Veränderungen I [3]
Flicken (F)[8130] R: B / D: P Flickt gerissene oder löchrige Kleidung u.ä. durch grobes zusammennähen der Ecken. Kann auch zum Umändern von Kleidung benutzt werden.	Kleidung meistern [10]
Fliegen[14303] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann mit 5(km/h)/St fliegen. 5km/h entsprechen ca. 1,4m/s (B~8), also 30 km/h = 50m/KR = 8,3m/s	Gesetz der Gravitation [6]
Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit 100m pro Kampfrunde fliegen.	Erhabene Brücke [11] , Fortbewegung [13] , Bewegungen [25] und Mystische Flucht [30]
Fliegen (10m/Kr) (F)[4964] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit 10m/KR fliegen.	Fortbewegung [3]
Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St Wie oben mit 150m/KR.	Erhabene Brücke [17]
Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit 15m/KR Fliegen.	Bewegungen [11]
Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit 25m/KR fliegen.	Erhabene Brücke [5] und Fortbewegung [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Fliegen (45m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit 45m pro Kampfrunde fliegen.	Erhabene Brücke [7] , Fortbewegung [9] und Bewegungen [15]
Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit 5m/KR Fliegen.	Bewegungen [6] und Mystische Flucht [7]
Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Zaubernden (Der Zaubernde Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.	Heiliger Krieg [13]
Fliegen (F *)[4958] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann mit 30m pro Kampfrunde fliegen.	Bewegungen verbessern [20]
Fliegen (F)[15961] R: B / D: V Ermöglicht einem animierten Objekt/einer animierten Kreatur, per Flug zu seinem/ihrem Schöpfer zurückzukehren. Dieser Flug erfolgt auf der kürzestmöglichen Route mit einer Geschwindigkeit von 3 Meter pro Stufe des Zaubernden pro Runde. Dieser Zauber hält so lange an, bis er aufgehoben wird, der Zaubernde stirbt, der Gegenstand zum Zaubernden zurückkehrt oder der Gegenstand zerstört wird.	Meister des Belebens [10]
Fliegende Scheibe I (F)[5181] R: 3m / D: 10min/St Erschafft eine undurchsichtige Scheibe mit 2m Durchmesser, die der Zaubernde mental steuern kann. Sie kann bis zu 250 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 22 Km/h (ca. 60m pro KR). Sie hat eine ` Lebensenergie ` von 150.	Wege des Beförderns [5]
Fliegende Scheibe II (F)[5185] R: 3m / D: 10min/St Wie fliegende Scheibe I, aber sie hat einen Durchmesser von 30cm / Stufe, kann bis 500 Kg tragen, ist 38 Km/h (105m/KR) schnell und hat eine ` Lebensenergie ` von 250.	Wege des Beförderns [10]
Fliegende Scheibe III (F)[5189] R: 3m / D: 10min/St Wie Fliegende Scheibe II, aber sie kann bis 50 Kg pro Stufe tragen und ist 75 Km/h (210m/KR) schnell.	Wege des Beförderns [15]
Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.	Schicksal meistern [14]
Fluch analysieren (I)[15440] R: B / D: - Analysiert den Ursprung eines Fluchs, seine Magieart und gibt eine Vorstellung von seiner Wirksamkeit (d. h. seine Stufe).	Visionen der Vergangenheit [14]
Fluch brechen (F)[6779] R: B / D: P Bricht einen Fluch, dem der Widerstandswurf gegen diesen Zauber nicht gelingt. Die Stufe des Fluchs ist die Stufe des Zaubernden, der ihn gesprochen hat. Wenn der Fluch nicht gebrochen wurde, kann der Zaubernde erst dann einen neuen Versuch machen, wenn er neue Sprüche dieser Liste gelernt hat. oder sein MAW sich erhöht hat.	Austreibungen [7] und Zauber brechen [8]
Fluch der dritten Nacht: Nachtsicht (F)[19271] R: 3m / D: P Ab dem Aufwachen aus seiner nächsten normalen Schlafphase kann das Ziel nachts sehen, als wäre es Tag, aber bei Tageslicht sieht es nur, als wäre es tiefste Nacht.	Frost der Nacht [11]
Fluch der ersten Nacht: Schweigen (F)[19263] R: 3m / D: P Nach dem Erwachen aus seiner nächsten normalen Schlafphase wird das Ziel überhaupt nicht mehr sprechen wollen. Es muss auf irgendeine Weise motiviert werden, damit es spricht.	Frost der Nacht [3]
Fluch der letzten Nacht (F)[19282] R: 3m / D: V Während der nächsten normalen Schlafphase des Ziels steht es auf und versucht heimlich, seine Gefährten oder Angehörigen zu ermorden. Sobald die Morde vollbracht sind, kommt es zur Besinnung und erkennt, was es getan hat.	Frost der Nacht [30]
Fluch der Nachtsicht (F)[6334] R: 30m / D: P Opfer kann Nachts sehen, als wenn es Tag wäre, dafür sieht er Tagsüber so, als wenn es Nacht wäre.	Flüche [2]
Fluch der Rückenkrämpfe (F)[14042] R: 30m / D: P Jedes Mal, wenn das Ziel eine natürliche 66 oder 100 würfelt, verkrampft sich sein Rücken und er ist für 1-20 Runden teilweise oder vollständig gelähmt. Ein weiterer W100 Wurf bestimmt, wie hoch sein Malus auf alle Aktionen ist. Wenn er dabei eine weitere 66 oder 100 würfelt, so wird dies einfach drangehängt.	Gesetz der Rache [13]
Fluch der verlorenen Seele (M)[5504] R: 30m / D: V Ein Teil der Seele des Opfers wird in ein zufälliges Objekt in 150 Km Umkreis gesperrt, Ziel hat -30 auf alle Aktionen, bis das Objekt zerstört wurde. das Ziel weiß die Richtung zu seiner Seele liegt.	Seelen zerstören [12]
Fluch der vierten Nacht: Amnesie (F)[19279] R: 3m / D: P Nach dem Erwachen aus seiner nächsten normalen Schlafphase vergisst das Ziel, wer es ist, wer seine Freunde und Feinde sind und seinen gesamten Lebenshintergrund. Es behält seine Fertigkeiten und Zauberfähigkeiten (falls vorhanden), vergisst jedoch möglicherweise, dass es diese besitzt (nach Ermessen des Spielleiters).	Frost der Nacht [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Fluch der Wohnung (F)[14043] R: 30m / D: P Wie Raumfluch, betrifft aber eine Wohnung, deren Größe maximal 15 x 15 x 15 m³ betragen darf.	Gesetz der Rache [14]
Fluch der zweiten Nacht: Durst/Hunger (F)[19267] R: 3m / D: P Nach dem Aufwachen aus seiner nächsten normalen Schlafphase verspürt das Ziel einen unglaublichen Hunger oder Durst (nach Wahl der Zaubernde) und isst oder trinkt ununterbrochen, bis es krank oder bewusstlos wird. Das Ziel nimmt pro Monat bis zu 5kg zu.	Frost der Nacht [7]
Fluch des Darms (F)[6335] R: 30m / D: P Opfer kann nur noch Brot oder Molkereiprodukte essen, Gelingt ihm kein WW, entleert er sehr schnell seinen Darm und ist für 1-8 h zu jeder Handlung unfähig.	Flüche [4]
Fluch des Geizes (F)[14040] R: 30m / D: P Das Ziel gibt sein Geld nicht aus. Es wird es horten. Wenn jemand sein Geld stiehlt oder versucht, es auszugeben, wird er es mit mit all seiner Kraft und Macht verteidigen.	Gesetz der Rache [11]
Fluch des nagenden Hungers (F)[14037] R: 30m / D: P Wenn es genügend Nahrung gibt, frisst das Ziel so lange, bis es ohnmächtig wird. Das Ziel nimmt jeden Monat ½ bis 1½ kg zu. Es kann seinen Hunger einfach nicht stillen, es will immer mehr Nahrung.	Gesetz der Rache [8]
Fluch des Schwafelns (F)[14032] R: 30m / D: P Die Zielperson hat jetzt den Zwang, immer und immer wieder zu reden und zu reden. Das Ziel bekommt diesen Zwang jedes Mal, wenn es jemanden reden hört.	Gesetz der Rache [3]
Fluch des Schweigens (F)[14033] R: 30m / D: P Das Ziel möchte überhaupt nicht sprechen. Er muss auf irgendeine Weise motiviert werden, um ihn zum Reden zu bringen.	Gesetz der Rache [4]
Fluch des Shar Bu (F)[6341] R: 30m / D: P Opfer ist steril und impotent.	Flüche [11]
Fluch des Stadtmenschen (F)[19442] R: 30m / D: P Das Ziel erleidet einen Malus von -30 auf Nahrungssuche und -20 auf Spurenlesen, Fallenbau und Anschleichen & Verstecken im Freien.	Dunkle Flüche [2]
Fluch des unlöschbaren Durst (F)[14035] R: 30m / D: P Das Ziel kann nicht genug zutrinken bekommen. Es wird versuchen, jedes Gefäß, aus dem es trinkt, zu leeren und dann trotzdem mehr wollen.	Gesetz der Rache [6]
Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: - Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.	Visionen der Vergangenheit [2] , Forschungen [5] und Wissen über magische Dinge [11]
Fluch entdecken (I)[6333] R: 3m / D: 1min/St Gibt an, ob ein Fluch auf einer Person / Gegenstand liegt.	Flüche [1]
Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.	Verstand schützen [12]
Fluch erkennen (P)[14031] R: 30m / D: 1min/St Erkennt alle aktiven Flüche auf einem beliebigen Gegenstand.	Gesetz der Rache [2]
Fluch neutralisieren (1h/St) (F)[6863] R: B / D: 1h/St / WW:-20 Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.	Austreibungen [9]
Fluch neutralisieren (1min/St) (F)[6859] R: B / D: 1min/St / WW:-20 Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.	Austreibungen [4]
Fluch neutralisieren (1Tag/St) (F)[6869] R: B / D: 1Tag/St / WW:-20 Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.	Austreibungen [18]
Fluch neutralisieren (F)[6787] R: B / D: 1Tag/St / WW:-20 Wie oben, aber mit Dauer 1 Tag pro Stufe.	Zauber brechen [19]
Fluch neutralisieren (F)[6782] R: B / D: 1h/St / WW:-20 Wie oben, aber der Fluch wird 1 h pro Stufe neutralisiert.	Zauber brechen [11]
Fluch neutralisieren (F)[6777] R: B / D: 1min/St / WW:-20 Neutralisiert einen Fluch für die Dauer des Spruches. Der Fluch ist nicht gebrochen, und wirkt danach wieder.	Zauber brechen [6]
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.	Entdeckung meistern [20]
Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.	Wissen [3]
Flüche entdecken (P c)[5584] R: 15m / D: 1min/St(C) Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Flüche.	Entdeckung meistern [5]
Flüchen widerstehen (F)[6977] R: B / D: P Dieser Spruch darf nur einmal in einer Stufe auf dasselbe Objekt angewendet werden. Für den Fluch wird ein Widerstandswurf gemacht (Stufe des Zaubernden gegen die Stufe des Fluchs), Wenn der Widerstandswurf nicht klappt, ist der Fluch entfernt.	Innerer Schutz [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Flucht entdecken (P)[6545] R: S / D: 1min/St(c) Der Zaubernde entdeckt, ob eine Person, mit der er sich unterhält, auf der Flucht ist.	Detektivsinne [3]
Flucht I (F)[6606] R: S / D: 1KR Der Zaubernde kann binnen einer KR aus einer Kleiderfessel entkommen.	Wege des Entkommens [3]
Flucht II (F)[6609] R: S / D: 2KR Der Zaubernde kann binnen 2 KR aus einer Fessel aus Seilen entkommen.	Wege des Entkommens [6]
Flucht III (F)[6612] R: S / D: 3KR Der Zaubernde kann binnen 3 KR aus einer Fessel aus Leder oder Holz entkommen.	Wege des Entkommens [9]
Flucht IV (F)[6616] R: S / D: 4KR Der Zaubernde kann binnen 4 KR aus einer Fessel aus Ketten entkommen.	Wege des Entkommens [14]
Flucht V (F)[6619] R: S / D: 1min Der Zaubernde kann binnen 1 Minute aus einer Fessel aus verstärkten Ketten entkommen.	Wege des Entkommens [18]
Flucht VI (F)[6620] R: S / D: 2min Der Zaubernde kann binnen 2 Minuten aus einer Fessel aus Metallbändern (Handschellen) entkommen.	Wege des Entkommens [20]
Flucht VII (F)[6621] R: S / D: 3min Der Zaubernde kann binnen 3 Minuten aus einer Fessel aus soliden Metallfesseln oder Steinbändern entkommen.	Wege des Entkommens [25]
Flüchtig I (F)[3560] R: B / D: 1KR/St Hebt eine Eigenschaft um 1 Punkt pro 5 Stufen des Zaubernden. Eigenschaften können auch über das Maximum gesteigert werden, für 1 Punkt pro 10 Stufen des Zaubernden.	Kurzzeitige Veränderungen [5]
Flüchtig II (F)[3564] R: B / D: 1KR/St Wie Flüchtig I, aber mit 2 Punkten pro 5 Stufen.	Kurzzeitige Veränderungen [9]
Flüchtig III (F)[3568] R: B / D: 1KR/St Wie Flüchtig I, aber mit 3 Punkten pro 5 Stufen.	Kurzzeitige Veränderungen [13]
Flugkontrolle I (F)[14154] R: 30m / D: 1KR Der Zaubernde kann bis zu 20 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.	Ferntanz [6]
Flugkontrolle II (F)[14158] R: 30m / D: 1KR Der Zaubernde kann bis zu 40 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.	Ferntanz [11]
Flugkontrolle III (F)[14162] R: 30m / D: 1KR Der Zaubernde kann bis zu 60 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.	Ferntanz [17]
Flugkontrolle IV (F)[14165] R: 30m / D: 1KR Der Zaubernde kann bis zu 80 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.	Ferntanz [20]
Flüssigkeit analysieren (I)[6532] R: 3m / D: - Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.	Untersuchungen [13]
Flüssigkeit beleben (F)[15955] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann bis zu 30 Liter pro Stufe jeder Flüssigkeit innerhalb der Reichweite beleben. Die Flüssigkeit bewegt sich (bis zu 30cm pro Stufe des Zaubernden pro Runde) nach dem Willen des Zaubernden, abhängig von den Umgebungsbedingungen (z. B. Steigungen, Hindernisse usw.). Die Lebensenergie beträgt 5 pro Stufe des Zaubernden. Der Rüstungsschutz ist 2/0/0/0/1 und der Ausweichenpool beträgt Stufe des Zaubernden. Die Flüssigkeit kann einmal pro Runde einen Wuchtwaffenangriff mit Pool Stufe des Zaubernden ausführen (Schadenskategorie ist 5x Stufe des Zaubernden).	Meister des Belebens [4]
Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.	Flüssigkeiten manipulieren [2]
Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C Der Zaubernde kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [14]
Flüssigkeit klären (F c)[5216] R: B / D: C Entfernt aus 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit alle Sedimente und gelösten Stoffe.	Flüssigkeiten verändern [2] und Flüssigkeiten manipulieren [3]
Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [5]
Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.	Flüssigkeiten manipulieren [1]
Flüssigkeit kochen/gefrieren (F c)[5215] R: B / D: C 0,03m³ / Stufe Flüssigkeit können zum Kochen bzw. Gefrieren gebracht werden. Geschwindigkeit: 0,03m³ / KR.	Flüssigkeiten verändern [1]
Flüssigkeit kopieren (F)[3847] R: B / D: P Der Zaubernde kann 0,03m³ einer nichtmagischen Flüssigkeit duplizieren.	Wege des Kopierens [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C Entfernt aus 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit alle gelösten Stoffe.	Flüssigkeiten manipulieren [5]
Flüssigkeit umwandeln (F)[5233] R: B / D: P Kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in eine andere Flüssigkeit umwandeln, von der der Zaubernde eine Probe hat. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.	Flüssigkeiten verändern [50]
Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.	Materie formen [18]
Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.	Materie formen [19]
Flüssigkeit zu Wasser (F)[5226] R: B / D: P Verwandelt jede Flüssigkeit in Wasser.	Flüssigkeiten verändern [12]
Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: - Wie Gas analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.	Gesetz des Forschens [5] und Wege der Erforschung [8]
Flüssigkeiten bearbeiten (F)[4749] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann mit nichtmagischen Flüssigkeiten arbeiten.	Tränke / Gase herstellen [1] und Magie der Tränke [3]
Flüssigkeiten gefrieren (F c)[5079] R: 3m / D: C 0.03m³ Flüssigkeit/Stufe werden bis zum Gefrierpunkt abgekühlt, mit einer Rate von 0.03m³ / KR. Max. -30 °C.	Gesetz des Eises [1]
Flüssigkeiten kochen (F c)[5099] R: 3m / D: C 30 Liter einer Flüssigkeit pro Stufe können zum Kochen gebracht werden, mit einer Geschwindigkeit von 30 Liter / KR.	Gesetz des Feuers [1] und Feurige Wege [2]
Flüssigkeiten verstoffwechseln (U•)[14223] R: S / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, jede Art von Flüssigkeit zu konsumieren (in normalen Mengen) oder sich darin zu baden, ohne Schaden zu nehmen, da sein Körper sogar schädliche Flüssigkeiten in nahrhafte umwandelt. Zu beachten ist, dass extrem heiße oder extrem kalte Flüssigkeiten den Zaubernden aufgrund ihrer extremen Temperaturen weiterhin schädigen.	Tänze der Veränderung [6]
Flüssigkeitsanalyse (I)[15757] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft natürlicher Flüssigkeiten sowie darüber, wann und wie bearbeitete Flüssigkeiten gewonnen und verarbeitet wurden.	Analysen [7]
Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.	Haftung meistern [11]
Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.	Haftung meistern [12]
Foki (F)[28756] R: S / D: V Der Zaubernde erschafft einen magischen Foki, der für ein bestimmtes Ritual verwendet werden kann und bis zu 1 unterschiedlichen Foki pro fünf Stufen entspricht. So könnte ein Zaubernder der Stufe 15 einen magischen Foki erschaffen, der als bis zu drei verschiedene Arten von Foki nützlich wäre, z. B. alchemistisch, informativ und elementar.	Rituale beherrschen [10]
Fokus (U)[27978] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, die für einen "Geschwindigkeitswechsel"-Zauber erforderliche totale Konzentration zu entwickeln, ohne Gefahr zu laufen, seinen Geist bis zur dauerhaften Schädigung zu überanstrengen. Beachten Sie, dass alle Schäden durch Wahnsinn wirksam werden, jedoch nur vorübergehender Natur sind. Die Dauer des Wahnsinns entspricht dem Grad des Wahnsinns in Tagen.	Überlebenshilfe der Ebenen [5]
Fokus (U)[8108] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erhält +2 / Stufe auf Meditieren durch extreme Konzentration.	Körper meistern [11]
Fokus für mehrere (F)[3412] R: Sicht / D: 1KR/St Der Zaubernde kann Stufe Zielen einen Bonus von +10 auf statische und Bewegungsmanöver geben.	Fähigkeiten steigern [16]
Fokus I (F)[3399] R: 3m / D: 1KR/St Ziel bekommt einen Bonus von +10 für alle statischen Manöver.	Fähigkeiten steigern [3]
Fokus I (U)[3949] R: S / D: 1KR Nach diesem Spruch bekommt der Zaubernde einen Bonus von +10 auf seine nächste Einstimmung oder sein nächstes magisches Ritual.	Zauber beherrschen [3]
Fokus II (F)[3404] R: 3m / D: 1KR/St Ziel bekommt einen Bonus +20 auf statische Manöver und +10 auf Bewegungsmanöver.	Fähigkeiten steigern [8]
Fokus II (U)[3954] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +20.	Zauber beherrschen [8]
Fokus III (U)[3959] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +30.	Zauber beherrschen [13]
Fokus IV (U)[3964] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +40.	Zauber beherrschen [18]
Folgen (F)[6174] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde ist ein Freund für eine Insektenart und zieht sie an. Sie folgen ihm überall hin.	Insekten meistern [3]
Folgender Dunkelfeuerbolzen (E)[13918] R: 60m / D: - Wie Ecken Dunkelfeuerbolzen, aber der Bolzen kann so viele Wendungen machen wie nötig, und auch durch (mindestens 15cm große) Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 60m ist.	Gesetz der Dunkelheit [30]
Folter (F)[19475] R: 3m/St / D: P Verursacht beim Ziel 1 Organverletzung. Der Schaden entspricht der Stufe des Zaubernden. Je nach Organ sind weitere Auswirkungen zu erwarten: Ein beschädigtes Auge würde erblinden, eine beschädigte Leber hätte Schwierigkeiten, das Blut zu filtern, eine beschädigte Lunge würde die Sauerstoffaufnahme einschränken usw. Das betroffene Organ wird zufällig bestimmt.	Wege der Grausamkeit [13]
Folter (F)[4639] R: 30m / D: 1min/St Wie Schmerzen, nur werden 90% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [14]
Form[27270] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde ist in der Lage, die Form eines jeden bestehenden Tores innerhalb der bereits festgelegten Grenzen zu verändern. Die Form des Tores kann in jeder beliebigen Formation verändert werden, solange sich der Umkreis nicht verändert.	Arkanes Tor [5]
Form (F)[8035] R: B / D: V Der Zaubernde kann eine bestimmte Form durch Schmieden exakt duplizieren. Er kann so ein vorgegebenes Schwert exakt kopieren.	Schmieden [9]
Form / Gestalt verändern (F)[3691] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde kann eine bestehende Kreatur verändern. Die Veränderung kann innerhalb der halben Erschaffungszeit geschehen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.	Materie manipulieren [19]
Form / Gestalt verbessern (F)[3689] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde kann zu einer bereits bestehenden Kreatur Protoplasma (Stufe / 15 m3) hinzufügen oder welches wegnehmen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.	Materie manipulieren [17]
Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V Der Zaubernde kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.	Materie formen [3]
Form machen (F)[8034] R: B / D: - Dupliziert eine bestimmte Form invertiert in einem Empfänger-material (Ton, Gips, Stein).	Schmieden [8]
Form speichern (I)[4358] R: S / D: - Der Zaubernde kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.	Materie formen [1]
Formbarer Körper (F)[19400] R: S / D: 1min/St Der Körper des Zaubernden wird sehr formbar. Der Zaubernde kann jeden Teil seines Körpers auf das Dreifache seiner normalen Länge dehnen. Teile des Körpers, die für diesen Zauber relevant sind, sind Torso, Arme, Finger, Beine und Hals, sodass eine Person ihre Beine, ihren Torso, ihre Arme und Finger jeweils auf das Dreifache ihrer normalen Länge strecken kann, um sehr hoch zu greifen usw. Da der Körper des Zaubernden so formbar ist, können Umschlingen-Angriffe mit gestreckten Körperteilen ausgeführt werden, wie es ein Oktopus mit seinen Tentakeln tun würde. Der Zaubernde kann Angriffe mit Festhalten durchführen, wobei die Kampfwerte wie bei Krallenfinger I beschrieben berechnet werden.	Üble Veränderungen I [5]
Formen (F)[8352] R: B / D: C Der Zaubernde kann 0,03 m³ / Stufe Material wie gewünscht formen. Material hat beim Formen die Konsistenz von Lehm, danach wieder die normale.	Gesetz der Struktur [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Zaubernder ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.	Wege der Konstruktionen [50]
Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St Wie Wasserform und Nebelform, aber der Zaubernde kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.	Verändern [30]
Formen studieren (I)[6157] R: B / D: 1min Der Zaubernde speichert Form und Struktur von 1 Tier / Pflanze für den Gebrauch mit späteren Zaubern dieser Liste.	Formen der Natur [8]
Formwandlung Art I (FM)[14124] R: 30m / D: V Der Zaubernde kann das Ziel mithilfe der Formwandlungs-Regeln verwandeln. Dieser Zauber erlaubt die Verwendung einer Option aus der Liste „Äußeres Erscheinungsbild (Typ A)“. Dieser Zauber wirkt nur auf humanoide Ziele.	Formwandlung [1]
Formwandlung Art II (FM)[14126] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass zwei Optionen vom Typ A verwendet werden können.	Formwandlung [3]
Formwandlung Art III (FM)[14128] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass eine Option vom Typ B (Einfache Modifikation) verwendet werden kann.	Formwandlung [5]
Formwandlung Art IV (FM)[14130] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass zwei Optionen vom Typ A und eine vom Typ B verwendet werden können.	Formwandlung [7]
Formwandlung Art IX (FM)[14140] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass eine Optionen vom Typ D (Erhebliche Modifikationen) verwendet werden kann.	Formwandlung [17]
Formwandlung Art meistern (FM)[14148] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass fünf Optionen vom Typ A, vier vom Typ B, drei vom Typ C, zwei vom Typ D und eien vom Typ E verwendet werden können.	Formwandlung [45]
Formwandlung Art V (FM)[14132] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass drei Optionen vom Typ A und zwei vom Typ B verwendet werden können.	Formwandlung [9]
Formwandlung Art VI (FM)[14134] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass eine Optionen vom Typ C (Moderate Modifikationen) verwendet werden kann.	Formwandlung [11]
Formwandlung Art VII (FM)[14136] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass drei Optionen vom Typ A, zwei vom Typ B und eine vom Typ C verwendet werden können.	Formwandlung [13]
Formwandlung Art VIII (FM)[14138] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass vier Optionen vom Typ A, drei vom Typ B und zwei vom Typ C verwendet werden können.	Formwandlung [15]
Formwandlung Art X (FM)[14142] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass vier Optionen vom Typ A, drei vom Typ B, zwei vom Typ C und eine vom Typ D verwendet werden können.	Formwandlung [19]
Formwandlung I (FM)[14125] R: 30m / D: V Der Zaubernde kann das Ziel mithilfe der Formwandlungs-Regeln verwandeln. Dieser Zauber erlaubt die Verwendung einer Option aus der Liste „Äußeres Erscheinungsbild (Typ A)“. Dieser Zauber wirkt nur auf alle Ziele.	Formwandlung [2]
Formwandlung II (FM)[14127] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass zwei Optionen vom Typ A verwendet werden können.	Formwandlung [4]
Formwandlung III (FM)[14129] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass eine Option vom Typ B (Einfache Modifikation) verwendet werden kann.	Formwandlung [6]
Formwandlung IV (FM)[14131] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass zwei Optionen vom Typ A und eine vom Typ B verwendet werden können.	Formwandlung [8]
Formwandlung IX (FM)[14141] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass eine Optionen vom Typ D (Erhebliche Modifikationen) verwendet werden kann.	Formwandlung [18]
Formwandlung meistern (FM)[14149] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass fünf Optionen vom Typ A, vier vom Typ B, drei vom Typ C, zwei vom Typ D und eien vom Typ E verwendet werden können.	Formwandlung [50]
Formwandlung V (FM)[14133] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass drei Optionen vom Typ A und zwei vom Typ B verwendet werden können.	Formwandlung [10]
Formwandlung VI (FM)[14135] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass eine Optionen vom Typ C (Moderate Modifikationen) verwendet werden kann.	Formwandlung [12]
Formwandlung VII (FM)[14137] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass drei Optionen vom Typ A, zwei vom Typ B und eine vom Typ C verwendet werden können.	Formwandlung [14]
Formwandlung VIII (FM)[14139] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass vier Optionen vom Typ A, drei vom Typ B und zwei vom Typ C verwendet werden können.	Formwandlung [16]
Formwandlung X (FM)[14143] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass vier Optionen vom Typ A, drei vom Typ B, zwei vom Typ C und eine vom Typ D verwendet werden können.	Formwandlung [20]
Forschen (I)[6529] R: B / D: - Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.	Untersuchungen [10]
Forschung (F)[16058] R: S / D: 24h Der Zaubernde erhält einen Bonus von +25 auf Versuche, den Zweck, den Ursprung und die Auswirkungen eines bestimmten Schutzzaubers zu erforschen.	Strukturresistenz [1] und Schutz für Festungen [1]
Forschung (I)[28164] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, spezielle Sprengstoffzauber zu erforschen.	Sprengstoffe [1]
Forschung (I)[15952] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, die notwendigen Zauber zu bestimmen, um ein gewünschtes Ziel in Bezug auf ein belebtes Objekt/eine belebte Kreatur zu erreichen.	Meister des Belebens [1]
Forschung (I)[14030] R: S / D: 24h Erlaubt dem Zaubernden, spezielle Flüche zu erforschen, die er als Teil seines Repertoires verwenden kann.	Gesetz der Rache [1]
Fortsetzung (F)[28781] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erhält 1 Zauber pro Minute, während dieser Zauber wirkt. Dieser Zauber erspart dem Zaubernden nicht die Notwendigkeit, nach Abschluss eines Rituals zu schlafen.	Rituale beherrschen [30]
Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V Der Zaubernde kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..	Geburtshilfe [14]
Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: - Gibt dem Zaubernden komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).	Geburtshilfe [13]
Frage (M)[7778] R: 3m / D: - Das Ziel muß eine einfache Frage wahrheitsgemäß beantworten.	Verstand kontrollieren [1] , Wege der Betörung [1] , Druidenfriede [2] und Wege der Stimme [2]
Frage (M)[5494] R: 30m / D: - Ziel muß eine einfache Frage beantworten.	Seelen zerstören [1]
Frage I (M)[15461] R: 3m / D: - Das Ziel muss eine einfache Frage kurz beantworten. Die Frage wird mental gestellt und beantwortet.	Visionen des Geistes [1]
Frage III (M)[15462] R: 3m / D: - Wie Frage I, außer dass das Ziel 3 Fragen (1/Runde) beantworten muss.	Visionen des Geistes [3]
Freier Geist (U)[15427] R: S / D: V Wenn der Körper des Zaubernden zerstört wird, kann seine Psyche frei reisen (wie in Reise des Geistes V), bis sie einen physischen Körper findet, den sie bewohnen kann. Wenn der Körper besetzt ist, kann der Zaubernde einen Willenskampf initiieren, um den Körper zu übernehmen. Wenn dies nicht gelingt, muss der Zaubernde einen Widerstandswurf mit 50 Bonus bestehen, sonst stirbt seine Psyche und wird in die nächste für ihn bestimmte Existenzebene geschickt.	Reise des Geistes [40]
Fremde Gestalt (F)[28447] R: S / D: 1h Wie Verkleidung, außer dass der Zaubernde alle physischen Eigenschaften der Fremden annimmt.	Gesetz der äußeren Ebene [14]
Fremde Präsenz (I)[28426] R: 30mR / D: - Der Zaubernde nimmt jedes Wesen aus einer anderen Ebene der Existenz innerhalb der Reichweite wahr.	Gesetz der äußeren Ebene [4]
Fremde Quelle der Macht (F)[3485] R: V / D: V Der Zaubernde kann jeden Spruch der 1. Stufe einer beliebigen Quelle der Macht sprechen.	Gesetz der Magie [19]
Fremden Spruch speichern (U)[3988] R: S / D: V Wie Zauber speichern, aber der Zaubernde kann den Spruch eines anderen (willigen) Magiekundigen speichern. Kosten wie oben, beide müssen sich berühren und die Spruchstufe des Zaubers, der gespeichert wird, darf nicht höher sein als die Stufe des Zaubernden.	Zauber speichern [6]
Fremdes Essen erschaffen (F)[8095] R: B / D: P Erschafft Essen / Getränke für Angehörige anderer Rassen bzw. für fremde Kreaturen, deren Geschmäcker sich stark von denen der hominoiden Rassen unterscheiden. Es entstehen 0,03 m³ Essen / Getränke pro Stufe. Essen ist von normaler Qualität, nichts ausgefallenes.	Wege des Feinschmeckers [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Fremdwissen I (I)[28594] R: S / D: 1Besuch Der Zaubernde kann eine seiner Wissensfertigkeiten als entsprechende Fremdwissensfertigkeit für die Ebene/ Dimension verwenden, in der er sich gerade befindet. Der Zauber hält so lange an, wie der Zaubernde in der Ebene/Dimension verbleibt. Er kann nicht mehr als 5 Fremdwissen-Zauber gleichzeitig wirken.	Wissen über Fremdartige [10]
Fremdwissen II (I)[28604] R: S / D: 1Besuch Wie Fremdwissen I, außer dass der Zaubernde zwei seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.	Wissen über Fremdartige [14]
Fremdwissen III (I)[28614] R: S / D: 1Besuch Wie Fremdwissen I, außer dass der Zaubernde drei seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.	Wissen über Fremdartige [19]
Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C Der Zaubernde kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.	Meister der Wahrnehmung [50]
Freunde (F)[27830] R: B / D: P Pro 10 Stufen des Zaubernden kann eine Entität, einschließlich des Zaubernden, Immunität gegen die Manipulationen des Nexus erhalten. Beispielsweise kann ein enger Vertrauter des Zaubernden innerhalb des Erdknotens mit einem MMF von 3 Zauber wirken, während alle anderen Entitäten keinen Vorteil haben usw.	Erdknoten meisten [75]
Freundschaft (M c)[6247] R: S / D: C Alle Tiere in 3 m Umkreis reagieren freundlich auf den Zaubernden. Erlaubt keine Kontrolle über die Tiere.	Tiere meistern [7]
Freundschaft (M)[6112] R: 30m / D: 1h/St Ziel glaubt, daß der Zaubernde ein guter Freund ist.	Druidenfriede [6]
Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St Ein Tier wird den Zaubernden als guten Freund betrachten. Der Zaubernde kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.	Gesetz des Vertrauten [12]
Freundschaft c[16228] R: 3m / D: C Alle Tiere innerhalb von 3m um den Zaubernden herum verhalten sich ihm gegenüber freundlich; er kontrolliert die Tiere jedoch nicht.	Meister der Tiere [7]
Freundsprache (30m) (I c *)[7717] R: 30mR / D: C Wie oben mit 30m Radius.	Durch den Geist reden [19]
Freundsprache (3m) (I c *)[7713] R: 3mR / D: C Wie mentale Sprache, wird aber nur an Wesen nach Wahl des Zaubernden `übertragen`.	Durch den Geist reden [14]
Freundtöter (F)[6346] R: 30m / D: P Immer, wenn das Opfer bis 3m neben einer befreundeten Figur kämpft, greift er diese mit 10% an und versucht sie zu töten.	Flüche [25]
Frivolität (M)[7592] R: 3m/St / D: P Ziel kann sich nicht längere Zeit auf ein Thema konzentrieren. Verdoppelt die Lernzeit und Kosten von Zaubern u.ä.	Psychose meistern [5]
Frivolität heilen (H)[7899] R: B / D: P Der Zaubernde kann das Ziel von einer Gewohnheit heilen, die nur unnütze Zeitverschwendung ist.	Verstand heilen [6]
Fromme Begeisterung[19504] R: S / D: 1KR/St Der Heilige Champion ist für die Dauer dieses Zaubers im Berserkergang. Er kann den Zauber, und somit den Berserkergang, aber jederzeit beenden.	Heiliger Champion [7]
Froststab △ (FE)[19949] R: B / D: - Der Zaubernde lässt einen kalten Luftstoß aus der Spitze seines Zauberstabs strömen. Dies wird als ein +10 Feuerbolzen mit einer Reichweite von 10m behandelt, der kritische Treffer durch Kälte erzeugt.	Wizardstab [6]
Fruchtbarkeit bestimmen (I)[16136] R: 30m / D: 1min/St(C) Die Zaubernde weiß, wie fruchtbar Boden, Pflanzen und Tiere sind und ob sie angereichert werden müssen. Die Zaubernde kann jede Runde einen anderen Bereich von 1,5m Radius untersuchen.	Anreicherung [1]
Frühaufsteher (U S *)[8264] R: S / D: - Weckt den Zaubernden zu einem bestimmten Zeitpunkt.	Gesetz des Farmers [2]
Fühlen (P c *)[7691] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde bekommt eine ungefähre Vorstellung der Rasse und der Stufe eines Lebewesens, Das Wesen muß zuerst durch Gegenwart oder wahre Gegenwart lokalisiert werden.	Anwärtigkeit [2]
Fühlen (U*)[5013] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Fühlen.	Sinne verbessern [7] und Mönchsinne [7]
Fühlende Bäume suchen (F)[6102] R: S / D: - Der Zaubernde kennt die Position jedes fühlenden Baums in 3m/St Umkreis.	Bäume meistern [19]
Fühlenden Baum finden (P)[6097] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde erfährt Richtung und Entfernung zum nächsten fühlenden Baum (C&T I, S.51).	Bäume meistern [14]
Fühlenden Baum heilen (H)[6104] R: B / D: P Wie 10), aber der Zaubernde kann einen fühlenden Baum heilen.	Bäume meistern [25]
Führer beschwören (F)[6198] R: 1,5km/St / D: V Der Zaubernde konzentriert sich auf einen Ort oder ein bestimmtes Gelände, und ein kleines Tier taucht auf und führt den Zaubernden dorthin. Die Reise kann zwischen Minuten und Tagen dauern.	Natur beschwören [3]
Futtersuche (I)[8084] R: 30m/St / D: C Der Zaubernde findet in Reichweite entsprechendes Futter, falls welches vorhanden ist (+100 auf Nahrung finden).	Wege des Feinschmeckers [11]
Gas analysieren (I)[4205] R: 3m / D: - Gibt Herkunft und Art eines Gases an. Sofern zutreffend auch wann und wie es bearbeitet wurde.	Gesetz des Forschens [4] , Wege der Erforschung [5] und Untersuchungen [15]
Gas beleben (F)[15954] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann bis zu 30 Liter pro Stufe jedes Gases innerhalb seiner Reichweite beleben. Das Gas bewegt sich (bis zu 30cm pro Stufe des Zaubernden pro Runde) nach dem Willen des Zaubernden, abhängig von den Umgebungsbedingungen (z. B. Wind, Zugluft usw.). Ein giftiges Gas kann verwendet werden, um jede Kreatur anzugreifen, für die es giftig ist, indem es von der Kreatur eingeatmet wird. Belebtes Gas hat 5 Lebensenergie pro Stufe des Zaubernden, der es erschaffen hat. Der Rüstungsschutz ist 2/0/0/0/1 und der Ausweichenpool beträgt 1 pro Stufe des Zaubernden.	Meister des Belebens [3]
Gas formen (F)[4370] R: B / D: C Der Zaubernde kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [13]
Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Zaubernden mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [4]
Gas kopieren (F)[3846] R: B / D: P Der Zaubernde kann 0,03m³ eines nichtmagischen Gases duplizieren.	Wege des Kopierens [13]
Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.	Materie formen [17]
Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C Alles Gas in 3m Umkreis um den Zaubernden wird zu atembarer Luft.	Gas manipulieren [15]
Gas zu Luft (F)[5482] R: 30m / D: P Verwandelt jedes Gas in Sauerstoff mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR, solange der Zaubernde sich konzentriert.	Gas zerstören [8]
Gas zu Luft (F)[5243] R: B / D: P Alles Gas in 3m Umkreis um den Zaubernden wird zu atembarer Luft.	Gase verändern [12]
Gasanalyse (I)[15755] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von Erdgas sowie darüber, wann und wie bearbeitetes Gas gewonnen und bearbeitet wurde.	Analysen [5]
Gase bearbeiten[16084] R: S / D: 24h Wie Flüssigkeiten bearbeiten, nur kann der Zaubernden nicht-magisches Gas bearbeiten.	Tränke / Gase herstellen [5]
Gase verstoffwechseln (U)[14230] R: S / D: 10min/St Wie Flüssigkeiten verstoffwechseln, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden ermöglicht, jedes Gas zu konsumieren oder darin zu baden.	Tänze der Veränderung [14]
Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.	Heiliger Krieg [19]
Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jedes Gas wie normale Luft atmen.	Verändern [8]
Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.	Verzauberung des Körpers [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.	Haftung meistern [8]
Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.	Haftung meistern [9]
Geas (M)[7790] R: 3m / D: V Das Ziel bekommt eine Aufgabe (muß innerhalb seiner Fähigkeiten liegen), kann er sie nicht erfüllen, bekommt er vom Meister festgesetzte Auflagen.	Verstand kontrollieren [15]
Gebet (U)[6061] R: S / D: C Gibt dem Zaubernden 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.	Zeremonien [1]
Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: - Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.	Zeremonien [25]
Gebet I (D c)[6840] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 5 auf alle Resistenzwürfe und alle Manöverproben (Geschicklichkeit, Balancieren im Kampf, Patzer...). Wenn der Spruch nur auf den Zaubernden selbst angewendet wird, ist keine Konzentration nötig und Dauer ist 1min/Stufe.	Schutz [1]
Gebet I (D)[6967] R: S / D: 1min/St Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Widerstandswürfe und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)	Innerer Schutz [5]
Gebet II (D)[6971] R: S / D: 1min/St Wie Gebet I, aber der Bonus ist 10.	Innerer Schutz [10]
Gebet III (D c)[6847] R: 30m / D: C Wie Gebet I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).	Schutz [11]
Gebet III (D)[6975] R: S / D: 1min/St Wie Gebet I, aber der Bonus ist 15.	Innerer Schutz [15]
Gebet V (D c)[6852] R: 30m / D: C Wie Gebet I, aber Bonus ist 25, auf 1-5 Ziele aufgeteilt.	Schutz [18]
Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.	Zauber verbessern II [7]
Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.	Zauber verbessern II [12]
Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.	Zauber verbessern II [18]
Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.	Gas manipulieren [9]
Gebogener Steinwall (F)[6233] R: 3m / D: P Wie 11), aber der Wall kann bis zum Halbkreis gebogen sein.	Steine meistern [16]
Gebogener Wall (E)[5627] R: 15m / D: P Wie jeder andere Wallspruch. Wall kann zu Halbkreis gebogen werden.	Gesetz der Barriere [30]
Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.	Flüssigkeiten manipulieren [10]
Geborgte Energie[25879] R: S / D: P Der Zaubernde kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zaubernde diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20. Solange der Zaubernde nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.	Zauber speichern [13] , Runen [16] und Spruchkontrolle [16]
Gebundenen lokalisieren (P)[19531] R: S / D: C Gibt die Richtung und Entfernung zu einem gebundenen Tier des Zaubernden an (nach seiner Wahl, wenn er mehr als eines hat).	Tiere binden [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geburt (F)[8061] R: B / D: P Der Zaubernde kann bei der Geburt eines Tieres helfen. Wenn der Fötus nicht geschädigt ist, kommt es in 90% aller Fälle nicht zu Komplikationen. Nur bei Lebendgeburten.	Wege der Tierhaltung [11]
Geburtszeichen (I)[15294] R: B / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden herauszufinden, ob das Ziel ein günstiges Geburtszeichen für den Einsatz von Metamorphose-Zaubern hat. Würfle 1W100: 1-75: kein wahrscheinlicher Kandidat. 76-90: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1-10 einsetzen. 91-95: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1-20 einsetzen. 96–97: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1–25 einsetzen. 98–99: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1–30 einsetzen. 100: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1–50 einsetzen.	Metamorphose [1]
Gedanken (I M c)[7725] R: 30m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde erfährt die Oberflächengedanken des Ziels. Wenn diesem sein WW um mehr als 25 gelingt, so merkt es, was vorgeht. Der Zaubernde kann sich pro KR auf ein Wesen konzentrieren.	Geist verschmelzen [5] , Visionen des Geistes [5] und Wege der Betörung [8]
Gedanken der Tiere (I c)[6249] R: 30m / D: C Der Zaubernde versteht/sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.	Tiere meistern [9]
Gedanken stehlen (M c)[7735] R: 30m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde kann pro KR einen Gedanken oder eine Erinnerung aus dem Verstand des Opfers entfernen.	Geist verschmelzen [30] , Visionen des Geistes [30] und Wege der Betörung [50]
Gedankenlesen (M)[6988] R: 30m / D: 1KR/St Der Zaubernde erfährt die oberflächlichen Gedanken, Gefühle und Wahrnehmungen eines Feindes. Wenn dem Feind der Widerstandswurf um mehr als 25 gelingt, bemerkt er, was vorgeht.	Wege der Erzfeinde [9]
Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St Das Gehirn des Zaubernden wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.	Verstand schützen [8]
Gedankenschrei (M*)[16362] R: 3mR / D: - Jeder innerhalb des Radius ist ein Ziel. Alle, die nicht widerstehen, sind für 1 Runde pro 10 Fehlwurf benommen.	Wege der Stimme [25]
Gedankensprache (100m) (I*)[16359] R: 100mR / D: C Wie Gedankensprache (3m), außer dass die Reichweite 100m beträgt.	Wege der Stimme [14]
Gedankensprache (30m) (I*)[16358] R: 30mR / D: C Wie Gedankensprache (3m), außer dass die Reichweite 30m beträgt.	Wege der Stimme [11]
Gedankensprache (3m) (I*)[16354] R: 3mR / D: C Der Zaubernde kann Gedanken an alle Personen in einem Umkreis von 3m Radius senden.	Wege der Stimme [7]
Gedankensprache I (P)[28584] R: S / D: C Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde direkt mit dem Geist eines beliebigen Wesens spricht. Er muss die Sprache des Wesens nicht kennen, die Worte „übersetzen sich von selbst".	Wissen über Fremdartige [5]
Gedankensprache II (P)[28592] R: S / D: C Wie Gedankensprache I, außer dass der Zaubernde komplexere Konzepte kommunizieren kann, wobei jedoch die Wahrscheinlichkeit von Fehlinterpretationen hoch ist.	Wissen über Fremdartige [9]
Gedankensprache III (P)[28612] R: S / D: C Wie Gedankensprache I, außer dass der Zaubernde die Sprache relativ fließend beherrscht. Der Akzent des Zaubernden ist nicht perfekt, aber die Wahrscheinlichkeit von Fehlinterpretationen ist gering.	Wissen über Fremdartige [18]
Gedankensprung (F)[25995] R: ∞ / D: - Wenn der Zaubernde Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zaubernde wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.	Arkanes Tor [18] , Fortbewegung [22] , Erhabene Brücke [22] und Türen des Geistes [35]
Gedankenstimme (1,5km) (I*)[16305] R: 1,5km / D: C Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 1500m.	Ferne Stimme [14]
Gedankenstimme (1,5km/St) (I*)[16308] R: 1,5km/St / D: C Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 1500m pro Stufe.	Ferne Stimme [25]
Gedankenstimme (100m) (I*)[16299] R: 100m / D: C Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 100m.	Ferne Stimme [4]
Gedankenstimme (150m) (I*)[16301] R: 150m / D: C Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 150m.	Ferne Stimme [6]
Gedankenstimme (300m) (I*)[16302] R: 300m / D: C Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 300m.	Ferne Stimme [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gedankenstimme (30m) (I*)[16298] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann mental mit jedem denkenden Wesen sprechen.	Ferne Stimme [2]
Gefallen (U)[5981] R: S / D: - Der Zaubernde erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.	Schicksal meistern [20]
Gefälschtes Hellsehen (DI)[14109] R: B / D: V Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einem Subjekt eine falsche Vision auferlegen, die von Hellsehern entdeckt werden soll. Die falsche Vision muss relativ einfach sein und darf nicht länger als 24 Stunden projiziert werden. Das heißt, die Ereignisse in der Vision dürfen nicht länger als 24 Stunden andauern. Der einzige Weg, diesen Zauber zu durchbrechen, besteht darin, wiederholt zu hellsehen und die Dauer ablaufen zu lassen oder zu bemerken, dass etwas äußerst unwahrscheinlich ist oder dass sich die Ereignisse in der Hellseherei wiederholen. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 8.	Wächter der Wahrsagerei [9] und Wächter der Hellsicht [9]
Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zaubernde kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der Zaubernde nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.	Wege der Öffnung [22]
Gefäß der Erde (S*)[27626] R: S / D: 2h/St Wie Erderhaltung, außer dass bei Überschreitung der Dauer die Seele des Zaubernden im Erdknoten verbleibt, anstatt in das entsprechende Jenseits überzugehen. Für einen Zeitraum von 1 Tag/Stufe nach dem Verlassen der Seele befindet sich der Zaubernde „im“ Erdknoten und kann in seinen eigenen Körper zurückkehren, wenn dieser geheilt ist und sich innerhalb des Erdknotens befindet, oder er kann in einen anderen toten Körper eintreten und diesen besitzen, der wieder lebensfähig gemacht wurde. Wenn keine dieser Bedingungen innerhalb der Dauer von 1 Tag/Stufe erfüllt ist, verwandelt sich der Zaubernde in einen der „hohen” oder „höheren” Untoten und übernimmt in der Regel dessen normale Ausrichtung und Charakter (nach Ermessen des Spielleiters). Der Zaubernde kann seinen eigenen Körper (oder jeden anderen Körper, den er vorzeitig „erlangt” hat) absichtlich verlassen, um ohne Körper in den Erdknoten einzutreten, wie oben beschrieben. Die Frist von 1 Tag/Stufe beginnt in dem Moment, in dem der Zaubernde ohne Körper in den Erdknoten eintritt.	Wege der Urmagie [19]
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.	Gesetz des Blutes [60]
Geformter Treffer (F)[4105] R: B / D: V Die nächste kritische Attacke wird auf einer Tabelle nach Wahl des Zaubernden ausgewürfelt.	Klinge des Kriegers [20]
Geformtes entdecken (I)[3673] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde entdeckt, ob ein Wesen oder Objekt mit Hilfe Sprüche dieser Liste erschaffen wurde.	Materie manipulieren [1]
Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6KR Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann. Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zaubernden, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.	Wege der Schnelligkeit [52]
Gefühl (M)[14829] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde bewirkt, dass das Ziel eine bestimmte Emotion empfindet.	Befehle [8]
Gefühle (I c)[7723] R: 15m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde erfährt die genauen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.	Geist verschmelzen [3] und Wege der Betörung [6]
Gefühle (M)[7786] R: 30m / D: 1min/St Verursacht eine beliebige Emotion beim Ziel.	Verstand kontrollieren [9]
Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C Der Zaubernde versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.	Gesetz der Natur [25]
Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C Der Zaubernde versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.	Gesetz der Natur [13]
Gefühle entdecken (P)[6546] R: S / D: 1min/St(c) Der Zaubernde spürt die dominanten Emotionen eines Ziels.	Detektivsinne [4]
Gefühle kopieren (F)[3838] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann die Gefühle eines Ziels exakt miterleben.	Wege des Kopierens [5]
Gefühllosigkeit (M c)[7759] R: 30m / D: C Ein zufälliges Glied wird gefühllos und nutzlos.	Sinne kontrollieren [2]
Gefühlswunder I (E)[4820] R: 30m / D: 10min/St Wie Geruchswunder, es kann jedoch allen Objekten und Oberflächen in 3mR ein von ihrer tatsächlichen Beschaffenheit verschiedenes Gefühl verliehen werden. Ein Schlag auf eine Oberfäche oder ein Objekt hebt den Zauber NUR für diese Oberfläche/dieses Objekt auf.	Fühlen-Tasten-Schmecken [5] , Gesetz der Illusionen [5] und Wiedererschaffungen [8]
Gefühlswunder II (E)[4823] R: 30m / D: 10min/St Wie Gefühlswunder I, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch zwei mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.	Fühlen-Tasten-Schmecken [10]
Gefühlswunder III (E)[4827] R: 30m / D: 10min/St Wie Gefühlswunder II, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch drei mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.	Fühlen-Tasten-Schmecken [15]
Gefühlswunder V (E)[4828] R: 30m / D: 10min/St Wie Gefühlswunder II, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch fünf mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.	Fühlen-Tasten-Schmecken [20]
Gegabelter Bolzen (U *)[3975] R: S / D: 1AT Der Zaubernde kann seinen nächsten Elementenbolzenangriff gabeln, so daß er zwei Ziele trifft. Die Ziel müssen innerhalb von 90° seines Sichtfeldes stehen. Der Angriffswert wird halbiert.	Zauber formen [12]
Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Zaubernde oder magische Gegenstand in Reichweite ist.	Verstand schützen [5]
Gegenkanal I (F)[6858] R: 30m / D: - Beendet eine Übertragung des Spruchs Kanal I. Kein WW.	Austreibungen [3]
Gegenkanal III (F)[6860] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-III.	Austreibungen [5]
Gegenkanal V (F)[6864] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-V.	Austreibungen [10]
Gegenkanal VIII (F)[6866] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-VIII.	Austreibungen [12]
Gegenkanal X (F)[6867] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-X.	Austreibungen [15]
Gegenkanäle (F)[6775] R: 30m / D: - Beendet eine Übertragung eines beliebigen Kanal-Spruchs, wenn der Resistenzwurf für den Spruch fehlgeht.	Zauber brechen [4]
Gegenstand analysieren I (I)[7544] R: B / D: - Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 15 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [4]
Gegenstand analysieren II (I)[7548] R: B / D: - Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 30 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [10]
Gegenstand analysieren III (I)[7551] R: B / D: - Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 45 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [15]
Gegenstand analysieren V (I)[7552] R: B / D: - Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 75 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [20]
Gegenstand analysieren VII (I)[7554] R: B / D: - Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 100 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [30]
Gegenstand entleeren (F)[15940] R: B / D: P Der Zaubernde kann einem Gegenstand seine gesamte Magie entziehen. Die Magie wird entweder abgeleitet oder mithilfe des Zaubers Immaterieller Speicher für die spätere Verwendung gespeichert.	Meister des Absorbierens [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gegenstand erforschen (I)[26756] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden zu bestimmen, welche Materialien und Verfahren für die Konstruktion und/ oder Verzauberung eines bestimmten Gegenstandes erforderlich sind. Wenn der Meister der Meinung ist, dass die Konstruktion nicht innerhalb der normalen Fähigkeiten des Zaubernden liegt, kann er vom Zaubernden verlangen, dass er nach Forschungshilfen wie einer Bibliothek oder einem anderen erfahrenem Alchemisten sucht. Natürlich stellt dieser Zauberspruch nicht die Materialien oder Fähigkeiten zur Verfügung, die für die Ausführung der Konstruktion oder der Verzauberung erforderlich sind.	Alchemistische Vorbereitungen [1]
Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: - Der Zaubernde bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).	Forschungen [1]
Gegenstand speichern (I)[15929] R: B / D: P Der Zaubernde kann sich die genauen physikalischen Eigenschaften eines Gegenstands merken, z. B. Abmessungen, Zusammensetzung, Gewicht usw.	Meister des Absorbierens [1]
Gegenstände schätzen (I)[7542] R: B / D: - Wie oben, gibt aber den Wert bearbeiteter Gegenstände an, Magische Fähigkeiten werden nicht mitgeschätzt.	Wissen über magische Dinge [2]
Gegenstandsvision (I)[16315] R: B / D: V Gibt eine Vision von einem bedeutenden Ereignis in der Vergangenheit des Gegenstands.	Heilige Vision [5]
Gegenwart (P*)[7690] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde ist sich aller fühlenden/denkenden Lebewesen in seiner Reichweite bewußt.	Anwärtigkeit [1] , Sternensinne [1] und Wahre Wahrnehmung [1]
Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zaubernden nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).	Gegenzauber [3]
Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.	Gegenzauber [6]
Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.	Gegenzauber [8]
Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.	Gegenzauber [10]
Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.	Gegenzauber [12]
Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.	Gegenzauber [18]
Gegner aus dem Gleichgewicht bringen (U *)[5386] R: S / D: V Der nächste kritische Treffer des Zaubernden bringt den Gegner aus dem Gleichgewicht und läßt ihn zu Boden gehen. Wurf auf der Tabelle "Patzer ohne Waffen" für den Gegner.	Meister des waffenlosen Kampfes [5]
Gegner entwaffnen (U *)[5385] R: S / D: V Der Zaubernde kann mit seiner nächsten Attacke (sie verursacht keinen Schaden) den Gegner entwaffnen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner entwaffnet.	Meister des waffenlosen Kampfes [4]
Gegner zu Fall bringen (U *)[5384] R: S / D: - Anstatt Schaden zu verursachen, kann der Zaubernde mit seiner nächsten Attacke den Gegner zu Fall bringen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so liegt der Gegner am Boden und ist für 1 KR benommen.	Meister des waffenlosen Kampfes [3]
Gegner zurücktreiben (U *)[5388] R: S / D: V Nach der nächsten Attacke muß der Gegner einen WW machen. Mißlingt er, so wird er um 0,5 m pro 2% Fehlwurf zurückgetrieben.	Meister des waffenlosen Kampfes [8]
Gehirn regenerieren (H)[7971] R: B / D: P Der Zaubernde kann Gehirngewebe regenerieren in 1-10 h. Erholungszeit: 1-10 Tage (Ziel ist im Koma während der Heilung). Verlorene Erfahrung wird nicht restauriert. (% permanent verlorener Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab.)	Nerven und Organe beherrschen [50]
Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P Der Zaubernde 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 Nerven [50]
Gehirnbehandlung (H S)[6481] R: S / D: P Der Zaubernde kann Gehirnschäden, die z.B. durch Schädelfrakturen o.ä. entstanden sind, heilen. Der Verlust von Erfahrung (Abenteuerpunkten) wird nicht geheilt (aber auch nicht vom Opfer auf den Heiler übertragen). Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [20]
Gehör kontrollieren (M c)[7763] R: 30m / D: C Läßt das Opfer jedes gewünschte Geräusch hören.	Sinne kontrollieren [6]
Geist austreiben (FH)[15120] R: 3m / D: P Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einen besessenen Geist jeglicher Art austreiben, sowohl tote als auch lebende.	Geister heilen [10]
Geist bewahren I (H)[15115] R: 3m / D: 1h/St Der Zaubernde kann die Form und Natur des Geistes für die Dauer des Zaubers bewahren. Der Geist kann nicht handeln, da er sich in einer Art Stasis befindet. Er kann in die Geisterwelt zurückkehren, wenn er aus dem Beschwörungszauber oder der Beherrschung entlassen wird. Dort muss er sich jedoch weiterhin an die Beschränkungen dieses Zaubers halten.	Geister heilen [5]
Geist bewahren II (H)[15119] R: 3m / D: 1Tag/St Wie Geist bewahren I, außer dass dieser Zauber länger wirkt.	Geister heilen [9]
Geist bewahren III (H)[15124] R: 3m / D: 1Woche/St Wie Geist bewahren I, außer dass dieser Zauber länger wirkt.	Geister heilen [14]
Geist bewahren IV (H)[15131] R: 3m / D: 1Monat/St Wie Geist bewahren I, außer dass dieser Zauber länger wirkt.	Geister heilen [30]
Geist binden I (M)[15135] R: 3m/St / D: P Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einen Geist der Stufe 1 an sich binden. Der Zauber ist automatisch erfolgreich, wenn der Geist willig ist (und kein Zauberpatzer gewürfelt wurde), und wenn der Zauber erfolgreich ist, hält er so lange an, bis der Geist befreit wird oder der Zaubernde stirbt. Der Geist wird normalerweise nach besten Kräften dienen und kann mit dem Zaubernden in einer Reichweite von 3m pro Stufe kommunizieren. Der Zauber ist nicht von der Zauberreichweite abhängig, um nach einem erfolgreichen Zaubern wirksam zu bleiben. Wenn der Zauber fehlschlägt, kann der Geist beschließen, mit dem Zaubernden in einen Willenskampf zu treten. Wenn er gewinnt, kann er für die restliche Dauer des Beschwörungszaubers tun, was er will (ohne Reichweitenbeschränkung). Ein gebundener Geist darf seinen Binder nicht direkt angreifen und bleibt, wenn er freigelassen wird, 3 Runden lang, bevor er gezwungen ist, in die Geisterwelt zurückzukehren. Während dieser 3 Runden kann der Geist tun, was er will. Ein Zaubernder kann gleichzeitig nur bis zu 1 gebundenen Geist pro Stufe (des Zaubernden) haben.	Geister meistern [3]
Geist binden II (M)[15137] R: 3m/St / D: P Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 2.	Geister meistern [5]
Geist binden III (M)[15139] R: 3m/St / D: P Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 3.	Geister meistern [7]
Geist binden V (M)[15141] R: 3m/St / D: P Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 5.	Geister meistern [9]
Geist binden VI (M)[15144] R: 3m/St / D: P Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 6.	Geister meistern [12]
Geist binden VII (M)[15146] R: 3m/St / D: P Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 7.	Geister meistern [14]
Geist binden X (M)[15149] R: 3m/St / D: P Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 10.	Geister meistern [17]
Geist der Angst (FM)[15103] R: S / D: 1h/St Wie Geist der Ruhe, nur dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Angst hervorruft und alle Betroffenen (30mR) entweder fliehen oder durch den Effekt handlungsunfähig werden.	Geister beschwören [15]
Geist der Ehrfurcht (FM)[15110] R: S / D: 1h/St Wie Geist der Ruhe, außer dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Ehrfurcht hervorruft und alle Betroffenen (30mR/St) von Ehrfurcht und Verehrung überwältigt werden.	Geister beschwören [50]
Geist der Freude (FM)[15099] R: S / D: 1h/St Wie Geist der Ruhe, außer dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Freude herbeiruft und alle Betroffenen (30mR) unfähig sind, feindselig zu sein oder feindselige Handlungen auszuführen.	Geister beschwören [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geist der Freundschaft (FM)[15102] R: S / D: 1h/St Wie Geist der Ruhe, nur dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Freundschaft hervorruft und alle Betroffenen (30mR) eine enorme Kameradschaft und Wohlwollen empfinden.	Geister beschwören [14]
Geist der Harmonie (FM)[15100] R: S / D: 1h/St Wie Geist der Ruhe, nur dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Harmonie heraufbeschwört und alle Betroffenen (30mR) ein großes Zusammengehörigkeitsgefühl und den Wunsch verspüren, zusammenzuarbeiten.	Geister beschwören [12]
Geist der Ruhe (FM)[15098] R: S / D: 1h/St Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einen größeren emotiven Geist einladen, für eine gewisse Zeit (Zauberdauer) in ihm zu wohnen. Wenn der Geist zustimmt, wird der Zaubernde erhöht und kann die Kraft des Geistes ausstrahlen (bei diesem Zauber „Ruhe"). Im Wesentlichen wird der Zaubernde zum Avatar des mächtigen emotionalen Geistes und verfügt über dessen Eigenschaften. Diese Art von Zauber gilt als einer der heiligsten und gefährlichsten, da der Geist tatsächlich zum Zaubernden und der Zaubernde zum Geist wird. Der Geist kann sich entscheiden, länger als vom Zaubernden gewünscht (innerhalb der Zauberdauer) im Zaubernden zu bleiben, die Kontrolle über den Zaubernden zu übernehmen oder den Zaubernden dauerhaft zu besitzen. In diesem Fall kann es zu einem Geisterkampf kommen. Der größere emotive Geist hat in einem solchen Kampf einen Malus von -30, und der Zaubernde kann sein Totem-Vertrauten und alle von ihm gebundenen Geister zum Kampf mitbringen. 01-83: Der Geist akzeptiert bzw. stimmt zu 84-93: Der Geist will länger bleiben 94-98: Der Geist will die Kontrolle übernehmen 99-00: Der Geist will Besitz ergreifen Dieser spezielle Zauber ruft einen größeren emotiven Geist der Ruhe herbei und alle Betroffenen (30mR) sind unfähig, aggressive oder offensive Handlungen auszuführen. Die Wirkung hält für alle Betroffenen während der gesamten Dauer an.	Geister beschwören [10]
Geist der Trauer (FM)[15106] R: S / D: 1h/St Wie Geist der Ruhe, nur dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Trauer und des Kummers heraufbeschwört und alle Betroffenen (30mR) von Trauer überwältigt werden.	Geister beschwören [19]
Geist der Wut (FM)[15105] R: S / D: 1h/St Wie Geist der Ruhe, nur dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Wut hervorruft und alle Betroffenen (30mR) vor Wut rasend werden.	Geister beschwören [18]
Geist der Zwietracht (FM)[15101] R: S / D: 1h/St Wie Geist der Ruhe, nur dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Zwietracht heraufbeschwört und alle Betroffenen (30mR) eine große Unzufriedenheit verspüren und sich weigern, mit irgendjemandem über irgendetwas übereinzustimmen.	Geister beschwören [13]
Geist des Bewachers (F)[3344] R: B / D: V Wie Schwaches Element, aber der geschaffene Wächter (Guardian, sh. C&T) ist permanent (bis er besiegt wurde), darf aber nicht weiter als 1,5m /Stufe des Zaubernden von dem zu bewachenden Ort weg.	Erschaffungen meistern [17]
Geist heilen I (H)[15113] R: 3m / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 1W10 Schadenspunkte des Geistes zu heilen.	Geister heilen [3]
Geist heilen II (H)[15118] R: 3m / D: P Wie Geist heilen I, außer dass dieser Zauber 3W10 Treffer heilt.	Geister heilen [8]
Geist heilen III (H)[15126] R: 3m / D: P Wie Geist heilen I, außer dass dieser Zauber 10W10 Treffer heilt.	Geister heilen [16]
Geist heilen IV (H)[15129] R: 3m / D: P Wie Geist heilen I, außer dass dieser Zauber 20W10 Treffer heilt.	Geister heilen [20]
Geist identifizieren (I *)[15133] R: 3m/St / D: - Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, jeden Geist hinsichtlich seiner allgemeinen Art und seiner ungefähren Machtstufe (niedrig, mittel, hoch oder sehr hoch) zu identifizieren. Der Zaubernde kann auch den genauen Reinheitsgrad eines bestimmten Geistes bestimmen. Es gibt keinen Widerstandswurf.	Geister meistern [1]
Geist regenerieren I (H)[15123] R: 3m / D: P Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, geringfügige Verluste der integralen Ganzheit des Geistes zu regenerieren. Dieser Zauber korrigiert keine Ungleichgewichte in der Reinheit.	Geister heilen [13]
Geist regenerieren II (H)[15127] R: 3m / D: P Wie Geist regenerieren I, außer dass dieser Zauber moderate Verluste regeneriert.	Geister heilen [17]
Geist regenerieren III (H)[15130] R: 3m / D: P Wie Geist regenerieren I, außer dass dieser Zauber größere Integritätsverluste, einschließlich Kernbereiche, regeneriert, solange noch ein Teil des ursprünglichen Geistes vorhanden ist.	Geister heilen [25]
Geist reinigen I (H)[15111] R: 3m / D: P Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, einen Geist (aus einer beliebigen Welt, einen Geist, einen Toten oder einen Lebenden) von jeglicher Verunreinigung seiner Ganzheit und Einheit zu reinigen. Zu beachten ist, dass dieser Zauber nur die Ausbreitung der Verunreinigung stoppt und ihre ursprüngliche Präsenz beseitigt. Er heilt keine Schäden, die dem Geist durch die Präsenz der Verunreinigung zugefügt wurden.	Geister heilen [1]
Geist reinigen II (H)[15116] R: 3m / D: P Wie Geist reinigen I, außer dass er auf zwei Ziele gerichtet werden kann.	Geister heilen [6]
Geist reinigen III (H)[15121] R: 3m / D: P Wie Geist reinigen I, außer dass er auf drei Ziele gerichtet werden kann.	Geister heilen [11]
Geist speichern (I *)[3355] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde speichert das mentale Muster eines Ziels für den späteren Gebrauch bei anderen Zaubern.	Kommunikation [5]
Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V Der Zaubernde kann beliebige Zauber von einem anderem Magiekundigen benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Zaubernde muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.	Magie verschmelzen [20]
Geist-Metamorphose (F)[15301] R: B / D: 1Tag/St Das spirituelle Muster des Ziels wird in ein spirituelles Muster verwandelt oder verändert, das der Zaubernde zuvor mit Geist-Metamorphose-Typisierung ermittelt hat.	Metamorphose [14]
Geist-Metamorphose-Typisierung (I)[15297] R: 15m / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, eine spirituelle Form (z. B. die Lebensessenz, Lebendigkeit oder das Seelenmuster des Ziels) zu analysieren, die/das er später bei der Geist-Metamorphose verwenden kann.	Metamorphose [6]
Geister bannen (FM)[15142] R: 3m/St / D: P Dieser Zauber gibt dem Zaubernden die Fähigkeit, Geister zurück in die Geisterwelt zu verbannen. Wenn er auf einen Untoten gewirkt wird, wirkt er wie Untote vertreiben (bis zur Stufe des Zaubernden). Zu beachten ist, dass dies nur gegen Untote funktioniert, die tote Geister in sich haben. Unintelligente Untote, die lediglich als belebte Körper angesehen werden, sind davon nicht betroffen.	Geister meistern [10]
Geister beschwören I (FM)[15091] R: - / D: 1KR/St Der Zaubernde kann einen Geist der Geisterwelt der Stufe 1 in seine unmittelbare Nähe (3mR) beschwören, der ihm gehorcht und ihn 3 Runden lang nicht angreift. Danach kann der Geist tun, was er will, einschließlich das Verlassen des Wirkungsbereichs, sofern er nicht gebunden wird. Wenn der Name eines bestimmten Geistes bekannt ist, kann der Zaubernde diesen Geist beschwören. Andernfalls wird ein zufälliger Geist (oder zufällige Geister) beschworen. Der Geist ist zu keinem Zeitpunkt zur Kommunikation gezwungen, es sei denn, der entsprechende Zauber Konversation wurde auf ihn gewirkt.	Geister beschwören [3]
Geister beschwören II (FM)[16417] R: B / D: V Wie Tiere beschwören II, außer dass bis zu 2 Stufen Geister beschworen werden können. Die Geister müssen keine Anweisungen befolgen, es sei denn, sie werden kontrolliert oder beherrscht. Der Zaubernde kann nur die Geister der Toten beschwören, und diese müssen nicht mit ihm sprechen, es sei denn, der entsprechende Zauber „Konversation" wurde gewirkt. Der Zaubernde kann keinen bestimmten Geist beschwören, es sei denn, der wahre Name dieses Geistes ist bekannt und wird verwendet.	Kreise der Beschwörung [6]
Geister beschwören III (FM)[15093] R: - / D: 1KR/St Wie Geister beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 3 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 3 nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [5]
Geister beschwören V (FM)[16419] R: B / D: V Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 5 beträgt.	Kreise der Beschwörung [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geister beschwören V (FM)[15095] R: - / D: 1KR/St Wie Geister beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 5 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 5 nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [7]
Geister beschwören VII (FM)[16423] R: B / D: V Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 7 beträgt.	Kreise der Beschwörung [12]
Geister beschwören X (FM)[16426] R: B / D: V Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 10 beträgt.	Kreise der Beschwörung [17]
Geister beschwören X (FM)[15097] R: - / D: 1KR/St Wie Geister beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 10 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 10 nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [9]
Geister der Toten beschwören I (FM)[15090] R: 30m/St / D: 1min/St Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, die Geister der Toten im Wirkungsbereich des Zaubers (bezogen auf den Ort des Todes) zu beschwören. Mit diesem Zauber kann er einen toten Geist der Stufe 1 beschwören. Der Geist kommt in die unmittelbare Nähe des Zaubernden (3mR) und gehorcht ihm und greift ihn 3 Runden lang nicht an. Danach kann der tote Geist innerhalb des Zauberradius tun, was er will, sofern er nicht kontrolliert wird. Der tote Geist ist zu keinem Zeitpunkt zur Kommunikation gezwungen, es sei denn, der entsprechende Konversation-Zauber wurde gewirkt.	Geister beschwören [2]
Geister der Toten beschwören III (FM)[15092] R: 30m/St / D: 1min/St Wie Geister der Toten beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 3 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 3 nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [4]
Geister der Toten beschwören V (FM)[15094] R: 30m/St / D: 1min/St Wie Geister der Toten beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 5 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 5 nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [6]
Geister der Toten beschwören X (FM)[15096] R: 30m/St / D: 1min/St Wie Geister der Toten beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 10 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 10 nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [8]
Geister-Glücksbringer † (FD)[19307] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe von Geistern aller Art gelten.	Glücksbringer [5]
Geisterrune der Ebenen (F)[14858] R: B / D: P Wie kleinere Geisterrune, außer dass der Zaubernde eine Geisterrune der Ebenen eingravieren kann.	Geisterrunen [30]
Geisterrune der Macht (F)[14859] R: B / D: P Wie kleinere Geisterrune, außer dass der Zaubernde eine Geisterrune der Macht eingravieren kann.	Geisterrunen [50]
Geisterrunen erkennen (I)[14850] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt die Arten und Wirkungen aller Geisterrunen auf einem mit Geisterrunen versehenen Gegenstand.	Geisterrunen [6]
Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C Der Zaubernde reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.	Verstand meistern [50]
Geistesfolter (F)[16029] R: B / D: V Der Essenzgeist des Ziels muss die Fragen des Zaubernden wahrheitsgemäß beantworten oder verliert pro Lüge 25 % seiner verbleibenden Trefferpunkte.	Palingenese [30]
Geistesfolter I (F)[3422] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Der Zaubernde kann mit diesem Zauber eine beschworene Wesenheit bestrafen. Das Wesen verliert 10% seiner Lebensenergie und ist auf -10. Die Schadenspunkte und der Malus werden nach Ende des Zaubers wieder aufgehoben, wenn das Wesen nicht gestorben ist.	Geistesfolter [3]
Geistesfolter II (F)[3425] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -20% Lebensenergie und -20 auf Aktionen.	Geistesfolter [6]
Geistesfolter III (F)[3428] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -30% Lebensenergie und -30 auf Aktionen.	Geistesfolter [9]
Geistesfolter IV (F)[3431] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -40% Lebensenergie und -40 auf Aktionen.	Geistesfolter [12]
Geistesfolter V (F)[3434] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -50% Lebensenergie und -50 auf Aktionen.	Geistesfolter [15]
Geistesfolter VI (F)[3437] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -60% Lebensenergie und -60 auf Aktionen.	Geistesfolter [18]
Geistesfolter VII (F)[3441] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -70% Lebensenergie und -70 auf Aktionen.	Geistesfolter [30]
Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.	Krankheiten / Gifte heilen [10]
Geisteskrankheit heilen (H)[3230] R: B / D: P Der Zaubernde heilt eine Geisteskrankheit. Heilung wirkt sofort.	Alte Heilung [19]
Geisteskunde I (M)[15839] R: 15m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann den Geist des Ziels scannen und bis zu 10% des Wissens (bewusst und unbewusst) des Ziels zu einem ganz bestimmten Thema erhalten. Die 10%-Chance sollte für jede Information, die das Ziel kennt, gewürfelt werden.	Wissen aufnehmen [4]
Geisteskunde III (M)[15843] R: 15m / D: 1KR/St Wie Geisteskunde I, außer dass 30% des Wissens erworben werden.	Wissen aufnehmen [8]
Geisteskunde V (M)[15848] R: 15m / D: 1KR/St Wie Geisteskunde I, außer dass 50% des Wissens erworben werden.	Wissen aufnehmen [13]
Geistesschmerz (M)[19483] R: 3m/St / D: 1KR/St Veranlasst das Ziel zu glauben, dass einer der Effekte niedrigerer Stufen eintritt. Es wird kein tatsächlicher Schaden verursacht, bis auf den Punkt des Todes, an dem der Charakter tatsächlich stirbt.	Wege der Grausamkeit [25]
Geistige Art ändern (P c ?)[5254] R: S / D: C Der Zaubernde gehört für alle geistigen Entdeckungs-Zauber einer beliebigen Rasse an.	Mystischer Wechsel [4] , Houris Veränderungen [5] , Tarnung meistern [5] und Gesetz der Verzauberung [7]
Geistige Bastion (F)[27996] R: S / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, nichts zu sehen, was sein Geist nicht verkraften könnte und ihm somit Schaden zufügen würde. Dies ist jedoch gefährlich, da der Zaubernde weiterhin für dadurch nicht sichtbare Kreaturen oder Objekte anfällig ist.	Überlebenshilfe der Ebenen [14]
Geistige Invasion (M c)[7626] R: 30m / D: C Wie Geistiger Kontakt, aber das Ziel ist durch den mentalen Kampf bewegungsunfähig, der Zaubernde kann 50% seiner Aktivität ausführen.	Herrscher des Verstandes [3]
Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.	Gesetz der Gefängnisse [8]
Geistige Retardierung heilen (H)[7916] R: B / D: P Heilt ein Ziel von geistiger Zurückgebliebenheit (bringt sie auf einen normalen Level).	Verstand heilen [50]
Geistige Sprache (I c)[5260] R: 6m / D: C / WW:-50 Der Zaubernde kann mit jedem Lebewesen geistig reden. Der Zaubernde scheint in dessen Sprache zu sprechen.	Mystischer Wechsel [10] und Gesetz der Verzauberung [11]
Geistige Tiefenuntersuchung (I M c)[7733] R: 30m / D: 1KR/St(C) Wie geistige Untersuchung, aber der Zaubernde kann auch die unbewußten Erinnerungen und Erfahrungen sehen.	Geist verschmelzen [20] und Visionen des Geistes [25]
Geistige Untersuchung (I M c)[7731] R: 30m / D: 1KR/St(C) Wie Tiefe Gedanken, aber der Zaubernde kann auch alle bewußten Erinnerungen des Ziels erkennen, mit einer Geschwindigkeit von 1 Szene pro KR.	Geist verschmelzen [15] und Visionen des Geistes [15]
Geistige Verbannung (M c)[7632] R: 30m / D: C Wie Geistiger Sklave, aber die "Seele/Verstand/Essenz" des Opfers ist in Agonie, und jede Runde, die der Zaubernde sich nicht konzentriert, muß das Opfer jedem verbalen Befehl gehorchen. Sich widersprechende Befehle bedeuten, daß das Opfer nichts tut.	Herrscher des Verstandes [13]
Geistiger Austausch (M)[7730] R: B / D: 1Tag Das Ziel und der Zaubernde tauschen Geist und Zauberfähigkeiten. Das Ziel ist im Koma, wenn er nicht auch ein Mentalist ist.	Geist verschmelzen [13]
Geistiger Kontakt (M c)[7625] R: 30m / D: C Der Zaubernde und Ziel stehen in geistigem Kontakt bis der Zaubernde sich nicht mehr konzentriert oder der Zaubernde oder das Ziel einen um mehr als 30 mißglückten WW hatten (Beide müssen pro KR einen machen), Mißlingt der Wurf, so wird derjenige bewußtlos, beide haben während des Kontakts keine Aktivität.	Herrscher des Verstandes [2]
Geistiger Ruf (100m) (M *)[7756] R: 100mR / D: 1KR/10Fehlwurf Wie oben, mit 100m Radius.	Geistige Attacke [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geistiger Ruf (15m) (M *)[7749] R: 15mR / D: 1KR/10Fehlwurf Wie oben, mit 15m Radius.	Geistige Attacke [15]
Geistiger Ruf (30m) (M *)[7753] R: 30mR / D: 1KR/10Fehlwurf Wie oben, mit 30m Radius.	Geistige Attacke [19]
Geistiger Ruf (3m) (M *)[7745] R: 3mR / D: 1KR/10Fehlwurf Alle innerhalb des Radius sind Ziele, jeder, der nicht widersteht, ist benommen.	Geistige Attacke [10]
Geistiger Sklave (M c)[7631] R: 30m / D: C Wie Unterwerfung, aber das Ziel ist ein Zombie, bis der WW (einmal pro Tag) gelingt.	Herrscher des Verstandes [11]
Geistreise I (MF)[15193] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit diesem Zauber seinen Geist in die Geisterwelt versetzen. Für die Dauer dieses Zaubers kann er beliebige Zauber wirken, einschließlich weiterer Geistreise-Zauber. Er kann sich mit Geistern oder anderen Zaubernden in Geisterkämpfe verwickeln lassen. Wenn er jedoch einen solchen Kampf in der Geisterwelt verliert, kann er nach Ermessen des Siegers aus der Geisterwelt ausgewiesen werden. Wenn er möchte, kann er sich von seinen eigenen gebundenen Geistern begleiten lassen, aber diese Geister müssen an die Geisterwelt gebunden sein, da sie ohne die Hilfe eines Beschwörungszaubers nicht hinüberwechseln können. Eine Ausnahme bildet der Totemgeist des Zaubernden, der nach Belieben des Zaubernden hinüberwechseln kann. Bei der Rückkehr in seinen Körper hat der Zaubernde 3 Runden lang einen Malus von -75aaA. Dieser Zauber ermöglicht keinen Zugang zu anderen Ebenen.	Trance [3]
Geistreise II (MF)[15198] R: S / D: 5min/St Wie Geistreise I, außer dass der Zaubernde länger bleiben kann.	Trance [8]
Geistreise III (MF)[15203] R: S / D: 10min/St Wie Geistreise I, nur mit 10 Minuten pro Stufe Dauer.	Trance [13]
Geistreise IV (MF)[15208] R: S / D: 30min/St Wie Geistreise I, außer dass die Dauer länger ist und der Zaubernde zu Fenstern reisen kann, die sich zu anderen Ebenen öffnen.	Trance [18]
Geistrune löschen[14855] R: 3m / D: P Wie Rune löschen, außer dass der Zaubernde versuchen kann, eine Geisterrune beliebigen Typs zu entfernen (zu entlassen). Der Gegenstand erhält jedoch einen Widerstandswurf-Bonus wie bei Rune löschen. Wenn der Gegenstand erfolgreich ist, erleidet der Zaubernde einen Angriffspatzer, auf den nicht nur die Stufe dieses Zaubers, sondern auch der Betrag hinzukommt, um den der Widerstandswurf des Gegenstands gelungen ist.	Geisterrunen [18]
Geistsprache (M c)[6597] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit Reichweite 30m.	Phantomgesicht [13]
Geistsprache (M c)[6594] R: 3m / D: C Der Zaubernde kann durch seinen Geist zu jedem denkenden Wesen `reden`. Dem Wesen erscheint es, als ob der Zaubernde in seiner Heimatsprache spräche.	Phantomgesicht [10]
Geladene Rüstung (D)[3312] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel bekommt einen Bonus von +20 auf WW gegen Elektrizität und -20 auf Elementenangriffe mit Elektrizität. Die Rüstung schützt nicht gegen Lichtangriffe!	Elektrizität [6]
Geladener Kristallbolzen (E)[14735] R: 30m / D: - Wie Kristallbolzen, jedoch mit zusätzlichen Hitze- und Licht/Elektrizitäts-kritischen Treffern von einer Stufe niedriger als die Aufprall- und Schock kritischen Treffer (d. h. Aufprall- und Schock A = kein Hitze- und Licht/Elektrizitäts-kritischer Treffer, Aufprall- und Schock B = Hitze- und Licht/Elektrizität A usw.).	Kristalle meistern [25]
Gelände beschwören (F)[6214] R: 3m / D: P Der Zaubernde erschafft kleine Geländeveränderungen in 1,5 km/St Umkreis. Er kann zwar aus einer Wüste keinen Dschungel machen, aber er kann im Flachland Hügel erschaffen, oder einen kleinen Bach in der Prärie. Dies kann manchmal katastrophale Auswirkungen auf das Ökosystem haben.	Natur beschwören [19]
Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen Der Zaubernde kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken) Die erzeugte Illusion muss der Zaubernden sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.) Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen. Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.	Illusionen meistern [22] und Illusionen [40]
Gelenk behandeln (H S)[6418] R: S / D: P Der Heiler kann ein beschädigtes (aber kein zerschmettertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Knochen [5]
Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen einfachen Gelenkbruch heilen (keinen Splitterbruch). Erholungszeit: 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [7] und Gesetz der Knochen [10]
Gelenke sperren (F)[5440] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Ein Gelenk des Ziels wird gesperrt. Effekte wie in Extremitätenschmerz, aber wenn es ein Bein ist, ist die Bewegungsweite =1, Wenn es ein Arm ist wird alles fallen gelassen, was dieser Arm hält.	Fleisch zerstören [4]
Gelenkigkeit (U)[8099] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde wird für die Dauer des Spruchs sehr gelenkig und erhält WW gegen gezerrte Muskeln oder Sehnen bei Manövern, die er macht. WW je nach Schwere des Manövers.	Körper meistern [3]
Gelochter Ball (U *)[3974] R: S / D: 1AT Der Zaubernde kann seinen nächsten Elementenballangriff umformen, so daß dieser ein `Loch` in der Mitte hat, groß genug, daß einem Ziel nichts passiert. Es gibt keinen Bonus für `Zentrum des Elementenballangriffs`.	Zauber formen [9]
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.	Zeremonien [7]
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).	Heiliger Krieg [30]
gemeinschaftliche Aura (1,5m) (F)[14807] R: S / D: 10min/St Erzeugt eine helle Aura um den Zaubernden mit einem Radius von 1,5m, wodurch er und alle Wesen innerhalb der Aura mächtiger erscheinen und alle Angriffe auf sie um 5 reduziert werden.	Lichtmagie [9]
gemeinschaftliche Aura (5m) (F)[14811] R: S / D: 10min/St Wie gemeinschaftliche Aura (1,5m), aber mit 5m Radius.	Lichtmagie [13]
gemeinschaftliche Aura (6m) (F)[14815] R: S / D: 10min/St Wie gemeinschaftliche Aura (1,5m), aber mit 6m Radius.	Lichtmagie [17]
Gene spleißen (F)[16258] R: B / D: - Der Zaubernde 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 Zaubernde die zwergische Eigenschaft der Nachtsicht mit der eines Menschen verbinden und einen Menschen mit Nachtsicht erschaffen.	Wege der Genetik [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gene verbinden (F)[16253] R: B / D: - Der Zaubernde "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 Zaubernde 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 braun-äugige) Person messbar geschickter ist (höherer Geschicklichkeitswert) als die durchschnittliche Person ihrer Rasse. Diese "Mutation" vererbt sich auf die Nachkommen des Betroffenen.	Wege der Genetik [13]
Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P Der Zaubernde 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.	Geburtshilfe [50]
Genort entdecken (I)[16243] R: B / D: - Der Zaubernde 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.	Wege der Genetik [3]
Genort identifizieren (I)[16247] R: B / D: - Der Zaubernde 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.	Wege der Genetik [7]
Genzeuger[16257] R: B / D: - Der Zaubernde 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).	Wege der Genetik [17]
Geostationär positionieren (F)[14306] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann ein Ziel geostationär positionieren. Die Trägheit ist gleich null, das Ziel wird sich also nur bewegen, so lange eine Kraft einwirkt. Eine Person oder ein Objekt kann so ohne Unterstützung in der Luft positioniert werden. Andere Objekte können darauf abgestellt oder daran aufgehängt werden. Volumen- und Gewichtsbeschränkungen sind wie bei Schwerelosigkeit.	Gesetz der Gravitation [10]
Gepäck bestimmen (I)[8199] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kennt den Inhalt eines Gepäckstücks. Gehört es einem anderen, so hat dieser einen WW, bevor der Zauber wirkt. Nicht bei magisch geschützten Objekten.	Gesetz des Packens [7]
Gepäck schützen (F)[8205] R: B / D: 1h/St Schützt die Außenseite von bis zu Stufe Gepäckstücken mit einer maximalen Gesamtfläche von 1m² / Stufe des Zaubernden vor Umwelteinflüssen (Regen, Schnee usw.).	Gesetz des Packens [13]
Gepäckdiener (F)[8207] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann irgendeinen Gegenstand aus seinem Gepäck (max. Stufe Gegenstände) durch Konzentration in seine Hand herbeizaubern.	Gesetz des Packens [15]
Gepäckstasis (F)[8214] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann ein Gepäckstück (max. 0,03 m³ / Stufe) verzaubern, so daß alles, was hineingelegt wird, in eine Stasis verfällt. Wird der Behälter geöffnet, erlischt der Zauber. Lebende Wesen müssen einen WW machen, oder verfallen ebenfalls in eine Stasis.	Gesetz des Packens [30]
Geräusch kopieren (F)[3841] R: S / D: 1KR/St Wie Geschmack kopieren, aber für den Hörsinn.	Wege des Kopierens [8]
Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).	Gesetz der Illusionen [1] , Kleine Illusionen [2] und Wiedererschaffungen [2]
Geräuschattacke (M)[7762] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Laute Geräusche machen das Ziel benommen.	Sinne kontrollieren [5]
Geräuschauslöser (U)[3940] R: S / D: C Wie Geruchs-auslöser, nur wird der zweite Zauber durch ein bestimmtes Geräusch (können Worte sein) ausgelöst.	Zauber auslösen [9]
Geräuschbolzen (100m) (E)[3455] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Gesetz der Geräusche [13]
Geräuschbolzen (30m) (E)[3448] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus intensiver sonischer Energie (Geräuschen) entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Eisbolzentabelle mit krit. Treffer durch Schock.	Gesetz der Geräusche [6]
Geräusche (F)[8315] R: 3m/St / D: 10min/St Erschafft einfache, unbewegliche Geräusche in einem Gebiet von 30 cm /Stufe. Die Geräusche sind echt, und es braucht Magie oder einen anderen Sinn (Sicht, Berührung), um die Realität festzustellen.	Gesetz der Unterhaltung [7]
Geräusche beherrschen (F)[3465] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jeden Zauber bis zur 20. Stufe dieser Liste benutzen, je einen pro KR.	Gesetz der Geräusche [50]
Geräusche kontroll. (3m/St) (F c)[3458] R: 3m/St / D: C Wie oben mit Reichweite 3 m pro Stufe.	Gesetz der Geräusche [16]
Geräusche kontrollieren (15m) (F)[3449] R: 15mR / D: C Der Zaubernde kann die Intensität aller Geräusche innerhalb des Radius kontrollieren. Die Lautstärke kann von null bis zu einem sehr lautem Schrei variieren und an unterschiedlichen Stellen im Radius auch unterschiedlich sein.	Gesetz der Geräusche [7]
Geräusche materialisieren (F c)[3463] R: 30m / D: 1KR/St(C) Dieser mächtige Zauber verwandelt Geräusche in der Nähe des Zaubernden in Materie, wenn er sich konzentriert. Das entstehende Material kann die Konsistenz von bis zu hartem Stein haben (oder weicher, wenn der Zaubernde es wünscht) und hat die Form, die der Zaubernde sich vorstellt. Die Materie ist nicht magisch und die Gegenstände sind normal. Je mehr Lärm, desto mehr Objekte können erschaffen werden (Meisterentscheid). Ein Hammer, der auf eine Wand schlägt, macht genug Lärm, um ein Schwert zu erschaffen, aber eine Brücke benötigt dann doch eher einen 500-Seelen-Chor. Das Material bleibt 1 h / Stufe nach Ende des Spruchs noch bestehen.	Gesetz der Geräusche [25]
Geräusche visualisieren (F c)[3464] R: 30m / D: 1KR/St(C) Wie Geräusche materialisieren, aber es entsteht Licht. Eine normale Unterhaltung erschafft in etwa Licht wie ein Lichtzauber, ein lauter Ruf hätte den Effekt wie plötzliches Licht, und ein sehr lauter Ton könnte einen Lichtbolzen (Blitz) hervorrufen). Es entsteht nur ein Effekt pro KR, der von der Lautstärke um den Zaubernden herum abhängt. Der Meister sollte sehr vorsichtig mit diesem Zauber sein, um das Spiel nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen.	Gesetz der Geräusche [30]
Geräuschkäfig (E)[3457] R: 30m / D: 10min/St Wie Wall der Geräusche, aber es entsteht ein ganzer Käfig, der alle gefangen hält, deren WW nicht gelingt.	Gesetz der Geräusche [15]
Geräuschklinge (E)[3456] R: B / D: 1KR/St Erschafft eine Klinge aus sonischer Energie, die der Zaubernde führen kann. Sie ist unglaublich dünn und kann durch viele Substanzen schneiden (magische Substanzen haben einen WW). Es wirkt wie ein Langschwert +20 (Pool) gegen das kein Rüstungsschutz wirkt (außer mag. Rüstungen, die ihren WW bestanden haben).	Gesetz der Geräusche [14]
Geräuschkontrolle (15m) (F)[4837] R: 15m / D: C Wie oben, jedoch mit 15m Radius.	Geräusche formen [6]
Geräuschkontrolle (30m) (F)[4841] R: 30m / D: C Wie oben, jedoch mit 30m Radius.	Geräusche formen [10]
Geräuschkontrolle (3m) (F)[4834] R: 3mR / D: C Der Zaubernde kann die Intensität von Geräuschen innerhalb des Radius kontrollieren; die Lautstärke liegt zwischen Stille und einem lauten Schrei und sie kann in verschiedenen Bereichen des Radius variieren.	Geräusche formen [3]
Geräuschkontrolle (3m/St) (F)[4845] R: 3mR/St / D: C Wie oben, jedoch mit 3m/St Radius.	Geräusche formen [15]
Geräuschwall I (F)[3446] R: 15m / D: 10min/St Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.	Gesetz der Geräusche [4] und Wege der Geräusche [5]
Geräuschwall V (F)[3452] R: 15m / D: 10min/St Erschafft fünf Barrieren (6 x 6 m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.	Gesetz der Geräusche [10] und Wege der Geräusche [10]
Geräuschwunder (E)[4832] R: 30m / D: 10min/St Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch ein Satz von unbeweglichen Geräuschen in einem Bereich von 3mR erzeugt werden.	Geräusche formen [1]
Gerechte Verteidigung @ (F*)[19501] R: S / D: 1KR/St Der Heilige Champion erhält für die Dauer einen Bonus von +1 pro Stufe auf seine defensiven Pools. (Bei Waffenparaden nur für Paradeproben)	Heiliger Champion [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
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.	Zeremonien [30]
Geringer Geist eines Golems (F)[3339] R: B / D: P Wie geringerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 10.Stufe erschaffen und belebt werden.	Erschaffungen meistern [12]
Geringer Geist eines Konstrukts (F)[3337] R: B / D: P Wie geringerer Geist eines Konstrukts, aber es können kleinere (lesser) Konstrukte erschaffen und belebt werden.	Erschaffungen meistern [10]
Geringere Tarnung (U)[16223] R: S / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, sich in die Umgebung einzufügen und für Tiere mit geringer Intelligenz unauffindbar zu werden.	Meister der Tiere [2]
Geringerer Geist eines Golems (F)[3334] R: B / D: P Formt und belebt einen geringeren Golems bis zur 5. Stufe.	Erschaffungen meistern [7] und Meister des Belebens [15]
Geringerer Geist eines Konstrukts (F)[3331] R: B / D: P Formt und belebt einen geringeres Konstrukt (bis zur Stufe 5).	Erschaffungen meistern [4] und Meister des Belebens [16]
Geringerer Gifttreffer (F)[13984] R: B / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Waffe giftig zu machen. Wenn die Waffe einen kritischen Treffer verursacht, muss das Ziel dem Gift widerstehen. Das Gift wirkt sich auf eine der Eigenschaften des Ziels aus und reduziert diesen Wert um 1 Punkt/Runde, bis die Gesamtreduktion 1 Punkt/1 Fehlschlag erreicht oder bis das Gift neutralisiert ist. Wenn der Wert auf Null reduziert wird, ist das Ziel tot. Wirf 1W10, um zu bestimmen, auf welchen Wert sich das Gift auswirkt: 1) Kr, 2) Ge, 3) Re, 4) In, 5) Sb, 6) pA, 7) W/E, 8) Gab, 9) Gla, 10) Gei.	Waffen des Chaos [3]
Geringerer Schlangentreffer (F)[13996] R: B / D: 1KR/St Wenn die Waffe ihren nächsten kritischen Treffer erzielt, können die Wunden nicht auf normale Weise geheilt werden: Blutungen hören nicht auf, Gehirnerschütterungen heilen nicht, gebrochene Knochen wachsen nicht zusammen und heilen nicht usw. Kräuter und Magie können solche Wunden heilen.	Waffen des Chaos [15]
Geringerer Skeletttreffer (F)[13983] R: B / D: 1KR/St Wie Chaostreffer I, außer dass der zusätzlich ein kritischer Treffer ein Treffer A durch Aufprall ist.	Waffen des Chaos [2]
Geringeres Erdlicht (E)[27722] R: 30m / D: 1KR/St Der Zaubernde zieht die Energie der Urmagie in ein sanftes, rosiges Licht, dass einen Radius von 3m magisch erhellt.	Erdknoten Fokus [5]
Geringeres Gift (U)[7799] R: S / D: 1h/St Mit entsprechendem Gerät und Material kann der Zaubernde ein Gift bis zur 10. Stufe herstellen, damit umgehen und es aufbewahren.	Gift meistern [4]
Geringfügige Manifestation eines Geistes (F)[15173] R: 15m / D: 1min/St Dies ermöglicht es jeder Art von Geist, sich auf äußerst subtile Weise durch Geruch, Geräusche, Berührung oder Sicht zu manifestieren (schwierige bis extrem schwierige Wahrnehmung). Zum Beispiel: ein schwacher Hauch von Parfüm, leises Rascheln von Blättern, eine leichte Trübung oder ein Hauch frischer Luft.	Manifestierung des Geistes [2]
Geruch (F)[8434] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen beliebigen, ihm bekannten Geruch auf seinen Körper auftragen, der normal wieder verschwindet.	Wege des Äußeren [11]
Geruch kopieren (F)[3840] R: S / D: 1KR/St Wie Geschmack kopieren, aber für Geruch.	Wege des Kopierens [7]
Geruchsauslöser (U)[3936] R: S / D: V Wenn innerhalb von 3 Kampfrunden nach diesem Zauber ein anderer gesprochen wird, so wirkt der zweite Zauber erst, wenn der festgelegte Geruch (muß kein einfacher sein) auftritt. Die maximale Reichweite des Auslösers entspricht der maximalen Reichweite des zweiten Spruches und der Zaubernde kann die auslösende Reichweite innerhalb dieses maximalen Radius beliebig festlegen. Dieser Spruch hält, bis er ausgelöst wurde, oder maximal 24 h, je nachdem, was eher eintritt. BEMERKUNG: Der Meister kann festlegen, ob der Zauber auf ein bewegliches Objekt gebannt werden kann, und sich dann mit diesem mitbewegt.	Zauber auslösen [2]
Geruchswunder (E)[4816] R: 30m / D: 10min/St Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch ein Satz von unbeweglichen Gerüchen in einem Bereich von 3mR erzeugt werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [1]
Geschichte (I)[14891] R: B / D: - Gibt den Ursprungsort eines Gegenstands, die Rasse des Wesens, das ihn hergestellt hat, und den Zeitpunkt seiner Herstellung (auf 100 Jahre genau) an. Bestimmt auch, ob der Gegenstand eine kulturelle oder historische Bedeutung hat, jedoch nicht, um welche Bedeutung es sich genau handelt.	Sprachen [9]
Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.	Wissen [10]
Geschichte der Panik (M)[15785] R: 3m/St / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Horrorgeschichte zu erzählen, die einen Zuhörer in Panik versetzt.	Geschichten weben [12]
Geschichte der Vergesslichkeit (M)[15783] R: 3m/St / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, eine sehr seltsame Geschichte zu erzählen, die das Publikum sofort nach Ende der Geschichte wieder vergisst, ohne sich an irgendetwas Konkretes zu erinnern, außer dass es eine sehr gute Geschichte war. Darüber hinaus vergisst das Ziel einen Zeitraum, der der Länge der Geschichte entspricht. Dieser Gedächtnisverlust kann sich auf einen beliebigen Zeitraum in der Vergangenheit beziehen, den der Zaubernde festlegt.	Geschichten weben [10]
Geschichte des Komas (M)[15793] R: 30m / D: 1Tag/St Ermöglicht es dem Zaubernden, das Ziel für Stufe Tage in ein tiefes Koma zu versetzen.	Geschichten weben [30]
Geschichte des Pfads (I)[6947] R: S / D: - Der Zaubernde bekommt einen visuellen Eindruck (Bild) von jedem, der den Weg in den letzten (Stufe Stunden) benutzt hat.	Pfade beherrschen [4]
Geschichte des Segens (I)[6404] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt den Hersteller, die Herkunft und die Geschichte eines Segens. Er erfährt auch Art und bestimmte Eigenschaften.	Schwarzes Wissen [10]
Geschichte des Todes (I)[6878] R: S / D: - Der Zaubernde bekommt eine Vision des Sterbens und eventuell des Mörders eines toten Wesens. Das Wesen darf höchstens Stufe Jahre tot sein und der Zaubernde muß bis 3m an den Toten heran.	Antworten [6]
Geschichte des Todes (M)[15794] R: 30m / D: P Das Ziel muss diesem Zauber in jeder Runde, in der die Geschichte erzählt wird, widerstehen, sonst stirbt es.	Geschichten weben [50]
Geschichten erzählen (U)[8323] R: S / D: C +50 auf Legenden erzählen. Gleichzeitig kann der Zaubernde subtil eine Botschaft an das Publikum richten, auch wenn es nicht mental beeinflußt werden kann.	Gesetz der Unterhaltung [15]
Geschichtenmeister (M)[15787] R: S / D: 10min/St In Kombination mit einem anderen Geschichten-Zauber aus dieser Liste ermöglicht dieser Zauber, dass der andere Zauber in der normalen Zauberzeit gewirkt und abgeschlossen werden kann und dabei eine Wirkungsdauer von 10 Minuten/Stufe hat.	Geschichten weben [14]
Geschichtenweber (M)[15791] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, jede Minute einen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste zu wirken.	Geschichten weben [20]
Geschichteter Talisman[16048] R: B / D: V Wenn auf die Matrix eines Gegenstands gewirkt, erhält der nächste eingeschriebene Spruch Talisman die Fähigkeit, zwei Fehlschläge zu überstehen, bevor er verblasst. Wenn ein geschichteter Talisman einen angreifenden Zauber nicht aufheben kann, wird nur die erste Schicht zerbrochen. Die zweite Schutzschicht wird dann sofort aktiviert, so dass der Zauber einen zweiten Widerstandswurf in dieser Runde machen muss, bevor er eine Chance hat, sein Ziel zu erreichen. Gelingt ihm auch der zweite Widerstandswurf, ist der Talisman zerbrochen. Misslingt dem Zauber jedoch der Widerstandswurf, bleibt die einzige verbleibende Schicht erhalten und wirkt wie ein normaler (einmal fehlgeschlagener) Talisman, bis er normal aufgelöst wird. Zwei Geschichtete Talismane gegen denselben Zauber dürfen in keiner Weise kombiniert werden; die maximale Anzahl zusätzlicher Widerstandswürfe, die ein Ziel durch den Einsatz von Talismanen erlangen kann, beträgt zwei (plus den normalen Widerstandswurf des Ziels, wenn alle in den Talisman eingebauten Widerstandswürfe versagen, um den angreifenden Zauber zu stoppen).	Talismane [19]
Geschlagen (M)[19470] R: 3m/St / D: 1KR/St Verringert einen beliebigen Wert (Eigenschaft, Talent, ...) um die Stufe des Zaubernden für die Dauer des Zaubers.	Wege der Grausamkeit [8]
Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h Der Zaubernde 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.	Geburtshilfe [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geschlechtsumwandlung (F)[14576] R: S / D: 1Monat/St Die Zaubernde verwandelt sich in eine Person des anderen Geschlechts, was alle körperlichen Merkmale betrifft.	Houris Veränderungen [10]
Geschmack kopieren (F)[3839] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann seine Geschmacksnerven so stimulieren, daß er exakt denselben Geschmack empfindet, wie ein Ziel.	Wege des Kopierens [6]
Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.	Gesetz der Illusionen [2] , Kleine Illusionen [3] und Wiedererschaffungen [3]
Geschmackswunder (E)[4818] R: 30m / D: 10min/St Wie Geruchswunder, es kann jedoch ein Satz von Geschmäcken in 3mR erzeugt werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [3]
Geschoß abwehren (U *)[5393] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann für die Dauer dieses Spruchs frontalen Fernkampfattacken wie Nahkampfattacken ausweichen (voller Pool usw.).	Meister des waffenlosen Kampfes [13]
Geschoß parieren (F *)[4096] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann für die Dauer dieses Spruchs gegen Geschoße mit seiner Klinge eine normale Nahkampfparade machen.	Klinge des Kriegers [11]
Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10St Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.	Heiliger Krieg [15]
Geschwindigkeit erhöhen (U)[16252] R: B / D: 1Tag/St Mit diesem Zauber kann der Zaubernde die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, erhöhen. Die Steigerung beträgt 2% pro Stufe des Zaubernden. Dieser Zauber kann auch den Alterungs- und Heilungsprozess beschleunigen.	Wege der Genetik [12]
Geschwindigkeit I (F *)[5313] R: S / D: 1KR Wie Schnelligkeit I, nur daß keine Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit benötigt werden.	Ausweichen / Flucht [6] und Geschwindigkeit [6]
Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.	Wege der Schnelligkeit [6]
Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [8]
Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.	Geschwindigkeit [9]
Geschwindigkeit III (F *)[5319] R: S / D: 3KR Wie Geschwindigkeit I, dauert aber 3 Kampfrunden.	Ausweichen / Flucht [12] und Geschwindigkeit [12]
Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [12]
Geschwindigkeit V (F *)[5322] R: S / D: 5KR Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 Kampfrunden.	Geschwindigkeit [15] und Ausweichen / Flucht [20]
Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [15]
Geschwindigkeit verlangsamen (U)[16251] R: B / D: 1Tag/St Mit diesem Zauber kann der Zaubernde die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, verringern. Die Verringerung beträgt 2% pro Stufe des Zaubernden. Dieser Zauber kann auch Alterung und Heilung verlangsamen.	Wege der Genetik [11]
Geschwindigkeit X (F *)[5324] R: S / D: 10KR Wie Geschwindigkeit I, aber die Dauer ist 10 KR.	Geschwindigkeit [25] und Ausweichen / Flucht [30]
Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [20]
Gesegnete Rede @ (F)[19510] R: ∞ / D: 1min/St Der Heilige Champion kann während der Dauer des Zaubers frei (unabhängig von der Entfernung) mit seinem Schutzpriester (der Person, die ihn eingesetzt hat) kommunizieren. Dieser Zauber kann auch vom Zaubernden ausgelöst werden, um mit dem Heiligen Champion zu sprechen.	Heiliger Champion [13]
Gesetz der Geräusche (30cm) (F c)[7491] R: S / D: C Der Zaubernde kann jedes gewünschte Geräusch 30cm um seinen Körper herum erzeugen. Wenn er es wünscht, kann das Geräusch auch außerhalb des Radius gehört werden.	Geräusche kontrollieren [2]
Gesetz der Geräusche (30m) (F c)[7497] R: S / D: C Wie oben mit Radius 3m.	Geräusche kontrollieren [11]
Gesetz der Geräusche (3m) (F c)[7493] R: S / D: C Wie oben mit Radius 3m.	Geräusche kontrollieren [5]
Gesetz der Geräusche (3m/St) (F c)[7500] R: S / D: C Wie oben mit Radius 3m pro Stufe.	Geräusche kontrollieren [15]
Gesetz des Untergangs (F)[14075] R: 30m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede Runde einen Zauber aus dieser Liste auf ein beliebiges Ziel innerhalb der Reichweite des Zaubers wirken.	Gesetz des Untergangs [50]
Gesicht ändern (P)[8316] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann sein Gesicht ändern, um jemand anderes darzustellen.	Gesetz der Unterhaltung [8]
Gesicht verändern (P *)[5368] R: S / D: 1h Erlaubt es dem Zaubernden, sein Gesicht so zu verändern, daß er jemand anderem gleicht.	Verändern [3] und Körperfähigkeiten [5]
Gesicht verändern (P)[6586] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann die Form seines Gesichts ändern.	Phantomgesicht [2]
Gesichtsveränderung (F)[14222] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann sein Gesicht in die Form eines anderen Gesichts verwandeln.	Tänze der Veränderung [5]
Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: - Der Zaubernde kann jede gespeicherte Form verändern. Der Zaubernde kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.	Materie formen [2]
gespeicherten Knoten teilen (MF)[27724] R: B / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, einen „gespeicherten" Erdknoten mit einem anderen willigen Ziel temporär zu teilen. Beide Ziele müssen die arkane Liste Wege der Urmagie kennen. Für die Dauer des Spruchs kann das Ziel den entsprechenden Erdknoten wie einen selbst gespeicherten nutzen.	Erdknoten Fokus [6]
Gespeicherten Spruch umgehen (U)[3987] R: S / D: V Nach dem Zaubern dieses Spruches kann der Zaubernde einen anderen Zauber sprechen, auch wenn er noch einen Spruch gespeichert hat.	Zauber speichern [5]
Gespeicherten Spruch umgehen II (U)[3999] R: S / D: V Wie Gespeicherten Spruch umgehen, aber es können ein gespeicherter und ein zusätzlich gespeicherter Zauber umgangen werden.	Zauber speichern [19]
Gestalt formen I (F)[3676] R: 3m/St / D: 10min/St Der Zaubernde kann Protoplasma formen. Entstehende Gestalt ist unbeweglich, stumm und von Holzartiger Konsistenz. Der Zaubernde kann pro Stufe 1 Liter Plasma in einer KR formen (Je kleiner, desto schneller geht es).	Materie manipulieren [4]
Gestalt formen II (F)[3680] R: 3m/St / D: 10min/St Wie oben, aber der Zaubernde kann Stufe / 20 m3 bearbeiten.	Materie manipulieren [8]
Gestalt formen III (F)[3687] R: 3m/St / D: 10min/St Wie oben, aber der Zaubernde kann Stufe / 15 m3 bearbeiten.	Materie manipulieren [15]
Gestalt speichern (P I)[3675] R: S / D: P Der Zaubernde speichert die Gestalt eines Objekts oder Wesens für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.	Materie manipulieren [3]
Gestaltwandler (F)[6171] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann jede KR einen der Zauber dieser Liste nutzen.	Formen der Natur [50]
Gestaltwandlung (F)[27990] R: S / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, seine Gestalt in die eines Wesens/einer Kreatur zu verwandeln, auf das/die er Muster scannen gewirkt hat. Der Zaubernde erhält keine der Fähigkeiten der angenommenen Gestalt, außer denen, die mit der natürlichen Umgebung des Wesens/der Kreatur zusammenhängen. Der neue Körper des Zaubernden benötigt die für sein Überleben notwendige Umgebung.	Überlebenshilfe der Ebenen [11]
Gewicht ändern (F)[14298] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann das Gewicht des Zieles um 2,5 kg/St erhöhen oder verringern.	Gesetz der Gravitation [1]
Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.	Materie formen [12]
Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.	Materie formen [11]
Gewicht verringern (F)[8211] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann das Gewicht eines Objekts um bis zu x1 pro 2 Stufe verringern. Ein Zaubernder der 20. Stufe könnte so ein Gewicht auf 1/10 verringern.	Gesetz des Packens [19]
Gewicht verteilen (F)[6289] R: B / D: 10min/St Ziel kann über Schnee oder Sand laufen, als wenn es Schneeschuhe o.ä. an hätte.	Wege des Überlebens [2]
Gewichte schätzen (I*)[14439] R: 30cm / D: - Der Zaubernde kann die genaue Masse und das Gewicht eines Objekts bestimmen.	Wege des Schätzens [1]
Gewitter (F)[14816] R: 1,5kmR/St / D: 1min/St Beschwört Naturgewalten in Form eines heftigen Gewitters mit zufälligen Blitzeinschlägen. Kann nach dem Wirken um bis zu 1 Stunde/Stufe verzögert werden. Pro Minute kommt es zu 1W30 Blitzen.	Lichtmagie [18]
Gewitter meistern (F)[14821] R: 1,5kmR/St / D: 1min/St Wie Gewitter, aber der Zaubernde hat eine 50% Wahrscheinlichkeit, die Blitze kontrollieren zu können.	Lichtmagie [50]
Gift analysieren (I)[7800] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann die exakte Natur und Art eines Giftes anhand einer Probe bestimmen. Er kann feststellen, welche Behandlung erforderlich wäre, erhält aber nicht die dazugehörigen Fähigkeiten und Werkzeuge.	Gift meistern [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
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.	Entdeckung meistern [11]
Gift auftragen I (U)[7798] R: B / D: V Der Zaubernde kann ein bereits fertiges Gift auf eine Waffe auftragen. Das Gift wirkt, sobald die Waffe einen Treffer durch scharf, schnitt oder stich verursacht (nicht unbedingt ein kritischer Treffer). Dies braucht das Gift auf. Auch wenn ein Treffer stumpf oder einer, der die Rüstung nicht durchdrang stattfand, besteht die Gefahr, daß das Gift abgeht (10+TP %).	Gift meistern [3]
Gift auftragen II (U)[7802] R: B / D: V Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt zweimal (kann zweimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.	Gift meistern [7]
Gift auftragen III (U)[7805] R: B / D: V Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt dreimal (kann dreimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.	Gift meistern [12]
Gift entdecken (P)[8092] R: 3m/St / D: C Informiert den Zaubernden über die Anwesenheit und den Ort von jedem Gift in der Umgebung.	Wege des Feinschmeckers [19]
Gift entdecken (P)[6548] R: S / D: - Der Zaubernde nimmt alle Gifte in 3m Umkreis wahr.	Detektivsinne [6]
Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C Der Zaubernde hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Zaubernde konzentriert.	Schutz vor Schäden [12]
Gift neutralisieren (H)[19337] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein Ziel vollständig von einem Gift befreien. Bereits angerichteter Schaden wird nicht geheilt.	Arachnemonie [9]
Gift neutralisieren (S c *)[7803] R: S / D: C Wie Gift widerstehen, aber der Zaubernde hat eine 50% Chance, daß das Gift komplett neutralisiert wird, wenn er sich 1 Stunde lang konzentriert.	Gift meistern [9]
Gift widerstehen (F)[6176] R: S / D: - Der Zaubernde bekommt einen zweiten WW gegen jegliches Gift.	Insekten meistern [5]
Gift widerstehen (H S c *)[5354] R: S / D: C Hebt die Wirkung eines Giftes auf, solange der Zaubernde sich konzentriert.	Gift meistern [6] , Schutz vor Schäden [7] und Körpererneuerung [10]
Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: - Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.	Körper erhalten [10]
Gift widerstehen (S *)[4157] R: B / D: 1h/St Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.	Verzauberung des Körpers [11]
Gifte neutralisieren (H S c *)[5360] R: S / D: P(C) Neutralisiert mit bis zu 50% ein Gift (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn der Zaubernde bewußtlos ist, oder sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange der Zaubernde sich konzentriert.	Körpererneuerung [20]
Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.	Krankheiten / Gifte heilen [3]
Giften widerstehen (F)[6978] R: B / D: P Erlaubt es dem Ziel, eventuell die Auswirkungen eines Giftes abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.	Innerer Schutz [30]
Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.	Krankheiten / Gifte heilen [5] und Handauflegen [9]
Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.	Krankheiten / Gifte heilen [9]
Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.	Krankheiten / Gifte heilen [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Giftgasbombe (EF†)[28180] R: B / D: V Wie Schlafgasbombe, außer dass ein Fehlschlag beim Widerstandswurf dazu führt, dass das Ziel vergiftet wird. Die Giftart gilt als Atemwegsgift. Die Schwere der Giftwirkung hängt davon ab, wie stark das Ziel seinen Widerstandswurf verfehlt hat. Ein Fehlschlag von 01 bis 25 führt zu leichten Auswirkungen, ein Fehlschlag von 26 bis 50 bedeutet, dass das Ziel moderate Auswirkungen erleidet, ein Fehlschlag von 51 bis 100 führt zu schweren Auswirkungen auf das Ziel und ein Fehlschlag von 101 oder mehr bedeutet, dass das Ziel von extremen Auswirkungen überwältigt wird. Leichte Auswirkungen treten nach 1W60 Sekunden auf. Das Opfer ist leicht euphorisch (-20 aaA). Mäßige Auswirkungen treten nach 2W30 Sekunden auf. Das Opfer verspürt erhebliche Euphorie (-50aaA) und leichte Erstickungsbeschwerden (1–5 Schaden/Runde für 1W100 Runden) Schwere Auswirkungen treten nach 1W100 Sekunden auf. Das Opfer hustet unkontrolliert (1–10 Treffer/Runde für 1–10 Runden), verliert das Bewusstsein und fällt bei einem Wurf von 01–50 in ein Koma, das 1–10 Tage dauert. Extreme Auswirkungen treten nach 2W100 Sekunden auf und führen zum Tod des Opfers aufgrund von Atemstillstand und damit verbundenem Sauerstoffmangel.	Sprengstoffe [13]
Giftinjektion (F)[19340] R: B / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, durch Biss oder Berührung ein Muskelgift der Stufe 8 zu injizieren, wenn ein kritischer Treffer erzielt wird. Dieser Zauber hält so lange an, bis er verwendet wird oder bis die Dauer abgelaufen ist, je nachdem, was zuerst eintritt. Probe gegen LE, Wirkungen: 2SP; 1W10SP/1W10KR; 2W10SP/2W10KR; 2W20SP/2W20KR & -10aaA; 2W30SP/2W20KR & -25aaA; 2W30SP/2W20KR & -100aaA	Arachnemonie [12]
Giftnebel (F)[7810] R: 6m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann ein entsprechendes Gift in einen feinen Nebel auflösen. Jeder, der durch den Nebel geht, muß dem Gift widerstehen. Durch Wind o.ä. kann der Nebel bewegt werden.	Gift meistern [30]
Giftpulverbombe (EF†)[28188] R: B / D: V Wie Giftgasbombe, nur dass das Gift länger anhält und 1 Stunde statt nur 1 Runde pro Stufe wirkt.	Sprengstoffe [18]
Giftresistenz II (H)[19334] R: B / D: - Das Ziel erhält zwei zusätzliche Widerstandswürfe gegen jedes Gift.	Arachnemonie [6]
Giftstachel (F*)[19434] R: S / D: 1KR/St Wie Stachel, außer dass der Stachel mit einem Kreislaufgift überzogen ist, dessen Stufe der Hälfte der Stufe des Zaubernden entspricht (abgerundet).	Üble Veränderungen II [16]
Gifttreffer (F)[13988] R: B / D: 1KR/St Wie Geringerer Gifttreffer, außer dass zwei Eigenschaften gleichzeitig reduziert werden. Wenn eine Eigenschaft zweimal gewürfelt wird, wird diese in jeder Runde um 2 reduziert.	Waffen des Chaos [7]
Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.	Gesetz der Gefängnisse [15]
Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.	Gesetz der Gefängnisse [17]
Glanz I (M)[4702] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde verändert einen Referenzpunkt in der Wahrnehmung des Ziels. Ziel sieht z.B. alle Menschen als Hasen. Mit höherstufigen Sprüchen kann entweder ein weiterer Sinn beeinflußt werden, oder die Dauer des Spruchs verdoppelt werden oder ein weiterer Referenzpunkt verändert werden.	Glanz [3] und Gesetz der Illusionen [4]
Glanz II (M)[4705] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [6] und Gesetz der Illusionen [8]
Glanz III (M)[4708] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [9] und Gesetz der Illusionen [11]
Glanz V (M)[4712] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion V, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [13] und Gesetz der Illusionen [15]
Glanz X (M)[4718] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion X, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [19] und Gesetz der Illusionen [20]
Glas anpassen (H)[7941] R: S / D: 1h Der Zaubernde kann eine gläserne Gliedmaße an einen Körper anpassen.	Prothesen [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Glas erschaffen[27033] R: 3m / D: P Der Zaubernde verwandelt die entsprechenden Materialien (z.B. Sand, Soda, Pottasche, Kalk usw.) in Glas in jeder gewünschten Form und Größe. Die Menge an Material, die der Zaubernde in Glas verwandeln kann, beträgt 3 m² pro Stufe. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 3m² geformtes Glas.	Bauwerke [11]
Glas erschaffen (F)[8340] R: B / D: - Der Zaubernde kann 0,03 m³ Glas pro Stufe aus den entsprechenden Materialien erschaffen. Das Glas kann jede beliebige Form haben.	Gesetz der Struktur [9]
Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Der Zaubernde kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [8]
Glas formen (H)[7940] R: S / D: P Der Zaubernde bekommt die Fähigkeiten Glas zu formen. Fähigkeit hält 24h an. Glas bearbeiten dauert doppelt so lange wie Holz bearbeiten (2 Tage).	Prothesen [5]
Glaswall[27049] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Wall aus gehärtetem Glas mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.	Bauwerke [19]
Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [20]
Gleichgeschlechtliche bezaubern (M)[27902] R: 30m / D: 1h/St Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, aber betrifft Humanoide des gleichen Geschlechts.	Verlockungen [9]
Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).	Verändern [1] und Mystische Flucht [2]
Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Zaubernden).	Haftung meistern [5]
Glorreiche Bekehrung @ (M)[19506] R: B / D: 1min/St Bekehrt einen Feind (WW +15) oder einen Fremden (WW -15) zur Sache des Heiligen Champions. Die Bekehrten werden dem Heiligen Champion auf jede erdenkliche Weise helfen, außer ihm auf seiner Quest zu folgen.	Heiliger Champion [9]
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.	Schicksal meistern [16]
Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Zaubernden, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.	Schicksal meistern [7]
Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V Der Zaubernde kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.	Schicksal meistern [18]
Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V Der Zaubernde kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.	Schicksal meistern [9]
Glühen (F)[8384] R: B / D: 1min/St Läßt ein Objekt glühen, leuchten, glitzern o.ä..	Die kleinen Tricks [7]
Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.	Leuchten [13]
Glühen des Todes (F)[3395] R: 3m / D: 1KR/10Fehlwurf Das Ziel bekommt jede KR einen kritischen Treffer `E` durch Hitze und das für 1 KR pro 10 Fehlwurf.	Feuer [30]
Glühende Augen (F)[8385] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann seine Augen mit 1 Kerzenstärke in beliebiger Farbe glühen lassen.	Die kleinen Tricks [8]
Glyphe entschlüsseln (I)[14951] R: S / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Glyphe zu entschlüsseln (es dauert 1 KR pro Stufe der Glyphe) und genau zu wissen, was sie bewirkt, ohne sie auszulösen. Es wird jedoch nichts erfahren, wenn der Entschlüsselungszauber vor Abschluss der Entschlüsselung abläuft (dies geschieht, wenn die zu entschlüsselnde Rune eine höhere Stufe hat als der Zaubernde).	Gesetz der Glyphen [3]
Glyphe erforschen (I)[14949] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, die Herkunft einer Glyphe zu erfahren und sie als Teil seines Repertoires zu lernen.	Gesetz der Glyphen [1]
Glyphe I (F)[14950] R: B / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine leuchtende, sichtbare Glyphe auf einem Einflussmedium zu „zeichnen", die einen bestimmten Zauber auslöst, wenn der Einflussbereich verletzt wird. Es müssen sowohl für den Zauber als auch für die Glyphe Zauber aufgewendet werden, aber es wird nur die Wirkzeit der Glyphe verwendet. Eine Glyphe kann ein Zauber oder eine spezielle Glyphe sein, die im Grunde genommen ein Kraftmuster ist.	Gesetz der Glyphen [2]
Glyphe II (F)[14952] R: B / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 2 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [4]
Glyphe III (F)[14954] R: B / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 3 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [6]
Glyphe IV (F)[14956] R: S / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 4 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [8]
Glyphe IX (F)[14966] R: S / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 9 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [18]
Glyphe löschen III (F)[14955] R: S / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden eine Glyphe bis zur Stufe 3 zu löschen.	Gesetz der Glyphen [7]
Glyphe löschen VI (F)[14961] R: S / D: P Wie Glyphe löschen III, außer dass bis zu Stufe 6 Glyphen gelöscht werden können.	Gesetz der Glyphen [13]
Glyphe löschen X (F)[14969] R: S / D: P Wie Glyphe löschen III, außer dass bis zu Stufe 10 Glyphen gelöscht werden können.	Gesetz der Glyphen [25]
Glyphe V (F)[14958] R: S / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 5 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [10]
Glyphe VI (F)[14960] R: S / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 6 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [12]
Glyphe VII (F)[14962] R: S / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 7 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [14]
Glyphe VIII (F)[14964] R: S / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 8 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [16]
Glyphe X (F)[14967] R: S / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 10 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [19]
Gold waschen (F)[8287] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde macht die entsprechenden Bewegungen und durchseiht so Sand, Dreck u.ä. und findet leicht wertvolle Metalle.	Gesetz des Bergbaus [2]
Goldener Druidenstab (F)[6146] R: B / D: P Wie 14), aber als Knüppel +25 und +5 Spell adder oder x3 Multiplier (Der Zaubernde entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 2,5 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [20]
Goldstab § (F)[19963] R: B / D: P Wie Silberstab, außer dass der Silberstab in einen +5 oder x3 Spruchvermehrer (der Zaubernde entscheidet dies bei der Erzeugung) und einen +50 Kampfstab verwandelt wird.	Wizardstab [20]
Gorgonenaugen (F)[19417] R: S / D: 1min/St Alle, die vom Blick des Zaubernden fixiert werden, müssen einen Widerstandswurf durchführen oder werden für (W10 min/5 Fehlschlag) zu Stein verwandelt. Pro Runde kann nur ein Ziel fixiert werden.	Üble Veränderungen I [30]
Göttermagie analysieren (I)[6536] R: 30m / D: - Wie Prosaische Magie analysieren, analysiert aber einen Spruch der Göttermagie.	Untersuchungen [17]
Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [12]
Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [16]
Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.	Wege der Gegenzauber [7]
Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.	Wege der Gegenzauber [4]
Göttermagie brechen (F)[3627] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Wie oben, aber gegen Göttermagie.	Magische Verteidigung [8]
Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdeckung meistern [1] , Entdecken [3] und Abschätzen [5]
Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.	Wege der Entdeckung [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Spruchschutz [9] , Schutzzauber [12] und Schutz vor Zaubern [13]
Göttermagie Schild (F)[3640] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.	Magische Verteidigung [15]
Göttermagie übertragen (F)[3544] R: V / D: V Wird dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall gesprochen (in Verbindung mit einem Kristallsicht-Zauber), so kann ein Zauber der Göttermagie durch den Kristall gesprochen werden. Der Zauber betrifft ein zufälliges Ziel (Ort, Person oder Objekt) der zu sehenden Szene. Die Reichweite des Zaubers entspricht dem entsprechenden Kristallsicht-Zauber.	Kristallvisionen [12]
Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.	Gegenzauber [14]
Göttermagie umkehren (F)[6873] R: 100m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann einen übertragenen Spruch abfangen (wenn der Empfänger oder Sender in Reichweite ist), und diesen Spruch selber verwenden. Die Person, die den Spruch sendet, bekommt einen Resistenzwurf. Stufe ist die Stufe dieses Spruchs.	Austreibungen [50]
Göttermagie unterdrücken (F)[27808] R: V / D: P Dieser Zauber unterdrückt Göttermagie-Zauber innerhalb eines bestimmten Bereichs oder des gesamten Erdknotens vollständig. Hinweis: Hybrid-Magiekundige sind betroffen, wenn einer ihrer Bereiche unterdrückt wird.	Erdknoten meistern [17]
Göttermagie Vermehrung (F)[3480] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magiekundige der Göttermagie.	Gesetz der Magie [14]
Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.	Schutz vor Zaubern [30]
Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.	Spruchschutz [20] und Schutzzauber [30]
Göttermagie-Glücksbringer † (FD)[19320] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe auf der Grundlage von Göttermagie gelten.	Glücksbringer [17]
Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.	Wege der Gegenzauber [19]
Göttermagietreffer (F)[14001] R: B / D: 1KR/St Wie Grundmagietreffer, betrifft aber Göttermagie.	Waffen des Chaos [19]
Graben[27037] R: 30m / D: P Erlaubt dem Zaubernden, bis zu 3m³ pro Stufe an Erd- (oder Eis-) Material aus einem Gebiet zu entfernen. Die Hälfte dieser Menge kann entfernt werden, wenn das Material aus Stein oder Metall besteht. Das entfernte Material kann an einem beliebigen Ort irgendwo in der Nähe (innerhalb der Reichweite) aufgeschüttet werden.	Bauwerke [13]
Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.	Wege der Konstruktionen [13]
Grabungen entdecken (I)[3264] R: S / D: - Der Zaubernde entdeckt jede aktive Grabungsarbeit in 1,5 m /Stufe Umkreis.	Befestigungen meistern [4]
Grammatik prüfen (I)[8412] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erkennt beim Lesen eines Textes automatisch grammatikalische Fehler.	Bibliothek meistern [13]
Graue Aura (F)[19450] R: 30m / D: P Das Ziel verliert 10% (gerundet!) seiner Zauber (mindestens jedoch 1 leichten Zauber).	Dunkle Flüche [10]
Graue Vision (F)[6350] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur wird das Ziel Farbenblind.	Krankheiten [2]
Gravieren (F)[8046] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde kann beliebige Gravuren in ein Objekt einbringen (magisches Metall hat einen WW). Gravur ist nur so gut, wie der Zaubernde es normal kann.	Schmieden [19]
Gravitation umdrehen (F)[14308] R: 3m / D: 1s/5St Der Zaubernde kehrt die Gravitation für ein Ziel um, das daraufhin nach oben "fällt".	Gesetz der Gravitation [12]
Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Zaubernder der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.	Körper erhalten [40]
Gravitationsball (E)[14310] R: 30m / D: - Erschafft eine Kugel von 60 cm Durchmesser vor dem Zaubernden und schießt diese dann auf das gewählte Ziel. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.	Gesetz der Gravitation [15]
Gravitationsbolzen (E)[14304] R: 30m / D: - Ein Gravitationsbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.	Gesetz der Gravitation [7]
Gravitationsfeld (F)[14307] R: 15m / D: C Verstärkt die Gravitation in einem Bereich von 0,3m/St x 0,3m/St x 0,3m/St. Alles, was in diesen Bereich gelangt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel zu Boden gerissen und dort festgehalten, wodurch es pro KR einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 auf den W100 erleidet. Pro zusätzlichem Zauberpunkt, den er für den Zauber einsetzt, kann der Zaubernde den Bonus auf den kritischen Trefferwurf um 10 erhöhen (bis maximal +50 bei insgesamt 5 Zauberpunkten).	Gesetz der Gravitation [11]
Grenzbereich @ (F)[19513] R: S / D: 10min/St Der Heilige Champion erhält für die Dauer dieses Zaubers doppelte Lebensenergie. Wenn der Zauber endet, verliert er die zusätzliche Lebensenergie und stirbt gegebenenfalls, wenn seine momentane Lebensenergie geringer war. Es ist eine gute Idee, sich vor Ablauf des Zaubers gegebenenfalls um entsprechende Heilung zu bemühen.	Heiliger Champion [16]
Grenzenlose Phrase (I *)[3366] R: ∞ / D: 3† Wie Ferne Phrase mit unbegrenzter Reichweite, falls die Verbindung nicht magisch gestört wird.	Kommunikation [16]
Grenzenlose wahre Telepathie (I *)[3373] R: dieselbeExistenzebene / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [50]
Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Zaubernden.	Haftung meistern [2]
Größe[27276] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann das Tor beliebig vergrößern oder verkleinern. Das Maß der Vergrößerung/Verkleinerung entspricht einem Quadratfuß pro Stufe des Zaubernden.	Arkanes Tor [8]
Große Ablenkung (M c)[5301] R: 100m / D: C Wie Ablenkung, betrifft aber bis zu Stufe Ziele innerhalb des Sichtfelds des Zaubernden.	Wege der Verwirrung [13]
Große Aufmerksamkeit (M*)[14611] R: 30mR / D: 1KR Die Aufmerksamkeit aller Personen im Umkreis richtet sich auf den Zaubernden.	Wege der Anziehung [8]
Große Augenbehandlung (H)[5887] R: B / D: P Wie kleinere Augenbehandlung, aber der Zaubernde kann alle Schäden am Auge heilen, bis auf kompletten Verlust.	Gesetz der Organe [11]
Große Aura (F)[27910] R: S / D: 10min/St Wie Aura, außer dass alle Kampf-Attacken um 4 und alle magischen Attacken um 20 erschwert werden.	Verlockungen [13]
Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.	Wege des Lichts [20]
Große Balance (F *)[4960] R: 30m / D: 10min/St Wie Balance I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Bewegungen verbessern [30]
Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [16]
Große Beherrschung der toten Geister (FM*)[15650] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu 20 Stufen beherrscht werden können.	Tote beschwören [25]
Große Beschwörung (F M c)[6803] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 20 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 20 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 10 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 20 sein).	Geisteranrufungen [13]
Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.	Tore meistern [16]
Große Beschwörung (F)[6204] R: 1,5km/St / D: V Der Zaubernde kann jeden niedrigeren Spruch benutzen, um Stufe Tiere zu beschwören.	Natur beschwören [9]
Große Beschwörung (FM)[28455] R: 3m / D: 1KR/St Wie Beschwörung I, außer dass ein Wesen bis zur 20. Stufe beschworen werden kann.	Gesetz der äußeren Ebene [18]
Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.	Knochen beherrschen [4] und Gesetz der Knochen [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.	Leuchten [16]
Große Elementenwaffe (E)[7885] R: B / D: 1KR/St Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer `B` durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.	Ritter`s Waffen [15]
Große Erscheinung (I M E)[3717] R: 15km/St / D: (C) Wie Erscheinung (150m), aber mit Reichweite 15 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [30]
Grosse Fassade I (E)[4917] R: 3m / D: 1h/St Wie Fassade I, es kann jedoch einer Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden ein neues Aussehen verliehen werden.	Verkleidungen [25]
Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: - Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.	Schilde beherrschen [20] und Kampf verbessern [25]
Große fliegende Scheibe (F)[5193] R: 3m / D: 10min/St Wie Fliegende Scheibe II, aber es können bis zu Stufe fliegende Scheiben erschaffen werden.	Wege des Beförderns [20]
Große Formwandlung (FM)[14145] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass fünf Optionen vom Typ A, vier vom Typ B, drei vom Typ C und eine vom Typ D verwendet werden können.	Formwandlung [30]
Große Formwandlung Art (FM)[14144] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass fünf Optionen vom Typ A, vier vom Typ B, drei vom Typ C und eine vom Typ D verwendet werden können.	Formwandlung [25]
Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [30]
Große Geisterrune (F)[14856] R: B / D: P Wie kleinere Geisterrune, außer dass der Zaubernde eine große Geisterrune eingravieren kann.	Geisterrunen [20]
Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [50]
Große Glyphe (F)[14970] R: S / D: 10min/St Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 20 gezeichnet werden kann.	Gesetz der Glyphen [30]
Große Glyphen löschen (F)[14973] R: S / D: P Wie Glyphe löschen III, außer dass bis zu Stufe 20 Glyphen gelöscht werden können.	Gesetz der Glyphen [50]
Große Hauptbeschwörung (F)[28562] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 20 sein kann.	Elementare Beschwörungen [15]
Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.	Elementenschild [25]
Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.	Elementenschild [30]
Große Kontrolle (M)[16364] R: 30m / D: 1min/St Das Ziel ist gezwungen, dem Zaubernden in allen Dingen zu gehorchen, einschließlich Selbstmord und ähnlichen Handlungen.	Wege der Stimme [50]
Große Kraftwand (F)[28126] R: 30m / D: 10min/St Wie Kleine Kraftwand, aber mit einer Fläche von 100m² pro Stufe und längerer Dauer.	Befestigungen [14]
Große Kristallrune (F)[14798] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 20. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [50]
Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.	Elementenschild [20]
Große Magieabstoßung (F)[6791] R: 10m / D: - Alle magischen Effekte und Artefakte im Radius müssen einen WW machen, außer den Gegenständen, die der Zaubernde trägt. Mißlingt der Wurf, ist der Zauber gebrochen, Gegenständen, denen der Wurf um 1-60% mißlingt, werden zufällig durch eine Tür 150m weit transportiert, bei 61-100% werden zufällig teleportiert (kein Limit), bei >100% werden sie zerstört.	Zauber brechen [50]
Große Magnetklinge (F)[14336] R: S / D: 1KR/St Wie Kleinere Magnetklinge, jedoch ist der Bonus +35 und die Schadenspunkte werden verdoppelt.	Gesetz des Magnetismus [20]
Große Magnetsphäre (F)[14339] R: 15m / D: 1KR/St Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -75, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -20 und wirkt wie Brechen. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.	Gesetz des Magnetismus [50]
Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [18]
Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1KR Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.	Schilde beherrschen [25] und Kampf verbessern [40]
Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.	Gesetz der Nerven [20]
Große Nervenregeneration (H S)[6479] R: S / D: P Der Heiler kann alle Nerven in seinem Körper (außerhalb des Gehirns) regenerieren. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [13]
Große Nichtanwesenheit (P)[4900] R: 3m / D: 10min/St Wie Nichtanwesenheit, es können jedoch 20 Ziele beeinflusst werden.	Sinne des Verstandes formen [30]
Große Ohrenbehandlung (H)[5886] R: B / D: P Wie kleinere Ohrenbehandlung, aber der Zaubernde kann alle inneren und äußeren Schäden heilen. Hörvermögen ist nach 1-10 Tagen restauriert. Ausnahme ist eine vollständige Erneuerung des Innenohrs.	Gesetz der Organe [9]
Große Panik (F M *)[6997] R: 1,5m/St / D: 1KR/5Fehlwurf Alle Feinde innerhalb des Radius, denen der Widerstandswurf mißlingt fliehen in Panik vor dem Zaubernden.	Wege der Erzfeinde [19]
Große Pyrokinese (F)[14164] R: 30m / D: 1KR/St (C) Wie Pyrokinesis I, außer dass dieser Zauber nicht brennbare Objekte innerhalb von 3m um den Zaubernden, minimal brennbare Objekte innerhalb von 9m, mäßig brennbare Objekte innerhalb von 15m und leicht entflammbare Objekte bis zu 30m entzündet.	Ferntanz [19]
Große Reise des Geistes (U)[15425] R: S / D: 10min/St Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 15km pro Minute durch feste Materie und Luft gleichermaßen beträgt und er auch in die astralen und ätherischen Ebenen reisen kann. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 75 auf seinen Widerstandswurf.	Reise des Geistes [30]
Große Risse (F)[3932] R: 100m / D: P Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3 m / Stufe tief, 30 cm / Stufe breit, und 6 m / Stufe lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Zaubernde kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.	Wissen über Stein [35]
Große Ritterwaffe (F)[7890] R: B / D: 1KR/St Wie Kleine Ritterwaffe, aber Reaktion +50, Trefferpunkte verdreifacht und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 30% abgeschlagen.	Ritter`s Waffen [20]
Große Ruhe (F)[5698] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I, nur können Stufe Ziele betroffen sein.	Wege der Geräusche [30]
Große Rune (F)[4125] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-20.	Runen & Symbole [20] , Runen [30] und Gesetz der Runen [30]
Große Schmerzen (F)[4638] R: 30m / D: 1min/St Wie Schmerzen, nur werden so viele Opfer wie Stufe des Zaubernden betroffen.	Physische Erosion [13]
Große Schmerzen (M)[5528] R: 100m / D: P Wie Kleinere Schmerzen, betrifft aber Stufe Ziele, die Lebensenergie kann nur durch Heilung zurückgegeben werden und die Reichweite ist 100m.	Verstand zerstören [25]
Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.	Wege der Schnelligkeit [30]
Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [50]
Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [35]
Große Stille (F)[4847] R: 30m / D: 1min/St Wie Stille, es haben jedoch eine Zahl von vielen Zielen entsprechend der Stufe des Zaubernden einen Bereich der Stille mit 30cm Radius um sich herum.	Geräusche formen [25]
Große Stimme (F)[16307] R: 30m/St / D: C Der Zaubernde kann seine Stimme an einem Punkt in bis zu 30m pro Stufe Entfernung in verstärkter Lautstärke hören lassen. Wenn der Ort nicht sichtbar ist, muss der Zaubernde dort gewesen sein.	Ferne Stimme [20]
Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ? Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.	Runen [25] , Wege der Symbole [25] und Gesetz der Runen [25]
Große Tätowierung[15926] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 150cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 20 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [25]
Große Taubheit (F)[4846] R: 30m / D: 1h/5Fehlwurf Wie Taubheit, der Zauber wirkt jedoch auf eine Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden.	Geräusche formen [20]
Große Telepathie (I *)[3369] R: 1,5km/St / D: C Wie Telepathie (Stufe 14), aber der Zaubernde kann mit bis zu 20 Personen sprechen, solange er sich konzentriert.	Kommunikation [19]
Große Teleportation (F)[4978] R: 15m / D: - Wie Teleportation I, nur kann der Zaubernde 20 Ziele auf einmal teleportieren.	Fortbewegung [30]
Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: - Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Erhabene Brücke [30]
Große Tierberuhigung (30m) (M)[5784] R: 30mR / D: 2min/St Der Zaubernde kann Stufe Tiere besänftigen.	Besänftigen [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Große Tierberuhigung (3m/St) (M)[5788] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20 Der Zaubernde kann bis 20 Ziele besänftigen.	Besänftigen [18]
Große Tierbindung (M)[19534] R: B / D: P Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden erlaubt, bis zu 10 Tiere zu binden. Hinweis: Dieser Zauber muss für jedes Tier über 5, das bereits gebunden ist, einmal gewirkt werden und gilt für bis zu 10 Tiere.	Tiere binden [19]
Große Tiere heilen (H)[6256] R: B / D: P Wie 8), heilt aber Tiere bis 1500 Kg oder Tiere bis 75 Kg von einer tödlichen Verletzung.	Tiere meistern [16]
Große Tierkontrolle (M*)[15252] R: 30m / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu 20 Tieren zu kontrollieren.	Wege der Tiere [30]
Große Tränke[16093] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 20 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [50]
Große Träume[15458] R: S / D: Schlaf Wie Träume I, außer dass die Begrenzung bei 5 Träumen pro Nacht zu beliebigen Themen liegt, die der Zaubernde auswählt.	Visionen [20] und Visionen der Zukunft [25]
Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.	Erhabene Brücke [25]
Große Überzeugung (M)[6121] R: 15m / D: 1Tag/St Wie Überzeugung, wirkt aber auf bis zu 20 Ziele.	Druidenfriede [18]
Große Unsichtbarkeit (F)[14312] R: 15m / D: 1KR/St Wie Unsichtbarkeit, es können jedoch eine Zahl von Zielen gleich der Stufe des Zaubernden/2 unsichtbar gemacht werden.	Gesetz der Gravitation [19]
Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [30]
Größe verändern (P)[6590] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.	Gesetz der Verzauberung [2] , Phantomgesicht [6] und Wege der Körperveränderung [7]
Große Verschmelzung mit Organischem (F)[16165] R: S / D: 1min/St Wie Verschmelzen mit Organischem, außer dass der Zaubernde sich innerhalb des Materials umdrehen und nach außen sehen kann, wenn er sich innerhalb von 15cm von der Oberfläche befindet.	Bewegungen der Natur [11]
Große Verwirrung (M)[5525] R: 30m / D: 1h/5Fehlwurf Betrifft Stufe Ziele. Jedes Ziel kann nur mit 50% eine Entscheidung treffen (kann sich noch verteidigen).	Verstand zerstören [14]
Große Verwirrung (M)[5307] R: 100m / D: V Jedes von bis zu 20 Zielen im Blickfeld des Zaubernden kann von einem Spruch dieser Liste bis Stufe 10 angegriffen werden. Jedes Ziel kann von einem anderen Spruch angegriffen werden.	Wege der Verwirrung [50]
Große Vibration (12.5 Kg) (F)[14356] R: 30m / D: 1KR/St Wie oben, aber Limit sind 12,5 kg.	Schockwellen [17]
Große Vibrationen (2,5kg) (F)[4035] R: 30m / D: 1KR/St Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.	Schockwellen [11] und Fähigkeiten der Grundmagie [13]
Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.	Fähigkeiten der Grundmagie [19]
Große Voodoopuppe ¥ (F)[19325] R: B / D: V Wie Kleine Voodoopuppe, außer dass jeder Schaden, der der Puppe zugefügt wird, auch dem Ziel in ähnlicher Weise zugefügt wird (nach Ermessen des Spielleiters).	Glücksbringer [30]
Große Wächterattacke (F)[6998] R: S / D: 1KR/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +75 auf Pool.	Wege der Erzfeinde [20]
Große Wahre Heilung (H)[5719] R: 30m / D: P Heilt alle verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkte bei bis zu Stufe Zielen.	Wege der Heilung [50]
Große wartende Glyphe (F)[14971] R: S / D: 1Tag/St Wie Wartende Glyphe II, außer dass Glyphen der Stufe 20 verzögert werden können.	Gesetz der Glyphen [35]
Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [25]
Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.	Erschaffungen [16]
Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [19]
Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [11]
Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/St Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [20]
Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/St Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [30]
Großen Tiefenerdgeist beschwören (FM)[14640] R: 3m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 1 Großen Tiefenerdgeist beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der Große Tiefenerdgeist innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers bleiben.	Eingebungen der tiefen Erde [18]
Großer Befehl I (M)[14826] R: V / D: V Einer der Zauber der Großen Befehle I (Befehle des Äußeren Kreises), die der Zaubernde kennt, kann verwendet werden. Der Spielleiter entscheidet anhand der Kultur und des Weltsystems, welche davon verwendet werden. Wenn der Zaubernde mehr als einen Zauber der Großen Befehle I kennt, kann er auswählen, welchen er wirken möchte.	Befehle [5]
Großer Befehl II (M)[14831] R: V / D: V Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl II (Befehle des zweiten Kreises) gewirkt wird.	Befehle [10]
Großer Befehl III (M)[14836] R: V / D: V Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl III (Befehle des dritten Kreises) gewirkt wird.	Befehle [15]
Großer Befehl IV (M)[14841] R: V / D: V Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl IV (Befehle des Steinkreises) gewirkt wird.	Befehle [20]
Großer Befehl V (M)[14842] R: V / D: V Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl V (Befehle des alten Kreises) gewirkt wird.	Befehle [25]
Großer Befehl VI (M)[14843] R: V / D: V Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl VI (Befehle des primitiven Kreises) gewirkt wird.	Befehle [30]
Großer Befehl VII (M)[14844] R: V / D: V Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl VII (Befehle des Kreises der Nacht) gewirkt wird.	Befehle [50]
Großer Blitz (E)[3322] R: S / D: 1min/St Der Körper des Zaubernden ist von Lichtbögen umgeben. Er ist immun gg. jede Elektrizität. Jeder in 1,5 Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Elektrizität (kein WW). Jeder, der den Zaubernden berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Treffer des Zaubernden durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich einen krit. Treffer `A` durch Elektrizität. Alle Gegenstände, die der Zaubernde am Körper trägt, sind während der Dauer des Zaubers immun gegen Elektrizität, aber alles was er berührt, muß einen WW machen, oder wird entzündet.	Elektrizität [18]
Großer Dämonenkontakt (E)[4668] R: 3m / D: 2KR Wie kleiner Dämonenkontakt, aber die Kontaktchancen sind dieselben wie beim Großen Dämonentor auf der Schwarze Beschwörung-Grundliste.	Wege der Beschwörung [8] und Schwarzer Kontakt [10]
Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: - Wie Distanzloser Schritt, aber der Zaubernde kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.	Türen des Geistes [15]
Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: - Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.	Erhabene Brücke [19]
Großer Druidenstab (F)[6148] R: B / D: P Wie 20), aber als Knüppel +30 und +6 Spell adder oder x4 Multiplier (Der Zaubernde entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 3 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [30]
Großer Elementarmeister (F)[28566] R: 1,5m/St / D: 1h/St Wie Elementarmeister V, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 20 sein kann.	Elementare Beschwörungen [17]
Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1,5m/St / D: 1min/St Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zaubernden.	Gedankengriff [25]
Großer formbarer Körper (F)[19403] R: S / D: 1min/St Wie formbarer Körper, außer dass Körperteile bis zum Sechsfachen ihrer normalen Länge gestreckt werden können und der Pool beim Festhalten Angriff verdoppelt wird.	Üble Veränderungen I [8]
Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [25]
Großer Geist eines Golems (F)[3346] R: B / D: P Wie geringerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 25. Stufe erschaffen und belebt werden oder ein starkes Element kann geformt werden.	Erschaffungen meistern [19]
Großer Geräuschwall (F)[5697] R: 15m / D: 10min/St Wie Geräuschwall V, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.	Wege der Geräusche [25]
Großer Golem (F)[15971] R: B / D: P Formt und belebt einen großen Golem (bis zur 20. Stufe).	Meister des Belebens [19]
Großer Hammerschlag (F)[7881] R: B / D: 1KR/St Wie Kleiner Hammerschlag, aber verdreifacht die Trefferpunkte.	Ritter`s Waffen [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Großer Hammerstab (F)[6144] R: B / D: 1KR/St Wie 5), aber die Trefferpunkte werden verdreifacht.	Druidenstab [18]
Großer Hammerstab ▵ (FP)[19964] R: B / D: 1min/St Der Kampfstab verursacht dreifachen Schaden und hat eine doppelt so hohe Wahrscheinlichkeit kritisch zu treffen.	Wizardstab [25]
Großer Kanal (F *)[6823] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-20.	Kanäle [30]
Großer Lebensraub (M*)[15605] R: 30m / D: P Wie Lebensraub I, außer dass 10 Punkte Lebensessenz verloren gehen.	Tod meistern [20]
Großer Luftadler (E F)[5192] R: 3m / D: 10min/St Wie Luftadler II, aber es können bis zu Stufe Elemente beschworen werden.	Wege des Beförderns [18]
Großer magischer Trank (F)[4769] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch beliebiger Stufe.	Magie der Tränke [50]
Großer Riß (F)[5435] R: 100m / D: P Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3m/St tief, 30cm/St breit, und 6m/St lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Zaubernde kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.	Festes zerstören [30]
Großer Ruf (M *)[7755] R: 15mR / D: 1KR/10Fehlwurf Wie Geistiger Ruf, aber mit 15m Radius und jeder, dessen Widerstandswurf um mehr als 50 mißlingt, ist bewußtlos..	Geistige Attacke [25]
Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Wege des Besiegens [9] , Verstand beherrschen [9] und Berührung des Geistes [11]
Großer Schlag (F)[7883] R: B / D: 1KR/St Wie Kleiner Schlag, aber ein kritischer Treffer wird um 20 Punkte gesteigert und die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen steigt um 4 Punkte.	Ritter`s Waffen [13]
Großer Spruchauslöser (U)[3945] R: S / D: V Wie Spruch-auslöser I, aber der Zaubernde kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Jahr verschieben.	Zauber auslösen [30]
Großer Stab § (F)[19965] R: B / D: P Wie Goldstab, außer dass der Goldstab in einen +7 oder x4 Spruchvermehrer (der Zaubernde entscheidet dies bei der Erzeugung) und einen +60 Kampfstab verwandelt wird.	Wizardstab [30]
Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [14]
Großer Talisman[16049] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 20 oder niedriger schützt.	Talismane [20]
Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10Fehlwurf Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [19]
Großer Tiermeister (M*)[15253] R: 3m / D: P Wie Tiermeister I, aber für zwanzig Tiere.	Wege der Tiere [50]
Großer Tod (F *)[6999] R: 15m / D: - Wie Wort des Todes, aber dieser Zauber betrifft alle Feinde im Umkreis und jeder Feind wird nur von einem kritischen Treffer heimgesucht.	Wege der Erzfeinde [25]
Großer Traum (I)[16321] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, außer dass die Begrenzung bei 5 Träumen pro Nacht für eine beliebige Kombination von Themen liegt, die der Zaubernde auswählt.	Heilige Vision [20]
Großer Traum (I)[14643] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber der Zaubernde hat 5 Träume über unterschiedliche Themen.	Eingebungen der tiefen Erde [25]
Großer Verstandschock (M)[5529] R: 100m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Verstandschock, betrifft aber Stufe Ziele und dir Reichweite ist 100m.	Verstand zerstören [30]
Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis Auslösen Wie oben, aber der Zaubernde kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.	Wege der Wächter [30]
Großer Wasserdelphin (E F)[5191] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserdelphin II, aber es können bis zu Stufe Elemente beschworen werden.	Wege des Beförderns [17]
Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P Der Zaubernde kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.	Gesetz des Blutes [10]
Größere Adern heilen I (H S)[6490] R: S / D: P Der Zaubernde kann einen Schaden an einer Arterie oder Vene heilen. Eine größere Ader blutet mit 5W6 oder mehr pro KR.	Wege des Blutes [6]
Größere Adern heilen III (H S)[6495] R: S / D: P Wie größere Adern heilen I, heilt aber bis zu drei Arterien / Venen.	Wege des Blutes [13]
Größere Allergien (F)[6361] R: 30m / D: P Wie Kleinere Allergien mit Abzug von -60%.	Krankheiten [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Größere Augenbehandlung (H S)[6475] R: S / D: P Wie kleinere Augenbehandlung, aber der Heiler kann alle Schäden bis auf kompletten Verlust heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [8]
Größere Augenbehandlung (H)[7962] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle Augenschäden bis auf kompletten Verlust heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Nerven und Organe beherrschen [10]
Größere Bauvorhaben[27055] R: 30m / D: P Wie kleinere Bauvorhaben, aber das Volumen, in dem die Montage stattfindet, entspricht 30m³ pro Stufe.	Bauwerke [30]
Größere Benommenheitsklinge (E)[3775] R: S / D: 1KR/St Wie Benommenheitsklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die beide Hände leer benötigt und mit der wie mit einem Kurzschwert angegriffen wird, mit einem Bonus von +35 auf den Pool.	Wege des Besiegens [13]
Größere Blitzklinge (E)[3315] R: 30m / D: 1KR/St Wie Blitzklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die doppelten Schaden verursacht und beide Hände leer benötigt und einen / Bonus von +35 auf den Pool hat.	Elektrizität [11]
Größere Brüche behandeln (H S)[6416] R: S / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, aber man kann auch komplizierte Brüche heilen. Erholungszeit:1-10 h.	Wege der Knochen [3]
Größere Brüche heilen (H)[6687] R: B / D: P Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden komplizierte Brüche geheilt.	Handauflegen [7]
Größere Dämonen beschwören (FM)[16420] R: B / D: V Wie Kleinere Dämonen beschwören, außer dass die Gesamtzahl 9 beträgt und die maximale Stufe jedes Dämons 10 nicht überschreitet.	Kreise der Beschwörung [9]
größere Erdmacht (F)[27622] R: 3m / D: 1KR/St Wie Erdmacht, außer dass die gewonnenen Eigenschaften denen eines Riesen entsprechen und das Ziel auch die dem Riesen innewohnenden magischen Fähigkeiten erhält (dies schließt Zaubersprüche ein, aber keine Zauber). Der Spielleiter sollte die Art des Riesen anhand der vorherrschenden Landschaftsform des Erdknotens bestimmen: Feuerriese (in Vulkanen und Lavafeldern), Waldriese (in Wäldern und Forsten), Frostriese (auf Gletschern und Schneefeldern), Hügelriese (in Bergen und Hügeln), Wasserriese (in Seen, Flüssen und im Meer) und Steinriese (fast überall sonst). Der Spielleiter sollte Wolken-, Berg- und Sturmriesen nur in sehr seltenen Fällen zulassen.	Wege der Urmagie [17]
Größere Fallen (F)[6903] R: B / D: P Wie kleinere Fallen, aber die Falle kann einen krit. Treffer "E" zufügen.	Wege der Natur [14]
Größere Feuerklinge (F)[3384] R: 30m / D: 1KR/St Wie Feuerklinge, aber es entsteht ein Zweihänder, der doppelten Schaden verursacht, beide Hände leer benötigt und einen Bonus von +35 auf den Pool hat.	Feuer [11]
Größere Geisterrune (F)[14854] R: B / D: P Wie kleinere Geisterrune, außer dass der Zaubernde eine größere Geisterrune eingravieren kann.	Geisterrunen [15]
Größere Insektenplage (F)[6190] R: V / D: V Wie 12), betrifft aber 1000 bis 10000 Insekten.	Insekten meistern [19]
Größere Körperverschiebung (F*)[19427] R: S / D: 1min/St Wie kleine Körperverschiebung, außer dass jeder Teil des Körpers des Zaubernden an eine andere Stelle seines Körpers verschoben werden kann. Beispiele sind: Verschieben eines Arms an eine andere Stelle, an der er in einer bestimmten Situation nützlicher ist, oder Verschieben des Kopfes, einer Hand, des Gesichts usw.	Üble Veränderungen II [9]
Größere Kraftwand (F)[28136] R: 30m / D: 1h/St Wie Kleine Kraftwand, außer in Bezug auf Wirkungsbereich und Dauer. Dieser Zauber kann eine gesamte Befestigungsanlage umschließen.	Befestigungen [50]
Größere Nervenbehandlung (H S)[6472] R: S / D: P Der Zaubernde kann ein Gebiet mit schweren Nervenschäden heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [5]
Größere Nervenbehandlung (H)[7959] R: B / D: P Wie Kleinere Nervenbehandlung, aber der Zaubernde kann größere Nervenschäden heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Nerven und Organe beherrschen [7]
Größere Ohrenbehandlung (H S)[6473] R: S / D: P Wie kleinere Ohrenbehandlung, aber der Heiler kann auch alle inneren Schäden wieder heilen (z.B. das Hörvermögen wiederherstellen)., Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [6]
Größere Ohrenbehandlung (H)[7960] R: B / D: P Wie Kleinere Ohrenbehandlung, nur kann der Zaubernde innere und äußere Schäden heilen, Hörvermögen ist nach 1-10 Tagen geheilt. Komplette Erneuerung des Ohres ist eine Ausnahme !	Nerven und Organe beherrschen [8]
Größere Säurewand (E)[19384] R: 30m / D: 1KR/St Wie Säurewand, außer dass Ziele, die die Wand passieren, einen kritischen Treffer der Säureklasse „C" erleiden.	Korrosion meistern [12]
Größere Schmerzen (M)[7744] R: 30m / D: - Wie kleinere Schmerzen, aber das Ziel bekommt 50% seiner verbliebenen Lebensenergie abgezogen.	Geistige Attacke [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Größere Schmerzen (M)[5518] R: 30m / D: 10min/5Fehlwurf Wie Kleinere Schmerzen, zieht aber 50% der verbliebenen Lebensenergiepunkte ab.	Verstand zerstören [7]
Größere Spinnenbeschwörung (FM)[19347] R: 3m / D: 1min/St Wie Kleinere Spinnenbeschwörung, außer dass eine Höhere Riesenspinne [16736] beschworen wird.	Arachnemonie [19]
Größere Spinnenverwandlung (F)[19349] R: S / D: 10min/St Wie Kleinere Spinnenverwandlung, außer dass der Zaubernde die Gestalt einer Hohe Riesenspinne [16930] annimmt.	Arachnemonie [25]
Größere Tiere heilen (H)[6259] R: B / D: P Wie 16), heilt aber Tiere bis 15000 Kg oder Tiere bis 1500 Kg von einer tödlichen Verletzung.	Tiere meistern [19]
größere Urmagieklinge[27738] R: S / D: 1KR/St Wie Erdklinge, außer dass die größere Erdklinge einem Poolbonus von +70 hat und eine prozentuale Chance besteht, Rüstungen zu durchschneiden (Angriff als AT 1 ausführen), die der Stufe des Zaubernden entspricht.	Erdknoten Fokus [16]
Größere Vibration (F c)[3451] R: 30m / D: C Wie kleinere Vibration, aber zerbrechliche Objekte haben keinen Widerstandswurf, Wesen, die ein Objekt halten haben -30 auf ihren WW und Wesen bekommen einen krit. Treffer `B` durch Gleichgewichtsverlust.	Gesetz der Geräusche [9]
Größeren Kristallort finden (I)[14742] R: 30m/St / D: C Wie Kleine Kristallfundstelle lokalisieren, außer dass er eine große Kristallfundstelle lokalisiert, die dem Zaubernden als x3 Spruchmultiplikator dient, solange sich der Zaubernde in der Fundstelle befindet.	Kristallkraft [8]
Größerer Druidenstab (F)[6134] R: B / D: P Wie 1), aber als Knüppel +15 und +3 Spell adder. Er kann als Wurfspeer mit 1,5 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [8]
Größerer Geist eines Golems (F)[3342] R: B / D: P Wie geringerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 15.Stufe erschaffen und belebt werden.	Erschaffungen meistern [15] und Meister des Belebens [17]
Größerer Geist eines Wächters (F)[3341] R: B / D: 1Jahr/St Wie kleinerer Geist eines Wächters, aber jedes Tier muß schwerer als 200 Kg sein und ein größerer Wächter wird erschaffen.	Erschaffungen meistern [14]
Größerer Gifttreffer (F)[13991] R: B / D: 1KR/St Wie Kleiner Gifttreffer, außer dass 3 Eigenschaften gleichzeitig reduziert werden. Wenn eine Eigenschaft zweimal gewürfelt wird, verliert dieser Wert 2 Punkte/Runde; wenn sie dreimal gewürfelt wird, verliert sie 3 Punkte/Runde.	Waffen des Chaos [10]
Größerer Schlangentreffer (F)[14006] R: B / D: 1KR/St Wie Geringerer Schlangentreffer, außer dass es kein bekanntes Heilmittel gibt.	Waffen des Chaos [50]
Größerer Skeletttreffer (F)[13993] R: B / D: 1KR/St Wie Geringerer Skeletttreffer, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Aufprall der Kategorie E ist.	Waffen des Chaos [12]
Größerer Stab $ [19953] R: B / D: P Wie Kleiner Stab, außer dass der kleine Stab in einen +3 Spruchvermehrer und einen +30 Kampfstab verwandelt wird.	Wizardstab [10]
Größerer Tod (M)[15596] R: 15m / D: - Wie Kleiner Tod, außer dass das Ziel einen kritischen Treffer der Schwere E erleidet.	Tod meistern [11]
Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.	Tore meistern [18]
größeres Erdlicht (E)[27734] R: 30m / D: 1min/St wie Geringeres Erdlicht, aber das Licht erleuchtet den Knoten vollständig.	Erdknoten Fokus [14]
Größeres Feuer löschen (F)[6510] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann ein Feuer bis zu der Größe eines größeren Kaminfeuers löschen.	Ablenkung [10]
Größeres Gift (F)[4756] R: S / D: 24h Wie kleineres Gift, aber der Zaubernde kann mit allen außer den tödlichsten Giften umgehen.	Magie der Tränke [10]
Größeres Gift (U)[7804] R: S / D: 1h/St Wie Geringeres Gift, aber der Zaubernde kann mit Giften bis zur 20. Stufe arbeiten.	Gift meistern [10]
Größeres heiliges Symbol (F c)[6142] R: B / D: C Wie 12), aber mit Bonus +15.	Druidenstab [16]
Größeres Konstrukt (F)[15970] R: B / D: P Formt und belebt ein größeres Konstrukt (bis zu Stufe 15).	Meister des Belebens [18]
Größeres plötzliches Licht (F)[14808] R: 30m / D: - Wie Plötzliches Licht, aber der Wirkungsbereich hat einen Radius von 6m.	Lichtmagie [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
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.	Waffen verändern [5]
Großes Altern (F)[15606] R: 30m / D: P Wie Altern I, außer dass das Ziel um 100 Jahre altert.	Tod meistern [25]
Großes Anorganisches zu Staub (F)[4625] R: 30m / D: P Verwandelt Stufe Objekte mit je 0.3 m³ Masse anorganischen Materials in feines Pulver.	Materie zerstören [30]
Großes Äthertor (F§)[27434] R: 1,5m / D: 1Tag/St Wie kleines Äthertor, mit der Ausnahme, dass jede Kreatur ohne Anstrengung hindurchgehen kann. Die sichtbaren Abmessungen sind normalerweise etwa 6m hoch und 6m breit.	Äther meistern [20]
Großes Benommenheit heilen (H *)[6700] R: B / D: P Heilt (Stufe des Zaubernden / 5) KR Benommenheit beim Ziel.	Handauflegen [20]
Großes Besänftigen (M)[6120] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20 Der Zaubernde beruhigt Stufe Ziele.	Druidenfriede [17]
Großes Besänftigen (M)[5789] R: 3m/St / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.	Besänftigen [20]
Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: - Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Zaubernde den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.	Gesetz des Blutes [20]
Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: - Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.	Gesetz des Blutes [30]
Großes Blutungen stillen (H S)[6492] R: S / D: - Wie Blutung stillen V, heilt aber Stufe W6 Blutungen pro KR. Ein Zaubernder der Stufe 10 kann also 10 W6 / KR stoppen.	Wege des Blutes [9]
Großes Dämonen beschwören (FM)[16428] R: B / D: V Wie Kleinere Dämonen beschwören, außer dass die Gesamtzahl 20 beträgt und die maximale Stufe jedes Dämons 20 nicht überschreitet.	Kreise der Beschwörung [20]
Großes Dämonentor (E)[4803] R: 3m / D: 2KR Wie kl. Dämonentor, beschwört aber Typ III-VI. (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.	Wege der Beschwörung [11] und Schwarze Beschwörung [12]
Großes Elementarwesen beschwören (F)[28569] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Elementarwesen beschwören II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 20 sein kann.	Elementare Beschwörungen [19]
Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St(C) Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.	Entdecken [50]
Großes Erde zu Staub (F)[4623] R: 30m / D: P Verwandelt 3 m³ / Stufe Erde in feinen Staub.	Materie zerstören [20]
Großes Erdelement (I c)[6238] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie 19), aber mit einem starken Erdelement.	Steine meistern [25]
Großes Erdpferd (E F)[5190] R: 3m / D: 10min/St Wie Erdpferd II, aber es können bis zu Stufe Elemente beschworen werden.	Wege des Beförderns [16]
Großes Erdtor (F)[27652] R: 15m / D: - Wie Wahres Erdtor, außer dass der Zaubernde sich zu jedem Erdknoten innerhalb von 45km/Stufe transportieren kann, den er mittels Knoten speichern gespeichert hat. Der Zaubernde kann auch „Passagiere" und „Gepäck" mitnehmen, wobei er für einen schweren Zauber 25kg/St mitnehmen kann, für einen mittleren Zauber 20kg/St und für einen leichten Zauber 15kg/St.	Wege der Urmagie [20]
Großes Fliegen (F)[14311] R: S / D: 1KR/St(C) Wie Fliegen, es können jedoch halbe Stufe an Zielen transportiert werden. Das Gewicht der Ziele muss jeweils innerhalb von ±25kg vom Gewicht des Zaubernden liegen. Der Flug der Ziele entspricht dem Flug des Zaubernden. Während der Flugphase muss der Zaubernde sich konzentrieren und ist die Aktivität der Mitfliegenden auf 25% begrenzt. Relative Positionsänderungen der Mitfliegenden zum Zaubernden sind nur möglich, wenn der Zaubernde und alle anderen Mitfliegenden während dieser Zeit stationär verharren.eit stationär verharren.	Gesetz der Gravitation [18]
Großes Fühlen (I c *)[7700] R: 30m/St / D: - Wie Fühlen, aber der Zaubernde kann sich pro Kampfrunde auf ein Wesen konzentrieren..	Anwärtigkeit [14]
Großes Geist binden (M)[15151] R: 3m/St / D: P Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 20.	Geister meistern [20]
Großes Geist reinigen (H)[15128] R: 3m / D: P Wie Geist reinigen I, außer dass er auf Stufe Ziele gerichtet werden kann.	Geister heilen [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Großes Geister beschwören (FM)[16429] R: B / D: V Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 20 beträgt.	Kreise der Beschwörung [25]
Großes Geister beschwören (FM)[15107] R: - / D: 1min/St Wie Geister beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 20 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 20 nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [20]
Großes Geister der Toten beschwören (FM)[15104] R: 150m/ St / D: 10min/St Wie Geister der Toten beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 20 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 20 nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [17]
Großes Geruchs-/Geschmackswunder (E)[4825] R: 3m / D: 1KR/St Einer Zahl von Objekten entsprechend der Stufe des Zaubernden können individuelle Gerüche und Geschmäcke verliehen werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [13]
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.	Gesetz der Knochen [30]
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 Zaubernde sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.	Gesetz der Knochen [18]
Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.	Gesetz der Knochen [20]
Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Zaubernder der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).	Krankheiten / Gifte heilen [18]
Großes Kräuter finden (I)[15168] R: 30km / D: 1KR/St Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 30km. Die benötigte Zeit wird durch 10 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist +40.	Kräuter meistern [20]
Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10Fehlwurf Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [18]
Großes Laufen (F *)[4959] R: 30m / D: 10min/St Wie Laufen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Bewegungen verbessern [25]
Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.	Wege des Lichts [18]
Großes Lied (15m) (F)[7519] R: S / D: V Wie oben, aber mit Radius 15m.	Geräusche projizieren [15]
Großes Lied (30m) (F)[7521] R: S / D: V Wie oben, aber mit Radius 30m.	Geräusche projizieren [25]
Großes Lied (3m) (F)[7511] R: S / D: V Wie Lied II, aber alle innerhalb 3m Umkreis sind betroffen.	Geräusche projizieren [7]
Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30km / D: 1min/St(C) Wie Lokalisieren (30m), aber mit 30 Kilometern Reichweite.	Wege finden [20]
Großes Lokalisieren (P)[16347] R: 30km / D: 1min/St(C) Wie Ort, außer dass die Reichweite30 Kilometer beträgt.	Sternensinne [20]
Großes magisches Licht (F)[5738] R: B / D: 1min/St Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.	Wege des Lichts [50]
Großes mit Holz verschmelzen (F)[3872] R: 3m / D: 1min/St Wie Mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann sich innerhalb des Holzes bewegen und hinaussehen, wenn es bis max. 15 cm unterhalb der Oberfläche ist.	Wissen über Holz [15]
Großes Monster beschwören (FM)[16427] R: B / D: V Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 20 beträgt.	Kreise der Beschwörung [18]
Großes Muskeln behandeln (H S)[6441] R: S / D: P Der Heiler kann Stufe Muskeln heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Muskeln [11]
Großes Muskeln behandeln (H)[5864] R: B / D: P Spruch heilt Stufe Muskeln. Spruch kann benutzt werden, solange der Zaubernde sich konzentriert. Erholungszeit: 1h.	Gesetz der Muskeln [17]
Großes Nervenfeuer (F)[4642] R: 30m / D: 1min/St Wie Rheuma, nur werden so viele Opfer wie Stufe des Zaubernden betroffen.	Physische Erosion [25]
Großes Netz (F)[19336] R: 15m / D: 5min/St Wie Kleines Netz, außer dass der Zaubernde zwei separate Ziele oder zwei Ziele zusammen oder ein Ziel mit einem unbeweglichen Objekt „vernetzen“ kann (das Objekt erhält keinen Widerstandswurf). Zum Zerreißen wird eine gelungene Kraftprobe mit einem Malus von 30 benötigt. Wie bei Kleines Netz kann die zweite, nicht offensive Option mit bis zu zwei Fäden oder einem 6m langen Faden pro Runde gewählt werden.	Arachnemonie [8]
Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.	Krankheiten / Gifte heilen [30]
Großes organisches Verschmelzen (F)[6924] R: S / D: 1min/ St Wie Mit Organischem verschmelzen, aber der Zaubernde kann sich innerhalb des Materials drehen und nach draußen sehen, wenn er nicht tiefer als 15cm eindringt.	Wege der Bewegungen [20]
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.	Erhabene Bewegungen [15]
Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber der Zaubernde erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.	Erschaffungen [30]
Großes Portal des Geistes (I M F)[3715] R: 15km/St / D: (C) Wie Portal des Geistes, aber mit Reichweite 15 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [20]
Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.	Wege der Schnelligkeit [25]
Großes Reparieren (H)[7982] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle Muskel- und Sehnenschäden im Körper des Ziels reparieren. 1h Anwendung, 1-10 Tage Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [11]
Großes Runenpapier[16005] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 20 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [25]
Großes Schnitte heilen (H S)[6493] R: S / D: P Wie Schnitte heilen III, stoppt aber Stufe W6 Blutungen (keine größeren Adern).	Wege des Blutes [10]
Großes Sehnen behandeln (H S)[6443] R: S / D: P Heiler kann Stufe Sehnen heilen, 1-10 h Erholungszeit.	Wege der Muskeln [13]
Großes Sehnen behandeln (H)[5865] R: B / D: P Spruch heilt Stufe Sehnen. Spruch kann benutzt werden, solange der Zaubernde sich konzentriert. Erholungszeit: 1h.	Gesetz der Muskeln [19]
Großes Speichern △ (FU)[19962] R: 0,3m/St / D: C Wie Speichern V, außer dass er Zauber bis zur Stufe 20 speichert.	Wizardstab [19]
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 Knochen [50]
Großes Sprechen (I *)[3358] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann mit Stufe Individuen gleichzeitig mental sprechen. Der Zaubernde kann bestimmte Personen ein- bzw. ausschließen.	Kommunikation [8]
Großes Springen (F *)[5335] R: S / D: 1KR Wie Sprung I, nur können Sprünge bis 3m / Stufe weit und 1,5m / Stufe hoch ausgeführt werden.	Die Brücke des Mönchs [10]
Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.	Spruchkontrolle [20]
Großes Stein zerpulvern (F)[4624] R: 30m / D: P Verwandelt 3 m³ / Stufe Stein in feines Pulver.	Materie zerstören [25]
Großes Steine heilen (F)[6235] R: 3m/St / D: P Wie 2), aber für Stufe x Stufe x 0,03 m3 und Reichweite 3m/ St	Steine meistern [18]
Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.	Krankheiten / Gifte heilen [25]
Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.	Wege der Symbole [30]
Großes Symbol schreiben oder zerstören (F)[14880] R: 3m / D: P Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 20 in Symbole einbetten oder entfernen kann.	Runen & Symbole [25]
Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St(V) Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Zaubernden und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.	Wohltaten [13]
Großes Tiere besänftigen (M)[6119] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20 Der Zaubernde beruhigt Stufe Tiere.	Druidenfriede [15]
Großes Tiere besänftigen (M)[6114] R: 30m / D: 1min/St Beruhigt Stufe des Zaubernden Tiere.	Druidenfriede [8]
Großes Tiere beschwören (FM)[16425] R: B / D: V Wie Tiere beschwören II, außer dass die Gesamtstufe der Tiere 20 beträgt.	Kreise der Beschwörung [15]
Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P Wie kleineres Tiere erschaffen, aber der Zaubernde kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.	Erschaffungen [50]
Großes Tote beleben (F)[15627] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 10 entsteht. (B:2,3m/s, AT16, PA13, KT4, TP 2W8+2)	Tote beleben [19]
Großes Tote kontrollieren (FM*)[15649] R: 30m / D: C Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu 20 Stufen kontrolliert werden können.	Tote beschwören [20]
Großes Tote Seelen binden (FM)[15629] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 10 erschaffen wird.	Tote beleben [25]
Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Großes Untote kontrollieren (F*)[15671] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 10 kontrolliert werden.	Tote meistern [19]
Großes Untote meistern (F*)[15672] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 10 gemeistert werden.	Tote meistern [20]
Großes Vakuum (1,5m) (F)[5485] R: 30m / D: - Wie Vakuum (1,5m), aber verursacht einen kritischen Treffer `D` durch Aufprall.	Gas zerstören [11]
Großes Vakuum (3m) (F)[5488] R: 30m / D: - Wie oben, aber mit Radius 3m.	Gas zerstören [14]
Großes Vakuum (F)[5248] R: 30m / D: - Wie Vakuum, verursacht aber krit. Treffer durch Aufprall `E`.	Gase verändern [25]
Großes Vakuum (F)[5172] R: 30m / D: - Wie Vakuum, gibt aber einen kritischen Treffer `D` durch Aufprall in 1,5m Umkreis	Gesetz des Windes [18]
Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).	Lebendes ändern [30]
Großes Verbessern (F)[14582] R: S / D: 10min/St Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus von +20 auf ihr Aussehen.	Houris Veränderungen [20]
Großes Vergessen (M)[7615] R: 30m / D: P Das Ziel vergisst 200 Minuten nach Wahl des Zaubernde,s völlig.	Tod des Verstandes [9] und Wege der Betörung [15]
Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.	Krankheiten / Gifte heilen [19]
Großes Verschleiern (P)[4901] R: 3m / D: 10min/St Wie Verschleiern, die Zauber können jedoch auf eine Zahl von Zielen entsprechend der Stufe des Zaubernden angewandt werden.	Sinne des Verstandes formen [50]
Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St Wie Verschmelzen, aber der Zaubernde kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.	Bewegungen [17]
Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Zaubernden wieder hinaus.	Lebendes ändern [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.	Magie verschmelzen [50]
Großes Verschwimmen (E)[4913] R: 3m / D: 1min/St Wie Verschwimmen, es kann jedoch eine Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden verschwimmen.	Verkleidungen [13]
Großes Verstand leeren (M)[5530] R: 100m / D: 1KR/5Fehlwurf Wie Verstand leeren, betrifft aber Stufe Ziele und dir Reichweite ist 100m.	Verstand zerstören [50]
Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Zaubernden.	Lebendes ändern [25]
Großes wahres Behandeln (H)[5869] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann Stufe Muskeln und/oder Sehnen heilen. Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Muskeln [50]
Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1min/St Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zaubernde sich nicht konzentrieren muss.	Schutz vor Zaubern [60]
Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1min/St Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zaubernde sich nicht konzentrieren muss.	Spruchschutz [60] und Schutzzauber [60]
Großes Wort (F *)[3783] R: 30m / D: - Wie Wort der Schmerzen, aber es kann jedes Wort benutzt werden und betrifft dann eine Anzahl Ziele gleich der Stufe des Zaubernden.	Wege des Besiegens [30]
Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).	Verstand beherrschen [30]
Großes Zeichen (F)[14947] R: B / D: V / WW:-20 Wie Schmerz, außer dass jedes Zeichen verwendet werden kann und es nicht aufgehoben wird, bis es (möglicherweise mehr als einmal) von Zielen ausgelöst wurde, deren kombinierte Magieangriffswerte (MAW) die Stufe des Zaubernden übersteigen.	Zeichen der Macht [30]
Großes Zeichen (F)[4126] R: B / D: s.o. Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Zaubernden Ziele bevor es gelöscht wird.	Runen [50] und Symbole einbetten [50]
Großes Zielen (FM)[4041] R: B / D: 1KR (C) Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf den Pool.	Fähigkeiten der Grundmagie [20]
Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: - Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.	Schilde beherrschen [30] und Kampf verbessern [45]
Grundieren (F)[14777] R: B / D: - Bereitet den Kristallrunenstein für die Aufnahme von Kristallrunen und anderen damit verbundenen Zaubersprüchen vor. Durch das Grundieren des Kristallrunensteins können viele Kristallrunen platziert werden, ohne dass sich Magie/Energien gegenseitig überlagern.	Kristallrunenstein [2]
Grundlegende Analyse (I)[26760] R: S / D: 60min-2min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, alle Komponenten in einem Gegenstand oder Stoff zu benennen, die mindestens 25% der Gesamtmasse ausmachen. Pro Anwendung können hierbei 20cm³ analysiert werden.	Alchemistische Vorbereitungen [3]
Grundmagie analysieren (I)[6538] R: 30m / D: - Wie Prosaische Magie analysieren, analysiert aber einen Spruch der Grundmagie.	Untersuchungen [20]
Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C Wie oben, aber mit 100m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [25]
Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [10]
Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [14]
Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.	Wege der Gegenzauber [5]
Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.	Wege der Gegenzauber [2]
Grundmagie brechen (F)[3622] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Wie Alte Magie brechen, aber gegen Grundmagie.	Magische Verteidigung [6]
Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdeckung meistern [2] , Entdecken [2] und Abschätzen [4]
Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St(C) Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Der Zaubernde kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.	Wege der Entdeckung [1]
Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Schutzzauber [8] , Schutz vor Zaubern [10] und Spruchschutz [11]
Grundmagie Schild (F)[3636] R: S / D: 1min/St Wie Alte Magie Schild, wirkt aber gegen Grundmagie.	Magische Verteidigung [13]
Grundmagie übertragen (F)[3548] R: V / D: V Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.	Kristallvisionen [16]
Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.	Gegenzauber [13]
Grundmagie unterdrücken (F)[27812] R: V / D: P Wie Göttermagie unterdrücken, außer dass Grundmagie unterdrückt wird.	Erdknoten meisten [19]
Grundmagie Vermehrung (F)[3478] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magiekundige der Grundmagie.	Gesetz der Magie [12]
Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.	Schutz vor Zaubern [25]
Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.	Schutzzauber [20] und Spruchschutz [25]
Grundmagie-Glücksbringer † (FD)[19324] R: B / D: V Wie der Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen auf Grundmagie basierende Angriffe wirken.	Glücksbringer [25]
Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.	Wege der Gegenzauber [17]
Grundmagietreffer (F)[13999] R: B / D: 1KR/St Wenn die Waffe ihren nächsten kritischen Treffer erzielt, verliert das Ziel 24 Stunden lang alle Grundmagie-Zauber. Hybride Zauberwirker, deren Reiche auch die Grundmagie umfassen, verlieren die Hälfte ihrer Zauber und können 24 Stunden lang keine Grundmagie-Zauber wirken.	Waffen des Chaos [17]
Grüne Zunge (F)[6337] R: 30m / D: P Wie Fluch des Darms, aber das Opfer ißt nur noch grüne Blätter.	Flüche [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gruppe beschwören (F)[6203] R: 1,5km/St / D: 6-8h Der Zaubernde beschwört eine Gruppe Tiere, die normalerweise im Rudel vorkommen (Wölfe, Rehe). Tiere bleiben in der Nähe.	Natur beschwören [8]
Gutes entdecken (I c)[6398] R: 30m / D: 1min/St Entdeckt `Gutes` in belebtem oder unbelebtem Zustand. Der Zaubernde kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.	Schwarzes Wissen [2]
Gutes entdecken (P)[6549] R: 30m / D: - Der Zaubernde erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Gut" ist.	Detektivsinne [7]
Haar präparieren (F)[8433] R: B / D: P Stylt das Haar in die gewünschte Form, inkl. Dreadlocks, Entenschwänze usw.	Wege des Äußeren [10]
Haar schützen (F)[8437] R: B / D: 1h/St Hält gestyltes Haar für die Dauer des Zaubers in Form.	Wege des Äußeren [14]
Haare / Bart schneiden (F)[8427] R: B / D: P Der Zaubernde kann Haare an einer Körperstelle auf die gewünschte Länge trimmen. Für Rasieren und Haare schneiden sind zwei Zauber notwendig.	Wege des Äußeren [4]
Haarwachstum fördern / stoppen (F)[8441] R: B / D: P Läßt Haar wachsen, wenn es irgendwo fehlt, oder stoppt Wachstum an unerwünschten Stellen.	Wege des Äußeren [18]
Hacken (F)[5545] R: 3m/St / D: P Verursacht einen kritischen Treffer durch Hiebwaffen auf ein Objekt. Je nach Objekt hat dieser Spruch unterschiedliche Auswirkungen (z.B. wird ein Gebiet von 3x3x3m in dichtem Unterholz freigehauen, ein Schild hat eine tiefe Kerbe usw.).	Wege des Zerreißens [15]
Haftung (P)[5328] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann auf ebenen, instabilen Oberflächen (Sand, Eis o.ä.) wie auf festem Grund laufen.	Die Brücke des Mönchs [3]
Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Zaubernden erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.	Haftung meistern [15]
Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Zaubernden erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.	Haftung meistern [16]
Hagel beschwören (F)[6209] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber Hagelschauer.	Natur beschwören [14]
Halbrunder Wall (E)[5074] R: 30m / D: P Wie wahrer Steinwall, aber der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.	Gesetz der Erde [18]
Halluzination (M c)[5295] R: 100m / D: C Ziel sieht einen nichtexistenten Gegner und bekämpft ihn, bis er besiegt ist (tot). Der Gegner hat die Fähigkeiten des Ziels, aber verursacht keinen Schaden (trifft z.B. nie).	Wege der Verwirrung [7]
Halluzinationen (M c)[7768] R: 30m / D: C Ziel sieht einen nicht existierenden Feind und muß ihn bekämpfen, bis er `besiegt` ist, d.h., bis der Feind normalerweise am Boden wäre, Der Gegner hat dieselben Fähigkeiten wie das Opfer, richtet aber keinen Schaden an (schlägt z.B. immer daneben).	Sinne kontrollieren [11]
Halten (0,5kg) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St Übt einen Druck von 500g auf eine Person oder einen Gegenstand aus. Der Gegenstand kann nicht allein durch Halten bewegt werden, und der Druck kann nur in eine Richtung ausgeübt werden.	Fähigkeiten der Grundmagie [2] und Materialtransport [2]
Halten (100Kg) (F)[7388] R: 30m / D: C Wie Halten (2,5kg), aber Limit sind 100 Kg.	Telekinese [14]
Halten (12,5kg) (F)[7378] R: 30m / D: C Wie Halten (2,5kg), aber Limit sind 12,5 Kg.	Telekinese [4]
Halten (12,5kg) (F)[4030] R: 30m / D: 1min/St Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 12,5 Kg.	Materialtransport [7] und Fähigkeiten der Grundmagie [8]
Halten (2,5kg) (F)[7376] R: 30m / D: C Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.	Telekinese [2]
Halten (2,5kg) (F)[4027] R: 30m / D: 1min/St Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 2,5 Kg.	Materialtransport [4] und Fähigkeiten der Grundmagie [5]
Halten (250Kg) (F)[7393] R: 30m / D: C Wie Halten (2,5kg), aber Limit sind 250 Kg.	Telekinese [19]
Halten (25kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 25 Kg.	Materialtransport [10] und Fähigkeiten der Grundmagie [12]
Halten (25Kg) (F)[7382] R: 30m / D: C Wie Halten (2,5kg), aber Limit sind 25 Kg.	Telekinese [8]
Halten (50kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 50 Kg.	Materialtransport [13] und Fähigkeiten der Grundmagie [15]
Halten (50Kg) (F)[7385] R: 30m / D: C Wie Halten (2,5kg), aber Limit sind 50 Kg.	Telekinese [11]
Halten (5kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 5 kg pro Stufe.	Fähigkeiten der Grundmagie [25] und Materialtransport [25]
Halten (M c)[7785] R: 15m / D: C Das Opfer wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.	Verstand kontrollieren [8] und Wege der Betörung [10]
Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.	Wege der Erzfeinde [3] , Besänftigen [5] , Einflüsse [6] und Verstand beherrschen [7]
Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.	Gesetz der Gefängnisse [6]
Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision der Vergangenheit -Spruch gesprochen wird, so kann der Zaubernde an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines magischen Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.	Abschätzen [15] und Forschungen [17]
Halten I (F)[4920] R: 30m / D: 1min/St Ein Druck von 0,5 Kg pro Stufe wirkt auf einen Gegenstand ein. Der Druck wirkt nur in eine Richtung. Bewegungen des Ziels sind nicht möglich.	Berührung des Geistes [1]
Halten II (F)[7380] R: 30m / D: C Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.	Telekinese [6]
Halten II (F)[4932] R: 30m / D: 1min/St Wie Halten I, übt aber 2,5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.	Berührung des Geistes [13]
Halten III (F)[7390] R: 30m / D: C Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.	Telekinese [16]
Halten III (F)[4936] R: 30m / D: 10min/St Wie Halten I, übt aber 5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.	Berührung des Geistes [25]
Hammer (F)[8333] R: S / D: C Erschafft einen beliebigen Hammer aus magischer Energie, den der Zaubernde normal nutzen kann.	Gesetz der Struktur [2]
Hammer (F)[8037] R: S / D: 1h/St Erschafft einen Hammer aus magischer Energie, den der Zaubernde mental steuern kann.	Schmieden [11]
Hammerschlag (F)[4101] R: B / D: 1AT Der Zaubernde kann die Trefferpunkte seiner nächsten Attacke um bis zu (Stufe / 5) multiplizieren (+1x pro 5 Stufen).	Klinge des Kriegers [16]
Hammerstab (F)[6131] R: B / D: 1KR/St Verdoppelt die Trefferpunkte des Druidenstabs im Nahkampf.	Druidenstab [5]
Hammerstab △ (FP)[19960] R: B / D: 1min/St Der Kampfstab verursacht doppelten Schaden und hat eine um 50% erhöhte Wahrscheinlichkeit kritisch zu treffen.	Wizardstab [17]
Hämophilie (F)[6357] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur wird das Opfer Bluter. Alle SP/KR werden verdoppelt, Wunden heilen mit halber Geschwindigkeit.	Krankheiten [10]
Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Zaubernden (Arm des Zaubernden ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Zaubernden auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.	Leuchten [30]
Hand des Verdorrens[25871] R: B / D: P Der Zaubernde kann jede Pflanze, die er anfasst töten und verdorren lassen. Einigen Pflanzen (magische, lebende, große…) steht ein Widerstandswurf zu.	Pflanzen meistern [12] und Krankheiten [12]
Handaxt (F *)[4467] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Handaxt.	Waffen meistern [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Handrune (F)[14849] R: B / D: P Ein Gegenstand mit dieser eingravierten Rune kann in eine der Hände einer Person beschworen werden, die den Gegenstand trägt oder führt. Dieser Effekt ist so schnell, dass der Gegenstand in der Sekunde, in der er in die Hand beschworen wird, verwendet werden kann. Der Träger oder Benutzer muss wissen, dass der Gegenstand diese Eigenschaft hat. Natürlich darf es sich nicht um einen Gegenstand handeln, der derzeit am Körper des Trägers befestigt ist, wie beispielsweise ein Brustpanzer.	Geisterrunen [5]
Handschuhe (F *)[4464] R: 3m / D: 1KR/St Erschafft ein Paar eiserner Handschuhe aus magischer Energie für die Dauer des Spruchs. Nachdem der Zauber vollendet ist, erscheinen sie irgendwo innerhalb des Radius: Zu Füßen des Zaubernden, an den Händen des Ziels, im Rucksack, im Essen usw.	Waffen meistern [2]
Handwerksfluch I (F)[14034] R: 30m / D: P Erlaubt dem Zaubernden, ein die Obergrenze eines Talentes des Ziels auf 25 zu beschränken. Der Zaubernde muss angeben, welches Talent betroffen sein soll. Wenn der Talentwert des Ziels höher als 25 ist, verliert es monatlich einen Punkt, bis der Talentwert 25 beträgt (dieser Verlust ist permanent, das Talent kann aber wieder gesteigert werden, sobald der Fluch gebrochen wurde).	Gesetz der Rache [5]
Handwerksfluch II (F)[14039] R: 30m / D: P Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 20 gesenkt.	Gesetz der Rache [10]
Handwerksfluch III (F)[14044] R: 30m / D: P Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 15 gesenkt.	Gesetz der Rache [15]
Handwerksfluch IV (F)[14048] R: 30m / D: P Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 10 gesenkt.	Gesetz der Rache [19]
Harmonieren (F)[8360] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann bis zu 1 Ziel / Stufe mit anderen harmonieren lassen.	Gesetz der Musik [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Härten (F)[14845] R: B / D: P Dieser Zauber bereitet einen Gegenstand darauf vor, Geisterrunen zu empfangen: Es gibt zwei Toleranzstufen (TL), die von diesem Zauber beeinflusst werden können: Geisterrunen-Stufe oder einfach Runen-Stufe (die maximale Stufe der Geisterrunen, die eingebettet werden kann) . Geisterrunen-Kapazitätsstufe oder einfach Kapazitätsstufe (die Gesamtzahl der Geisterrunen, die eingebettet werden können). O Wenn ein Gegenstand eine Toleranzstufe von „B" hat, erhöht das einmal tägliche Wirken von Härten an „B+1" Tagen diese Toleranzstufe (nicht beide TL) auf „B+I", wobei der Zauber mit der Stufe B+1 gewirkt werden muss (also auch Mittel oder Schwer werden kann). O Wenn der Zaubernde den Härten-Zauber an einem der „B+1"-Tage verfehlt/verpatzt, muss er den Härten-Prozess von Tag 1 neu beginnen (Wenn beispielsweise am 19. Tag für eine Erhöhung der Toleranzstufe von 19 auf 20 der Zaubernde seinen Zauberwurf verpatzt, kehrt der Gegenstand zu einer Toleranzstufe von 19 zurück, und der Zaubernde muss den Zauber Härten 20 Tage lang jeden Tag wirken, um die Toleranzstufe 20 zu erreichen). O Beide Toleranzstufen für einen Gegenstand, der noch nicht gehärtet wurde, beginnen bei 0. O Die Stufe des Härten-Zaubers entspricht der Toleranzstufe, auf die erhöht wird (wenn z. B. alle Härten-Zauber gewirkt werden, um einen Gegenstand auf eine Toleranzstufe von 20 zu erhöhen, gelten sie für die Zwecke der Schwere des Zaubers und des Zauberpatzers als Zauber der Stufe 20). O Der Zaubernde kann frei zwischen dem Härten eines Gegenstands für die Kapazitätsstufe und für die Runenstufe wechseln: Er muss sich nicht auf jeweils nur eine Toleranzstufe beschränken. O Die Tage des Härten müssen nicht aufeinanderfolgend sein. O Der Zaubernde kann jeden Tag mehr als einen Gegenstand härten; auf einen bestimmten Gegenstand kann jedoch nur ein Härten-Zauber pro Tag gewirkt werden. O Um eine einzelne Rune tatsächlich in einen gehärteten Gegenstand einzubetten, ist nur eine Minute pro Stufe der Rune erforderlich; der Härtungsprozess kann jedoch Jahre dauern. Eine Zaubernde der Stufe 10 beginnt mit der Härtung eines ungehärteten Gegenstands. An einem Tag wirkt sie einen Härten-Zauber, um die Runenkapazität auf eins zu erhöhen. An einem anderen Tag wirkt er einen zweiten Härten-Zauber, um die Runenstufe auf eins zu erhöhen. Sein letztendliches Ziel ist es, den Gegenstand so mächtig wie möglich für ihre Stufe zu machen (d. h. er soll zehn Geisterrunen von jeweils bis zu Stufe 10 aufnehmen können). Um die Kapazitätsstufe auf zwei zu erhöhen, muss sie an zwei weiteren Tagen einen Härten-Zauber auf den Gegenstand wirken. Das Gleiche gilt, wenn er die Runenstufe auf zwei erhöhen möchte. Dieser Ablauf gilt bis zu den maximalen Toleranzstufen von jeweils 10. Wenn es der Zaubernden gelungen ist, beide Toleranzstufen des Gegenstands auf 9 zu erhöhen, ohne jemals einen Härten-Zauber zu vermasseln, muss sie den Härten-Zauber noch zehn Mal (an zehn weiteren Tagen) wirken, um die Runenkapazität auf zehn zu erhöhen, und weitere zehn Zauber und Tage, um die Runenstufe auf 10 zu erhöhen. Der gesamte Prozess würde für jede Toleranzstufe 55 Tage (insgesamt 110 Tage) dauern, wie folgt: 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10=55. Somit würde ein Gegenstand der Stufe 20 mit einer Runenkapazität von 20 und einer Runenstufe von 20 420 Tage zum Härten benötigen (d. h. 210 Tage für die Runenkapazität und 210 Tage für die Runenstufe: 1+2+3+...+18+19+20=210). Und das auch nur, wenn während all dieser Versuche kein Härten-Zauber verpatzt wurde.	Geisterrunen [1]
Harter Wind (E c)[5175] R: 100m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde muß die Arme ausstrecken, aus denen dann ein harter Wind kommt. Er fächert sich auf, bis er in 100m Entfernung eine Breite von 8m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall.	Gesetz des Windes [25]
Haß (M)[14561] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Eifersucht, nur dass die Emotion Hass ist.	Einflüsse [14]
Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.	Schwarzes Wissen [13] und Wissen [15]
Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St(C) Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Der Zaubernde kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.	Schwarzes Wissen [4] und Wissen [4]
Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St(C) Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.	Entdecken [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Hauptbeschwörung II (F)[28533] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Beschwört ein Elementarwesen der Stufe 2 aus der Ebene des Hauptelements des Zaubernden. Die Quelle für das Elementarmaterial muss sich innerhalb von 30 Metern befinden. Der Zaubernde wählt die Art des Elementwesens. Er kann ein bestimmtes Elementwesen beschwören, wenn er dessen „wahren Namen" kennt. Wenn das beschworene Wesen nicht willig ist, kann er es kontrollieren, wenn er sich konzentriert. Dem Wesen steht jede Minute ein Widerstandswurf gegen diese Kontrolle zu.	Elementare Beschwörungen [1]
Hauptbeschwörung V (F)[28535] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 5 sein kann.	Elementare Beschwörungen [2]
Hauptbeschwörung X (F)[28543] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 10 sein kann.	Elementare Beschwörungen [6]
Hauptbeschwörung XV (F)[28549] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 15 sein kann.	Elementare Beschwörungen [9]
Hauptform (E)[28506] R: S / D: 1h Der Zaubernde nimmt die Form eines niederen Elementars seines Hauptelements an.	Reise zur Elementarebene [11]
Hauptkonflikt (F)[28558] R: B / D: - Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch das Hauptelement, dessen Schwere durch die Höhe des Fehlwurfs bestimmt wird: 1-10=A, 11-20=B; 21-30=C; 31-40=D; 41+=E.	Elementare Beschwörungen [13]
Hauptreisen (F)[28501] R: S / D: - Der Zaubernde reist zu einem zufälligen Ort auf der Elementarebene seines Hauptelements.	Reise zur Elementarebene [9]
Hauptrüstung (D)[28492] R: S / D: 1min/St Wie Widerstand gegen Hauptelement (D), außer dass der Bonus 20 beträgt.	Reise zur Elementarebene [5]
Haupttor (F)[28521] R: 3m / D: 5min Der Zaubernde öffnet ein Tor zur Elementarebene seines Hauptelements. Der Ankunftsort ist völlig zufällig. Der Zaubernde kann das Tor jederzeit während der Wirkungsdauer des Zaubers schließen. Wenn das Tor am Ende seiner Wirkungsdauer noch offen ist, würfle mit einem W10, um zu sehen, was passiert (alle genannten Modifikatoren sind kumulativ): 1-4: Das Tor schrumpft und verschwindet nach 3 Runden vollständig. 5-7: Das Tor schrumpft und hinterlässt eine Ebenenverbindung. Es werden keine weiteren Würfe mehr gemacht. 8: Das Tor bewegt sich bis zu 15 Metern in eine zufällige Richtung und schickt alle in seinem Weg zur Zielebene - dann verschwindet es. 9: Wie oben unter 8, aber nach der Bewegung würfle erneut (wende einen Modifikator von +1 an, bis das Tor schrumpft oder verschwindet). 10: Das Tor wächst zu einer Kugel mit einem Durchmesser von W30 + 30 dm und schrumpft dann wieder auf normale Größe. Würfle nach einer Runde erneut (wende einen Modifikator von +1 an, bis das Tor schrumpft/verschwindet). 11+: Ein Wesen/eine Kreatur aus einer anderen Ebene nutzt das Tor, um die Ebene zu besuchen, in der das Tor erschaffen wurde (d. h. in der Regel die Primärebene). Das Tor bricht zusammen, nachdem es genutzt wurde. Es erscheint das Wesen mit der höchsten Seltenheit aus Zufallsbegegnungen ohne Klima für Kreuzungspunkte zwischen den Dimensionen	Reise zur Elementarebene [18] und Elementare Beschwörungen [18]
Hauptüberleben (D)[28497] R: S / D: 1h Wie Hauptwiderstand, außer dass der Zaubernde in seinem Hauptelement in keiner Weise verletzt werden kann; er kann es sogar einatmen. Elementarangriffe mit diesem Element haben nur eine Chance, den Zaubernden zu verletzen, wenn sie kritische Treffer eines anderen Typs verursachen. Selbst in diesem Fall werden diese um -50 modifiziert. Kritische Treffer durch das Hauptelement werden ignoriert.	Reise zur Elementarebene [7]
Hauptverbindung (E)[28545] R: 3m / D: P Der Zaubernde erschafft (oder schließt) ein kleines Wurmloch (knapp 3cm Durchmesser) von einem Ort auf der Ebene seines Hauptelements. Würfle 1W100, wenn das Ergebnis 50+ ist, „fließt" Elementarmaterial aus diesem Loch; wenn das Ergebnis 75+ ist, erleidet jeder vor dem Loch einen +50-Angriff auf der Angriffstabelle Licht/Elektrizität (direkter Wurf mit +50) mit kritischen Treffern durch das entsprechende Element.	Elementare Beschwörungen [7]
Hauptverbindung erkennen (I)[28484] R: 30mR / D: - Der Zaubernde erkennt alle Tore oder kleinere Verbindungen zur Elementarebene seines Hauptelements.	Reise zur Elementarebene [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Hauptwiderstand (D)[28486] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde ist vollständig vor seinem Hauptelement in seiner normalen Form geschützt, erhält einen Bonus von 10 auf Widerstandswürfe dagegen und Elementenangriffe, die mit diesem Element gegen ihn ausgeführt werden, erhalten einen Malus von 10.	Reise zur Elementarebene [2]
Hautschaden heilen (H)[3221] R: B / D: P Heilt ein Gebiet mit schweren Frostbeulen oder Verbrennungen 3. Grades oder Gewebeblutungen bis Stufe SP/KR.	Alte Heilung [10]
Hauttod (F)[5443] R: 30m / D: P Die Haut des Ziels wird am ganzen Körper flockig und sich abpellen. Keine Taktischen Nachteile, aber Aussehen -50%. Hält entweder 1 Monat an oder bis der Bann gebrochen wurde.	Fleisch zerstören [7]
Hautverbrennung I (E)[14058] R: 30m / D: P Die Haut des Ziels erleidet Verbrennungen ersten Grades und das Ziel erleidet außerdem einen A kritischen Treffer durch Hitze.	Gesetz des Untergangs [6]
Hautverbrennung II (E)[14062] R: 30m / D: P Wie Hautverbrennung I, aber das Ziel erleidet einen B kritischen Treffer durch Hitze.	Gesetz des Untergangs [10]
Hautverbrennung III (E)[14066] R: 30m / D: P Die Haut des Ziels erleidet Verbrennungen zweiten Grades und das Ziel erleidet außerdem einen C kritischen Treffer durch Hitze.	Gesetz des Untergangs [14]
Hautverbrennung IV (E)[14070] R: 30m / D: P Wie Hautverbrennung III, aber das Ziel erleidet einen D kritischen Treffer durch Hitze.	Gesetz des Untergangs [18]
Heben (F)[8351] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde kann Materialien bis 50 kg / Stufe heben und mit 30 cm / Stufe bewegen.	Gesetz der Struktur [20]
Heilen (1-30) (H)[7917] R: B / D: P Heilt 1W3 x 1W10 Schadenspunkte.	Schäden beherrschen [1]
Heilen (10-300) (H)[7927] R: B / D: P Heilt 1W3 * 10W10 Schadenspunkte.	Schäden beherrschen [11]
Heilen (20-600) (H)[7932] R: B / D: P / Heilt 1W3 * 20W10 Schadenspunkte.	Schäden beherrschen [20]
Heilen (5-150) (H)[7923] R: B / D: P Heilt 1W3 * 5W10 Schadenspunkte.	Schäden beherrschen [7]
Heilende Trance I (MH)[15192] R: S / D: C Der Zaubernde kann diesen Zauber verwenden, um in eine heilende Trance zu fallen, aus der er sich mit einer Rate von 1 Treffer/5 Minuten selbst heilen und jede Stunde 1 leichte Verbrennung oder Erfrierung heilen sowie Blutungen mit einer Rate von 1 „Treffer/Runde" pro Minute stillen kann. Alle Heilungen erfolgen gleichzeitig.	Trance [2]
Heilende Trance II (MH)[15197] R: S / D: C Wie Heilende Trance I, außer dass der Zaubernde Folgendes heilen kann: Lebensenergieverlust – 1 pro Minute; Treffer/Runde – 1 pro 3 Runden; leichte Verbrennungen/Erfrierungen – 1 pro 30 Minuten; Mittlere Verbrennungen/Erfrierungen – 1 pro 60 Min. Muskeln/Sehnen/Bänder – 1 pro 60 Min. Gift/Krankheiten – 1 pro 10 Min.	Trance [7]
Heilende Trance III (MH)[15201] R: S / D: C Wie Heilende Trance II, außer dass der Zaubernde wie folgt heilen kann: Lebensenergieverlust - 1 pro 3 Runden; Treffer/Runde - 1 pro 2 Runden; Leichte Verbrennung/Erfrierung - 1 pro 10 Minuten; Mittlere Verbrennung/Erfrierung . 1 pro 30 Minuten; Schwere Verbrennungen/Erfrierungen - 1 pro 60 Min.; Muskeln/Sehnen/Bänder - 1 pro 30 Min.; Knochenschäden - 1 pro 60 Min.; Gift/Krankheiten - 1 pro Min.; Regeneration (beliebig) - 1 pro 60 Min.	Trance [11]
Heilende Trance IV (MH)[15207] R: S / D: C Wie Heilende Trance III, außer wie unten angegeben: Lebensenergieverlust - 1 pro Runde; Treffer/Runde - 1 pro Runde; Leichte Verbrennung/Erfrierung - 1 pro Minute; Mittlere Verbrennung/Erfrierung - 1 pro 10 Minuten; Schwere Verbrennung/Erfrierung - 1 pro 30 Minuten; Muskel/Sehne/Bänder. - 1 pro 10 Min.; Knochenschaden - 1 pro 30 Min.; Gift/Krankheit - 1 pro 3 Runden; Regeneration (beliebig) - 1 pro 30 Min.	Trance [17]
Heilige Attacke (F)[6704] R: S / D: 1KR Wenn der Zaubernde in der Kampfrunde nach dem Zauber eine Nahkampfattacke gegen eine `böse` Kreatur macht, so besteht eine Chance, daß die Attacke kritisch ist, und zwar mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% pro Stufe zusätzlich zur normalen Wahrscheinlichkeit für die entsprechende Waffe. Ist eine Attacke kritisch, so wirkt sie auch bei großen und übergroßen Kreaturen mit ihrem vollen Wert (Es werden also nicht bei einigen Kreaturen vom Wert des kritischen Treffers einige Punkte abgezogen!)	Heiliger Krieger [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Heilige Aura I (F)[6710] R: S / D: 1min/St Eine hellschimmernde Aura mit 3m Radius umgibt den Zaubernden. Dämonen und Untote (und andere `böse` Kreaturen, je nach Meisterentscheid) müssen einen Widerstandswurf machen, oder bekommen einen kritischen Treffer `A` einer Kategorie, die der Meister bestimmt, in jeder KR, die sie innerhalb des Radius sind, freundliche Kreaturen im Radius bekommen eine Steigerung ihrer Moral um +5 (z.B. Initiative o.ä.)	Heiliger Krieger [7]
Heilige Aura II (F)[6715] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der krit. Treffer ist `B` und Moralbonus +10.	Heiliger Krieger [12]
Heilige Aura III (F)[6718] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der krit. Treffer ist `C` und Moralbonus +15.	Heiliger Krieger [15]
Heilige Aura IV (F)[6721] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der krit. Treffer ist `D` und Moralbonus +20.	Heiliger Krieger [19]
Heilige Aura V (F)[6723] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der krit. Treffer ist `E` und Moralbonus +25.	Heiliger Krieger [25]
Heilige Brücke (F)[6824] R: V / D: 1KR Öffnet einen direkten Kanal zu der Gottheit des Zaubernden. Das Ergebnis hängt von der Gottheit ab.	Kanäle [50]
Heilige Gegenwart (P c)[5268] R: S / D: C Wie Ändern, aber der Zaubernde kann seine Anwesenheit und Macht so ändern, daß er als geringere Gottheit erscheint.	Mystischer Wechsel [30] und Houris Veränderungen [50]
Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.	Zeremonien [2]
Heilige Stasis @ (F)[19511] R: S / D: 1Tag/St Der Heilige Champion wird für die Dauer des Zaubers in Stasis versetzt. Während er sich in Stasis befindet, altert der Heilige Champion nicht, bewegt sich nicht und kann nicht sterben.	Heiliger Champion [14]
Heilige Tötung @ (F)[19515] R: 3m/St / D: P Ein erklärter Feind seines Gottes erhält einen kritischen Treffer E nach Wahl des Heiligen Champions durch dessen heiliges Licht.	Heiliger Champion [18]
Heilige Waffen (F)[6724] R: S / D: 1KR Wie Heilige Attacke, aber die Attacke ist mit 100% kritisch und wenn der Treffer auch normal kritisch wäre, so erhält das Opfer 2 krit. Treffer!	Heiliger Krieger [30]
Heiliger Rächer (F *)[6745] R: S / D: 1KR/St Dieser Zauber verwandelt den Zaubernden in einen Champion seines Gottes, der einen Teil der Ausstrahlung seines Gottes widerspiegelt. Dies beinhaltet einen Poolbonus +100, eine Große Aura, die 30 von allen Attacken gegen ihn abzieht und das Erlangen eines Teils der Magie des Gottes, je nach Laune und Lust des Gottes.	Wege der Waffen [20]
Heiliger Ruf (F *)[6818] R: 6mR / D: - Alle Lebewesen, die nicht der `Religion` des Zaubernden angehören, sind bei einem Fehlwurf von (01-40) für 1KR/10 Fehlwurf benommen, bei einem >40 sind sie bewußtlos.	Kanäle [15]
Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / 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.	Zeremonien [18]
Heiliges entdecken (I c)[6402] R: 30m / D: 1min/St Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Heilige Gegenstände und Durchmesser ist 6 m.	Schwarzes Wissen [6]
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.	Zeremonien [17]
Heilung (1-10) (H S)[6450] R: S / D: P Der Zaubernde bekommt 1 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [1]
Heilung (1-10) (H)[5700] R: B / D: P Heilt 1W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [1]
Heilung (10-100) (H S)[6461] R: S / D: P Der Zaubernde bekommt 10 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [12]
Heilung (10-100) (H)[5713] R: B / D: P Heilt 10W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [15]
Heilung (15-150) (H)[5716] R: B / D: P Heilt 15W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [20]
Heilung (20-200) (H S)[6464] R: S / D: P Der Zaubernde bekommt 20 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [20]
Heilung (3-30) (H)[5703] R: B / D: P Heilt 3W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [4]
Heilung (5-50) (H S)[6456] R: S / D: P Der Zaubernde bekommt 5 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [7]
Heilung (5-50) (H)[5707] R: B / D: P Heilt 5W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [8]
Heilung (7-70) (H)[5710] R: B / D: P Heilt 7W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [11]
Heilung III (H)[5816] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.	Geburtshilfe [5]
Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.	Geburtshilfe [9]
Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P Der Zaubernde entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Zaubernden gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: der Zaubernde ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.	Zuflucht des Verstandes [50]
Heimstein[16113] R: B / D: P Mit diesem Zauber können Schutzkreise auf einen Stein in der Struktur gelegt oder zentriert werden. Der Stein ist der Brennpunkt der Schutzkreise, wodurch die Schutzkreise sogar zu einer bestehenden Struktur hinzugefügt werden können. Der Stein kann mehrere Schutzkreise enthalten, die jeweils die Standardzeit für die Verzauberung benötigen. Der zentrale Stein ist an das Bauwerk gebunden und funktioniert nur innerhalb dieses Bauwerks. Wenn der Stein bewegt wird, funktionieren die Schutzkreise nicht mehr, bis er wieder an seinen Platz zurückgebracht wird. Auf diese Weise können die Schutzkreise ein- und ausgeschaltet werden, aber man muss aufpassen, dass der Stein nicht zerstört oder entfernt wird.	Schutz für Festungen [30]
Heimsuchung (M)[19484] R: 3m/St / D: P Veranlasst das Ziel, einmal pro Tag zufällig zu erkranken. Das Ziel weiß nicht, welche Krankheit es befallen wird, bis sie sich manifestiert. Die Schwere der Krankheit ist zufällig. Dieser Zauber muss neutralisiert werden, da er auch nach dem Tod des Zaubernden weiterwirkt. Die Heilung einer bestimmten Krankheit verschafft lediglich einen Tag Aufschub, ist aber keine dauerhafte Heilung.	Wege der Grausamkeit [30]
Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P Besiegelt eine vom Gott des Zaubernden gewollte Vermählung.	Zeremonien [3]
Heldenmut (FH)*[26099] R: 10m / D: 3KR Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zaubernde ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradewürfe.	Schutz [32] , Wege des Schutzes [32] und Körperfähigkeiten [33]
Hellsehen spüren (P•)[14110] R: S / D: P Einmal erlernt, ermöglicht diese Fähigkeit (kein Zauber erforderlich) dem Zaubernden zu erkennen, wenn ein Wahrnehmungsversuch auf ihn unternommen wurde.	Wächter der Wahrsagerei [10] und Wächter der Hellsicht [10]
Hellseher-Sperre (FD)[14120] R: B / D: V Dieser Zauber sperrt einfach jede Hellseherei auf das Subjekt, ohne dass es eine Möglichkeit gibt, dies zu umgehen, außer die Dauer ablaufen zu lassen. Nach dem Auftreten einer Hellseher-Sperre und dem Verlassen des Ortes wird der Hellseher jedoch feststellen, dass er 2 zusätzliche Zauber (der Schwere des Hellsehenszauber entsprechend) verloren hat. Dies geschieht jedes Mal, wenn er auf eine Hellseher-Sperre trifft. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 19 an.	Wächter der Wahrsagerei [20] und Wächter der Hellsicht [20]
Hellseherabwehr II (D)[14122] R: B / D: V Wie Hellseherabwehr II, außer dass dieser Zauber die Kombination von bis zu 4 Abwehrmaßnahmen ermöglicht.	Wächter der Wahrsagerei [30] und Wächter der Hellsicht [30]
Hellseherabwehr II (D)[14107] R: S / D: V Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, zwei beliebige Zauber zu kombinieren, die vor Wahrnehmungen schützen. Zuerst wird dieser Zauber gewirkt, dann werden die Abwehrzauber gewirkt, jeweils innerhalb von 3 Runden nacheinander. Dies ist die einzige Möglichkeit, Abwehrzauber auf ein einzelnes Ziel zu kombinieren. Ein Hellseher muss alle Verteidigungszauber überwinden, bevor er sein Ziel sehen kann. Dieser Zauber hält so lange an wie der Verteidigungszauber mit der kürzesten Wirkungsdauer.	Wächter der Wahrsagerei [7] und Wächter der Hellsicht [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Hellseherabwehr III (D)[14113] R: B / D: V Wie Hellseherabwehr II, außer dass dieser Zauber die Kombination von bis zu 3 Abwehrmaßnahmen ermöglicht.	Wächter der Wahrsagerei [13] und Wächter der Hellsicht [13]
Hellseherei-Verschiebung (FD)[14112] R: B / D: V Dieser Zauber bewirkt, dass die Hellseherei um bis zu 30m pro Stufe in eine zufällige oder festgelegte Richtung verschoben wird. Sobald die genaue Ursache der Anomalie ermittelt wurde, kann der Hellseher versuchen, die Verschiebung auf die gleiche Weise zu durchbrechen wie bei der Auflösung des Zaubers Wahrsagen trüben. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 11 an.	Wächter der Wahrsagerei [12] und Wächter der Hellsicht [12]
Hellseherische Angst (DM)[14116] R: B / D: V Das Subjekt wird durch einen Ring der Angst geschützt. Wenn das Ziel den Widerstandswurf nicht besteht, kann es das Subjekt nicht sehen und hinterlässt das Opfer der Hellseherei in einem Zustand extremer Angst. Wenn der Hellseher jedoch erfolgreich widersteht, wird die Angstbarriere dauerhaft aufgehoben. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 15 an.	Wächter der Wahrsagerei [16]
Hellseherischer Ruf (DM)[14117] R: B / D: V Der Hellseher wird dazu verleitet, sich dem Zaubernden zu stellen, und muss sich einem Willenskampf stellen. Wenn das Ziel den Willenskampf gewinnt, ist der Hellseherversuch erfolgreich, andernfalls gilt das Ergebnis des Willenskampfes. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 16 an.	Wächter der Wahrsagerei [17]
Hellseherkoma (DM)[14118] R: B / D: V Der Hellseher wird für 1 Stunde pro 10 Fehlwurf in ein Koma versetzt. Wenn dem Hellseher unabhängig davon eine Wahrnehmungs-/Erinnerungsprobe mit 20 Malus gelingt, ist der Hellseherversuch erfolgreich.	Wächter der Wahrsagerei [18]
Hellseherlabyrinth (D)[14104] R: B / D: V Dieser Zauber erschafft ein Labyrinth, das immer dann auftritt, wenn ein Hellseherversuch auf das vom Zaubernden festgelegte Ziel unternommen wird. Das Labyrinth kann nicht zerstört werden, aber es kann durch einen Wurf von (1-100 (offen) + Intelligenz + Stufe) gegen den Wurf des Verteidigers von (1-100 (offen) + Intelligenz + Stufe + 20) durchquert werden. Ist der Wurf des Verteidigers höher, muss der Angreifer diese Wahrsagung aufgeben. Ist der Wurf des Verteidigers um 50 oder mehr höher, verliert sich der Angreifer für 10-100 Minuten im Labyrinth. Ist der Wurf des Angreifers höher, wird das Labyrinth überwunden und das ursprüngliche Ziel seiner Hellseherei steht vor ihm. Dieser Zauber hält für 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 3 an.	Wächter der Wahrsagerei [4] und Wächter der Hellsicht [4]
Hellsehertod (DM)[14119] R: B / D: V Der Hellseher erleidet die Folgen eines E kritischen Treffer nach Wahl des Zaubernden. Wenn dem Hellseher unabhängig davon eine Wahrnehmungs-/Erinnerungsprobe mit 20 Malus gelingt, ist der Hellseherversuch erfolgreich.	Wächter der Wahrsagerei [19]
Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V Der Zaubernde kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Der Zaubernde kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.	Zuflucht des Verstandes [17]
Herkunft (I)[16313] R: B / D: - Vermittelt eine allgemeine Vorstellung vom Ursprungsort eines Gegenstands.	Heilige Vision [3]
Herkunft (I)[7547] R: B / D: - Bestimmt das Gebiet der Herkunft, die Rasse des Wesens, die den Gegenstand gemacht hat, und wann er gemacht wurde (auf ca. 100 Jahre).	Wissen über magische Dinge [8] und Abschätzen [8]
Herkunft (I)[6624] R: B / D: - Der Zaubernde hat eine ungefähre Ahnung, wo ein Objekt herstammt.	Zeitsinn [1] , Visionen der Vergangenheit [1] und Forschungen [3]
Herkunft bestimmen (I)[3836] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt, ob ein Objekt / Ziel ein Original oder eine Kopie ist.	Wege des Kopierens [3]
Herkunft des Schriftstücks (P c)[7564] R: S / D: C Der Zaubernde kann einen Text lesen, und sagen, ob er übersetzt wurde, wenn, dann kann er sagen, aus welcher Sprache und eventuell von welchem Autor, wenn dieser bekannt ist / war oder der Zaubernde seine Werke kennt.	Lernen [11]
Herkunft von Texten (P)[14893] R: S / D: C Der Zaubernde kann einen Text lesen und erkennen, ob er übersetzt wurde; wenn ja, kann er die Originalsprache bestimmen und möglicherweise auch den Autor, wenn dieser bekannt ist oder der Zaubernde dessen Werke kennt.	Sprachen [11]
Herkunftsort bestimmen (I)[3635] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt Richtung und Entfernung zur Quelle eines ankommenden Zaubers.	Magische Verteidigung [13]
Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:	Bewegungen [50]
Herstellen / Bearbeiten[15887] R: S / D: 24h Ermöglicht die Herstellung und Bearbeitung aller Metalle, Legierungen oder anorganischen Mineralien (z.B. Kregora ist eine Legierung, die intensive Antimagie-Eigenschaften hat; sie kann nur mit diesem Zauberspruch bearbeitet bzw. hergestellt werden).	Anorganisches bearbeiten [50]
Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V Der Zaubernde kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).	Kampfreflexe [7]
Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V Der Zaubernde dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.	Kampfreflexe [6]
Herumwirbeln (F)[5296] R: 15m / D: - Ziel wird um 180° herumgewirbelt, 1KR/10 Fehlwurf benommen.	Wege der Verwirrung [8]
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.	Heiliger Krieg [25]
Herzbehandlung (H)[5888] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle Herzschäden heilen, bis auf kompletten Verlust / Zerstörung. Erholungszeit: 1-100 Tage, Anwendungszeit:1-10 h.	Gesetz der Organe [14]
Herzregeneration (H)[5895] R: B / D: P Der Zaubernde kann in 1-10 Tagen ein Herz neu wachsen lassen.	Gesetz der Organe [30]
Hexenschuss (F)[4633] R: 30m / D: 1min/St Wie natürliche Schmerzen, nur werden 20% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [7]
Himmel anrufen (F c)[5752] R: 1,5km / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann jeden der niedrigeren Sprüche benutzen, aber mit einem Radius von 1.5Km.	Wege des Wetters [25]
Himmel aufklären (F c)[5749] R: 1,5km / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann den Himmel innerhalb des Radius von Dunst, Niederschlag, Wolken u.ä. klären. Dieser Spruch betrifft nicht den Wind.	Wege des Wetters [18]
Himmel aufklären (F)[6326] R: 3m / D: 10min/St Der Zaubernde kann eine Wolkendecke in 1,5 km/Stufe Umkreis auflösen.	Wetter meistern [16]
Himmlische Brücke @ (F)[19518] R: ∞ / D: - Der Heilige Champion kann an jeden beliebigen Ort reisen, um die Ziele seiner Gottheit zu erreichen. Der Heilige Champion kann pro Stufe bis zu eine Person mitnehmen, die ebenfalls mit der Erfüllung der Aufgabe des Gottes betraut ist.	Heiliger Champion [25]
Himmlischer Schutz @ (F)[19519] R: S / D: V Der Heilige Champion erhält +3 pro Stufe auf jeden Widerstandswurf bzw. defensiven Pool, während er das Ziel seines Gottes verfolgt.	Heiliger Champion [30]
Hindernis I (F)[3519] R: 30m / D: 1KR/St Wenn dieser Spruch zusammen mit einem der Sprüche Energierüstung, Käseglocke oder Energiewall gesprochen wird, so verursacht jede Berührung mit dem Hindernis (egal ob eine physische Attacke, oder ein Versuch es zu durchdringen) einen krit. Treffer `A` durch Schock, wenn ein WW mißlingt.	Kraftfelder [8]
Hindernis II (F)[3523] R: 30m / D: 1KR/St Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `B`.	Kraftfelder [13]
Hindernis III (F)[3526] R: 30m / D: 1KR/St Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `C`.	Kraftfelder [18]
Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C Der Zaubernde kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.	Meister der Wahrnehmung [5]
Hinterhalt entdecken (15m) (I)[6950] R: 15mR / D: 10min/St Erlaubt es dem Zaubernden jede feindlich gesinnte Macht im Umkreis zu entdecken. Gibt die Richtung, aber nicht die Entfernung zu der Gefahr an. Nur außerhalb von Gebäuden anzuwenden.	Pfade beherrschen [7]
Hinterhalt entdecken (30m) (I)[6957] R: 30mR / D: 10min/St Wie oben mit Reichweite 30m.	Pfade beherrschen [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Hintertür[16102] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Durchgang oder eine Hintertür in einen beliebigen Schutzkreiszauber (markiert mittels †) einzubauen. Dies kann auf zwei Arten geschehen: Entweder kann ein Bereich innerhalb des Schutzkreises festgelegt werden, der nicht von ihm abgeeckt wird, oder es kann ein physisches Zeichen oder ein Schlüssel hergestellt werden, der es dem Träger erlaubt, den Schutzkreis zu umgehen. Es können mehrere Schlüssel hergestellt werden.	Schutz für Festungen [11]
Hitze / Kälte (F)[8148] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann den Körper eines Ziels erhitzen oder abkühlen, um den Heilungsprozeß zu beschleunigen. So könnte er ein Fieber senken, eine Erfrierung wärmen o.ä..	Heilung [4]
Hitze vergrößern (F)[8045] R: B / D: V Der Zaubernde kann die Hitze einer Esse um 40 °C pro Stufe erhöhen. Brennstoff verbraucht sich um 10% / 40 °C Erhöhung schneller.	Schmieden [18]
Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel ist vollständig vor natürlicher Hitze (bis circa 100°C, also nicht Feuer, Magma, ...) geschützt und erhält +10 auf Rettungswürfe gegen Hitze und -10 auf Elementarfeuerangriffe.	Elementenschild [2]
Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[3379] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel ist vollständig vor natürlicher Hitze (bis circa 100°C, also nicht Feuer, Magma, ...) geschützt und erhält +10 auf Rettungswürfe gegen Hitze und -10 auf Elementarfeuerangriffe.	Feurige Wege [1] und Feuer [6]
Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St Wie Hitze widerstehen (1 Ziel), betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.	Elementenschild [5] und Feurige Wege [5]
Hitze widerstehen (D *)[6963] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde ist gegen jede natürliche Hitze bis 100 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Hitze, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Feuer und Hitze.	Innerer Schutz [1]
Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St(C) Der Zaubernde ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Zaubernde sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.	Schutz vor Schäden [1]
Hitze widerstehen (D c *)[6843] R: 30m / D: C Ziel ist gegen natürliche Hitze bis 100° Celsius geschützt. +20 auf WW gegen Hitze, -20 auf Elementenangriffssprüche durch Feuer. Wenn der Spruch nur auf den Zaubernden selbst angewendet wird, ist keine Konzentration nötig und Dauer ist 1min/Stufe.	Schutz [4]
Hitzerüstung (3mR) (D)[4014] R: 3mR / D: 1min/St Wie Hitzerüstung, betrifft aber alle in 3 Meter Radius um den Zaubernden herum.	Elementenschild [12] und Feurige Wege [12]
Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St Wie Hitze widerstehen (1 Ziel), schützt aber gegen jede natürliche Hitze und gibt einen Bonus von 20.	Feurige Wege [8] und Elementenschild [9]
Hochgebet (I c)[6889] R: S / D: C Der Zaubernde bekommt genaue Informationen von seinem Gott über eine Frage zu einem Thema.	Antworten [50]
Hochstapeln (U)[3825] R: 3m / D: 1min/St Der Zaubernde kann ein Individuum oder eine bestimmte Rasse perfekt nachahmen, inklusive Sprechweise, Gewohnheiten, Ticks usw.	Wege des Geheimen [15]
Hohe Intelligenz[16128] R: B / D: 24h Wie Empathie, nur das der Gegenstand mit einer hohen Intelligenz ausgestattet wird.	Wege der Verzauberung [12]
Hohes Gebet (I)[16324] R: S / D: C Der Zaubernde erhält von seiner Gottheit detaillierte Informationen zu einer Frage zu einem einzigen Thema.	Heilige Vision [50]
Höhlen finden (1500m) (I)[6896] R: 1500m / D: - Der Zaubernde erfährt Ort, Art, und ungefähre Größe jedes wasserdichten, geschützten Freiraums, der mehr als 4m3 umfaßt, Der Raum muß einen Eingang haben (> 1m Durchmesser), der an die offene Luft grenzt.	Wege der Natur [7]
Höhlen finden (15Km) (I)[6904] R: 15km / D: - Wie oben mit Reichweite 15Km.	Wege der Natur [15]
Hölle auf Erden (M)[19485] R: 3m/St / D: P Wie Heimsuchung, aber das Ziel wird täglich zufällig verflucht.	Wege der Grausamkeit [50]
Hologramm I (F)[3581] R: 30m / D: 1min/St Erschafft ein dreidimensionales Bild aus Licht. Der Zaubernde kann frei entscheiden, was es darstellen soll. Die Bilder erscheinen real, bis ein Widerstandswurf modifiziert mit den Boni des Zaubernden bei Angriffssprüchen gelingt, oder bis es berührt wird. Die maximale Größe ist die Stufe des Zaubernden in Kubikmeter. Das Bild ist unbeweglich.	Licht erschaffen [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Holz analysieren (I)[3858] R: B / D: - Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.	Wissen über Holz [1]
Holz anpassen (H)[7938] R: S / D: 1h Der Zaubernde kann eine hölzerne Gliedmaße an einen Körper anpassen.	Prothesen [3]
Holz auflösen (F c)[3494] R: 3m / D: 1KR/St(C) Wie Leder auflösen, betrifft aber Holz.	Gesetz der Säure [3]
Holz bearbeiten[15992] R: S / D: 24h Ermöglicht dem Zaubernden die Bearbeitung von nicht magischem Holz.	Organisches bearbeiten [1] und Wege des Bauens [1]
Holz formen (F)[3860] R: S / D: C Der Zaubernde kann die Äste und den Stamm einer Pflanze formen, ohne ihr zu schaden. Sehr Zeitintensiv. Pro KR kann man das Holz um 10° drehen oder um 7,5 cm bewegen. Das Holz verhält sich wie Lehm beim Formen.	Wissen über Holz [3]
Holz formen (H)[7937] R: S / D: P Der Zaubernde bekommt die Fähigkeiten, Holz zu formen. Fähigkeit hält 24h an (die Zeit eine falsche Gliedmaße herzustellen).	Prothesen [2]
Holz formen meistern (F)[3883] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Wissen über Holz [50]
Holz kontrollieren I (M)[3869] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Zaubernde kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).	Wissen über Holz [12]
Holz kontrollieren III (M)[3873] R: 30m / D: 1min/St Wie Holz kontrollieren I, aber der Zaubernde kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.	Wissen über Holz [16]
Holz kontrollieren V (M)[3876] R: 30m / D: 1min/St Wie Holz kontrollieren I, aber der Zaubernde kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.	Wissen über Holz [19]
Holz reparieren (F)[8225] R: B / D: - Begradigt und repariert jedes Stück Holz, inklusive Stäbe, Bögen, Pfeile, Türen usw.	Gesetz des Kriegers [10]
Holz schnitzen[27026] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Stück Holz makellos in die gewünschte Form zu schnitzen. Die Zeit, die normalerweise zum Schnitzen dieses Holzes benötigt wird, wird halbiert.	Bauwerke [8]
Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Zaubernden ab.	Wege der Konstruktionen [10]
Holz verbiegen (F)[6129] R: 30m / D: P Zerstört die Geradlinigkeit, Stärke und Form eines Stück Holz bis 0,5 kg/Stufe.	Druidenstab [3]
Holz zu Stein (F)[3271] R: 3m/St / D: P Verwandelt 0,3 m3 Holz pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.	Befestigungen meistern [11]
Hölzerne Messer (F)[25799] R: 15m / D: 10+1min/St Der Zaubernde läßt alle Blattpflanzen in einem Gebiet von 30m Durchmesser mit 15 bis 30cm lange Dornen, Stachel oder Ästchen herumwüten. Die meisten Kreaturen, die ein solches Gebiet entdecken (leicht, +10), werden sich weigern, es zu betreten oder sie werden es verlassen, wenn Sie durch den Effekt verwundet wurden. Auch diejenigen, die sich vorsichtig durch das Gebiet bewegen, müssen 1W4 Dolchangriffen (AT10, TW 1W8+1, KT 5) pro 3m Stecke begegnen. Diejenigen, die das Gebiet hastig durcheilen, werden Opfer von 1W10 Dolchangriffen (AT12, TW 1W12, KT 5) pro 3m Strecke.	Bäume meistern [11]
Holzfeuer (F)[5101] R: 30cm / D: - Läßt jedes Holz brennen.	Gesetz des Feuers [3]
Holzfeuer (F)[3376] R: 30cm/St / D: - Läßt jedes Holz brennen.	Feuer [3] und Feurige Wege [4]
Holzsicht (U c)[5415] R: S / D: C Der Zaubernde kann durch 2,5cm / Stufe Holz sehen.	Wahre Sicht [3] und Mönchsinne [15]
Holzsicht (U)[5020] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann durch 2,5 cm pro Stufe Holz sehen.	Sinne verbessern [14]
Holzsicht (U)[3862] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.	Wissen über Holz [5]
Holzsprache (I)[3868] R: 3m / D: 1min/St Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).	Wissen über Holz [11]
Holzwall[27045] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Wall aus Holz mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.	Bauwerke [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Holzwall (E)[3863] R: 15m / D: 1min/St Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0.6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.	Gesetz der Barriere [5] und Wissen über Holz [6]
Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [18]
Homunkulus (F M)[3330] R: B / D: 24h Der Zaubernde erschafft einen Homunkulus, der als sein Vertrauter fungiert. Der Zaubernde muß einen großen Kessel (50 Liter Inhalt) haben. 12 Tage lang muß er sein Blut in den Kessel tropfen (jeden Tag 5 SP) und am 13. Tag die doppelte Menge Blut und seinen Vertrauten. Der Vertraute wird absorbiert, aber der Zaubernde bekommt nicht die normalen Nachteile. Dann wird dieser Spruch zum letzten mal gesprochen und der Homunkulus erschaffen. Während dieses Vorgangs muß der Zaubernde den Zauber jeden Tag sprechen und bei einem Patzer von vorne anfangen. In C&T stehen Details zu einem Homunkulus.	Erschaffungen meistern [3]
Horchen (U *)[5401] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann doppelt so gut hören (Wie das angeborene Talent Horchen)	Mönchsinne [1] , Sinne meistern [1] und Wege der Betörung [2]
Horchen (U)[6557] R: S / D: 1min/St Wie das Talent Horchen.	Detektivsinne [15]
Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St Ziel bekommt das Talent Horchen.	Verzauberung des Körpers [2]
Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St(C) Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.	Wahrnehmung der Grundmagie [20]
Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St(C) Wie Hören mit Reichweite 150.	Wahrnehmung der Grundmagie [14]
Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St(C) / Wie oben mit Reichweite 30m.	Wahrnehmung der Grundmagie [8]
Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.	Wahrnehmung der Grundmagie [3]
Hören (U)[5007] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Horchen.	Sinne verbessern [1]
Horror (M/F)[25976] R: 30m / D: V / WW:-20 Das Ziel befindet sich sofort im Kampf gegen einen Gegner, der durch seine eigenen, tiefsten Ängste erzeugt wurde. Der Gegner ist eine Illusion, die das Opfer solange angreifen wird, bis diesem ein Widerstandswurf mit -20 gelingt, den das Opfer jede Runde einmal durchführen darf. Das Opfer glaubt, dass der Gegner real ist (die Illusion wirkt auf alle Sinne). Der Gegner greift so an, wie das Opfer glaubt, dass er das tun sollte (Attackeart, Kampfverhalten...), aber jeder Angriff wird entweder als 1 gewertet oder geht bei mehr als 15 fehl. Der Gegner trifft immer mit 2W12, KT5 (unabhängig von dem scheinbaren Angriff). Alle Kampfmanöver des Ziels werden normal durchgeführt, aber der Gegner kann nur gestoppt (getötet) werden, wenn dem Ziel der Widerstandswurf gelingt. Wenn das Opfer einen logischen Grund dafür hat, dass der Gegner nicht real sein kann, so steht es im Ermessen des Meisters, die -20 auf den Widerstandswurf zu erlassen.	Psychose meistern [22] und Wege der Verwirrung [22]
Hörverlust (F)[6352] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur kann das Ziel nicht Hören.	Krankheiten [4]
Hufeisen (F)[8059] R: B / D: 1h/St Ein normalerweise beschlagenes Tier kann ohne Hufeisen benutzt werden, ohne nachteilige Effekte für es.	Wege der Tierhaltung [9]
Hurrikan beschwören (F)[6216] R: V / D: V Wie 20), erzeugt aber einen Hurrikan.	Natur beschwören [25]
Hybridmagiefähigkeiten (F)[3489] R: S / D: P Der Zaubernde kann die Sprüche einer zusätzlichen Quelle der Macht wie ein Hybridmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.	Gesetz der Magie [50]
Hyperaktivität (M)[7595] R: 3m/St / D: P Ziel ist ruhelos und muß sich bewegen. Muß einen SB-Wurf mit +25 machen, oder verursacht Lärm, geht usw. Kann keinen Unsichtbar. oder Stille-Zauber auf sich haben und wird alles tun, um den Zauber zu brechen (Unterbewußt!). -25 auf WW gegen Schlaf und Halten.	Psychose meistern [8]
Hyperaktivität heilen (H)[7902] R: B / D: P Heilt ein Ziel von Hyperaktivität und dergleichen.	Verstand heilen [9]
Hypnose (F)[3576] R: 1m / D: V Hypnotisiert ein Ziel mit farbigen Lichtern und Handgesten. Das Ziel muß jeden Befehl ausführen, der sich nicht gegen das Ziel selbst richtet oder auf Selbstmord hinausläuft.	Licht erschaffen [2]
Hypnose (M)[7787] R: 3m / D: 10min/St Ziel muß dem Zaubernden gehorchen wie in Suggestion beschrieben.	Verstand kontrollieren [10]
Hysterie (M)[7601] R: 3m/St / D: P Ziel lebt in einer Traumwelt und nimmt die richtige Welt nur bei einem WH-Wurf -50 wahr. -75 auf alle Aktionen.	Psychose meistern [14]
Hysterie heilen (H)[7907] R: B / D: P Heilt Hysterie und ähnliche Symptome.	Verstand heilen [14]
Identifizieren (I)[16241] R: B / D: - Der Zaubernde ist in der Lage, die genaue wissenschaftliche Klassifizierung der gewählten Kreatur zu bestimmen (Reich, Stamm, Ordnung, ...).	Wege der Genetik [1]
Ignorieren (P)[28759] R: S / D: V Der Zaubernde kann während der Durchführung eines Rituals äußere Einflüsse vollständig ignorieren, darunter Verletzungen, Unbehagen, Schmerzen usw. (alles außer dem Tod). Dies bedeutet nicht, dass der Zaubernde durch gegen ihn gerichtete Handlungen unverletzt bleibt, sondern lediglich, dass er das Ritual zielstrebig vollendet, sofern er nicht getötet, verzaubert oder aus dem Ritualbereich entfernt wird.	Rituale beherrschen [11]
Illusion (F)[7850] R: 3m/St / D: 10min/St Erschafft ein unbewegliches Bild in einem Gebiet von 30 cm / Stufe Radius. Pro 5 Stufen kann der Zaubernde eine der folgenden Optionen hinzufügen: 1) ein zusätzlicher Sinn kann hinzugefügt werden (wenn der entsprechende ...-Illusion Zauber bekannt ist. 2) Die Dauer kann verdoppelt werden. 3) Die Reichweite kann verdoppelt werden. 4) Der Radius kann verdoppelt werden (bis max. 200m Radius).	Wege der Flucht [20]
Illusion aufheben (N)[4893] R: 30m / D: 1min/St Eine Illusion in der Reichweite verschwindet für den Zaubernden für die Dauer des Zaubers.	Sinne des Verstandes formen [11]
Illusion entdecken (P)[6561] R: 30m / D: 1min/St(c) Entdeckt jede Illusion. Der Zaubernde kann sich pro KR auf ein 1,5 m durchmessendes Feld konzentrieren.	Detektivsinne [19]
Illusion VII (E)[4859] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion II, es können jedoch sechs Optionen gewählt werden.	Illusionen meistern [10]
Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.	Verstand schützen [15]
Illusionäre Bühne (F)[8329] R: 3mR/St / D: C Der Zaubernde erschafft illusionäre Bühnenmaterialien, die von jedem benutzt werden können. Materialien (bis 1 Stück / Stufe und 0,03 m³ pro Stück) können beliebiges darstellen und sind unter der Kontrolle des Zaubernden (Bewegung / Erscheinen / Verschwinden). einmal erschaffene Materialien können nicht mehr nachträglich geändert werden, sondern müssen neu erschaffen werden.	Gesetz der Unterhaltung [25]
Illusionäres Spiel (F)[8330] R: 3mR/St / D: C Der Zaubernde erschafft illusionäre Spieluntensilien (Bälle, Markierungen, Trikots usw.) und Spielfeld (mit Entfernungsmarkierungen, Toren, Anzeigetafel und Schiedsrichtern usw.). Reicht für Stufe Mitspieler.	Gesetz der Unterhaltung [30]
Illusionen durchschauen (U)[15502] R: S / D: C Wie Wassersicht, außer dass der Zaubernde alle Illusionen durchschauen kann.	Wahre Sicht [9]
Illusionen entdecken (P)[4884] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann ein Objekt oder einen Ort (bis zu 1,5m Radius) auf das Vorhandensein von Illusionen überprüfen .	Sinne des Verstandes formen [1] und Sinne meistern [4]
Illusionen entdecken (U)[5410] R: S / D: - Der Zaubernde kann ein Objekt bzw. einen Ort prüfen und feststellen ob es eine Illusion ist (bis 2 Meter Umkreis)	Mönchsinne [10]
Illusionen erkennen (U)[15514] R: S / D: - Der Zaubernde kann einen Gegenstand oder Ort (bis zu einer Reichweite von 1,5m) überprüfen und feststellen, ob es sich um eine Illusion handelt oder ob eine Illusion darauf liegt.	Wahre Wahrnehmung [2]
Illusionsschutzzauber (D)[15007] R: B / D: 24h Wie Alarm, außer dass der Zaubernde eine bewegte oder unbewegte Illusion (Illusionen meistern, Illusionisten-Grundliste, Bild nach Wahl des Zaubernden) innerhalb von 3 Metern um den genauen Ort platzieren kann, an dem der Schutz durchbrochen wurde. Ein entsprechender Illusionszauber-Zauber muss unmittelbar nach diesem Zauber gewirkt werden, damit der Schutz gesetzt wird (durch den Zaubernden oder einen anderen kooperierenden Zaubernden).	Gesetz der Schutzzauber [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Immaterieller Speicher (F*)[15931] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann die tatsächlichen Fähigkeiten eines entleerten Gegenstands speichern, z. B. die magische Kraft oder Fähigkeit selbst. Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, pro Ausführung einen Speicherplatz einer bestimmte Fähigkeit zu speichern, z. B. Flugfähigkeit, +5 Bonus, Rückkehrfähigkeit usw. Der Zaubernde hat pro Erfahrungsstufe einen Speicherplatz. Diese gespeicherten Fähigkeiten sind anfällig für Bann-, Anti-Magie-Effekte usw., als wären sie der tatsächliche Gegenstand, aus dem die ausgewählte Fähigkeit entzogen wurde. Eine unvollständige Liste der ungefähren Werte verschiedener Fähigkeiten pro Speicherplatz lautet wie folgt: pro +5 Bonus pro tägliche Ladung (Zauberstufen sind irrelevant) pro x1 Multiplikator pro +1 Vermehrer jede zusätzliche Eigenschaft (zusätzliche Reichweite, Statusbonus) Waffeneigenschaften pro 5 Stufen der Wirkung (Siehe Abschnitt 5.3 RMC I) [Untotenjäger (Stufe 20) = 4 Speicherplätze Ein Alchemist der Stufe 12 entzieht einem +60 Bastardschwert des Feuerdrachen-Tötens (mit dem Zauber „Gegenstand entleeren") seine Fähigkeit. Der Alchemist kann bis zu 12 Fähigkeiten eines Gegenstands im Immaterieller Speicher speichern. 12 +5 oder 6 +5 und die Fähigkeit „Drachentöter" (Effekt der Stufe 30 = 6 Slots). Die übrigen Kräfte des Gegenstands gehen verloren (die Fähigkeit „Drachentöter" oder +30 in den oben genannten Auswahlmöglichkeiten). Derselbe Alchemist entzieht einen x5-Multiplikatorring, der nur von Mentalisten verwendet werden kann, seine Fähigkeit. Der Alchemist kann den Gegenstand entziehen und alle Fähigkeiten (5 davon, eine für jeden der Multiplikatoren) im „immateriellen Speicher" aufbewahren, wodurch 7 freie Plätze für andere entzogene Fähigkeiten bleiben. Die entzogenen Multiplikatoren können weiterhin nur von Mentalisten verwendet werden (falls sie jemals wieder in einen anderen Gegenstand eingebaut werden).	Meister des Absorbierens [3]
Immobilisieren (F)[8160] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann einen gebrochenen Knochen immobilisieren, bis er geheilt oder geschient wurde.	Heilung [16]
Immunität (D)[19395] R: B / D: 1KR/St Das Ziel ist während der Wirkungsdauer immun gegen die Auswirkungen aller Säuren.	Korrosion meistern [50]
Implodieren (E)[14315] R: 30m / D: - Wie Explodieren, jedoch wird das Ergebnis des kritischen Treffers auf der Tabelle für stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +50 bestimmt.	Gesetz der Gravitation [30]
Implodieren (F)[5550] R: 3m/St / D: P Läßt ein Ziel oder Wesen implodieren. Ziel erhält einen krit. Treffer durch Aufprall und einen krit. Treffer durch Streß (zufällige Schwere). Mißlingt einem Objekt ein WW, so wird auf mindestens die Hälfte (mehr wenn geht) des vorherigen Volumens eingeengt.	Wege des Zerreißens [20]
Implosion (F)[5493] R: 100m / D: - Zerstört Gase in einem abgeschlossenem Bereich (gewöhnlich ein Gebäude) mit Maßen bis zu 30m x 30m x 30m (oder auch 27000 m³). Je nach Konstruktion stürzt das Gebäude zusammen und jeder innerhalb erhält einen kritischen Treffer `E` durch Aufprall von fallenden Trümmern.	Gas zerstören [50]
Impotenz (M)[14553] R: 30m / D: 1Woche/5Fehlwurf Das Ziel ist völlig impotent.	Einflüsse [5]
In die Irre führen (M)[7851] R: B / D: V Der Zaubernde kann 1 Verfolger pro Stufe bei einer Abzweigung dazu verleiten, die falsche Richtung einzuschlagen (wenn der WW mißlingt). Bei Spielern sollte der Zaubernde falsche Informationen weitergeben, die zu dem gewünschten Ende führen.	Wege der Flucht [25]
In Kerzen einbetten I (F)[4724] R: S / D: V Bettet einen Spruch der Stufe 1 in eine Kerze ein.	Kerzenmagie [3]
In Kerzen einbetten II (F)[4726] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-2.	Kerzenmagie [5]
In Kerzen einbetten III (F)[4728] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-3.	Kerzenmagie [7]
In Kerzen einbetten IV (F)[4730] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-4.	Kerzenmagie [9]
In Kerzen einbetten IX (F)[4740] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-9.	Kerzenmagie [19]
In Kerzen einbetten V (F)[4732] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-5.	Kerzenmagie [11]
In Kerzen einbetten VI (F)[4734] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-6.	Kerzenmagie [13]
In Kerzen einbetten VII (F)[4736] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-7.	Kerzenmagie [15]
In Kerzen einbetten VIII (F)[4738] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-8.	Kerzenmagie [17]
In Kerzen einbetten X (F)[4742] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-10.	Kerzenmagie [25]
Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).	Meister der Wahrnehmung [19]
Infektion heilen (F)[8156] R: B / D: - Der Zaubernde kann eine Wunde reinigen und jede natürliche Infektion entfernen. Zauber hält die Wunde nicht sauber, und alle Gegenstände, die die Infektion auslösen, müssen noch normal entfernt werden.	Heilung [12]
Initiative für mehrere (P)[3410] R: Sicht / D: 1KR/St Der Reaktionswert von (Stufe des Zaubernden) Zielen wird um 20 gesteigert.	Fähigkeiten steigern [14]
Initiative I (P)[3398] R: S / D: 1KR/St Der Reaktionswert des Zaubernden wird um 20 gesteigert.	Fähigkeiten steigern [2]
Initiative II (P)[3403] R: S / D: 1KR/St Der Reaktionswert des Zaubernden wird um 30 gesteigert.	Fähigkeiten steigern [7]
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 Zaubernder) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.	Zeremonien [5]
Innere Mauer (D)[6979] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 25 auf Ausweichen (Pool), Manöverwürfe und Widerstandswürfe.	Innerer Schutz [50]
Innere Uhr (I *)[8098] R: S / D: - Der Zaubernde kann auf seine innere Uhr zugreifen und so feststellen, wie lange er geschlafen hat, durch die Gegend wandert usw.	Körper meistern [2]
Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.	Verstand meistern [3]
Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Bonus 10.	Verstand meistern [8]
Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Bonus 15.	Verstand meistern [13]
Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Bonus 25.	Verstand meistern [16]
Insekten beschwören I (F)[6173] R: 15m / D: 1h/St Der Zaubernde beschwört 1W100 Insekten des Typs I aus der Umgebung von 30m Radius. Wenn keine passenden Insektenart vorkommt, hat dieser Spruch keine Wirkung. Der Zaubernde hat begrenzte Kontrolle über die Insekten, sie werden Ein-Wort-Kommandos befolgen (friß, fliege usw.).	Insekten meistern [2]
Insekten beschwören II (F)[6175] R: 15m / D: 1h/St Wie 2), aber mit Insekten des Typs II.	Insekten meistern [4]
Insekten beschwören III (F)[6177] R: 15m / D: 1h/St Wie 2), aber mit Insekten des Typs III.	Insekten meistern [6]
Insekten beschwören IV (F)[6179] R: 15m / D: 1h/St Wie 2), aber mit Insekten des Typs IV.	Insekten meistern [8]
Insekten kontrollieren (F)[6180] R: 15m / D: 1h/St Der Zaubernde hat für die Dauer des Spruchs die totale Kontrolle über einen Insektentyp (inkl. Selbstmord) in 3m/St Umkreis.	Insekten meistern [9]
Insekten meistern (F)[6195] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede KR einen Zauber dieser Liste verwenden.	Insekten meistern [50]
Insekten vertreiben (F)[6172] R: B / D: 1h/St Alle Insekten fliehen aus einem Gebiet von 30 cm / Stufe Umkreis. Insekten der Stufe 0 fliehen sofort, alle anderen haben einen WW.	Insekten meistern [1]
Insekten wachsen lassen I (F)[6182] R: 15m / D: 1h/St Läßt ein Insekt auf die Größe "Klein" wachsen.	Insekten meistern [11]
Insekten wachsen lassen II (F)[6185] R: 15m / D: 1h/St Läßt ein Insekt auf die Größe "Groß" wachsen.	Insekten meistern [14]
Insekten wachsen lassen III (F)[6188] R: 15m / D: 1h/St Läßt ein Insekt auf die Größe "sehr Groß" wachsen.	Insekten meistern [17]
Insektenbefall entfernen (F)[8344] R: S / D: C Der Zaubernde kann Insektenbefall aus einem Gebiet von 10 m² / Stufe entfernen / töten / austreiben. Er muß dabei durch das befallene Gebiet hindurchgehen. Alle abnormalen Insekten (groß, magisch) haben einen WW gegen den Effekt des Spruchs.	Gesetz der Struktur [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Insektenform I (F)[6184] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde nimmt die Form eines Typ I Insekts an. Er behält seinen Geist, Verstand und seine Masse (Insekt ist somit "Groß"), aber er kann weder sprechen noch schreiben.	Insekten meistern [13]
Insektenform II (F)[6187] R: S / D: 1h/St Wie 13), aber der Zaubernde wird zum Insekt des Typs II.	Insekten meistern [16]
Insektenform III (F)[6189] R: S / D: 1h/St Wie 13), aber der Zaubernde wird zum Insekt des Typs III.	Insekten meistern [18]
Insektenform IV (F)[6191] R: S / D: 1h/St Wie 13), aber der Zaubernde wird zum Insekt des Typs IV.	Insekten meistern [20]
Insektensinne (I)[6275] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt die Vibrationssinne der Insekten. Er kann die Vibrationen des Bodens fühlen, und allgemeine Bewegungen und Anzahl der Leute (± 10%) bestimmen in bis zu 30m/Stufe Entfernung.	Tierfähigkeiten [12]
Insektenwall (F)[6181] R: 15m / D: C Erschafft einen Wall aus massiven, sich windenden, zuckenden Insekten. Er behindert jegliche Bewegung hindurch um 80% und könnte (Meisterentscheid) auch dabei attackieren (Bisse, Stiche u.ä.).	Insekten meistern [10]
Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.	Gesetz des Kampfes [19]
Instabilität (F c)[3345] R: B / D: 1KR/St(C) Wird dieser Spruch gegen ein künstliches Wesen eingesetzt, zerfällt es. Jede KR, die sich der Zaubernde konzentriert, muß das Wesen einen Widerstandswurf machen. Wenn er mißlingt, kann er sich nur mit 1/2 seiner normalen Werte bewegen und kämpfen, kann nicht zaubern und verliert die Prozente seiner Werte, um die es fehlgeworfen hat (Fehlwurf=13 => -13%). Wenn es bei 0% ankommt, ist es zerstört, und nur eine amorphe Masse auf dem Boden zeugt von seiner Existenz. In jeder Runde, in der der Wurf klappt, bekommt der Zaubernde 10% seiner ursprünglichen Lebensenergie abgezogen, kann den Spruch aber aufrecht erhalten. Wenn die Kreatur den Zauber überlebt, regenerieren sich alle Werte.	Erschaffungen meistern [18]
Instrument erschaffen (I)[8373] R: S / D: - Der Zaubernde kann ein Instrument erschaffen, das den gewünschten Klang hervorbringt. Der Zaubernde muß physisch das Gerät bauen, dieser Spruch liefert ihm nur die Bauanleitung. Je nach Schwierigkeit dauert das Bauen auch länger. So will z.B. Pierre Boutreval der Barde ein Instrument erschaffen, das den Klang einer Flöte und einer Laute verbindet. Dieser Zauber verhilft ihm zum Wissen über ein Instrument, das sich spielt wie eine Flöte und innen Saiten hat, die durch den Luftstrom zum Klingen gebracht werden.	Gesetz der Musik [19]
Instrument spielen (I)[8364] R: 3m/St / D: 1min/St Bis zu Stufe Ziele haben einen Bonus von 25 auf Singen und Musizieren. Der Zaubernde muß jedes Instrument für jedes Ziel spezifizieren.	Gesetz der Musik [10]
Instrument stimmen (P)[8356] R: B / D: - Der Zaubernde kann ein beliebiges Instrument perfekt stimmen.	Gesetz der Musik [2]
Intellekt absorbieren (F*)[15944] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann den Intellekt eines intelligenten Gegenstands entziehen und erhält für die Dauer dieses Zaubers einen Bonus auf die entsprechende mentale Eigenschaft. Der Gegenstand verliert permanent seine Intelligent. Wenn der Zaubernde einen weiteren Intellekt absorbieren-Zauber wirkt, während einer bereits wirkt, hat der zweite Vorrang vor dem ersten (und ersetzt ihn). Der Zaubernde erhält die folgenden Werte für jede mentale Eigenschaft, wenn er einen Intellekt „assimiliert": Den Wert der Eigenschaft des Intellekts oder +1 pro +25 Punkte, wenn das Endergebnis dann höher ist. Eine Zaubernde (Gab:111 WE:76 In:80 Sb:62 Gla:66, Gei:76) wirkt diesen Zauber auf einen intelligenten Gegenstand (Gab:55 WE:102 In:86 Sb:111 Gla:100, Gei:75), der seinen Widerstandswurf nicht besteht. Die Werte der Zaubernden für die Dauer dieses Zaubers lauten nun (Gab:113 WE:102 In:86 Sb:111 Gla:100, Gei:78). beachtenswert ist hier der Bonus von +3 auf Geist, da dieser Zauber es der Zaubernden ermöglicht, den vorteilhaftesten Bonus aus dem Gegenstand zu ziehen (anstatt 1 zu erhalten, weil der Gegenstand 1 Punkt mehr Geist hat als die Zaubernde).	Meister des Absorbierens [16]
Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St Jeder angreifende Geist, der den Zaubernden "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.	Zuflucht des Verstandes [20]
Inverse Schockwelle (F)[14362] R: 30m/St / D: - Erzeugt eine Schockwelle, die sich vom Zaubernden aus in alle Richtungen fortpflanzt. Diese Welle hat keine Schadenswirkung, sondern löscht alle Schockwellen und Stehenden Wellen im Wirkungsbereich aus, wenn ihnen ein Magieresistenzwurf misslingt. Mit der Inversen Schockwelle können Erdbeben im Wirkungsbereich abgedämpft werden. Die Prozentchance dazu ist gleich der Stufe des Zaubernden abzüglich 2xRichter-Skala-Intensität des Erdbebens.	Schockwellen [40]
Investition (F)[28769] R: B / D: V Erstellt einen magischen Kanal zwischen dem Zaubernden und den „Helfern" des Rituals, der es dem Zaubernden ermöglicht, 1 Zauber für jeweils 2 Zauber zu erhalten, die von den Helfern weitergegeben werden. Der Zaubernde kann zum Zeitpunkt des Zauberns bis zu 1 Helfer pro Stufe bestimmen.	Rituale beherrschen [16]
Irreführende Hellseherei (D)[14105] R: B / D: V Mit diesem Zauber kann der Zaubernde eine Hellseherei fehlschlagen lassen und sie auf ein sehr ähnliches Ziel ausrichten, das so ähnlich ist, dass der Hellseher eine Wahrnehmungs- / Erinnerungsprobe und anschließend eine Intelligenzprobe erfolgreich durchführen muss, um zu erkennen, dass etwas nicht stimmt und was es ist. Dieser Zauber kann nicht aufgehoben werden, da mit einer bestimmten Wahrsagerei nur ein Objekt untersucht werden kann. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 4 an.	Wächter der Wahrsagerei [5] und Wächter der Hellsicht [5]
Irrlicht (F)[8393] R: 30m/St / D: 10min/St Erschafft bis Stufe Lichter und begleitende Geräusche. Lichter bewegen sich, werden heller und dunkler, die Lautstärke der Geräusche variiert.	Die kleinen Tricks [17]
Isolieren (F)[8345] R: B / D: C Der Zaubernde kann mit vorhandenen Materialien ein Gebiet von 1 m² pro Stufe isolieren. So kann man praktisch alles mit allem Isolieren. Je weniger wärmeleitend ein Material ist, desto besser isoliert es.	Gesetz der Struktur [14]
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 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.	Magie verschmelzen [4]
Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.	Magie verschmelzen [7]
Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.	Magie verschmelzen [13]
Jäger beschwören (F)[6201] R: 1,5km/St / D: 1Tötung Beschwört ein Raubtier (Bär, Adler o.ä.), das Wild jagt, und dieses dem Zaubernden bringt.	Natur beschwören [6]
Joining (Blut) (H ‡ *)[5907] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.	Blut beherrschen [9] und Gesetz des Blutes [12]
Joining (Blut) (H S ‡ *)[6491] R: S / D: P Der Zaubernde kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen. Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining Sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege des Blutes [7]
Joining (H ‡)[3222] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße mithilfe weiterer Sprüche dieser Liste wieder ansetzen. Dazu müssen alle Sprüche zusätzlich gesprochen werden, die noch benötigt werden. Also müßten bei einer Beschädigung von 2 Knochen, 4 Gebieten mit Nervenschäden, 5 Muskelschäden und 1 Knorpelschaden die entsprechenden 12 Zauber noch gesprochen werden.	Alte Heilung [11]
Joining (H S ‡ *)[7192] R: S / D: P(C) Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.	Selbstheilung [17]
Joining (Knochen) (H ‡ *)[5842] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.	Knochen beherrschen [9] und Gesetz der Knochen [12]
Joining (Knochen) (H S ‡ *)[6420] R: S / D: P Der Zaubernde kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining Sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Knochen [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Joining (Muskeln) (H ‡ *)[5861] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.	Muskeln beherrschen [9] und Gesetz der Muskeln [12]
Joining (Muskeln) (H S ‡ *)[6438] R: S / D: P Der Zaubernde kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen. Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen drei Joining Sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Muskeln [7]
Joining (Nerven) (H ‡ *)[5874] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.	Nerven und Organe beherrschen [9] und Gesetz der Nerven [12]
Joining (Organe) (H S ‡ *)[6474] R: S / D: P Der Zaubernde kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen drei Joining Sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Organe [7]
Jugend (F)[14616] R: S / D: 1Monat/St Die Zaubernde erscheint in einem beliebigen Alter.	Wege der Anziehung [13]
Juwelen bearbeiten[15882] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur dass der Zaubernde Juwelen bearbeiten kann.	Anorganisches bearbeiten [11] und Wege des Bauens [11]
Juwelen und Metalle schätzen (I)[7541] R: B / D: - Der Zaubernde kann den Wert von Juwelen und Metallen auf 10% genau schätzen. Er kann die unterschiedlichen Werte für die verschiedenen Kulturen angeben, mit denen er vertraut ist.	Wissen über magische Dinge [1]
Käfig I (F E)[3520] R: 30m / D: 1min/St Das (Die) Ziel(e) werden von einem Kraftfeld umgeben. Das Feld ist unbeweglich und formt eine Kugel um das Objekt herum. Jeder Versuch, das Feld zu durchdringen, resultiert in einer Zauberattacke, mit dem Feld als Angreifer (MM:-20). Wenn der WW gelingt, entkommt das Opfer dem Käfig und erhält einen krit. Treffer Schock `A` (Kein WW). Wenn der Wurf fehlgeht, bekommt er einen krit. Treffer durch Schock, je nach Schwere des Fehlwurfs: 1-10=`A`, 11-20=`B`, 21-30=`C`, 31-40=`D`, >40=`E`. Das Feld behindert Magie nicht und ist durchlässig für Gase. Allerdings läßt es Wind mit Geschwindigkeiten >20Km/h und Wasser nicht durch. Der Zaubernde kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.	Kraftfelder [10]
Käfig II (F E)[3524] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig I, aber Zauber müssen einen WW machen, um das Feld zu durchdringen.	Kraftfelder [15]
Käfig III (F E)[3527] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig II, aber der Zaubernde kann die Größe des Käfigs bestimmen, von (Stufe Metern) Radius bis zur Größe des (der) Ziel(s/e), wenn er den Zauber spricht.	Kraftfelder [20]
Käfig IV (F E)[3529] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig III, aber das Feld läßt kein Gas durch (Erstickungsgefahr im Innern). ACHTUNG: Die Undurchlässigkeit des Feldes verhindert eine Unterhaltung durch das Feld. Der Zaubernde kann weiterhin 2 x Stufe Energiepunkte investieren, so daß diese zusätzlich ausgegebenen Energiepunkte die Angriffsstufe des Felds werden.	Kraftfelder [30]
Käfig V (F E)[3531] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig IV, aber das Feld ist undurchlässig für Zauber in beide Richtungen.	Kraftfelder [40]
Kälte analysieren (I)[14371] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlichem Eis, Frost, Schnee usw. sowie darüber, wann und wie bearbeiteter Schnee gewonnen und bearbeitet wurde.	Gesetz des Forschens [8]
Kälte beherrschen (F)[5098] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Eises [50]
Kälte rufen (15m) (E)[5094] R: 15m / D: 1KR/St Wie oben, nur ist der Kubus 15x15x15m und die Reichweite auch 15m.	Gesetz des Eises [18]
Kälte rufen (3m) (E)[5086] R: 3m / D: 1KR/St Wie Eiswall, erschafft aber einen Kältekubus (bis 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein krit. Treffer `A` durch Kälte ausgewürfelt.	Gesetz des Eises [9]
Kälte rufen (6m) (E)[5091] R: 6m / D: 1KR/St Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m und Reichweite 6m.	Gesetz des Eises [14]
Kälte rufen (E)[5044] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Erschafft einen Kältekubus (bis 6x6x6m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Kälte ausgewürfelt.	Wege der Elemente [19]
Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.	Elementenschild [3]
Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.	Elementenschild [6]
Kälte widerstehen (D *)[6964] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde ist gegen jede natürliche Kälte bis -30 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Kälte, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Kälte und Eis.	Innerer Schutz [2]
Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St(C) Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.	Schutz vor Schäden [2]
Kälte widerstehen (D c *)[6844] R: 30m / D: C Wie Hitze widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C.	Schutz [5]
Kälteanalyse (I)[15759] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlicher Kälte, Eis, Frost, Schnee usw. sowie darüber, wann und wie bearbeitete Kälte (usw.) gewonnen und bearbeitet wurde.	Analysen [9]
Kälteball (E)[5036] R: 1,5m/St / D: - Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.	Wege der Elemente [9]
Kälteesse (F)[8050] R: B / D: V Läßt jedes Feuer kalt brennen. Der Brennstoff wird normal verbraucht, erzeugt aber extreme Kälte statt Hitze. Temperatur sinkt um 10 °C pro Stufe, aber nie unter den absoluten Nullpunkt (-273 °C).	Schmieden [50]
Kältekreis (E)[5087] R: 30m / D: 1KR/St Wie Kältewall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 6m Radius (15cm dick), mit dem Zaubernden in der Mitte.	Gesetz des Eises [10]
Kalter Hauch (F)[8392] R: 1,5mR/St / D: 10min/St Jeder in Reichweite hat das Gefühl, es liefe ihm kalt den Rücken runter. Tieren sträubt sich das Fell u.ä..	Die kleinen Tricks [16]
Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.	Elementenschild [13]
Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.	Elementenschild [10]
Kältewall (F)[5081] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen klaren Wall aus intensiver Kälte (bis zu 3x3x1m), jeder hindurchgehende bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Kälte.	Gesetz des Eises [3]
Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St +1 pro Stufe des Zaubernden auf den Pool jeder Waffe.	Heiliger Krieg [1]
Kampf besänftigen (M)[6126] R: 15mR/St / D: 1h/St Der Zaubernde beruhigt jeden innerhalb des Radius.	Druidenfriede [50]
Kampf I (U *)[7812] R: S / D: - Für eine Attacke- / Paradeserie kann der Zaubernde eine einhändige Waffe benutzen oder mit Waffenlosem Kampf (nur Schläge) kämpfen. Statt seines normalen Pools hat er einen Pool von (1) seinem Selbstbeherrschungswert PLUS (2) seinem Attackewert (nicht Pool) PLUS (3) jeden Bonus der Waffe MINUS (3) eine Modifikation von einem Wurf auf der Tabelle Angriffssprüche / Magieresistenzwurfmodifikation, allgemein. Bevor er diesen Wurf macht, muß er sagen, wieviel Prozent er auf Attacke und wieviel Prozent er auf Parade verteilen will (z.B.: 50/50 oder 30/70). Der Wurf auf der Angriffsspruchtabelle wird nur von einem eventuellen Vorbereitung-Zauber modifiziert, von nichts anderem.	Kampf [1]
Kampf I (U *)[4981] R: S / D: 1KR/St Bewegungen des Zaubernden werden flüssiger, er hat +5 auf seinen Pool zusätzlich zu allen anderen Boni, die er noch hat, die Kampf-Zauber dieser Liste addieren sich nicht.	Kampf verbessern [1]
Kampf II (U *)[7815] R: S / D: - Wie Kampf I, aber der Zaubernde kann eine Zweihandwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge und Tritte).	Kampf [4]
Kampf II (U *)[4984] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +10.	Kampf verbessern [4]
Kampf III (U *)[7818] R: S / D: - Wie Kampf I, aber der Zaubernde kann eine Wurfwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).	Kampf [7]
Kampf III (U *)[4987] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +15.	Kampf verbessern [7]
Kampf IV (U *)[7821] R: S / D: - Wie Kampf I, aber der Zaubernde kann eine Schußwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).	Kampf [10]
Kampf IV (U *)[4993] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +20.	Kampf verbessern [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kampf ums Belebte (F)[15960] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde versucht, einem anderen Magier die Kontrolle über ein animiertes Objekt zu entreißen. Jeder Zaubernde muss einen Widerstandswurf gegen die Stufe des anderen durchführen. Wenn ein Magiekundiger seinen Rettungswurf verfehlt, verliert er die Kontrolle über das animierte Objekt. Wenn der angreifende Zaubernde verliert, darf er diesen Zauber nicht erneut auf dasselbe Konstrukt wirken.	Meister des Belebens [9]
Kampf V (U *)[4998] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +25.	Kampf verbessern [18]
Kampf VIII (U *)[5003] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +40.	Kampf verbessern [35]
Kampffeuer (F)[3389] R: 10m/St / D: - Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 10m pro Stufe.	Feuer [16]
Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C Der Zaubernde kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.	Gesetz des Kampfes [18]
Kampfschrei (F *)[6989] R: S / D: 1KR/5Fehlwurf Alle Feinde innerhalb des Radius, denen der WW um bis zu 50 mißlingt, sind ängstlich und haben einen Abzug von 30 auf Reaktion und Pool, diejenigen, die um 51-100 danebenwürfeln, fliehen in Panik, diejenigen, die um mehr als 100 danebenliegen, werden bewußtlos für 1-100 Kampfrunden.	Wege der Erzfeinde [10]
Kampfstab (F *)[4470] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kampfstab.	Waffen meistern [8]
Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St Stimme des Zaubernden wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Zaubernde wird nur hörbar.	Gesetz des Kampfes [12]
Kanal I (F *)[6810] R: V / D: - Mit diesem Spruch schickt der Zaubernde einen Spruch der 1.Stufe zu einem anderem Zaubernden der Göttermagie. Der Spruch wird durch den so erschaffenen Kanal zu dem anderen Zaubernden geschickt, in der Kampfrunde, in der er normalerweise wirken würde, und der andere Zaubernde muß ihn sofort benutzen. Alle normalen Bedingungen des Spruchs bleiben. Der Anwender des Kanal-Spruchs muß den Empfänger entweder sehen können, oder genau wissen wo er ist (Richtung und Entfernung oder genauen Platz). Der Empfänger muß genau wissen, wann der Spruch kommt.	Kanäle [3] und Schwarze Magie [3]
Kanal III (F *)[6812] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-3.	Schwarze Magie [6] und Kanäle [6]
Kanal öffnen (1500m/St) (F)[6879] R: 1500m/St / D: C Der Zaubernde kann jedes Wesen, das er kennt, kontaktieren. Mit diesem Spruch erfährt der Zaubernde, wo das Wesen ist und kann dann einen Kanal-Spruch schicken.	Antworten [7]
Kanal öffnen (15km/St) (F c)[6884] R: 15km/St / D: C Wie oben mit Reichweite 15Km pro Stufe.	Antworten [15]
Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V Der Zaubernde kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.	Geburtshilfe [16]
Kanal V (F *)[6814] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-5.	Kanäle [10] und Schwarze Magie [11]
Kanal VIII (F *)[6816] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-8.	Kanäle [13]
Kanal X (F *)[6819] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-10.	Kanäle [17]
Karawane (F P)[8212] R: 3m/St / D: 1Tag/St Dieser Zauber erfüllt zwei Zwecke: Zum einen macht er bis zu Stufe x 10 Mitglieder einer Karawane untereinander kenntlich. (Irgendwie). Zum anderen hält er Stufe x 10 Tiere, die mit der Karawane reisen in einer beliebigen Formation in beliebiger Entfernung zusammen. Ziele und Tiere können einen WW gegen diesen Spruch machen.	Gesetz des Packens [20]
Karma (U)[5976] R: B / D: - Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.	Schicksal meistern [15]
Karren (F)[8204] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde erschafft einen Karren aus magischer Energie, der bis zu 25 kg / Stufe des Zaubernden trägt bei bis zu doppelter Grundgeschwindigkeit des ziehenden Tiers.	Gesetz des Packens [12]
Katastrophenvorhersage (I)[8284] R: S / D: - Der Zaubernde kennt alle Naturkatastrophen der nächsten Stufe Tage.	Gesetz des Farmers [30]
Katatonie (M)[19293] R: 30m / D: P Das Ziel driftet in einen katatonischen Zustand hinein und wieder heraus; jede Stunde besteht eine 25-prozentige Chance, dass es für eine Stunde katatonisch ist.	Seelentod [12]
Katatonie (M)[7608] R: 3m/St / D: P Ziel bleibt mit 90% den ganzen Tag unbeweglich.	Psychose meistern [25]
Katatonie (M)[7580] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer fällt mit 10% pro Stunde in ein katatonisches Stadium.	Geisteskrankheiten [10]
Katatonie heilen (H)[7914] R: B / D: P Heilt ein Ziel von Paralysen und katatonischer mentaler Unordnung.	Verstand heilen [25]
Katzenpfoten (F)[6264] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde schleicht wie eine Katze. +20 auf Schleichen.	Tierfähigkeiten [1]
Kauterisieren (F)[8150] R: B / D: P Stoppt eine Blutung durch Ausbrennen der Wunde. Ziel erhält 1 SP pro Blutungs-SP und eine entsprechende Narbe. Als Angriffsspruch erhält das Opfer hierdurch Stufe SP.	Heilung [6]
Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.	Körper erhalten [4]
Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V Der Zaubernde schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.	Körper erhalten [7]
Keine Sinne (F c)[6579] R: S / D: C Der Körper des Zaubernden und alles in 30cm Umkreis wird unsichtbar, strömt keinen Geruch aus und verursacht kein Geräusch bis der Zaubernde aufhört sich zu konzentrieren oder bis er von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).	Phantombewegungen [14]
Keine Sinne (F)[5278] R: B / D: 24h(V) Wie Unsichtbarkeit, aber der Zaubernde kann auch durch Geruch und Geräusche nicht entdeckt werden.	Verstecken [9] , Gesetz der Verzauberung [14] und Mystische Flucht [15]
Keramik erzeugen[27039] R: 3m / D: P Der Zaubernde verwandelt die entsprechenden Materialien (z. B. Ton, Split, Sand usw.) in Keramik/ Fliesen in jeder gewünschten Form. Diese keramischen Einrichtungsgegenstände können die Form eines Beckens, eines Dachziegel, einer Bodenfliese, einer Zierfliese, eines Regals, eines Tisches, eines Fackelhalters, einer Toilette usw. haben. Die Menge an Material, die der Zaubernde verändern und zu keramischen Einrichtungsgegenständen formen kann, beträgt 5 kg pro Stufe. Diese Tätigkeit dauert 1 Runde pro 5 kg geformter Keramik Gegenstände.	Bauwerke [14]
Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde 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.	Magie verschmelzen [10]
Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.	Magie verschmelzen [18]
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.	Magie verschmelzen [16]
Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: - Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Zaubernden aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.	Magie verschmelzen [2]
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.	Magie verschmelzen [8]
Kettenblitz (F E)[3320] R: 30m / D: - Der Zaubernde erschafft einen Elektrizitätsbolzen, der von Ziel zu Ziel springt und dabei bis zu (Stufe/5) Ziele angreift. Der Bonus des Zaubernden gilt nur für das erste Ziel, bei den anderen gilt nur das Würfelergebnis und die Modifikation des Ziels! Jedes Ziel muß innerhalb von 30 m vom vorherigen sein, anderweilig verschwindet der Bolzen einfach. Ein Ziel kann von einem Bolzen auch mehrfach getroffen werden. Ziele sind auch Steine, Türen, usw., von denen der Bolzen abprallen kann. Jedes Ziel macht in der KR einen WW ohne Modifikationen. Gelingt dieser (Tabelle: Stufe des Zaubernden gegen Stufe Ziel), so wird das Ziel in dieser KR nicht angegriffen. Ziele mit einem RS von 20-17 gg. Magie bekommen -25 auf ihren WW, RS 16-13 = -20, RS 12-9 = -15, RS 8-5 =-10, RS 4-1 = -5. Mißlingt dem Bolzen ein WW gegen sich selbst (Stufe des Zaubernden = Stufe Ziel), so wurde er geerdet und ist keine Gefahr mehr.	Elektrizität [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kettenbolzen (U *)[3980] R: S / D: 1AT Die nächste Bolzenattacke des Zaubernden wird von Ziel zu Ziel springen, bis zu Stufe des Zaubernden / 5 Zielen. jedes Ziel darf maximal 30 m vom vorhergehenden Ziel entfernt stehen, sonst verschwindet der Bolzen. Ein Ziel kann mehrfach angegriffen werden. Für jeden Treffer werden WW gemacht. Der Bolzen kann auch von unbelebten Objekten abprallen (Steinstatuen, Säulen, Wand, Boden usw.), wenn ihm dann allerdings ein WW gegen sich selbst mißlingt (<50), verschwindet er, weil er geerdet wurde.	Zauber formen [18]
Kettenrüstung verstärken (F)[7858] R: B / D: 1min/St Wie Stoff verstärken, aber der Zaubernde verstärkt den Rüstungsschutz von Rüstungen mit Schutz gegen Magie von 13 bis 16 auf den von entsprechenden Rüstungen mit einem um 4 erhöhten Rüstungsschutz gegen Magie. Und er kann den Rüstungsschutz von Rüstungen mit Magieschutz 5 bis 12 auf den von entsprechenden Rüstungen mit einem um 8 erhöhten Rüstungsschutz gegen Magie.	Ritter`s Rüstung [6]
Keule (F *)[4468] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Keule.	Waffen meistern [6]
Kiel abkratzen (F)[8181] R: B / D: - Reinigt den Kiel des Schiffs von Muscheln, Algen u.ä. Bei regelmäßiger Anwendung (Wöchentlich / Monatlich) wird das Schiff um bis zu 10% schneller.	Gesetz des Segelns [13]
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.	Zeremonien [14]
Kiste erschaffen (F)[8196] R: B / D: - Der Zaubernde kann aus entsprechendem Material (Holz, Nägel u.ä.) bis zu Stufe Kisten erschaffen. Kiste kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort.	Gesetz des Packens [4]
Klare Stimme (F)[8361] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel hat eine klare Singstimme, egal in welcher Verfassung seine Stimme gerade ist. So können Ziele gut singen, die gerade stimmlos, erkältet o.ä. sind oder schwere Schäden an ihren Stimmbändern / Kehlkopf haben	Gesetz der Musik [7]
Kleben (F)[8339] R: B / D: - Wie Schneiden, aber der Zaubernde kann zwei Sachen verkleben. Klebe ist nur normal: Immer noch schwierig, Metall und Leder zu verkleben. Bruchfaktor für Klebestelle: 19	Gesetz der Struktur [8]
Kleidung aufbewahren (F)[8138] R: B / D: V Schützt Kleidung vor Alterung, Insekten u.ä. Zauber endet, wenn Kleidung getragen wird.	Kleidung meistern [18]
Kleidung bearbeiten[15994] R: S / D: 24h Wie Holz bearbeiten, außer das Kleidung bearbeitet werden kann.	Organisches bearbeiten [3] und Wege des Bauens [3]
Kleidung erschaffen (F)[8144] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen kompletten Set Kleidung (Schuhe, Hosen, Hemden, Weste, Mantel, Hut usw.) aus nichtmagischen Material und gewünschter Qualität erschaffen. Kleidung erscheint am Zaubernden oder nahe bei gefaltet. Der Zaubernde kann auch jedes gespeicherte Muster (Stufe 9) erschaffen.	Kleidung meistern [50]
Kleidung machen (F)[8142] R: B / D: P Der Zaubernde transformiert Fäden, Garn, o.ä. in Kleidung. So wird aus Baumwollfaden entsprechende Baumwollkleidung.	Kleidung meistern [30]
Kleidung reinigen (F)[8426] R: B / D: P Trocknet und reinigt Kleidung von Schmutz / Schweiß.	Wege des Äußeren [3]
Kleidung säubern (F)[8123] R: B / D: P Entfernt jeden Schmutz, Schweiß o.ä. von Kleidung. Repariert keine Kleidung, aber trocknet sie.	Kleidung meistern [3]
Kleidungsrüstung (F)[7862] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann jedes Kleidungsstück in eine Rüstung verwandeln. Der Rüstungsschutz gegen Magie erhöht sich hierbei um 1 pro 2 Stufen. Der restliche Rüstungsschutz wird, wie bei Stoff verstärken erklärt, bestimmt.	Ritter`s Rüstung [12]
Kleine Elementenwaffe (E)[7878] R: B / D: 1KR/St Wenn die Waffe das nächste Mal einen kritischen Treffer verursacht, verursacht sie zusätzlich einen krit. Treffer `A` eines Elementes. Der Zaubernde kann das Element (Feuer, Wasser, Eis, Licht) wählen.	Ritter`s Waffen [8]
Kleine Gehirnbehandlung (H)[7967] R: B / D: P Der Zaubernde kann kleinere Gehirnschäden heilen (inklusive Koma). Verlorene Erfahrung wird nicht restauriert. (% permanent verlorener Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab.) 1h Anwendungszeit, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Nerven und Organe beherrschen [15]
Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.	Geburtshilfe [2]
Kleine Heilung I (H * s)[6709] R: B / D: C Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Minute, solange der Zaubernde sich konzentriert. (Wird durch Handauflegen I kompensiert. Braucht nicht gelernt zu werden, wenn der andere Spruch bereits bekannt ist !)	Heiliger Krieger [6]
Kleine Körperverschiebung (F*)[19420] R: S / D: 1min/St Versetzt einen kleinen Teil des Körpers des Zaubernden an eine andere Stelle seines Körpers. Beispielsweise könnte ein Auge an die Fingerspitze versetzt werden, um in ein kleines Loch zu schauen, oder ein Finger könnte an das Handgelenk versetzt werden, um eine Fessel zu lösen usw. Dieser Zauber kann nur kleine Körperteile wie Finger, Augen oder Mund versetzen.	Üble Veränderungen II [2]
Kleine Kraftwand (F)[28114] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde erschafft eine unbewegliche, undurchdringliche Kraftwand von 10m² Fläche, die beliebig innerhalb der Festung platziert werden kann. Solange diese Barriere besteht, sind keine Bewegungen oder Angriffe durch sie hindurch möglich.	Befestigungen [8]
Kleine Kristallfundstelle lokalisieren (I)[14739] R: 3m/St / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, eine kleine Kristallfundstelle zu lokalisieren. Eine kleine Kristallfundstelle ist ein Bereich, der dem Zaubernden einen x2 Spruchmultiplikator gewährt, solange er sich in diesem Bereich befindet. Der Bereich ist normalerweise mit Kristallen der Kristallfarbe des Zaubernden gefüllt.	Kristallkraft [4]
Kleine Ritterwaffe (F)[7880] R: B / D: 1KR/St Der Träger der Waffe bekommt einen Bonus von +25 auf Reaktion, doppelte Trefferpunkte (wie bei kleiner Hammerschlag) und wenn ein Arm oder Bein kritisch getroffen wurde, besteht eine 10% Chance, daß es abgeschlagen wird.	Ritter`s Waffen [10]
Kleine Tiere heilen (H)[6242] R: B / D: P Heilt jede nicht-tödliche Verletzung eines max. 5 kg schweren Tieres. Je nach Schwere dauert die Heilung 1-600 Minuten.	Tiere meistern [2]
Kleine Voodoopuppe ¥ (F)[19317] R: B / D: V Nach dem Wirken eines Seelenfalle-Zaubers kann der Zaubernde eine kleine Puppe erschaffen, die sein Ziel repräsentiert. Egal, wohin sich das Ziel begibt, wer auch immer die Puppe in Händen hält, kann das Ziel kontrollieren. Durch Konzentration kann der Besitzer der Puppe das Ziel dazu bringen, einer Suggestion zu folgen (wie der gleichnamige Zauber auf der Liste Verstand beherrschen). Der Zaubernde kann das Ziel auch dazu bringen, einen Illusion/Phantasm-Zauber zu sehen. Die einzige Hoffnung des Ziels besteht darin, dass entweder ein Fluch austreiben oder Fluch brechen Zauber auf die Puppe gewirkt wird (oder etwas mit vergleichbarer Wirkung).	Glücksbringer [15]
Kleine Wunden heilen I (H S c *)[5348] R: S / D: P(C) Heilt 1 SP/min. Arbeitet auch unterbewußt.	Körpererneuerung [4]
Kleine Wunden heilen II (H S c *)[5355] R: S / D: P(C) Heilt 2 SP/KR. Arbeitet auch unterbewußt.	Körpererneuerung [11]
Kleine zeitweilige Veränderung (F *)[4482] R: 3m / D: 1KR/St Irgendeine der oben genannten Waffen wird hierdurch zu einer Waffe +(Stufe/2). Ein Zaubernder der 30. Stufe könnte also einen Langbogen +15 erschaffen.	Waffen meistern [20]
Kleinen Tiefenerdgeist beschwören (FM)[14631] R: 3m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 1 kleinen Tiefenerdgeist beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der kleinen Tiefenerdgeist innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers bleiben.	Eingebungen der tiefen Erde [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kleiner Dämonenkontakt (E)[4665] R: 3m / D: 2KR Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste `Schwarze Beschwörung`, außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch `erzwungene Analyse, Antwort, Suche`), so zieht er sich zurück und der Zaubernde bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) `erzwungene...`-Zauber ab. Bei `erzw. Analyse` geht der Gegenstand verloren. Bei `erzw. Antwort` = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei `erzw. Suche` wird dem Zaubernden eine Suche auferlegt (vom Meister).	Schwarzer Kontakt [3] und Wege der Beschwörung [3]
Kleiner Hammerschlag (F)[7877] R: B / D: 1KR/St Verdoppelt die Trefferpunkte der Waffe, erhöht aber kritische Treffer nicht. Der Schaden wird normal ermittelt und erst dann verdoppelt.	Ritter`s Waffen [7]
Kleiner Kraftwall (E)[14289] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen nahezu undurchdringliches Kraftfeld in Form einer 0,3m/St x 0,3m/St großen Wand. Die Wand hat 100 Trefferpunkte pro Stufe des Zaubernden und einen Rüstungsschutz von 20/20/20/4/20.	Gesetz der Kraft [15]
Kleiner Schlag (F)[7876] R: B / D: 1KR/St Dieser Spruch erhöht den nächsten kritischen Treffer der Waffe um 10 Punkte.	Ritter`s Waffen [6]
Kleiner Stab § (F)[19947] R: B / D: P Wie Minderer Stab, außer dass der Mindere Stab in einen +2 Spruchvermehrer und einen +20 Kampfstab verwandelt wird.	Wizardstab [4]
Kleiner Tod (M*)[15591] R: 15m / D: - Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer der Schwere C nach Wahl des Zaubernden.	Tod meistern [6]
Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.	Gesetz des Blutes [8]
Kleinere Adern heilen (H S)[6487] R: S / D: P Der Zaubernde kann eine kleinere Ader wieder heilen (Blutung bis 4W6/KR, keine größeren Arterien oder Venen).	Wege des Blutes [3]
Kleinere Adern reparieren (H)[8013] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine kleinere Ader heilen, die mit bis zu 2 SP pro KR blutet.	Blut beherrschen [5]
Kleinere Allergien (F)[6356] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur wird das Opfer leicht allergisch gegen eine Substanz (nicht es selbst), die der Zaubernde bestimmt. Wenn diese Substanz in der Nähe ist, hat das Opfer einen Abzug von -30 auf alle Tätigkeiten.	Krankheiten [8]
Kleinere Augenbehandlung (H S)[6471] R: S / D: P Der Heiler kann jede leichtere Verletzung des Auges heilen, (z.B. Hornhautkratzer, entfernen von fremden Objekten usw.).	Wege der Organe [4]
Kleinere Augenbehandlung (H)[5885] R: B / D: P Der Zaubernde kann kleinere Schäden am Auge heilen (Entfernen eines Objekts, Kratzer u.ä.).	Gesetz der Organe [6] und Nerven und Organe beherrschen [6]
Kleinere Bauvorhaben[27041] R: 30m / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, alle gesammelten Materialien geschickt zu der gewünschten Struktur zusammenzusetzen. Dieser Zusammenbau erfolgt innerhalb eines Raumvolumens von 3m³ pro Stufe. Die auf diese Weise gebauten Strukturen sind von höchstmöglicher Festigkeit. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro betroffenen 3m³.	Bauwerke [15]
Kleinere Brüche behandeln (H S)[6414] R: S / D: P Der Heiler kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, Gelenkschäden, oder Schädelbrüche), Erholungszeit: 1-10h.	Wege der Knochen [1]
Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag. Wirkt nicht bei Schädelfrakturen.	Knochen beherrschen [2] und Gesetz der Knochen [3]
Kleinere Brüche heilen (H)[6684] R: B / D: P Richtet einen einfachen Bruch (keine komplizierten Brüche, Splitterbrüche oder Gelenkschäden. Nur ein Bruch pro Zauber. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Handauflegen [4]
Kleinere Dämonen beschwören (FM)[16415] R: B / D: V Wie Tiere beschwören II, außer dass 2 Dämonen beschworen werden können. Die Dämonen müssen keine Anweisungen befolgen, es sei denn, sie werden kontrolliert oder beherrscht. Der Zaubernde kann nichts über einen Dämon festlegen, es sei denn, sein wahrer Name ist bekannt, und der Zauber beschwört immer eine Anzahl von Dämonenstufen, die der Stufe des Zaubers entspricht. Kein einzelner Dämon wird die Stufe 4 überschreiten.	Kreise der Beschwörung [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kleinere Fallen (F)[6897] R: B / D: P Der Zaubernde kann binnen 1 KR eine kleinere Falle konstruieren (außerhalb von Gebäuden), Falle kann einen krit. Treffer bis zu "B" einer Kategorie zufügen (z.B.: ein flaches, gespicktes Loch, eine Schlinge, die das Opfer in einen Baum zieht usw.), Das Gebiet von Auslösen und Effekt muß innerhalb von 3m Radius liegen.	Wege der Natur [8]
Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P Der Zaubernde 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.	Gesetz der Nerven [15]
Kleinere Geistrune (F)[14852] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine kleine Geisterrune, die er kennt, in einen entsprechend gehärteten Gegenstand einpflanzen. Der Spielleiter entscheidet auf der Grundlage seiner Kultur und seines Weltsystems, welche Runen verwendet werden sollen und wie die Spieler zusätzliche Runen erwerben können (sofern dies zulässig ist). Wenn der Zaubernde mehr als einen der kleinen Geisterrunen kennt, kann er auswählen, welche er verwenden möchte.	Geisterrunen [10]
Kleinere Insektenplage (F)[6183] R: V / D: V Insekten (100-1000) aus der Umgebung wird eine Aufgabe gestellt. Sie erledigen diese Aufgabe bis sie erfüllt ist, oder alle Insekten tot sind. Ziel der Aufgabe muß im Moment des Zauberns für den Zaubernden sichtbar sein. Sind in der Umgebung keine Insekten, zeigt dieser Spruch keine Wirkung.	Insekten meistern [12]
Kleinere Magnetklinge (F)[14331] R: S / D: 1KR/St Erschafft eine Schwert-förmige Klinge aus magnetischer Kraft in der Hand des Zaubernden. Sie kann für Nahkampf-Attacken verwendet werden, wobei die Trefferwirkung wie beim Magnetbolzen mit einem zusätzlichen Bonus von +20 ermittelt wird. Die Klinge kann weder parieren noch pariert werden. Die Klinge hat eine Chance von 1%/St jede Metallrüstung zu ignorieren (Ziel wie Rüstungsschutz 1 behandeln). In jeder KR, in der der Zaubernde nicht mit der Klinge im Nahkampf angegriffen hat, kann er sie als Magnetbolzen verschießen.	Gesetz des Magnetismus [15]
Kleinere Magnetsphäre (F)[14338] R: 9m / D: 1KR/St Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -50, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -15 und wirkt wie Verbiegen. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.	Gesetz des Magnetismus [30]
Kleinere Nervenbehandlung (H S)[6469] R: S / D: P Der Zaubernde kann ein Gebiet mit leichten Nervenschäden heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [2]
Kleinere Nervenbehandlung (H)[7955] R: B / D: P Der Zaubernde kann kleinere Nervenschäden heilen. Ziel bekommt nach 1-10 Tagen wieder Gefühl.	Nerven und Organe beherrschen [3]
Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.	Gesetz der Nerven [4]
Kleinere Ohren-/Nasenbehandlung (H)[7956] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle äußeren Ohren- und Nasenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust.	Nerven und Organe beherrschen [4]
Kleinere Ohrenbehandlung (H S)[6470] R: S / D: P Der Heiler kann jede äußere Verletzung des Ohrs heilen, auch kompletten Verlust (Regenerationszeit: 1-10 h.).	Wege der Organe [3]
Kleinere Ohrenbehandlung (H)[5884] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle äußeren Schäden heilen, auch kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.	Gesetz der Organe [5]
Kleinere Schmerzen (M)[7739] R: 30m / D: - Ziel bekommt 25% seiner momentanen Lebensenergie abgezogen.	Geistige Attacke [3]
Kleinere Schmerzen (M)[5512] R: 30m / D: 10min/5Fehlwurf Ziel bekommt 25% seiner momentanen Lebensenergie abgezogen, Die Lebensenergiepunkte kommen nach Ablauf der Dauer wieder zurück, wenn das Opfer nicht gestorben ist.	Verstand zerstören [1]
Kleinere Sinneskontrolle (M c)[7761] R: 30m / D: C Erzeugt falsche Sinneseindrücke entweder beim Riechen, Schmecken oder Tasten.	Sinne kontrollieren [4]
Kleinere Spinnenbeschwörung (FM)[19335] R: 3m / D: 1min/St Der Zaubernde beschwört eine Geringere Riesenspinne [16791], die seinen Wünschen gehorcht, wenn er sich konzentriert.	Arachnemonie [7]
Kleinere Spinnenverwandlung (F)[19342] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann die Gestalt einer geringeren Riesenspinne [16791] annehmen und verfügt über alle ihre Fähigkeiten.	Arachnemonie [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kleinere Vibration (F c)[3443] R: 30m / D: C Erschafft Schallwellen, die ein Objekt anfangen lassen zu schwingen. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es kaputtgehen (Widerstandswurf). Wird das Objekt von einem Wesen gehalten, muß das Wesen jede KR einen WW machen, oder läßt es fallen. Wenn es ein Wesen ist, so muß es jede KR einen WW machen oder bekommt einen krit. Treffer `A` wegen Gleich-gewichtsverlust.	Gesetz der Geräusche [1]
Kleinerer Druidenstab (F)[6130] R: B / D: P Wie 1), aber als Knüppel +10 und +2 Spell adder. Er kann als Wurfspeer geworfen werden.	Druidenstab [4]
Kleinerer Geist eines Wächters (F)[3335] R: B / D: 1Jahr/St Um diesen Spruch anzuwenden, muß der Zaubernde die Stufe des Wächters zum Quadrat in Goldstücken bezahlen (für Alchemistische Lösungen). Der Zaubernde muß dem Wächter sofort seine Aufgabe zuweisen (sh. C&T).	Erschaffungen meistern [8]
Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)	Tore meistern [8]
Kleineres Feuer löschen (F)[6506] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann ein Feuer bis zu der Größe eines normalen Lagerfeuers löschen.	Ablenkung [6]
Kleineres Gift (F)[4751] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann kleinere Gifte sicher verarbeiten und zubereiten.	Magie der Tränke [5]
Kleineres heiliges Symbol (D c)[6138] R: B / D: C Wenn dieser Zauber auf einen Druidenstab gelegt wird, bildet er eine Schutzsphäre von 3 m Radius. Alle innerhalb der Sphäre haben einen Bonus von +10 auf entweder Resistenzwürfe und Manöver, oder auf Parade und Manöver oder auf Resistenzwürfe und Parade. Die Sphäre bewegt sich mit dem Stab.	Druidenstab [12]
Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.	Erschaffungen [15]
Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Zaubernden.	Erschaffungen [20]
Kleines Äthertor (F§)[27424] R: 1,5m / D: 1Tag/St Ein Kleines Tor zur ätherischen Ebene wird geöffnet, 2m hoch und 1,2m breit. Es ist nicht sichtbar, außer auf der ätherischen Ebene oder durch ätherische Vision. Nur Kreaturen, die „klein genug“ sind, um es zu passieren, können es durchschreiten, obwohl ungewöhnlich mächtige Kreaturen (Stufe 20+) das Tor aufreißen und ein größeres Tor erzeugen können, um hindurchzukommen. Es ist zu beachten, dass im Äther eine fast unendliche Anzahl von Toren sichtbar ist: zu vielen Ebenen, Zeiten und Orten. Deshalb werden sich die meisten Menschen fast sofort nach dem Betreten des Äthers verirren!	Äther meistern [12]
Kleines Dämonentor (E)[4797] R: 3m / D: 2KR Beschwört einen Dämon: (01-60) Typ I, (61-90) Typ II, (91-100) Typ III. Wird der Dämon nicht kontrolliert, wird mit W % gewürfelt + 10x Typ: (11-20) Zauberpatzer Angriffsspruch, (21-40) krit. Treffer Aufprall `A`, (41-60) `B`, (61-75) `C`, (76-90) `D`, (91-00) `E`, (>100) dem Zaubernden wird eine Quest auferlegt.	Schwarze Beschwörung [5]
Kleines Netz (F)[19331] R: 15m / D: 5min/St Dieser Zauber kann auf zwei Arten eingesetzt werden. Die erste ist offensiv – Netzfäden schießen aus dem Zeigefinger des Zaubernden auf ein Ziel. Wenn dem Ziel ein Widerstandswurf misslingt, entspricht der Anteil seines Körpers, der vom Netz bedeckt ist, dem Prozentsatz des Fehlschlags. Wenn ein Ziel beispielsweise seinen WW um 25 verfehlt, sind 25% seines Körpers mit Spinnweben bedeckt. Der bedeckte Körperteil wird zufällig bestimmt. Wenn ein oder mehrere Gliedmaßen bedeckt sind, können sie nicht benutzt werden. Um die Spinnweben zu zerreißen, ist eine gelungene Kraftprobe mit 20 Malus erforderlich (1 Probe pro volle KR möglich). Die zweite Möglichkeit, diesen Zauber einzusetzen, besteht darin, dass der Zaubernde die Spinnennetzfäden zum Fortbewegen nutzt (zum Klettern, Schwingen usw.). In jeder Runde der Wirkungsdauer kann ein 3 m langer Faden erzeugt werden, der 100 kg tragen kann. Ein Ende ist klebrig, sodass es an Decken und Wänden haften bleibt; der Rest des Fadens ist nicht klebrig, sodass man daran hochklettern, ihn festbinden usw. kann. Alternativ kann der in einer vorherigen Runde erzeugte Faden um weitere 3 m verlängert werden. Diese zweite Option kann nicht offensiv eingesetzt werden (die Fäden sind zu schwach, um einer so hohen Belastung standzuhalten).	Arachnemonie [3]
Klettern (F)[7835] R: S / D: C +2 / Stufe auf Klettern durch verstärkte Kraft in Fingern und Zehen.	Wege der Flucht [5]
Klettern (F)[6294] R: S / D: 1min/St Ziel bekommt einen Bonus von +2 / Stufe des Zaubernden auf das Talent Klettern.	Wege des Überlebens [6]
Klettern I (F *)[4947] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann doppelt so schnell klettern wie normal, bis der Zaubernde stoppt oder etwas anderes macht.	Bewegungen verbessern [9]
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 Zaubernden 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.	Gesetz der Erde [13] und Gesetz der Barriere [16]
Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: - Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.	Angriffe vermeiden [6]
Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: - Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.	Angriffe vermeiden [15]
Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: - Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.	Angriffe vermeiden [25]
Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: - Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.	Festes manipulieren [17]
Klingenreparatur (F)[4094] R: B / D: P Der Zaubernde kann jeden Schaden an seiner Waffe reparieren und ein abgebrochenes Stück von bis zu 2,5 cm Länge pro Stufe wieder anfügen.	Klinge des Kriegers [8]
Klingenzauber(F)[4093] R: B / D: V Der Zaubernde kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.	Klinge des Kriegers [6]
Klon[16263] R: B / D: P Der Zaubernde 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).	Wege der Genetik [50]
Knebel entfernen (F)[6617] R: S / D: - Entfernt jegliche Mundbedeckung vom Gesicht des Zaubernden.	Wege des Entkommens [15]
Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.	Haftung meistern [7]
Knochen / Knorpel heilen (H)[3228] R: B / D: P Der Zaubernde heilt einen Knochen / Knorpel im Ziel. Der Zaubernde muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.	Alte Heilung [17]
Knochen regenerieren (H S)[6427] R: S / D: P Der Zaubernde kann einen Knochen regenerieren. Keinen Schädelknochen. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Knochen [14]
Knochen regenerieren (H)[8007] R: B / D: P Der Zaubernde kann 1 Knochen neu erschaffen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [30]
Knochen transplantieren (H)[8002] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen gesunden Knochen übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.	Knochen beherrschen [13]
Knochenbruch I (F)[14057] R: 30m / D: P Ein Knochen des Ziels wird zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen A kritischen Treffer durch Aufprall.	Gesetz des Untergangs [5]
Knochenbruch II (F)[14061] R: 30m / D: P Zwei Knochen des Ziels werden zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen B kritischen Treffer durch Aufprall.	Gesetz des Untergangs [9]
Knochenbruch III (F)[14065] R: 30m / D: P Drei Knochen des Ziels werden zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen C kritischen Treffer durch Aufprall.	Gesetz des Untergangs [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Knochenbruch IV (F)[14069] R: 30m / D: P Vier Knochen des Ziels werden zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen D kritischen Treffer durch Aufprall.	Gesetz des Untergangs [17]
Knochentod (F)[5450] R: 30m / D: P Wie Extremitätentod, aber ein zufälliger Knochen (kein Rückgrat- oder Schädelknochen) löst sich langsam auf.	Fleisch zerstören [14]
Knorpel behandeln (H S)[6415] R: S / D: P Der Zaubernde kann alle Knorpel, die um ein Gelenk herum liegen heilen, Erholungszeit: 1-2 h.	Wege der Knochen [2]
Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.	Knochen beherrschen [3] und Gesetz der Knochen [4]
Knorpel regenerieren (H S)[6426] R: S / D: P Der Zaubernde kann ein Knorpelgebiet regenerieren. 1-10 h Erholungszeit.	Wege der Knochen [13]
Knorpel regenerieren (H)[8006] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Knorpelansammlung im Körper des Ziels regenerieren. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [25]
Knoten anzapfen I (F) △[28044] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann direkt auf die Kraft des Erdknotens zugreifen. Alle Sprüche des Zaubernden kosten während der Dauer dieses Spruchs mit 25% Wahrscheinlichkeit keinen Zauber.	Erdknotenkontrolle [9]
Knoten anzapfen II (F) △[28052] R: S / D: 1KR/St Wie Knoten anzapfen I, aber die Wahrscheinlichkeit steigt auf 50%.	Erdknotenkontrolle [17]
Knoten erschaffen (F)[27832] R: B / D: P Der Zaubernde beschwört einen Knoten aus dem Herzen der Erde herauf. Der Basisradius beträgt 15m. Der Radius kann für jeden zusätzlichen Zauber, der für das Wirken dieses Zaubers aufgewendet wird, um 30cm erhöht werden. Der MMF des Erdknotens ist 0.	Erdknoten meisten [100]
Knoten speichern (M I)[27592] R: S / D: 1h Der Zaubernde merkt sich die Position des Erdknotens, in dem er sich gerade befindet, und stimmt sich darauf ein, um entsprechende Zauber dieser Liste zu wirken. Die Ausführung dieses Zaubers dauert 1 Stunde.	Wege der Urmagie [2]
Knoten-Tarnung (F)[27802] R: Knoten / D: V Ähnlich wie Tarnkappe der Erde, außer dass der Erdknoten selbst getarnt wird. Die Tarnung wird aufgehoben, wenn ein Urmagie-Zauber verwendet wird.	Erdknoten meisten [14]
Knotenbremse I (F)[28040] R: 30m / D: V / WW:-20 Das Ziel muss zwei Zauber aufwenden, um einen Zauberspruch zu wirken, und zwar für 1 KR/5 Fehlwurf oder bis das Ziel den Erdknoten verlässt. Wenn das Ziel den Erdknoten vor Ablauf der Wirkungsdauer des Zaubers wieder betritt, steht es weiterhin unter dessen Wirkung.	Erdknotenkontrolle [6]
Knotenbremse II (F)[28046] R: 30m / D: V / WW:-20 Wie Knotenbremse I, aber zusätzlich verdoppeln sich die Patzerwahrscheinlichkeiten des Ziels.	Erdknotenkontrolle [12]
Knotenbremse III (F)[28050] R: 30m / D: V / WW:-20 Wie Knotenbremse II, aber es werden drei Zauber pro Spruch benötigt und die Patzerwahrscheinlichkeit verdreifacht sich.	Erdknotenkontrolle [16]
Knotenfokus (F) △[28062] R: S / D: V Wie Angriffsfokus, addiert aber 10.	Erdknotenkontrolle [30]
Knotenführer (I)[27598] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt die Richtung und Entfernung zum nächsten größeren Erdknoten.	Wege der Urmagie [5]
Knotenherrscher (F) △[28066] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde erhält +50 auf alle Widerstandswürfe und andere Verteidigungen gegen alle Angriffe auf Basis von alter Magie und kann jede Runde einen der niedrigststufigen Zauber dieser Liste einsetzen.	Erdknotenkontrolle [50]
Knotenkommunikation (M)[27718] R: S / D: C Der Zaubernde kann eine 2-Wege-Telepathie-Kommunikation mit jedem intelligenten Wesen innerhalb desselben Erdknotens durchführen. Unwillige Ziele erhalten einen Widerstandswurf.	Erdknoten Fokus [3]
Knotenkommunikation II (M)[27728] R: S / D: C Wie Knotenkommunikation, außer dass der Zaubernde mit Wesen in allen von ihm gespeicherten Erdknoten kommunizieren kann, unabhängig von der Reichweite.	Erdknoten Fokus [8]
Knotenpunkt-Auffrischung (F)[28056] R: S / D: - Der Zaubernde kann seine Zauber sofort direkt aus dem Erdknoten erneuern. Dieser Zauber kann nur einmal pro Woche sicher angewendet werden. Jeder weitere Versuch führt zu einer kritischen Treffer durch Stress der Kategorie E.	Erdknotenkontrolle [19]
Knotensinn (I)[28036] R: S / D: 1KR/St Erkennt jegliche Urmagie innerhalb des Radius dieses Zaubers. Wenn er auf ein einzelnes Ziel gewirkt wird, bestimmt der Zaubernde, ob das Ziel aktive alte Magie Zauber hat. Der Zaubernde hat pro Stufe eine Chance von 1%, zu bestimmen, welche Erzmagier-Listen das Ziel kennt (würfle für jede Liste separat).	Erdknotenkontrolle [1]
Knotenzwiesprache (I)[27612] R: S / D: - Befindet sich der Zaubernde innerhalb eines Erdknotens, den er mittels Knoten speichern gespeichert hat, kann er eine einzige Frage stellen, die mit „Ja" oder „Nein" beantwortet werden kann, und er wird die richtige Antwort erfahren. Dieser Zauber kann nur einmal pro Tag und nur einmal pro Woche pro Erdknoten gesprochen werden.	Wege der Urmagie [12]
Kode analysieren (c)[6531] R: S / D: 1min/St Wie Text analysieren III, aber codierte Texte werden vollständig verstanden.	Untersuchungen [12]
Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).	Zuflucht des Verstandes [9]
Kollabieren (F)[3275] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann die Wände eines Tunnels / Korridors belasten, so daß sie zusammenbrechen. 5% Chance / Stufe für Tunnel, 3% / Stufe für Korridore. Das zusammengestürzte Gebiet beträgt bis zu 0,3 m /Stufe, vom Wirkungsort des Zaubers nach außen gehend. Materialien, die härter als Stein sind, haben einen WW.	Befestigungen meistern [15]
Koma (M)[7788] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf / WW:20 Verursacht ein Koma.	Verstand kontrollieren [11]
Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V In der nächsten Runde kann der Zaubernde beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.	Waffen verändern [3]
Kombinieren I (I)[15803] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, bekannte Fakten zu korrelieren, um zu einer kurzfristigen Schlussfolgerung, Schlussfolgerung oder einem Trend zu gelangen (z. B. wird Hilfe vom Spielleiter auf der Grundlage eines um 25% voreingenommenen Wurfs gegeben).	Meister des Wissens [10]
Kombinieren II (I)[15807] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, bekannte Fakten zu korrelieren, um zu einer kurz- und/oder mittelfristigen Schlussfolgerung, Folgerung oder Tendenz (der wahrscheinlichsten) zu gelangen. (z. B. wird Hilfe vom Spielleiter auf der Grundlage eines um 50% voreingenommenen Wurfs gegeben).	Meister des Wissens [15]
Kombinieren III (I)[15810] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, bekannte Fakten zu korrelieren, um zu einer kurz- und/oder mittel- und/ oder langfristigen Schlussfolgerung, Vermutung oder Tendenz (der wahrscheinlichsten) zu gelangen. (z. B. wird Hilfe vom Spielleiter auf der Grundlage eines um 75% voreingenommenen Wurfs gegeben).	Meister des Wissens [20]
Kommando I (M * c)[3333] R: 3m/St / D: V(C) Der Zaubernde kann ein künstliches Wesen oder Element der 5. Stufe oder weniger kontrollieren. Patzerwahrscheinl.: 5xStufe des Wesens. Maximal 2 Wesen können beherrscht werden. Spruch funktioniert bei dem Erschaffer des Wesens automatisch (es sei denn, er patzt), aber bei allen anderen bekommt das Wesen einen WW. Funktioniert der Zauber nicht, greift das Wesen den Zaubernden an. Permanent belebte Wesen (Golems, Konstrukte u.ä.) können Befehle bekommen, die sie auch jenseits der Reichweite dieses Spruchs ausführen müssen.	Erschaffungen meistern [6]
Kommando II (M * c)[3336] R: 3m/St / D: V(C) Wie Kommando I, beherrscht aber Wesen bis zur 10. Stufe.	Erschaffungen meistern [9]
Kommando III (M * c)[3340] R: 3m/St / D: V(C) Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 15. Stufe beherrscht werden.	Erschaffungen meistern [13]
Kommando IV (M * c)[3343] R: 3m/St / D: V(C) Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 20. Stufe beherrscht werden.	Erschaffungen meistern [16]
Kommando V (M * c)[3347] R: 3m/St / D: V(C) Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 25. Stufe beherrscht werden.	Erschaffungen meistern [20]
Kommunikation (F)[7676] R: V / D: C Der Zaubernde kann sich mental mit seinen Beherrschten unterhalten (beliebig viele). Will er die Zuhörer wechseln, muß der Zauber neu gesprochen werden.	Wege der Beherrschten [10]
Kommunikation ergründen (I)[27986] R: S / D: C Ermöglicht es dem Zauberwirker, radikal andere Formen der Kommunikation zu verstehen, z. B. Kommunikation, die auf Unterschieden in Schwingung, Schwerkraft, Masse usw. basiert. Der Zaubernde kann die neue Form der Kommunikation nutzen, wenn seine Physiologie dies zulässt, z. B. um mit einem Wesen zu kommunizieren, das durch Veränderung seiner Masse „spricht", muss der Zaubernde ebenfalls in der Lage sein, seine Masse zu verändern.	Überlebenshilfe der Ebenen [9]
Kompaß (F)[8168] R: S / D: C Der Zaubernde kann aufgrund des magnetischen Felds die Richtung bestimmen.	Gesetz des Segelns [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kompaß (I)[3653] R: S / D: - Der Zaubernde kann feststellen, in welche Richtung Norden ist.	Magnetische Wege [3]
Kompensieren (U)[8115] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann beschädigte oder gestörte Sinne durch andere ersetzen (z.B. könnte er im Dunkeln durch Hören das Sehen ersetzen). So kann der Zaubernde fast normal handeln, wenn ein Sinn fehlt.	Körper meistern [18]
Komplexe Eventualität (U)[4001] R: S / D: V Wie Kom-plexen Zauber speichern, aber es wirkt wie der Zauber Eventualität.	Zauber speichern [25]
Komplexen Zauber speichern (U)[4000] R: S / D: V Wie Spruch speichern, aber es kann ein komplexer Zauber gespeichert werden. Erst wird dieser Zauber gesprochen, dann Spruch speichern (Energie = höchster Spruch, der kombiniert wird), dann ein Komplexer Zauber und dann die Sprüche, die kombiniert werden.	Zauber speichern [20]
Komplexer Zauber II (U)[3991] R: S / D: V Der Zaubernde kann die Effekte zweier Nichtangriffssprüche miteinander kombinieren. Der Zaubernde muß die Energie für beide Zauber und diesen Zauber aufbringen. Dieser Spruch wird zuerst gesprochen, die beiden anderen simultan in der nächsten KR. Wenn nötig, muß der Zaubernde die Reihenfolge der Wirkung der Sprüche angeben.	Zauber speichern [10]
Komplexer Zauber III (U)[3994] R: S / D: V Wie oben, aber die Effekte dreier Nichtangriffszauber können kombiniert werden.	Zauber speichern [14]
Komplexer Zauber IV (U)[3998] R: S / D: V Wie oben, aber die Effekte von vier Nichtangriffszaubern können kombiniert werden.	Zauber speichern [18]
Komplexer Zauber mehrerer (U)[3996] R: S / D: V Dieser Zauber betrifft den nächsten Komplexer Zauber II, den der Zaubernde wirft, indem nun auch andere Zaubernde die Sprüche werfen können, die kombiniert werden. Alle Teilnehmer müssen Körperkontakt haben und mitarbeiten wollen. Die Summe der Stufen der Sprüche, die kombiniert werden darf nicht höher sein als die Stufe des Zaubernden mal der Anzahl der Zauber.	Zauber speichern [16]
Komplexer Zauber V (U)[4003] R: S / D: V Wie oben, aber die Effekte von fünf Nichtangriffszaubern können kombiniert werden.	Zauber speichern [50]
Kompostieren (F)[8273] R: Sicht / D: V Läßt org. Material um x 1 / Stufe schneller zerfallen. Zauber hält an, bis das Material völlig verrottet ist.	Gesetz des Farmers [11]
Kondensation (F)[6293] R: V / D: - Der Zaubernde kann 0,5 l pro Stufe Wasser aus der Luft erschaffen. Es muß genügend Luft vorhanden sein (30m3 in den Tropen bis zu 3000 m3 in sehr trockenen Regionen).	Wege des Überlebens [5]
Kondensieren (F)[5142] R: B / D: P Kondensiert 0.03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.	Gesetz des Wassers [1] , Gas manipulieren [1] und Gase verändern [1]
Konischer Ball (U *)[3979] R: S / D: 1AT Der nächste Elementenballangriff des Zaubernden ist als Konus geformt, beginnend von der ausgestreckten Hand des Zaubernden bis zur normalen Reichweite des Balles. Der Enddurchmesser des Konus entspricht dem originalen Durchmesser des Balles. Kein `Zentrum des Spruches`-Bonus.	Zauber formen [17]
Konjunktion (F)[15946] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann die Magie eines magischen Gegenstands für die Dauer des Zaubers einem anderen Gegenstand „hinzufügen". Der Zaubernde muss über genügend Speicherplätze verfügen, um die Magie beider Gegenstände immateriell zu speichern. Beispielsweise kombiniert ein Alchemist der Stufe 50 (10 Speicherplätze) ein +20-Schwert der Warnung (7 Speicherplätze) mit einem +3-Zaubervermehrer-Ring (3 Speicherplätze). Der Alchemist kann dann die kombinierte magische Energie entweder in den Ring oder in das Schwert legen (das Schwert wäre wahrscheinlich am besten geeignet). Am Ende der Dauer bleibt der Gegenstand, der nicht von seiner Magie getrennt wurde, magisch (mit den ursprünglichen Fähigkeiten), während der andere Gegenstand seine Wirksamkeit verliert.	Meister des Absorbierens [18]
Konservieren (1h/St) (H)[6826] R: 3m / D: 1h/St Wie oben, aber Dauer ist 1h/Stufe.	Leben beherrschen [3]
Konservieren (1min/St) (H)[6825] R: 3m / D: 1min/St Der Zaubernde kann einen Körper konservieren und weiteren Schaden verhindern (Eigenschaften) oder den Schaden von vorhandenen Wunden stoppen. Ziel ist im Koma. Spruch hindert die Seele nicht am Verlassen des Körpers.	Leben beherrschen [1]
Konservieren (1Tag/St) (H)[6828] R: 3m / D: 1Tag/St Wie oben, aber Dauer ist 1Tag/Stufe.	Leben beherrschen [7]
Konservieren (1Woche/St) (H)[6829] R: 3m / D: 1Woche/St Wie oben, aber Dauer ist 1Woche/Stufe.	Leben beherrschen [10]
Konstant (F)[4743] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann einen Spruch bis Stufe 10 in eine Kerze einbetten. Dabei wirkt ein Spruch der Stufe 1 5x tägl., St. 2-3 4x tägl., St. 4-5 3x tägl., St. 6-7 2xtägl., Stufe 8-10 1x tägl.	Kerzenmagie [30]
Konstante Gegenstände blockieren I (F)[19972] R: 15m / D: 1KR/St Für die Dauer dieses Zaubers werden alle konstanten Gegenstände des Ziels unbrauchbar oder wirkungslos. Nach Ablauf dieses Zaubers werden die Gegenstände wieder magisch und nutzbar.	Zauber dämpfen [10]
Konstante Gegenstände blockieren II (F)[19978] R: 30m / D: 1min/St Wie Konstante Gegenstände blockieren I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.	Zauber dämpfen [18]
Kontrolle I (F)[20004] R: 30m / D: 1KR/St Das Ziel erhält eine Chance von 5%, den Auswirkungen eines Zauberpatzers zu entgehen.	Zauberkontrolle [1]
Kontrolle I (F)[3688] R: ∞ / D: V Der Zaubernde kann jede magisch erschaffene Kreatur total kontrollieren, solange sie existiert. Wurde sie von einem anderen Zaubernden erschaffen, so muß der Zaubernde einen WW gegen die Stufe des anderen Zaubernden machen.	Materie manipulieren [16]
Kontrolle I (F) ▵[28042] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde zieht während der Dauer dieses Zaubers seine Stufe von allen Würfen auf Zauberpatzer-Tabellen ab.	Erdknotenkontrolle [8]
Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.	Tore meistern [6]
Kontrolle II (F)[20007] R: 30m / D: 1KR/St Das Ziel erhält eine Chance von 10%, den Auswirkungen eines Zauberpatzers zu entgehen.	Zauberkontrolle [5]
Kontrolle II (F)[3693] R: ∞ / D: V Wie oben, aber der Zaubernde kann magische Lebewesen kontrollieren.	Materie manipulieren [25]
Kontrolle II (F) ▵[28048] R: S / D: 1KR/St Wie Kontrolle I und zusätzlich patzt der Zaubernde nur bei einer unmodifizierten 01.	Erdknotenkontrolle [13]
Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.	Tore meistern [10]
Kontrolle III (F)[20011] R: 30m / D: 1KR/St Das Ziel erhält eine Chance von 15%, den Auswirkungen eines Zauberpatzers zu entgehen.	Zauberkontrolle [9]
Kontrolle III (F)[3695] R: ∞ / D: V Wie oben, aber der Zaubernde kann alle magischen und nichtmagischen Lebewesen kontrollieren.	Materie manipulieren [50]
Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.	Tore meistern [13]
Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.	Tore meistern [19]
Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.	Tore meistern [50]
Kontrollierte Differenzierung (F)[16249] R: B / D: P Der Zaubernde 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 Zaubernde hervorrufen möchte, gesprochen werden. Übersetzt mit www.DeepL.com/Translator (kostenlose Version)	Wege der Genetik [9]
Konversation I (I)[15134] R: S / D: 1min/St Dies ermöglicht es dem Zaubernden, mit einem Geist der Stufe 1 zu kommunizieren. Das Wort „kommunizieren" wird verwendet, weil es für die genaue Methode keinen entsprechenden Begriff gibt. Es handelt sich nicht um Sprache, sondern eher um eine bildliche Erfahrung, bei der jedoch alle Sinne einbezogen werden. Wenn dieser Zauber bei toten Geistern, wie z. B. Gespenstern, angewendet wird, kann es sich durchaus um tatsächliches Sprechen handeln.	Geister meistern [2]
Konversation I (M*)[15544] R: 3m / D: 1min Ermöglicht eine freie Unterhaltung zwischen dem Zaubernden und einem toten Geist oder einem bewussten Untoten.	Zwiesprache halten [1]
Konversation II (I)[15136] R: S / D: 1min/St Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 2.	Geister meistern [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Konversation III (I)[15138] R: S / D: 1min/St Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 3.	Geister meistern [6]
Konversation V (I)[15140] R: S / D: 1min/St Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 5.	Geister meistern [8]
Konversation VI (I)[15143] R: S / D: 1min/St Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 6.	Geister meistern [11]
Konversation VI (M*)[15548] R: 3m / D: 6min Wie Konversation I, jedoch mit einer Dauer von 6 Minuten.	Zwiesprache halten [5]
Konversation VII (I)[15145] R: S / D: 1min/St Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 7.	Geister meistern [13]
Konversation X (I)[15148] R: S / D: 1min/St Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 10.	Geister meistern [16]
Konversation XII (M*)[15551] R: 3m / D: 12min Wie Konversation I, jedoch mit einer Dauer von 12 Minuten.	Zwiesprache halten [9]
Konzentration (F)[19991] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Die Dauer der Zauber des Ziels zu Konzentration. Bestimmte Zauber (z. B. Zauber mit einer Dauer von „-“ oder aus der Liste Zauber beherrschen) sind von diesem Zauber nicht betroffen.	Zauber manipulieren [12]
Konzentration (U)[15204] R: S / D: 1min/St Mit diesem Zauber kann sich der Zaubernde in einen Trancezustand versetzen, aus dem seine Konzentration nicht gestört werden kann. In der Geisterwelt kann er wie gewohnt handeln, aber in der physischen Welt ist er auf 25 % seiner Handlungsfähigkeit beschränkt.	Trance [14]
Konzentration (U)[8111] R: S / D: V Der Zaubernde bekommt +1 / Stufe auf ein Manöver durch intensive Konzentration darauf.	Körper meistern [14]
Konzentration I (U *)[5366] R: S / D: V Addiert 10 zu irgendeinem Manöver (kein Kampf), es kann nichts anderes in dieser Kampfrunde getan werden.	Körperfähigkeiten [3]
Konzentration II (U *)[5370] R: S / D: V Wie Konzentration I mit Bonus 20.	Körperfähigkeiten [7]
Konzentration III (U *)[5374] R: S / D: V Wie Konzentration I mit Bonus 30.	Körperfähigkeiten [11]
Konzentration V (U *)[5379] R: S / D: V Wie Konzentration I mit Bonus 50.	Körperfähigkeiten [25]
Konzentrierte Schockwelle (F)[14352] R: 1,5m/St / D: - Ein Bolzen aus konzentrierten Schockwellen entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Blitz, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Vibration.	Schockwellen [13]
Kopie abändern (F *)[3854] R: B / D: P Der Zaubernde kann pro Stufe eine kleine Veränderung in der Kopie vornehmen. Veränderung darf max. 0,25 % pro Stufe des Zaubernden pro Zauber betragen.	Wege des Kopierens [25]
Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St Der Geist des Zaubernden verläßt den Körper. Der Zaubernde stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.	Zuflucht des Verstandes [11]
Körper binden (F)[7682] R: V / D: 1Tag/St Ein gespeicherter Beherrschter erhält verfünffachte Lebensenergie. Für je 4 SP, die er unter 0 fällt, verliert er einen Lebensenergiepunkt permanent. Erreicht seine Lebensenergie so 0, so ist seine Seele zerstört, und er kann nie wieder Wiederbelebt werden. Ist seine reale Lebensenergie nach dem Ende dieses Zaubers unter 0, so stirbt er "normal".	Wege der Beherrschten [16]
Körper entkeimen (F)[8445] R: B / D: P Der Zaubernde kann den Körper des Ziels bis zum gewünschten Level entkeimen, und ihn so von Parasiten, Fliegen u.ä befreien, oder alle nicht natürlichen Lebewesen aus ihm entfernen (Mikroorganismen, Bandwurm usw.).	Wege des Äußeren [30]
Körper reinigen (F)[8425] R: B / D: P Zauber trocknet den Körper und entfernt jede Art von Schmutz / Schweiß.	Wege des Äußeren [2]
Körper verändern (P)[5373] R: S / D: 1h Wie Gesicht verändern, aber der gesamte Körper kann leicht verändert werden, um sich der gewünschten hominoiden Rasse anzupassen. (25% der Körpermasse)	Körperfähigkeiten [10]
Körperbewußtsein (U)[15419] R: S / D: C Der Zaubernde kann seine Wahrnehmung sofort wieder auf seinen Körper richten. Er kann seine Augen öffnen und sensorische Informationen empfangen, aber er kann keine Handlungen ausführen, bis seine Psyche wieder mit seinem Körper vereint ist. Seine Psyche kann sich nicht bewegen und keine sensorischen Informationen empfangen, solange seine Wahrnehmung auf seinen Körper gerichtet ist.	Reise des Geistes [15]
Körperinstrument (U)[8376] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit seinem Körper alle möglichen Instrumente erschaffen: So könnte er seine Zähne antippen und ein Xylophongeräusch entstehen, während er seinen Bauch schlägt, erklingen Paukenschläge, sein Händeklatschen erzeugt Beckenschläge, er pfeift und es erklingen Trompeten/Posaunen/Flöten usw. Hängt stark von der Einfallsgabe des Zaubernden und des Meisters ab. Dieser Spruch ist nicht auf gewollte Geräusche beschränkt: Wenn sein Magen knurrt klingt es wie ein Trommelwirbel usw.	Gesetz der Musik [30]
Körperkontrolle (U c *)[6567] R: S / D: 1Manöver Addiert 50 zu einem Manöver, das mit Balancieren oder Verdrehungen des Körpers zu tun hat (Entfesseln u.ä.)	Phantombewegungen [2]
Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St Wie Wahre Überwachung, wobei der Zaubernde seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.	Wege der Erforschung [60]
Körperrüstung (D)[7822] R: S / D: 1KR/St Für die Dauer des Spruches hat der Zaubernde Rüstungsschutz wie ein wattierter Waffenrock am Körper plus andere Rüstungen.	Kampf [11]
Körperscheide (F *)[4098] R: B / D: P Der Zaubernde absorbiert seine Waffe mit seinem Körper. Will er die Waffe `ziehen`, so muß er den Zauber nochmal sprechen. Das Gewicht der Waffe wird auf das Gewicht des Zaubernden aufgeschlagen.	Klinge des Kriegers [13]
Körperunterstützung (F)[8435] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann ein Körperteil für die Dauer stützen (z.B.: BH, Gürtel, Hüfthalter usw.).	Wege des Äußeren [12]
Körperveränderung (F)[14225] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper in die Gestalt einer anderen hominide Rasse verwandeln.	Tänze der Veränderung [8]
Körperveränderung (F)[3762] R: S / D: 10min/St Wie Monsterform, aber der Zaubernde erhält auch die Bewegungs- und die physikalischen Angriffsmöglichkeiten der Form. Er kann seine Masse von 1/40 bis 400% variieren. Patzer wie in Wahre Tierform.	Wege der Körperveränderung [30]
Körpervorbereitung (U•)[19396] R: S / D: V Bereitet den Körper des Zaubernden auf die Strapazen der anderen Zauber dieser Liste vor. Wird dieser Zauber nicht unmittelbar vor einem dieser Zauber gewirkt, erleidet der Zaubernde 1W10 Schaden und einen kritischen Treffer A durch Zerstörung für jede Stufe des Zaubers. Hinweis: •-Zauber benötigen keinen Zauber zum Wirken.	Üble Veränderungen I [1] und Üble Veränderungen II [1]
Körperwaffen (U)[7819] R: S / D: 1KR/St Dieser Spruch härtet die Hände und Füße des Zaubernden, so daß er mit Waffenlosem Kampf den Grundschaden eines Streitkolbens plus die entsprechenden Modifikationen für Waffenlosen Kampf hat.	Kampf [8]
Körperwarnung (U)[15416] R: S / D: - Der Zaubernde wird sofort gewarnt (unabhängig von der Entfernung), wenn sein Körper berührt, beschädigt, einem Zauber oder Zaubereffekt ausgesetzt oder auf andere Weise gestört wird. Der Zaubernde kennt die genaue Art der Störung erst, wenn er zu seinem Körper zurückkehrt. Dieser Zauber wird nicht durch vergleichsweise unbedeutende Störungen wie eine Fliege, die auf dem Körper des Zaubernden landet, usw. ausgelöst (nach Ermessen des Spielleiters).	Reise des Geistes [10]
Körperwiederherstellungswunsch (H)[26240] R: B / D: P Der Zaubernde kann den Körper eines toten Wesens wiederherstellen, sofern der Zaubernde einen Teil des Körpers (Haarlocke...) berühren kann. Da es sich bei diesem Zauber um einen Wunsch handelt, der der Gottheit des Zaubernden vorgelegt wird, hat der Meister zu ermitteln, mit welchen Auflagen die Erfüllung dieses Wunsches verbunden ist, sofern er überhaupt erfüllt wird.	Leben beherrschen [75]
Korridor (F)[6227] R: 1,5m / D: P Erschafft einen 1x2 m großen Korridor durch anorganisches, nichtmetallische Material, der 30 cm/Stufe tief ist. Er entsteht mit 30 cm/KR, solange der Zaubernde sich konzentriert.	Steine meistern [10]
Korridor (F)[5427] R: 30m / D: P Erschafft einen 1m breiten und 2m hohen Korridor, der 0,3m pro Stufe lang ist, er kann durch jedes nichtmetallische, anorganische Material führen. Der Korridor kann mit 30cm pro KR vorangetrieben werden, solange der Zaubernde sich konzentriert.	Festes zerstören [10]
Kosmetische Heilung (F)[3216] R: B / D: P Entfernt Leberflecken, Tätowierungen, Narben, usw.. Dieser Zauber ist sehr nützlich bei Verletzungen, die das Aussehen verringert haben.	Alte Heilung [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kraft (F *)[7110] R: S / D: V Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Zaubernden für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Zaubernden. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.	Kampfreflexe [5]
Kraft entdecken (I)[14277] R: 30m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde entdeckt aktive Kraft-Zauber innerhalb der Reichweite.	Gesetz der Kraft [1]
Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Zaubernde macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.	Zauber verbessern II [3]
Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [6]
Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [9]
Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [14]
Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [19]
Kräften widerstehen (F*)[28014] R: S / D: 1KR Ermöglicht es dem Zaubernden, realitätsverändernden Ereignissen und Phänomenen zu widerstehen, indem er die Realität seiner eigenen Existenz so weit stärkt, dass sie davon unberührt bleibt. Der Zaubernde gerät in einen Realitätssturm und wirkt einen Zauber Kräften widerstehen. Der Zaubernde wird in jeder Runde durch den Sturm verändert, aber am Ende der Runde ist seine Existenz so weit wiederhergestellt, dass er im Wesentlichen vom Sturm unberührt bleibt.	Überlebenshilfe der Ebenen [50]
Kraftfeld entdecken (I)[3515] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kennt alle aktiven Kraftfelder in Reichweite.	Kraftfelder [1]
Kraftfeld I (F)[14278] R: S / D: 1KR/St Erzeugt ein schimmerndes Kraftfeld auf der Haut des Zaubernden, das die Verteidigungswerte gegen physische und elementare Angriffe um +10 erhöht (Rüstungsschutz +2 gegen Waffen, -10 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).	Gesetz der Kraft [2]
Kraftfeld II (F)[14286] R: S / D: 1KR/St Wie Kraftfeld I, aber der Bonus ist +20 (Rüstungsschutz +4 gegen Waffen, -20 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).	Gesetz der Kraft [11]
Kraftfeld III (F)[14292] R: S / D: 1KR/St Wie Kraftfeld I, aber der Bonus ist +30 (Rüstungsschutz +6 gegen Waffen, -30 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).	Gesetz der Kraft [19]
Kraftfeldrüstung (F)[14281] R: S / D: 1KR/St Erzeugt eine schimmernde Rüstung aus Kraftfeldern. Der Rüstungsschutz beträgt St / St / St / St/5 / St (z.B. in Stufe 10: 10/10/10/2/10). Die Rüstung ist gewichtslos und stört weder die Bewegung noch das Zaubern.	Gesetz der Kraft [5]
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 Barriere [60]
Kraftfeldsphäre (F)[14297] R: S / D: 1KR/St Wie Kraftfeldwall, aber es wird ein kugelförmiges Kraftfeld erschaffen, das den Zaubernden umhüllt. Wenn der Zaubernde sich bewegt, bewegt sich das Kraftfeld mit ihm.	Gesetz der Kraft [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.	Gesetz der Kraft [30] und Gesetz der Barriere [50]
Krafthand I (F)[14279] R: 30m / D: 1KR/St Erzeugt ein Kraftfeld in Form einer riesigen Hand, die ein Ziel ergreifen kann, welches äquivalent zu 1 Menschengröße/3 Stufen groß sein darf. Das Ziel kann nicht bewegt werden, und es darf pro KR einen vergleichende Probe auf seine Stärke gegen die Gabe des Zaubernden machen, um sich zu befreien. Ansonsten ist das Ziel auf 20% Aktivität beschränkt.	Gesetz der Kraft [3]
Krafthand II (F)[14283] R: 30m / D: 1KR/St(C) / WW:-10 Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 10 Punkten auf seinen Wurf.	Gesetz der Kraft [7]
Krafthand III (F)[14287] R: 30m / D: 1KR/St(C) / WW:-20 Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +20 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 20 Punkten auf seinen Wurf.	Gesetz der Kraft [12]
Krafthand IV (F)[14290] R: 30m / D: 1KR/St(C) / WW:-30 Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +30 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 30 Punkten auf seinen Wurf.	Gesetz der Kraft [16]
Krähennest (F)[8184] R: S / D: C Der Zaubernde nimmt die Umgebung wahr, als stünde er um 3m / Stufe höher. Gibt zwar keinen Wahrnehmungsbonus, kann jedoch zusammen mit Teleskop angewendet werden.	Gesetz des Segelns [16]
Krallenfinger I (F*)[19397] R: S / D: 1min/St Die Finger einer Hand des Zaubernden werden scharf wie Krallen. Der Zaubernde bekommt für den Krallenangriff einen Pool, der seinem zauberbestimmenden Eigenschaftswert (Gabe, Glaube oder Geist) entspricht. Die Werte der Kralle entsprechen denen der Schläge, aber anstelle von Ge&Kr wird für die Berechnung der TP jeweils der zauberbestimmende Eigenschaftswert verwendet.	Üble Veränderungen I [2]
Krallenfinger II (F*)[19402] R: S / D: 1min/St Wie Krallenfinger I, außer dass die Waffe zwei Trefferwürfel hat (ohne langsamer zu sein) und einen zusätzlichen Pool-Bonus von +20.	Üble Veränderungen I [7]
Krallenfinger III (F*)[19408] R: S / D: 1min/St Wie Krallenfinger I, außer dass der Angriff 3 Trefferwürfeln und einen Poolbonus von +40 besitzt.	Üble Veränderungen I [13]
Krämpfe (F)[4637] R: 30m / D: 1min/St Wie natürliche Schmerzen, nur werden 20% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [12]
Kranke Magie (F)[19448] R: 30m / D: P Ein zufälliger Zauber, den das Ziel beherrscht, erhält einen EZP-Malus von +25 (der Zaubernde kann wählen, ob eine bestimmte Liste betroffen sein soll).	Dunkle Flüche [8]
Krankheit entdecken (I)[8146] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt, ob ein Ziel eine Krankheit hat.	Heilung [2]
Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.	Verstand schützen [13]
Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.	Alte Heilung [13] , Krankheiten / Gifte heilen [14] , Handauflegen [18] und Heilung [25]
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.	Krankheiten / Gifte heilen [1]
Krankheiten widerstehen (F)[6976] R: B / D: P Erlaubt es dem Ziel, eventuell eine Krankheit abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.	Innerer Schutz [20]
Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: - Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.	Körper erhalten [11]
Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.	Krankheiten / Gifte heilen [4] und Handauflegen [8]
Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.	Krankheiten / Gifte heilen [8]
Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.	Krankheiten / Gifte heilen [11]
Krankheitsresistenz (H)[16145] R: 3m / D: 1Woche/St Alle innerhalb des Wirkungsbereichs von 3m x 3m erhalten einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen Krankheiten.	Anreicherung [10]
Kräuter finden (100m) (I)[15160] R: 100m / D: 1KR/St Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 100m. Die benötigte Zeit wird durch 3 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist +15.	Kräuter meistern [6]
Kräuter finden (1500m) (I)[15166] R: 1500m / D: 1KR/St Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 1500m. Die benötigte Zeit wird durch 5 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist +30.	Kräuter meistern [13]
Kräuter finden (150m) (I)[15163] R: 150m / D: 1KR/St Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 150m. Die benötigte Zeit wird durch 4 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist +20.	Kräuter meistern [9]
Kräuter finden (30m) (I)[15157] R: 30m / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine bestimmte Heilkrautsorte zu finden, sofern sie in Reichweite (unabhängig von physischen Hindernissen) ist: gibt die genaue Richtung, Entfernung und Menge an. Halbiert die Zeit, die bei der Suche nach einem bestimmten Heilkraut benötigt wird und gibt einen Bonus von 10 auf den folgenden Suchwurf.	Kräuter meistern [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P Der Zaubernde 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.	Erschaffungen [13]
Kräuter produzieren (F)[5641] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.	Gesetz der Natur [16]
Kräuter reinigen (U)[15164] R: 3m / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, alle schädlichen Gifte, Nebenprodukte oder Nebenwirkungen aus allen Heilkräutern innerhalb der Reichweite zu entfernen.	Kräuter meistern [10]
Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.	Erschaffungen [9]
Kräuter verstärken II (U)[15156] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, die Wirksamkeit eines beliebigen wachsenden Heilkrauts um 100 % (d. h. x2) zu verstärken; der Zauber kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.	Kräuter meistern [2]
Kräuter vorbereiten (F)[8153] R: B / D: - Der Zaubernde kann Kräuter, die vorbereitet werden müssen ohne Vorbereitung vorbereiten. So braucht er keine Kräuter zu kochen o.ä., nach diesem Spruch sind sie es.	Heilung [9]
Kräuter-Glücksbringer † (FI)[19305] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni für die Versuche des Anwenders gelten, ein bestimmtes Kraut zu finden.	Glücksbringer [3]
Kräuteranbau (U)[15161] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein Heilkraut anbauen, indem er den richtigen Samen pflanzt; das Heilkraut ist steril und das Wachstum dauert 1W10 Runden.	Kräuter meistern [7]
Kräuterbeherrschung II (U)[15159] R: B / D: P Der Zaubernde kann die Wirksamkeit eines beliebigen Heilkrauts (wachsend oder geerntet/verarbeitet) verdoppeln; der Zauber kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verstärken kombiniert werden.	Kräuter meistern [5]
Kräuterbeherrschung III (U)[15162] R: B / D: P Wie Kräuterbeherrschung II, jedoch mit dreifacher Wirksamkeit.	Kräuter meistern [8]
Kräuterbeherrschung V (U)[15165] R: B / D: P Wie Kräuterbeherrschung II, jedoch mit fünffacher Wirksamkeit.	Kräuter meistern [11]
Kräuterbeherrschung X (U)[15167] R: B / D: P Wie Kräuterbeherrschung II, jedoch mit zehnfacher Wirksamkeit.	Kräuter meistern [15]
Kräuterforschung und -entwicklung (I/F)[26442] R: B / D: P Der Zaubernde 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.	Kräuter meistern [60]
Kreation auflösen (F)[3683] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann eine magisch erschaffene Kreatur auflösen, Dieser Zauber kann auch als Zauber höherer Stufen ausgelöst werden, um höherstufige Kreaturen aufzulösen. Um Kreaturen der Stufe 1-11 aufzulösen, reicht ein normales Auslösen dieses Zaubers, für höhere müssen entsprechend der Stufe mehr EP ausgegeben werden.	Materie manipulieren [11]
Kreatur formen I (F)[3678] R: 3m/St / D: 10min/St Der Zaubernde kann eine nichtmagische Kreatur formen und ihr eine einfache Aufgabe geben. Die Intelligenz darf nicht größer sein als sehr niedrig. Die Kreatur gleicht dem Original und hat dessen Fähigkeiten. Nachdem die Aufgabe erfüllt ist (oder die Dauer des Zaubers um ist), verwandelt sich die Kreatur zurück in Protoplasma. Größe der Kreatur hängt lediglich von der Menge an eingesetztem Protoplasma ab. Der Zaubernde kann pro KR (Stufe/100) m³ formen.	Materie manipulieren [6]
Kreatur formen II (F)[3682] R: 3m/St / D: 15min/St Wie oben, aber der Zaubernde kann der Kreatur während der Dauer des Spruchs einfache Befehle geben und die Intelligenz kann bis wenig gehen.	Materie manipulieren [10]
Kreis der Dunkelheit (E)[13907] R: S / D: 1KR/St Wie Nebel der Dunkelheit, außer dass er zu einer Wand in einem Umkreis von 3m um den Zaubernden gebildet wird.	Gesetz der Dunkelheit [10]
Kreisförmige Druckwelle (F)[14357] R: 30m / D: - Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.	Schockwellen [18]
Kreisförmige Schockwelle (F)[14361] R: 30m / D: - Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.	Schockwellen [30]
Kreuzfeuer (U *)[3977] R: S / D: 1AT/5St Die nächste Elementenbolzenattacke fliegt nach einem Treffer weiter, dreht um, trifft noch mal usw., und zwar (Stufe des Zaubernden / 5) mal. Jeder Treffer wird einzeln ausgewürfelt.	Zauber formen [15]
Kriecherischer Fluch (F)[19441] R: 30m / D: P Das Ziel erleidet einen Malus von -30 auf alle Einfluss- und Interaktionswürfe.	Dunkle Flüche [1]
Kriegsbeil (F *)[4474] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegsbeil.	Waffen meistern [12]
Kriegshammer (F *)[4481] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegshammer.	Waffen meistern [19]
Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St Die Robe des Zaubernden 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.	Zeremonien [11]
Kristall bearbeiten (F)[3534] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden, jedes kristalline Material zu bearbeiten und ihm die gewünschte Form zu geben.	Kristallvisionen [2]
Kristall beschwören (F)[3539] R: 15m/St / D: - Zauber bringt Kristall sofort zurück in die Hand des Zaubernden.	Kristallvisionen [7]
Kristall entdecken (I c)[3533] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt jedes nichtmagische, kristalline Material. Der Zaubernde kann sich jede KR auf 1 Gebiet mit 3 m Radius konzentrieren.	Kristallvisionen [1]
Kristall entmagisieren (F)[3549] R: B / D: P Zerstört die Magie in einem verzauberten Kristall und macht ihn so unbrauchbar für die Sprüche dieser Liste.	Kristallvisionen [17]
Kristall lokalisieren (I c)[3538] R: 300m/St / D: 1min/St(C) Der Zaubernde erfährt die Entfernung und Richtung zu jedem verzauberten Kristall in Reichweite, egal ob seiner, oder nicht.	Kristallvisionen [6]
Kristall untersuchen (I)[3536] R: 3m / D: - Mit diesem Zauber kann der Zaubernde feststellen, ob ein Kristall verzaubert ist. Wenn er verzaubert ist, erfährt der Zaubernde, wer ihn verzaubert hat und welche Zauber gerade auf ihn einwirken.	Kristallvisionen [4]
Kristall verzaubern (F)[3535] R: B / D: 1h/St Spruch verzaubert einen nichtmagischen Kristall, für höhere Sprüche dieser Liste.	Kristallvisionen [3]
Kristall zerschmettern (F)[3554] R: V / D: - Der Zaubernde läßt einen Kristall seiner Wahl explodieren (kein WW auch für verzauberte Kristalle). Jeder in 10 m Umkreis um den Kristall muß einen WW machen, oder die Folgen der Explosion tragen. Angriffsstufe ist (30 minus (Entfernung des Opfers x 3 in Metern). So würde eine Entfernung von 10 m eine Angriffsstufe von 0 zur Folge haben, und wenn jemand den Kristall hält, eine Angriffsstufe von 30. Geht der WW fehl, so erhält das Opfer einen kritischen Treffer durch Splitter (Shrapnel, RMCV S.108): Fehlwurf: 1-10: krit. Treffer `A`, 11-20: `B`, 21-30: `C`, 31-50: `D` und >50: `E`. ACHTUNG: Dieser Spruch kann durch verbundene Kristalle als eine Art Bombe übertragen werden.	Kristallvisionen [30]
Kristallanalyse (I)[14755] R: B / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft des Kristalls sowie darüber, wann und wie der Kristall gewonnen und bearbeitet wurde.	Kristallmagie [3]
Kristallaugen (U)[14717] R: S / D: 1min/St Wie Kristallohren, nur dass der Zaubernde ein visuelles Bild erhält.	Kristalle meistern [3]
Kristallbaum (F)[14773] R: B / D: 1KR Ein Kristallsamen wird gepflanzt und mit einer Träne des Zaubernden gegossen. Das Wirken dieses Zaubers ist dann alles, was nötig ist, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt. Der Samen wächst zu einem mystischen Kristallbaum heran. Es dauert ein Jahr, bis der Samen zu einem ausgewachsenen Kristallbaum herangewachsen ist, und ein weiteres Jahr, bis der Baum seine tränenförmigen Kristallfrüchte trägt (1W6 pro Alter des Baumes in Jahren). Der Baum wächst jedes Jahr zwischen 30cm und 1 Meter in die Höhe und 7 bis 15 cm im Durchmesser. Die Kristallfrüchte hängen einzeln. Siehe Anmerkung zu Kristallfrüchten oben.	Kristallmagie [25]
Kristallblick (U)[14725] R: S / D: 1min/St Die Augen des Zaubernden werden facettiert und er sieht die Welt durch viele Ebenen hindurch. Unsichtbare Objekte sind nun sichtbar, Illusionen sind Siluetten aus Magie, magische macht flackert, und der Zaubernde kann all dies sowohl bei Nacht als auch bei Tag sehen. Der Zaubernde kann nicht weiter als 15 Meter sehen, hat aber ein Sichtfeld von 270 Grad.	Kristalle meistern [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kristallblume (F)[14765] R: B / D: 1KR Ein Kristallsamen wird gepflanzt und mit 1 Träne des Zaubernden begossen – mehr braucht es nicht, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt. Der Samen wächst zu einer mystischen Kristallblume heran. Es dauert einen Monat, bis der Samen zu einer ausgewachsenen Kristallblume herangewachsen ist, die 1 tropfenförmige Kristallfrucht trägt. Sobald die Frucht gepflückt wurde, verwelkt die Blume und stirbt ab. Die Blume wird 20cm hoch. Siehe Anmerkung zu Kristallfrüchten oben.	Kristallmagie [13]
Kristallbolzen (E)[14726] R: 30m / D: - Ein Kristallfragment (6mm Durchmesser, 20mm lang) wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen (Angriffstabelle Schockbolzen). Verursacht entsprechende kritische Treffer sowohl durch Aufprall als auch durch Schock.	Kristalle meistern [12]
Kristallbrut (E)[14764] R: B / D: 24h Dies ist ein besonderer Vertrauter. Der Vertraute hat die Form eines facettenreichen geschliffenen Kristalls, dessen Farbe der Kristallfarbe des Zaubernden entspricht. Die Kristallbrut entsteht aus den fünf Tränen des Zaubernden, Kristallstaub in der Kristallfarbe des Zaubernden und diesem Zauber, der sieben Wochen lang siebenmal täglich in gleichen Abständen gewirkt wird. Jede Unterbrechung dieses strengen Zeitplans zerstört den Zauber und alle bisherigen Arbeiten gehen verloren (es muss von vorne begonnen werden). Der Kristall wird normalerweise in ein Schmuckstück eingesetzt und einer Person gegeben, die der Zaubernde ausspionieren oder beschützen möchte. Der Zaubernde kann pro Stufe einen Kristall haben. Der Zaubernde steht in ständigem Kontakt mit dem Kristall, bis dieser zerstört wird oder der Zaubernde stirbt. Der Zaubernde hat durch die Kristallbrut sehen, wenn sie weniger als 1500 Metern und hören, wenn die weniger als 15km pro Stufeentfernt ist. Jede Kristallbrut außerhalb dieser Reichweite wird wahrgenommen, wobei nur deren Richtung bekannt ist. Wenn die Kristallbrut zerstört wird, erleidet der Zaubernde einen Verlust von 40 % seiner aktuellen Lebensenergie und hat 1 Woche lang einen Malus von -50 auf alle Aktionen. Die Kristallbrut kann sich aufrichten und mit 30cm pro Kampfrunde fortbewegen und hat eine Sichtweite von bis zu 15 Metern und eine Hörweite von 30 Metern (Flüstern verringert die Reichweite auf 3 Meter, während Schreien die Reichweite auf bis zu 100 Metern erhöht, je nach Lautstärke des Schreiens). Die Kristallbrut bewegt sich nur auf Anweisung des Zaubernden.	Kristallmagie [12]
Kristallbusch (F)[14769] R: B / D: 1KR Ein Kristallsamen wird gepflanzt, und mit einer Träne des Zaubernden gegossen. Das Wirken dieses Zaubers ist dann alles, was nötig ist, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt. Der Samen wächst zu einem mystischen Kristallbusch heran. Es dauert sechs Monate, bis der Samen zu einem ausgewachsenen Kristallbusch herangewachsen ist, und weitere sechs Monate, in denen Busch tränenförmige Kristallfrüchte trägt (1W6 Busch pro Monat während dieser Zeit). Er erreicht eine Höhe von 60cm bis 120cm. Wenn der Busch am Ende der Periode nicht abgeschnitten wird, besteht eine 50-prozentige Chance, dass aus dem Wurzelsystem ein neuer Busch sprießt. Kristallfrüchte hängen einzeln am Busch. Siehe Anmerkung zu Kristallfrüchten oben.	Kristallmagie [17]
Kristalle finden (P)[14754] R: S / D: C Entdeckt jeden Kristall in einem Radius von 1,5 Metern.	Kristallmagie [2]
Kristalle verbinden (F)[3540] R: B / D: P Der Zaubernde zwei oder mehr verzauberte Kristalle `verbinden`, so daß eine mentale Kommunikation (oder ein Austausch von Zaubern) möglich ist. Der Zauber muß auf jeden Kristall gesprochen werden.	Kristallvisionen [8]
Kristallfalle (F M)[3543] R: B / D: V Wenn dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall geworfen wird, bildet sich in diesem eine mentale Falle. Jeder andere als der Zaubernde, der ihn berührt oder zu benutzen versucht verliert seinen Geist in den Tiefen des Kristalls (kein WW). Um wieder freizukommen muß ihm eine Probe gegen 1/2 Weisheit gelingen. Ein Versuch pro Minute ist erlaubt.	Kristallvisionen [11]
Kristallfestung (F)[14691] R: 15m / D: P Der Zaubernde erschafft eine Festung mit einer Anzahl von Räumen, die seiner Stufe entspricht. Dieser Zauber ist in Bezug auf die Gestaltung sehr allgemein gehalten. Als Faustregel gilt, dass jeder Raum die gleiche Größe wie der Zauber Kristallraum hat. Mehrere Räume können zu größeren Räumen, Wälle usw. zusamengefügt werden.	Gesetz der Kristalle [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kristallgeschoss (E)[14720] R: 15m / D: - Ein kleiner Kristall (6mm Durchmesser) wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Treffer wird auf der Angriffstabelle Schock bestimmt mit kritischen Treffern durch Aufprall, wobei die kritischen Treffer um eine Stufe verringert werden. (A = kein kritischer Treffer, B = A, C = B usw.). Der Kristall ist halb so groß wie ein Kristallsamen und hat einen Wert von einem halben Goldstück.	Kristalle meistern [6]
Kristallgolem (F)[14690] R: 15m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Kristallgolem, der ihm bis zu seinem Tod dient. Der Zaubernde opfert 1W10 Punkte seiner maximalen Lebensenergie, wenn die Konstruktion erschaffen wird. Ansonsten entspricht der Golem den normalen Konstruktionsregeln. Der Zaubernde kann zu jedem Zeitpunkt nur einen Golem aktiv haben. Der Zaubernde heilt 1 Punkt der verlorenen maximalen Lebensenergie pro Monat.	Gesetz der Kristalle [30]
Kristallhaut (F)[14672] R: S / D: 1min/St Dieser Zauber verwandelt die Haut des Zaubernden in eine kristalline Struktur, deren Rüstungsschutz gegen Magie der Stufe des Zaubernden (bis 20) entspricht. Die anderen Rüstungsschütze werden zufällig bestimmt. Bei alle Elementarangriffe gegen den Zaubernden besteht eine Stufe % Chance, dass diese harmlos abprallen.	Gesetz der Kristalle [4]
Kristallhaut (U)[14721] R: S / D: 1min/St Ein Teil der Haut des Zaubernden wird hart wie Kristall. Wirkt wie AT 8/7/5/1/13, +5 Hitzeresistenz, +10 Kälteresistenz.	Kristalle meistern [7]
Kristallherz (F)[14748] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, sein Herz durch ein Kristallherz zu ersetzen. Es dient als x2-Zaubermultiplikator und kann ohne magische Hilfe nicht durchbohrt werden. Wenn sein ursprüngliches Herz verletzt wird, wird der Zaubernde verletzt. Nach Ende des Spruchs wird das Kristallherz wieder durch das ursprüngliche Herz ersetzt (unabhängig der Entfernung).	Kristallkraft [17]
Kristallinfusion (F)[14753] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper auf die Verwendung von Kristallmagie vorzubereiten. Zu beachten ist, dass ohne diesen Schutz die Verwendung der anderen Zauber höherer Stufen auf dieser Liste dem Zaubernden schweren Schaden zufügen werden. Der Zaubernde erhält einen Widerstandswurf gegen die Zauberstufe, der doppelt so hoch ist wie der normale Wert (d. h. ein Zauber der Stufe 3 wirkt wie ein Zauber der Stufe 6). Wenn der Zaubernde seinen Widerstandswurf nicht besteht, erleidet er folgenden Schaden: 01-75: Koma (1 bis 6 Monate); 76-90: Geistiger Tod (dahinvegetieren); 91-100: Tod. Spätestens beim ersten Wirken dieses Zaubers muss die Farbe des Kristallmagiers gewählt werden. Normalerweise ist es die Farbe seines Lehrers, sie kann jedoch auch zufällig vom Spielleiter gewählt werden.	Kristallmagie [1]
Kristallisches Leben (U)[14775] R: S / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, den Alterungsprozess zu stoppen. Der Zaubernde altert nicht mehr. Zu beachten ist, dass der Zaubernde, wenn er auch nur einen Tag lang versäumt, Kristallinfusion zu wirken, sofort zu altern beginnt und alle Tage, Wochen, Monate und/oder Jahre, die der Zaubernde der Natur vorenthalten hat, seinen Körper zermürben werden. Dem Kristallmagier Fenddr Unodrer werden für eine Woche alle Zauberfähigkeiten entzogen (aufgrund eines Zauberpatzers). Da er am nächsten Tag den einfachen Zauber Kristallinfusion der Stufe 1 nicht wirken kann, der für die Aufrechterhaltung dieses Zaubers jeden Tag gewirkt werden muss, werden die 30 Jahre, 7 Monate und 12 Tage, die er nicht gealtert ist, plötzlich auf den Körper des Zauberwendenden übertragen. Fenddr Unodrer ist um 367 Monate gealtert und wird höchstwahrscheinlich an den schweren Belastungen oder seinem hohen Alter sterben. Spielleiter werden dazu angehalten, den Körper des Opfers einen Widerstandswurf gegen Herzversagen im Verhältnis zu seiner Konstitution durchführen zu lassen, wobei für jeden Monat, um den er gealtert ist, ein Malus von -1 gilt. In diesem Fall hat Fenddr Unodrer einen Malus von 307!	Kristallmagie [50]
Kristallklinge I (F)[14729] R: B / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Metallklinge magisch zu verzaubern. Die Klinge hat Kristallfestigkeit, ist transparent und ohne magische Hilfe unzerstörbar. Die Klinge bekommt einen Schadensbonus von 350.	Kristalle meistern [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kristallklinge II (F)[14732] R: B / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Metallklinge magisch zu verzaubern. Die Klinge hat Kristallfestigkeit, ist transparent und ohne magische Hilfe unzerstörbar. Diese Klinge schneidet alles durch, was keine magische Aura hat. Daher werden alle nicht-magischen Rüstungen mit Rüstungswert 0 behandelt. Die Klinge bekommt einen Schadensbonus von 350.	Kristalle meistern [18]
Kristallknollen (F)[14771] R: B / D: 1KR Ein Kristallsamen wird gepflanzt und mit einer Träne des Zaubernden gegossen. Das Wirken dieses Zaubers ist dann alles, was nötig ist, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt. Der Samen wächst zu einem mystischen Kristallbusch heran, der keine Kristallfrüchte trägt, aber 1W6 Kristallknollen an seinen Wurzeln hat (ähnlich wie Kartoffeln). Der Kristallknollenstrauch braucht sechs Monate, um zu wachsen, und weitere sechs Monate, um zu reifen und die Kristallknollen zu tragen. Die Kristallknolle enthält 1W6 Kristalle, ist aber ansonsten identisch mit Kristallfrüchten. Sobald die Knollen ausgegraben sind, stirbt der Kristallknollenstrauch ab.	Kristallmagie [19]
Kristallkraft I (U)[14716] R: S / D: 1min/St Verleiht dem Zaubernden +5 Kraft und +5 Lebensenergie.	Kristalle meistern [2]
Kristallkraft II (U)[14719] R: S / D: 1min/St Verleiht dem Zaubernden +10 Kraft und +10 Lebensenergie.	Kristalle meistern [5]
Kristallkugel (E)[14684] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde erschafft eine Kristallkugel mit einem Durchmesser, der 15cm pro Stufe entspricht. Die Haltbarkeit der Kugel entspricht der einer Kristallwand. Jedes Ziel, das sich im Wirkungsbereich des Zaubers befindet und bequem „hineinpasst", kann von der Kugel umschlossen werden. Das Ziel hat Anspruch auf eine Reaktionsprobe, um der Einkapselung zu entkommen.	Gesetz der Kristalle [16]
Kristallmacht I (U)[14727] R: S / D: 1min/St Verleiht dem Zaubernden +20 Kraft und +20 Lebensenergie.	Kristalle meistern [13]
Kristallmacht II (U)[14730] R: S / D: 1min/St Verleiht dem Zaubernden +25 Kraft und +25 Lebensenergie.	Kristalle meistern [16]
Kristallmatrix I (F)[14740] R: B / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Kraftmatrix innerhalb eines Kristalls zu erschaffen. Diese Kraftmatrix ermöglicht es dem Zaubernden, die Kraft des Kristalls zu speichern und wieder abzurufen. Kristallmatrix I ermöglicht es dem Kristall, bis Zauber bis zu seiner Magiekapazität zu speichern. Wird seine Magiekapazität überschritten, zerbricht der Kristall und fällt in Stücke. Die Magiekapazität üblicher Kristalle beträgt ungefähr 1 Zauber pro 10 Karat.	Kristallkraft [5]
Kristallmatrix II (F)[14743] R: B / D: 24h Wie Kristallmatrix I, außer dass die doppelte Magiekapazität des Kristalls gespeichert werden kann.	Kristallkraft [9]
Kristallmatrix III (F)[14746] R: B / D: 24h Wie Kristallmatrix I, außer dass die dreifache Magiekapazität des Kristalls gespeichert werden kann.	Kristallkraft [15]
Kristallmatrix IV (F)[14749] R: B / D: 24h Wie Kristallmatrix I, außer dass die vierfache Magiekapazität des Kristalls gespeichert werden kann.	Kristallkraft [20]
Kristallmatrix V (F)[14752] R: B / D: 24h Wie Kristallmatrix I, außer dass die fünffache Magiekapazität des Kristalls gespeichert werden kann.	Kristallkraft [50]
Kristallohren (U)[14715] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde ist auf die Schwingungen aller Kristalle im Umkreis von 30m abgestimmt und kann so an einem entfernten Ort mit Kristallen mithören, als wäre er selbst dort.	Kristalle meistern [1]
Kristallortung (P)[14757] R: S / D: 1min/St Gibt die Richtung und Entfernung zu einem bestimmten Kristall innerhalb von 30m pro Stufe an, den der Zaubernde kennt oder der ihm detailliert beschrieben wurde.	Kristallmagie [5]
Kristallportal I (F)[14756] R: B / D: 1KR/St Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 30cm groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden geschwärzt und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.	Kristallmagie [4]
Kristallportal II (F)[14758] R: B / D: 1KR/St Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 3m groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden geschwärzt und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.	Kristallmagie [6]
Kristallportal III (F)[14760] R: B / D: 1KR/St Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 30m groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.	Kristallmagie [8]
Kristallportal IV (F)[14762] R: B / D: 1KR/St Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 1500m groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden geschwärzt und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.	Kristallmagie [10]
Kristallportal V (F)[14766] R: B / D: 1KR/St Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 15km groß und kann von jedem durchschritten werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.	Kristallmagie [14]
Kristallportal VI (F)[14768] R: B / D: 1KR/St Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 75km groß und kann von jedem durchschritten werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.	Kristallmagie [16]
Kristallportal VII (F)[14770] R: B / D: 1KR/St Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 150 km groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.	Kristallmagie [18]
Kristallportal VIII (F)[14772] R: B / D: 1KR/St Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 300km groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden geschwärzt und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.	Kristallmagie [20]
Kristallquest (I)[14759] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Vision von einer Aufgabe zu erhalten, die erfüllt werden muss, bevor er sich für seinen Platz im Jenseits qualifizieren kann. Die Mission wird normalerweise zu dem Zeitpunkt angenommen, zu dem der Zaubernde diesen Zauber erlernt. Die Aufgabe bezieht sich normalerweise auf einen bestimmten Kristall, wobei ein Scheitern zum vorübergehenden Verlust des Status für das Leben nach dem Tod führt (die Kristallsuche kann erneut versucht werden, wenn danach ein weiterer Spruch dieser Liste erlernt wird). Die Aufgabe muss im Rahmen der Fähigkeiten des Zaubernden liegen.	Kristallmagie [7]
Kristallraum (F)[14681] R: 15m / D: 1h/St Der Zaubernde erschafft einen 3m x 3m x 3m großen Kristallraum mit einem Eingang ohne Tür. Die Haltbarkeit dieses Raums entspricht der einer Kristallwand. Der Raum zerfällt nach Ablauf der Wirkungsdauer.	Gesetz der Kristalle [13]
Kristallrebe (F)[14767] R: B / D: 1KR Ein Kristallsamen wird gepflanzt und das Begießen mit einer Träne des Zaubernden sowie das Wirken dieses Zaubers sind alles, was nötig ist, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt. Der Samen wächst zu einer mystischen Kristallrebe heran. Es dauert zwei Monate, bis der Samen zu einer reifen Kristallrebe herangewachsen ist, die tropfenförmige Kristallfrüchte trägt (1W3 pro Rebe pro Monat während der Wachstumsperiode). Am Ende der zweimonatigen Wachstumsperiode verwelkt die Rebe und stirbt ab. Die Rebe wächst 10 bis 20cm pro Monat; Kristallfrüchte wachsen in Trauben. Siehe Anmerkung zu Kristallfrüchten oben.	Kristallmagie [15]
Kristallresonanzstrahl (F)[14728] R: 30m / D: - Wenn der Zaubernde mit den Fingern schnippt, versetzt er seinen Körper mit hoher Schallenergie in Schwingung. Der Zaubernde bündelt diese Energie dann zu einem Schallstrahl und richtet ihn auf ein Ziel. Jegliches Glas im Wege dieses Strahls zerspringt und verursacht ein kritischen Treffer A durch Aufprall bei allen Personen, die sich im Bereich des umherfliegenden Glases befinden (ca. 1,5m Radius). Der Schallstrahl verursacht beim Ziel einen kritischen Treffer C durch Aufprall und alle Personen im Umkreis von 3m um den Zaubernden müssen eine Selbstbeherrschungsprobe mit 20 Malus bestehen, sonst werden sie aufgrund des plötzlichen Lärmausbruchs für 1 Runde benommen.	Kristalle meistern [14]
Kristallrune Empathie (F)[14780] R: B / D: 24h Verleiht dem Kristallrunenstein Empathie, sodass jeder, der sich darauf eingestimmt hat, die Kristallrunen darauf verwenden kann. Dies gibt keine Informationen über die Kristallrunen oder die in die Kristallrunen eingravierten Zauber, sodass die Kristallrunen blind verwendet werden, sofern sie nicht entschlüsselt werden.	Kristallrunenstein [5]
Kristallrune entschlüsseln (I)[14778] R: B / D: 1KR/St Gibt dem Zaubernden detaillierte Informationen über Kristallrunen, sodass die Kristallrune verwendet werden kann. Dieser Zauber entschlüsselt 1 Kristallrune pro Runde.	Kristallrunenstein [3]
Kristallrune I (F)[14779] R: B / D: V Dieser Zauber schreibt einen Zauber auf die Oberseite eines Kristallrunensteins; die Kristallrune kann dann verwendet werden, um den geschriebenen Zauber einmal zu wirken. Der Zaubernde verbraucht den Zauber, um den einzuschreibenden Zauber zu wirken, und den Zauber, um den Kristallrune Zauber zu wirken. Kristallrune I kann nur Zauber der Stufe 1 einschreiben. Der Kristallrunenstein kann wiederverwendet werden. Sobald der Zauber innerhalb der Kristallrune ausgelöst wurde, verblasst die Kristallrune-Markierung auf der facettierten Oberfläche des Kristallrunensteins.	Kristallrunenstein [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kristallrune II (F)[14781] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. und 2. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [6]
Kristallrune III (F)[14783] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 3. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [8]
Kristallrune IV (F)[14785] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 4. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [10]
Kristallrune IX (F)[14795] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 9. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [20]
Kristallrune V (F)[14787] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 5. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [12]
Kristallrune VI (F)[14789] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 6. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [14]
Kristallrune VII (F)[14791] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 7. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [16]
Kristallrune VIII (F)[14793] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 8. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [18]
Kristallrune X (F)[14796] R: B / D: V Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 10. Stufe einschreiben kann.	Kristallrunenstein [25]
Kristallrunen Gedanken (F)[14790] R: B / D: 24h Wie Kristallrune Empathie, außer dass der Kristallrunenstein dem Eingestimmten mitteilt, welche Zauber in jeder der Kristallrunen eingeschrieben sind.	Kristallrunenstein [15]
Kristallrunenverknüpfung II (F)[14782] R: B / D: 24h Bewirkt, dass die nächsten beiden Kristallrunenzauber des Zaubernden miteinander verknüpft werden. Die erste Kristallrune, die nach dem Kristallrunenverknüpfungszauber gewirkt wird, gilt als die primäre Kristallrune innerhalb der Verknüpfung, und der zweite Kristallrunenzauber gilt als die verknüpfte Kristallrune. Wenn die primäre Kristallrune freigesetzt/verwendet wird, wird die verknüpfte Kristallrune sofort freigesetzt/verwendet (als Sternzauber).	Kristallrunenstein [7]
Kristallrunenverknüpfung III (F)[14788] R: B / D: 24h Wie Kristallrunenverknüpfung II, außer dass zwei Kristallrunen nacheinander mit der primären Kristallrune verbunden sind.	Kristallrunenstein [13]
Kristallrunenverknüpfung IV (F)[14792] R: B / D: 24h Wie Kristallrunenverknüpfung II, außer dass drei Kristallrunen nacheinander mit der primären Kristallrune verbunden sind.	Kristallrunenstein [17]
Kristallrüstung (U)[14724] R: S / D: 1min/St Ein Teil der Haut des Zaubernden wird hart wie Kristall. Wirkt wie RS 9/9/9/1/17, +5 Hitzeresistenz, +10 Kälteresistenz.	Kristalle meistern [10]
Kristallsamen (U)[14763] R: B / D: 1KR Ermöglicht es dem Zaubernden, Kristallfragmente und Kristallstaub (in der Kristallfarbe des Zaubernden) sowie 5 Tränen des Zaubernden zu nehmen, um einen Kristallsamen zu erschaffen.	Kristallmagie [11]
Kristallschuppen (U)[14718] R: S / D: 1min/St Ein Teil der Haut des Zaubernden wird hart wie Kristall. Wirkt wie RS 8/7/7/1/9, +5 Hitzeresistenz, +10 Kälteresistenz.	Kristalle meistern [4]
Kristallsicht I (F c)[3537] R: 300m/St / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde kann einen Ort, eine Person oder ein Objekt, das (den, die) er kennt durch seinen verzauberten Kristall betrachten. Maximale Entfernung des Objekts (o.ä.) ist 300 m pro Stufe.	Kristallvisionen [5]
Kristallsicht II (F c)[3542] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.	Kristallvisionen [10]
Kristallsicht III (F c)[3547] R: 15km/St / D: 1h/St(C) Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.	Kristallvisionen [15]
Kristallspeicher I (F)[14738] R: B / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, Zauber in einem Kristall zu speichern, der mit Kristallmatrix I behandelt wurde. Der Zaubernde lädt den Kristall auf und dieser Zauber verhindert den Verlust der Zauber.	Kristallkraft [3]
Kristallspeicher I (F)[14671] R: B / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, Zauber in Höhe eines Zehntels seines Levels (aufgerundet) in einem reinen, makellosen Edelstein zu speichern. Der Edelstein muss mindestens das Hundertfache der zu speichernden Zauber wert sein (in Goldstücken). Die gespeicherten Zauber können von jedem genutzt werden.	Gesetz der Kristalle [3]
Kristallspeicher II (F)[14741] R: B / D: 24h Wie Kristallspeicher I, außer dass er eine Kristallmatrix II auflädt.	Kristallkraft [7]
Kristallspeicher II (F)[14680] R: B / D: V Wie Kristallspeicher I, aber es können doppelt so viele Zauber gespeichert werden (der Edelstein muss aber einen entsprechenden Wert besitzen).	Gesetz der Kristalle [12]
Kristallspeicher III (F)[14745] R: B / D: 24h Wie Kristallspeicher I, außer dass er eine Kristallmatrix II24hI auflädt.	Kristallkraft [11]
Kristallspeicher IV (F)[14747] R: B / D: 24h Wie Kristallspeicher I, außer dass er eine Kristallmatrix IV auflädt.	Kristallkraft [16]
Kristallspeicher V (F)[14750] R: B / D: 24h Wie Kristallspeicher I, außer dass er eine Kristallmatrix V auflädt.	Kristallkraft [25]
Kristallsprache (U)[14744] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprache magischer Kristalle zu sprechen und zu verstehen. Alle Kristallzauber der Stufe 11 oder höher müssen in Kristallsprache gesprochen werden, um zu wirken.	Kristallkraft [10]
Kristallstimme (F c)[3541] R: B / D: 1min/St(C) Mit diesem Zauber kann der Zaubernde seine Stimme in das Gebiet projizieren, das er gerade mit seinem Kristall beobachtet (benötigt einen Kristallsicht-Zauber). Der Zaubernde kann auch Geräusche aus dem Gebiet hören. Zusätzlich ist auch Kommunikation durch verbundene Kristalle möglich.	Kristallvisionen [9]
Kristallvermehrer I (F)[28292] R: B / D: 24h Ermöglicht es einem Kristall, dessen Farbe mit der des Zaubernden übereinstimmt, als Spruchvermehrer +1 zu dienen. Sobald der Kristallvermehrer einmal verwendet wurde, zerfällt er zu Staub.	Kristallkraft [2]
Kristallvermehrer II (F)[28294] R: B / D: 24h Wie Kristallvermehrer I, außer dass es ein Spruchvermehrer +2 wird.	Kristallkraft [6]
Kristallvermehrer III (F)[28296] R: B / D: 24h Wie Kristallvermehrer I, außer dass es ein Spruchvermehrer +3 wird.	Kristallkraft [13]
Kristallvermehrer IV (F)[28298] R: B / D: 24h Wie Kristallvermehrer I, außer dass es ein Spruchvermehrer +4 wird.	Kristallkraft [19]
Kristallverschiebung (U)[28356] R: S / D: V Bewirkt, dass der nächste Kristallportal-Zauber des Zaubernden, der innerhalb der nächsten 3 Kampfrunden gespeochen werden muss, bis zu 1 Jahr/Stufe in die Vergangenheit oder Zukunft öffnet. Dies geschieht zufällig (sowohl die Richtung als auch Größe der Zeitverschiebung).	Kristallmagie [40]
Kristallwachstum (F)[3545] R: B / D: 2Wochen Dieser Spruch erlaubt es dem Zaubernden einen permanent verzauberten Kristall wachsen zu lassen, der auf ihn abgestimmt ist. Der Kristall muß nicht mit einem Zauber belegt werden, um höhere Sprüche aufnehmen zu können. Der Zaubernde benötigt einen speziellen Apparat, um einen Kristall wachsen zu lassen (Wert:5-50 GS).	Kristallvisionen [13]
Kristallwand (F)[14673] R: 30m / D: 1min/St Erzeugt eine kristalline Wand von 3m x 3m x 30cm, die insgesamt eine Struktur von 192.000 hat. Elementare Zauberangriffe gegen sie haben eine Chance von 1 % pro Stufe des Zaubernden, harmlos abzuprallen. Kristallwände können jede beliebige Farbe haben.	Gesetz der Kristalle [5]
Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.	Körper erhalten [18]
Kritischer Treffer (F *)[4485] R: 3m / D: 1KR/St Läßt jede der durch die niedrigeren Sprüche erschaffenen Waffen einen zusätzlichen Kritischen Treffer nach Wahl des Zaubernden verursachen. Der Zaubernde kann nur einen Spruch Kritischer Treffer aktiv haben. Kann auch auf Fernkampfwaffen angewendet werden.	Waffen meistern [50]
Krümmen (F)[5535] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann jedes elastische Material (Holz, Knochen, usw.) biegen. Material läßt sich um 1° pro Stufe biegen. Ein exakt gerader Speerschaft würde durch einen Zaubernden der 15. Stufe hinterher einen Bogen von 15 Grad haben.	Wege des Zerreißens [5]
Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Zaubernden verringert wird.	Gesetz der Gefängnisse [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St(V) Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Magiekundige oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Zaubernde kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Zaubernden einfach, welchen Zug sie machen wollen.	Wohltaten [9]
Künstliche Haut (H)[7945] R: B / D: P Gibt dem Zaubernden die Fähigkeit, künstliche Haut herzustellen und zu bearbeiten. Fähigkeit bleibt 1 Tag. Dauert 1-10 Tage, je nach Größe.	Prothesen [10]
Künstliche Umwelt (F)[3794] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann eine künstliche Umwelt für spezielle Chemikalien, Lebewesen oder Experimente erschaffen. Diese künstliche Umwelt vermischt sich mit der echten, falls sie nicht von ihr getrennt wird. Der Zaubernde kann Druck (0,1 Bar - 10 Bar) und Temperatur (-100 °C bis +300 °C) variieren und ein Gebiet von 0,03 m³ /St verändern.	Wege des Experimentierens [9]
Künstliches Fleisch (H)[7949] R: B / D: P Gibt dem Zaubernden die Fähigkeit, künstliches Fleisch herzustellen und zu bearbeiten. Fähigkeit bleibt 1 Tag. Dauert 10-100 Tage, je nach Größe.	Prothesen [20]
Kurzbogen (F *)[4475] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzbogen.	Waffen meistern [13]
Kurzschwert (F *)[4466] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzschwert.	Waffen meistern [4]
Kuß der Amnesie (M*)[14599] R: B / D: 1Tag/10Fehlwurf Das Ziel leidet unter Amnesie und erinnert sich für die Dauer des Zaubers nicht an seine Vergangenheit.	Küsse [15]
Kuß der Benommenheit (M*)[14587] R: B / D: 1KR/5Fehlwurf Das Ziel ist benommen.	Küsse [2]
Kuss der Blindheit (M*)[14592] R: B / D: 1h/10Fehlwurf Das Ziel ist blind.	Küsse [8]
Kuß der Infantilität (M*)[14601] R: B / D: 1h/10Fehlwurf Das Ziel verfällt in einen kindlichen Zustand.	Küsse [25]
Kuß der Lähmung (M*)[14595] R: B / D: 1KR/5Fehlwurf Das Ziel ist gelähmt.	Küsse [11]
Kuss der Qual (M*)[14593] R: B / D: - Wie Kuss des Schmerzes, nur dass das Ziel 60% seiner maximalen Lebensenergie verliert.	Küsse [9]
Kuß der Schwäche (M*)[14589] R: B / D: 1h/10Fehlwurf Die Kraft des Ziels wird auf 1 reduziert.	Küsse [5]
Kuß der Sklaverei (M*)[14591] R: B / D: 1h/10Fehlwurf Das Ziel muss dem Zaubernden in allen Dingen gehorchen, die ihm nicht völlig fremd sind.	Küsse [7]
Kuß der Tortur (M*)[14598] R: B / D: - Wie Kuss des Schmerzes, nur dass das Ziel 90% seiner maximalen Lebensenergie verliert.	Küsse [14]
Kuss der Verbindung (M*)[14594] R: B / D: 1h/10Fehlwurf Das Ziel ist mental mit dem Zaubernden verbunden und je nach Ausgang eines Willenskampfes (jeweils Proben gegen Willen) kann jeder von beiden die Kontrolle über den Körper des anderen übernehmen.	Küsse [10]
Kuss der Verwandlung (M*)[14597] R: B / D: 1h/10Fehlwurf Das Ziel wird in einen Frosch (oder eine Kröte) verwandelt. Dieser Zauber kann aufgehoben werden, wenn das Ziel von einem Adligen des anderen Geschlechts geküsst wird. Der Spielleiter kann diesen Zauber nach Belieben an seine Kampagne anpassen.	Küsse [13]
Kuß des Feuers (M*)[14588] R: B / D: - Wie Kuss des Schmerzes, nur dass das Ziel 40% seiner maximalen Lebensenergie verliert.	Küsse [4]
Kuß des Komas (M*)[14596] R: B / D: 1h/10Fehlwurf Das Ziel fällt in ein Koma.	Küsse [12]
Kuß des Lebenssaugens (M*)[14603] R: B / D: - Wie Kuss des Schmerzes, nur dass dem Ziel seine Lebenskraft wie bei Absolution entzogen wird. Diese Lebenskraft wird von der Zaubernden absorbiert, die dadurch alle ihre Wunden heilt und ihre Zauber vollständig wiederherstellt.	Küsse [50]
Kuß des Schlafs (M*)[14590] R: B / D: 1h/10Fehlwurf Das Ziel fällt in einen tiefen Schlaf.	Küsse [6]
Kuss des Schmerzes (M*)[14586] R: B / D: - Das Ziel verliert 20% seiner maximalen (nicht aktuellen) Lebensenergie und ist eine Runde lang benommen.	Küsse [1]
Kuß des Todes (M*)[14600] R: B / D: - Wie Kuss des Schmerzes, nur dass das Ziel stirbt.	Küsse [20]
Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1KR/10Fehlwurf Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.	Wohltaten [3]
Laden öffnen / schließen (F)[8256] R: 30cm/St / D: V Dieser Zauber öffnet (oder schließt) ein Geschäft, wischt Staub, öffnet (oder schließt) Fenster, bringt draußen stehende Sachen herein (oder raus), usw.	Gesetz des Handelns [17]
Ladendieb erkennen (I)[8246] R: B / D: P Warnt den Zaubernden wenn ausgewählte Gegenstände den Laden ohne sein Wissen verlassen haben. Der Zaubernde muß die Gegenstände spezifizieren. Alarm kann hörbar oder still sein.	Gesetz des Handelns [8]
Laen bearbeiten II[15884] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur ist es dem Zaubernden erlaubt, jedes anorganische Material zu bearbeiten, mit dem ein Gegenstand mit einem +25-Bonus hergestellt werden kann (Laen ist ein superhartes vulkanisches Glas, das in einem Weltensystem verwendet werden könnte, das dieser Beschreibung entspricht).	Anorganisches bearbeiten [20] und Wege des Bauens [20]
Lähmung (F)[14942] R: B / D: V / WW:-20 Wie Schmerz, außer dass das Ziel für 1 Stunde pro 10 Fehlwurf gelähmt ist (-100aaA).	Zeichen der Macht [17]
Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann irgendeine Lähmung aufheben.	Gesetz der Nerven [10]
Lähmung heilen (H S)[6478] R: S / D: P Der Zaubernde kann jede Lähmung heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Organe [12]
Lähmung I (M)[7742] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel ist gelähmt.	Geistige Attacke [7]
Lähmung III (M)[7747] R: 30m / D: 3KR/10Fehlwurf Wie oben mit 3 KR pro 10 Fehlwurf Dauer.	Geistige Attacke [12]
Lähmung V (M)[7751] R: 30m / D: 5KR/10Fehlwurf Wie oben mit 5 KR pro 10 Fehlwurf Dauer.	Geistige Attacke [17]
Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.	Gesetz der Nerven [18]
Landen (F *)[7235] R: S / D: bis Landung Der Zaubernde kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.	Phantombewegungen [1] , Bewegungen [2] , Die Brücke des Mönchs [2] , Bewegungen verbessern [3] und Wege der Flucht [7]
Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.	Fortbewegung [1] und Erhabene Brücke [2]
Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zaubernde eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.	Erschaffungen [90]
Langbogen (F *)[4479] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Langbogen.	Waffen meistern [17]
Länge[27274] R: 3m/St / D: P Dieser Zauber erweitert die inneren Dimensionen des Tores. Anstatt eine sofortige „Reise" von einer Seite des Tores zur anderen zu ermöglichen, wird die Distanz zwischen der Öffnung und dem Ausgang verlängert. Die Verlängerung verläuft senkrecht zur Torwand, sodass ein „Tunnel" entsteht. Die Form des Zwischenraums richtet sich nach der Form des Tors (ist das Tor kreisförmig, ist der Zwischenraum ein Zylinder mit denselben Abmessungen). Der Abstand zwischen den Öffnungen kann pro Stufe um 30cm vergrößert werden.	Arkanes Tor [7]
Länge schätzen (I*)[14440] R: 30cm / D: - Wie Gewichte schätzen, außer dass die genaue Länge eines Objekts bestimmt werden kann.	Wege des Schätzens [2]
langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zaubernde zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)	Berührung des Geistes [26] und Verstand beherrschen [26]
Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St(C) Wie langes Auge mit Reichweite 100m.	Wahrnehmung der Grundmagie [15]
Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).	Wahrnehmung der Grundmagie [7]
Langes Besänftigen (M)[5790] R: 100m / D: 1Tag/St / WW:-20 Der Zaubernde kann ein Ziel besänftigen.	Druidenfriede [19] und Besänftigen [25]
Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St(C) Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.	Wahrnehmung der Grundmagie [12]
Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St(C) Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).	Wahrnehmung der Grundmagie [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Langes Ohr (U)[15520] R: 3m/St / D: C Der Hörpunkt des Zaubernden kann um bis zu 3m/Stufe entfernt werden (bewegt sich mit 3m/Runde); der Zaubernde muss physisch in der Lage sein, dorthin zu gelangen (z. B. kann er seinen Hörpunkt nicht durch Wände oder geschlossene Türen schicken).	Wahre Wahrnehmung [8]
Langtauchen (F *)[6573] R: S / D: - Der Zaubernde kann bis zu 15m pro Stufe tauchen.	Phantombewegungen [8]
Lanze (F *)[4476] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Lanze.	Waffen meistern [14]
Lasso (F)[8064] R: S / D: C Erschafft ein bis zu 3m / Stufe langes Seil aus magischer Energie, mit dem der Zaubernde ein Tier einfangen kann. Seil kann nicht zu anderen Zwecken eingesetzt werden. Wird das Seil zerschnitten, endet der Zauber.	Wege der Tierhaltung [14]
Lasttier (F)[8213] R: B / D: 10min/St Erschafft ein Tier aus magischer Energie, das bis zu 10 kg pro Stufe mit ca. 10 - 15 km/h transportiert.	Gesetz des Packens [25]
Laufen I (F *)[4939] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann Laufen (2x Gehen), ohne zu ermüden, bis der Zaubernde stoppt oder etwas anderes macht.	Bewegungen verbessern [1]
Lauftanz (F)[14170] R: S / D: 10min/St (C) Ermöglicht es dem Zaubernden, sich mit doppelter Geschwindigkeit zu bewegen, ohne zu ermüden, solange er sich konzentriert.	Reisetänze [2]
Lautlos (F*)[20005] R: 30m / D: 1Zauber Der nächste Zauber des Ziels kann lautlos gewirkt werden (dieser Zauber erfordert keine verbale Komponente).	Zauberkontrolle [2]
Lautlose Bewegungen (F *)[4942] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann sich in magische Stille hüllen. Absichtlicher Lärm läßt den Spruch vergehen.	Bewegungen verbessern [4]
Lautlose Bewegungen (F)[6931] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann sich lautlos bewegen, solange er keinen Laut weiter als 30cm von seinem Körper entfernt verursacht. Gibt häufig einen Bonus von 10-50 auf die Talente sich Verstecken und Schleichen.	Verkleidungen der Natur [4]
Lautstärke (F)[8247] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Lautstärke beliebiger Geräusche von 0,5x bis 2x regeln.	Gesetz des Handelns [9]
Lautstärke (F)[5695] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann 5x lauter sprechen.	Wege der Geräusche [17]
Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St Ziel kann 3x so laut reden.	Verzauberung des Körpers [6]
Layer IV(F)[19940] R: 30m / D: 1KR/St(C) Wie Schicht II, außer dass der MWW des Ziels durch vier geteilt wird, wodurch das Ziel vier Chancen erhält, einem Zaubereffekt mit 1/4 seines normalen MWWs zu widerstehen.	Spruchwächter [20]
Lebe (FE)[14916] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann eine amorphe Masse aus einem geeigneten Elementarmaterial (z. B. Erde, Stein, Feuer, Wasser, Wind usw.) dazu bringen, ein Eigenleben zu entwickeln und einfachen Befehlen zu gehorchen. Die Fähigkeiten der Kreatur werden durch die Stufe des Zaubers bestimmt, mit dem sie erschaffen wurde: 11 = schwacher Elementar; 18 = starker Elementar.	Worte der Macht [11]
Leben Analysieren (P c)[5596] R: 15m / D: 1min/St(C) Wie Leben einordnen, mit zusätzlich Zunft, Gesinnung u. a. sachdienlichen Hinweisen.	Entdeckung meistern [25]
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.	Entdeckung meistern [8]
Leben entdecken (P c)[5582] R: 15m / D: 1min/St(C) Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Leben.	Entdeckung meistern [4]
Lebende Flamme (E)[3391] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde ist von Flammen umgeben. Er ist immun gegen jedes Feuer. Jeder in 1,5 m Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Hitze (kein WW). Jeder, der den Zaubernden berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Treffer des Zaubernden durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich krit. Treffer `A` durch Hitze. Alle Sachen, die der Zaubernde am Körper trägt, sind während der Dauer immun gegen Feuer, aber alles was er berührt, muss einen Widerstandswurf machen, oder wird entzündet.	Feuer [18] und Feurige Wege [19]
Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V Der Zaubernde 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.	Geburtshilfe [25]
Lebendes kopieren (F)[3853] R: B / D: P Der Zaubernde kopiert ein lebendes Wesen mit max. 5 Kilo pro Stufe Gewicht. Kopie hat nur tierische Intelligenz (egal für wie schlau das Original sich hält...) und hat nur nichtmagische Fähigkeiten.	Wege des Kopierens [20]
Lebendes Thermometer (F c)[5739] R: S / D: C Der Zaubernde kann die exakte Temperatur der Umgebung angeben.	Wege des Wetters [1]
Lebenserhaltung (1h/St) (H)[6827] R: 3m / D: 1h/St Dieser Spruch hindert die Seele am Verlassen des Körpers. Der Spruch muß binnen 2 Minuten nach dem Tod angewendet werden, sonst ist Wiederbelebung nötig.	Leben beherrschen [5]
Lebenserhaltung (1Tag/St) (H)[6830] R: 3m / D: 1Tag/St Wie oben, aber Dauer ist 1Tag/Stufe.	Leben beherrschen [11]
Lebenserhaltung (1Woche/St) (H)[6833] R: 3m / D: 1Woche/St Wie oben, aber Dauer ist 1Woche/Stufe.	Leben beherrschen [16]
Lebenserhaltung (H)[7963] R: B / D: 1h/St Ziel liegt im Koma und wird für Stufe des Zaubernden in Stunden vorm Sterben bewahrt. Das heißt, der Körper wird konserviert und die Seele kann ihn nicht verlassen.	Nerven und Organe beherrschen [11] und Blut beherrschen [11]
Lebenserhaltung (H)[3217] R: 3m / D: 1h/St Der Zaubernde hindert die Seele am Verlassen eines toten Körpers, falls er diesen Spruch binnen 2 Minuten nach dem Eintritt des Todes spricht. So können die Wunden normal geheilt werden, andernfalls ist Wiederbelebung nötig.	Alte Heilung [6]
Lebensessenz diagnostizieren (P)[19486] R: 3m / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, genau zu bestimmen, wie viel Lebensessenz sich in einer Kreatur befindet.	Lebensenergie heilen [2]
Lebensessenz heilen V (H)[19491] R: B / D: P Wie Lebensessenz heilen III, außer dass dieser Zauber bis zu 5 Punkte permanent verlorene Lebensessenz heilt.	Lebensenergie heilen [12]
Lebensessenz heilen VII (H)[19493] R: B / D: P Wie Lebensessenz heilen III, außer dass dieser Zauber bis zu 7 Punkte permanent verlorene Lebensessenz heilt.	Lebensenergie heilen [17]
Lebensessenz heilen X (H)[19495] R: B / D: P Wie Lebensessenz heilen III, außer dass dieser Zauber bis zu 10 Punkte permanent verlorene Lebensessenz heilt.	Lebensenergie heilen [25]
Lebensessenz III heilen (H)[19489] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, den permanenten Schaden an der Lebensessenzkapazität des Ziels zu heilen, sodass verlorene Lebenessenz wieder zurückgewonnen werden kann. Dieser Zauber heilt bis zu 3 Punkte permanentverlorene Lebensessenz. Dieser Zauber stellt aber keine Lebensessenz wieder her!	Lebensenergie heilen [7]
Lebensessenz reinigen (H)[19487] R: 3m / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, die Lebensessenz eines Ziels von allen Giften, Krankheiten oder Verunreinigungen zu reinigen.	Lebensenergie heilen [3]
Lebensessenz wiederherstellen III (H)[19488] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, bis zu 3 Punkte Lebensessenz des Ziels wiederherzustellen. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Verlust der Lebensessenz nur vorübergehend ist, also beispielsweise zuvor Lebensessenz heilen gewirkt wurde.	Lebensenergie heilen [5]
Lebensessenz wiederherstellen V (H)[19490] R: B / D: P Wie Lebensessenz wiederherstellen III, außer dass dieser Zauber bis zu 5 Punkte Lebensessenz wiederherstellt.	Lebensenergie heilen [10]
Lebensessenz wiederherstellen VII (H)[19492] R: B / D: P Wie Lebensessenz wiederherstellen III, außer dass dieser Zauber bis zu 7 Punkte Lebensessenz wiederherstellt.	Lebensenergie heilen [15]
Lebensessenz wiederherstellen X (H)[19494] R: B / D: P Wie Lebensessenz wiederherstellen III, außer dass dieser Zauber bis zu 10 Punkte Lebensessenz wiederherstellt.	Lebensenergie heilen [20]
Lebenskraftentzug I (F)[13995] R: B / D: 1KR/St Wie Vampirtreffer I, außer dass Lebensenergie mit einer Rate von 2/s entzogen wird. Die Wahrscheinlichkeit, ein Vampir zu werden, steigt auf 4 %/Stufe.	Waffen des Chaos [14]
Lebenskraftentzug II (F)[13998] R: B / D: 1KR/St Wie Lebenskraftentzug I, außer dass der Entzug 4/s beträgt. Die Chance, ein Vampir zu werden, steigt auf 5 %/Stufe.	Waffen des Chaos [16]
Lebenskraftentzug III (F)[14005] R: B / D: 1KR/St Wie Lebenskraftentzug I, außer dass der Entzug 6/s beträgt. Die Wahrscheinlichkeit, ein Vampir zu werden, steigt auf 6 %/Stufe.	Waffen des Chaos [30]
Lebensmittel analysieren (I)[6520] R: 15cm / D: - Der Zaubernde erfährt Herkunft, Reinheit und allgemeinen Wert einer Ration Essen oder Getränke. Jegliche Verunreinigung wird entdeckt, jedoch wird nur der Typ angegeben (Bakterien, Gift, Dreck, Kot, Chemikalien usw.).	Untersuchungen [1]
Lebensraub I (M*)[15587] R: 30m / D: P Das Ziel verliert einen Punkt Lebensessenz.	Tod meistern [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Lebensraub III (M*)[15589] R: 30m / D: P Wie Lebensraub I, außer dass 3 Punkte Lebensessenz verloren gehen.	Tod meistern [4]
Lebensraub IV (M*)[15593] R: 30m / D: P Wie Lebensraub I, außer dass 4 Punkte Lebensessenz verloren gehen.	Tod meistern [8]
Lebensraub IX (M*)[15603] R: 30m / D: P Wie Lebensraub I, außer dass 9 Punkte Lebensessenz verloren gehen.	Tod meistern [18]
Lebensraub V (M*)[15595] R: 30m / D: P Wie Lebensraub I, außer dass 5 Punkte Lebensessenz verloren gehen.	Tod meistern [10]
Lebensraub VI (M*)[15597] R: 30m / D: P Wie Lebensraub I, außer dass 6 Punkte Lebensessenz verloren gehen.	Tod meistern [12]
Lebensraub VII (M*)[15599] R: 30m / D: P Wie Lebensraub I, außer dass 7 Punkte Lebensessenz verloren gehen.	Tod meistern [14]
Lebensraub VIII (M*)[15601] R: 30m / D: P Wie Lebensraub I, außer dass 8 Punkte Lebensessenz verloren gehen.	Tod meistern [16]
Lebenszeichen (I)[8161] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann alle Lebenszeichen eines Ziels ständig überwachen. Sinnvoll zusammen mit erster Hilfe u.ä..	Heilung [17]
Lebewesen schützen II (F)[19932] R: B / D: C Wie Wesen schützen I, außer dass zwei Ziele betroffen sein können.	Spruchwächter [12]
Leckwasser (F)[8179] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann bis zu 5 Litern Wasser pro Runde pro Stufe aus dem Unterdeck herauspumpen.	Gesetz des Segelns [12]
Leder auflösen (F c)[3493] R: 3m / D: 1KR/St(C) Löst 0,03m3 pro Stufe und Kampfrunde Leder und Stoff auf, als wenn sie Säure ausgesetzt wären. Magische Stoffe haben einen Widerstandswurf.	Gesetz der Säure [2]
Leder reparieren (F)[8222] R: B / D: - Restauriert den Zustand von ledernen Gegenständen wieder zu brandneu. Wirkt bei Leder in jedem Zustand, außer bei komplett zerstörtem.	Gesetz des Kriegers [7]
Leder verstärken (F)[7856] R: B / D: 1min/St Wie Stoff verstärken, aber der Zaubernde verstärkt den Rüstungsschutz von Rüstungen mit Schutz gegen Magie von 5 bis 12 auf den von entsprechenden Rüstungen mit einem um 4 erhöhten Rüstungsschutz gegen Magie. Und er kann den Rüstungsschutz von Rüstungen mit Magieschutz 1 oder 2 auf den von entsprechenden Rüstungen mit einem um 8 erhöhten Rüstungsschutz gegen Magie.	Ritter`s Rüstung [4]
Leere Gedanken (P c)[3752] R: S / D: C Solange der Zaubernde sich nicht bewegt, scheinen seine mentalen Muster die eines studierten Tieres zu sein.	Verkleidungen der Natur [11] , Wege der Körperveränderung [12] und Formen der Natur [12]
Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Zaubernden können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.	Verstand schützen [10]
Leerungsfalle (F)[15934] R: B / D: V Erzeugt eine magische Falle auf einem verzauberten Gegenstand, die jeden Zaubernden beeinflusst, der versucht, den geschützten Gegenstand zu entleeren. Der „Entleerer" muss einen Widerstandswurf gegen die Stufe des Zaubernden durchführen, sonst schlägt sein „Entleeren"-Zauber automatisch fehl und führt zu einem Patzer. Wenn der „Entleerer" den Widerstandswurf besteht, fährt er normal mit seinem Zauber fort und die Leerungsfalle wird entschärft. Wenn der „Entleerer" seinen Rettungswurf nicht besteht, wird er wie oben beschrieben beeinflusst und die Falle bleibt aktiv.	Meister des Absorbierens [6]
Legierung herstellen (F)[8047] R: B / D: - Vereinigt die erforderlichen Zusätze zu einer Legierung. Die Legierung kann dann normal geschmiedet werden. Alle prozentualen Anteile der Elemente müssen genau abgewogen werden.	Schmieden [20]
Legierungen bearbeiten I[15876] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zaubernde alle Legierungen bearbeiten kann. Waffen, die aus diesen Legierungen hergestellt werden, haben keinen Bonus.	Anorganisches bearbeiten [4] und Wege des Bauens [7]
Legierungen bearbeiten II[15881] R: S / D: 24h Wie Legierung bearbeiten, nur dass es erlaubt wird, Legierungen zu bearbeiten mit denen +15 nicht-magische Waffen hergestellt werden können.	Anorganisches bearbeiten [10] und Wege des Bauens [12]
Legierungen herstellen[15879] R: S / D: 24h Wie Stahl herstellen, nur dass der Zaubernde Legierungen aus normalen Metallen herstellen kann, wenn die Metalle vorhanden sind.	Anorganisches bearbeiten [7] und Wege des Bauens [13]
Leichte Kleidung (F)[8143] R: S / D: P Der Zaubernde kann Kleidung (keine Rüstung) machen, die um Stufe % leichter ist, ohne an Schutz zu verlieren.	Kleidung meistern [35]
Leichte Schmerzen heilen (H)[5702] R: B / D: P Heilt leichte Schmerzen wie Kopfschmerzen, Zahnschmerzen, Übelkeit, Bienenstich u.ä.	Wege der Heilung [3]
Leid (M)[19467] R: 3m/St / D: 1KR/St Das Ziel zieht die halbe Stufe des Zaubernden von allen Widerstandswürfen ab.	Wege der Grausamkeit [4]
Leitende Vision @ (F)[19503] R: S / D: - Der Heilige Champion erhält eine Vision vom nächsten geeigneten Ziel oder der nächsten notwendigen Handlung, um den Plan seines Gottes zu erfüllen.	Heiliger Champion [6]
Lepra (F)[6355] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Lepra, was zur Folge hat, das die Extremitäten gefühllos werden (und weniger durchblutet). Verdoppelt den Schaden in den betroffenen Gebieten.	Krankheiten [7]
Leuchtfeuer (16km) (F)[5137] R: B / D: 1min/St Wie Leuchtfeuer (8km), aber der Lichtstrahl kann bis zu 16 Km lang sein.	Gesetz des Lichts [19] und Lichtmagie [25]
Leuchtfeuer (8km) (F)[5133] R: B / D: 1min/St Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Zaubernden. Kann bis zu 8 Km lang sein.	Sternenlicht [10] , Gesetz des Lichts [13] und Lichtmagie [14]
Leuchtfeuer (F)[4877] R: 1,5km / D: 1min/St Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Zaubernden. Der Strahl ist 1,5 km lang.	Licht formen [13]
Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Zaubernden 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.	Wege des Lichts [11]
Leuchtkugel (F)[16330] R: 150m / D: 3KR/St Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Sie 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 auch direkt auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.	Sternenlicht [8]
Leukämie (F)[6363] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Blutkrebs. Er bekommt pro Tag -2 auf alle Aktivitäten, wenn er auf -100 ist, ist er tot.	Krankheiten [25]
Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.	Bewegungen [7]
Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.	Bewegungen [3]
Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.	Bewegungen [13]
Levitation (F *)[4261] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.	Erhabene Brücke [4] , Die Brücke des Mönchs [7] , Heiliger Krieg [9] und Bewegungen verbessern [15]
Levitation (F)[14299] R: S / D: 1KR/St Der Zaubende kann mit einer Geschwindigkeit von 0,3m/St vertikal schweben.	Gesetz der Gravitation [2]
Lich (F)[15628] R: S / D: P Der Zaubernde verwandelt seinen eigenen Körper in einen Untoten, in dem sein Geist weiterlebt, um Unsterblichkeit zu erlangen. Dieser Zauber dauert 20 Tage und muss 20 Mal pro Tag in gleichen Zeitabständen gewirkt werden. Dieser Vorgang birgt Risiken, da der Zaubernde nun von Zaubern betroffen ist, die Untote beeinflussen, und es besteht die Möglichkeit, dass der Körper diese Behandlung ablehnt, wenn während der Umwandlung ein Zauberpatzer auftritt. Sobald der Körper aufgrund des Patzers einen Transformationsversuch abgelehnt hat, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5 % pro Tag der Behandlung, dass der Körper aufgrund des Schocks und der Belastung, denen er gerade ausgesetzt war, stirbt. Wenn der Zaubernde dies überlebt und einen erneuten Versuch unternehmen möchte, muss er 1 Woche mal die Anzahl der Tage seit Beginn der Behandlung zum Zeitpunkt des Patzers warten. Der Lich hat einen unglaublichen Hunger nach den Lebensstufen anderer und sollte wie ein Vampir behandelt werden (obwohl der Lich unsterblich ist, muss er dennoch „essen", um am Leben zu bleiben).	Tote beleben [20]
Licht (15m) (F)[14806] R: B / D: 10min/St Wie Licht (3m), erleuchtet aber ein Gebiet mit 15m Radius um den berührten Punkt.	Lichtmagie [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.	Gesetz des Lichts [7] und Leuchten [10]
Licht (30m) (F)[14809] R: B / D: 10min/St Wie Licht (3m), erleuchtet aber ein Gebiet mit 30m Radius um den berührten Punkt.	Lichtmagie [11]
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.	Leuchten [3] , Gesetz des Lichts [3] , Lichtmagie [4] , Verkleidungen der Natur [6] und Wege des Lichts [6]
Licht (60m) (F)[14813] R: B / D: 10min/St Wie Licht (3m), erleuchtet aber ein Gebiet mit 60m Radius um den berührten Punkt.	Lichtmagie [15]
Licht (F)[8291] R: B / D: 10min/St Beleuchtet ein Gebiet von 6 m Radius um einen Punkt. Befindet sich der Punkt auf einem beweglichen Objekt oder Wesen, bewegt er sich mit dem Objekt/Wesen mit.	Sternenlicht [3] und Gesetz des Bergbaus [6]
Licht / Dunkelheit (F)[5031] R: B / D: 10min/St Entweder wird ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt erleuchtet (Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht), oder alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich (Bonus auf Tarnen +25).	Wege der Elemente [4]
Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.	Illusionen [3]
Licht beherrschen (F)[5141] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Lichts [50]
Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.	Illusionen [1]
Licht I (F)[5721] R: B / D: 10min/St Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.	Wege des Lichts [2]
Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.	Wege des Lichts [4]
Licht III (F)[16332] R: 30m / D: 10min/St Wie Licht, außer dass der Zaubernde eine einzelne Quelle von bis zu 20m Radius oder drei Quellen von 6m Radius erzeugen kann.	Sternenlicht [11]
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.	Wege des Lichts [8]
Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.	Wege des Lichts [13]
Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.	Elementenschild [1]
Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.	Elementenschild [4]
Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.	Wege des Lichts [15]
Lichtanalyse (I)[15758] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlichem Licht sowie darüber, wann und wie bearbeitetes Licht gewonnen und bearbeitet wurde.	Analysen [8]
Lichtanalyse (I*)[14364] R: Sicht / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft des natürlichen Lichts sowie darüber, wann und wie künstliches Licht erzeugt und eingesetzt wurde.	Gesetz des Forschens [1]
Lichtattacke (M)[7766] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Helles Licht blendet das Ziel.	Sinne kontrollieren [9]
Lichtausbruch (F)[16328] R: 30m / D: - / WW:-10 Erzeugt eine 3m-Kugel aus intensivem Licht, alle darin befindlichen Wesen sind für 1 Runde/10 Fehlversuche benommen.	Sternenlicht [4]
Lichtbogen (FE)[3309] R: S / D: 10min/St Erschafft einen wie eine Fackel leuchtenden Elektrizitätsball in der Hand des Zaubernden. Hand muß leer sein. Bei einem krit. Treffer durch Waffenlosen Kampf erhält der Getroffene zu 50% einen krit. Treffer "A" Elektrizität.	Elektrizität [1]
Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10 Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.	Leuchten [5]
Lichtkontrolle (150m) (F)[4881] R: 150mR / D: C Wie oben, jedoch mit 150m Radius.	Licht formen [25]
Lichtkontrolle (15m) (F)[4875] R: 15mR / D: C 15mRWie oben, jedoch mit 15m Radius.	Licht formen [10]
Lichtkontrolle (30m) (F)[4879] R: 30mR / D: C Wie oben, jedoch mit 30m Radius.	Licht formen [15]
Lichtkontrolle (3m) (F)[4871] R: 3mR / D: C Der Zaubernde kann die Intensität des Lichts innerhalb des Radius kontrollieren; die Helligkeit liegt zwischen Tageslicht und natürlicher Dunkelheit und sie kann in verschiedenen Bereichen des Radius variieren.	Licht formen [3]
Lichtkonus (F)[3595] R: 30m / D: - Wie Lichtwall, aber der Zaubernde schießt mit einem sich konisch ausbreitendem Lichtstrahl mit den Maßen 0,3 x 30 x 6 m Radius aus seiner Handfläche.	Licht erschaffen [50]
Lichtlosigkeit (F)[3586] R: 1,5m/St / D: C Erschafft ein Nullfeld, indem kein Licht existieren kann. Das Gebiet erscheint schmutzig-grau, Dunkelheit wird es nicht schwärzen und Licht es nicht erhellen. Keine verbesserte Sicht kann es durchdringen. Dieser Zauber erhält einen Widerstandswurf gegen die Sprüche Magisches Licht und Magische Dunkelheit, als wenn er ein Zauber der 50. Stufe wäre und auch diese Zauber dauern nur 1/3 ihrer normalen Zeit.	Licht erschaffen [14]
Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.	Elementenschild [11]
Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.	Elementenschild [8]
Lichtsphäre (F)[3594] R: S / D: 1min/St Wie Lichtwall, aber es erschafft eine 6 m durchmessende Sphäre, die den Zaubernden umgibt und mit ihm wandert.	Licht erschaffen [40]
Lichtspot (F)[8313] R: S / D: 10min/St Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Zaubernden. Strahl kann bis 30 m weit reichen und einen Kegel bis 3m ausbilden. Intensität des Lichts kann von Tageslicht bis leichter Dunkelheit bestimmt werden.	Gesetz der Unterhaltung [5]
Lichtwall (F)[3593] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen schillernden Vorhang von 3x3x0,3m Größe. Ziele, die mit ihm in Kontakt kommen müssen jede KR, in der sie mit dem Wall in Kontakt sind, je einen WW gg jeden der folgenden, farbigen Effekte machen: Rot: Geblendet für 1 KR / 5 Fehlwurf, Orange: Krit. Treffer `C` durch Hitze pro 5 Fehlwurf, Gelb: Krit. Treffer `C` durch Elektrizität pro 5 Fehlwurf.	Licht erschaffen [30]
Lichtwunder (E)[4869] R: 30m / D: 10min/St Erschafft ein einfaches unbewegliches Bild/eine Szene mit einer Größe von bis zu 3mR. Die visuellen Aspekte werden wirklich erschaffen (kein WW), und die Illusion kann normalerweise nur durch Zauber oder einen anderen Sinn als das Sehen entdeckt werden.	Licht formen [1]
Lieben / Hassen (M)[14833] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf / WW:-20 Wie Sympathie / Antipathie, außer dass das Ziel entweder hingebungsvolle Liebe oder abstoßenden Hass gegenüber dem Subjekt empfindet. Während der Dauer des Effekts ist die Intensität der Emotion so stark, dass es dem Ziel schwerfällt, sich auf etwas anderes als seine Liebe oder seinen Hass zu konzentrieren. Am Ende der Dauer muss das Ziel einen zusätzlichen WW-Wurf durchführen (mit einem WW-Modifikator von +20 statt -20), sonst wird der Effekt dauerhaft.	Befehle [12]
Liebeskrank (M)[14563] R: 30m / D: 1Tag/St Das Ziel ist in den Zaubernden verliebt und wird verwelken, wenn ihm seine Liebe verweigert wird: Seine maximale Lebensenergie sinkt jeden Tag, an dem sie nicht zusammen sind, um 1. Erreicht sie 0, fällt es ins Koma.	Einflüsse [20]
Liebeszauber (M)[14615] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Das Ziel verliebt sich in eine vom Zaubernden ausgewählte Person.	Wege der Anziehung [12]
Lied der Beherrschung (M c)[7535] R: 15m / D: C Wie oben, aber das Opfer muß dem Zaubernden gehorchen.	Lieder der Kontrolle [13]
Lied der Benommenheit (M c)[7526] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber Ziel ist benommen.	Lieder der Kontrolle [3]
Lied der Beruhigung (M c)[7524] R: 15m / D: C Ziel ist beruhigt und kann keine aggressiven Aktionen unternehmen, während der Zaubernde spielt / singt.	Lieder der Kontrolle [1]
Lied der Bezauberung (M c)[7528] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber das Opfer glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.	Lieder der Kontrolle [6]
Lied der Furcht (M c)[7529] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber das Opfer fürchtet den Zaubernden und versucht zu fliehen.	Lieder der Kontrolle [7]
Lied der Panik (M c)[7534] R: 15m / D: C Wie oben, aber Ziel flieht panikartig und wirft dabei einen Großteil seiner Ausrüstung weg, um schneller zu sein.	Lieder der Kontrolle [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Lied des Geistes (M)[7503] R: 15mR / D: 1KR/10Fehlwurf Jedes Wesen (auch Tiere) im Umkreis sind betroffen. Wenn der Magieresistenzwurf mißlingt, ist das Wesen wegen des Ultraschalls benommen.	Geräusche kontrollieren [30]
Lied des Haltens (M c)[7525] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber Ziel hat nur 25% Aktivität.	Lieder der Kontrolle [2]
Lied des Komas (M c)[7539] R: 15m / D: C Opfer fällt in ein Koma, aus dem es nur erwacht, wenn der Zaubernde den Spruch aufhebt, oder der Spruch gebrochen wird.	Lieder der Kontrolle [30]
Lied des Schlafs (M c)[7527] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber Ziel fällt in einen leichten Schlaf.	Lieder der Kontrolle [5]
Lied des Todes (M c)[7540] R: 15m / D: C Wie Lied des Komas, aber, aber wenn der WW um mehr als 50 nicht klappt, stirbt das Opfer, wenn er um 01-50 nicht klappt, fällt es in ein Koma.	Lieder der Kontrolle [50]
Lied des Vergessens (M c)[7532] R: 15m / D: C Das Ziel wird vergessen, was in einer vom Zaubernden bestimmten Zeitperiode passiert ist (bis zu 1 Tag pro Stufe). Die Länge des vergessenen Zeitabschnitts entspricht der Dauer, die der Zaubernde gespielt / gesungen hat.	Lieder der Kontrolle [10]
Lied II (F *)[7508] R: S / D: V Erlaubt dem Zaubernden mit einem Spruch der Bardengrundliste, Lieder der Kontrolle, 2 Ziele zu beeinflussen. Dieser Spruch kostet dieselben Ausdauerpunkte wie das Lied und wird gleichzeitig angewandt.	Geräusche projizieren [4]
Lied III (F *)[7514] R: S / D: V Wie Lied II, aber der Zaubernde kann drei Ziele beeinflussen.	Geräusche projizieren [10]
Lied V (F *)[7518] R: S / D: V Wie Lied II, aber der Zaubernde kann fünf Ziele beeinflussen.	Geräusche projizieren [14]
Lied verstärken (2x) (F)[7507] R: S / D: V Verdoppelt die Reichweite eines Zaubers der Bardengrundliste, Lieder der Kontrolle. Muß direkt vor dem Zauber gesprochen werden.	Geräusche projizieren [3]
Lied verstärken (3x) (F)[7512] R: S / D: V Wie oben, aber verdreifacht die Reichweite.	Geräusche projizieren [8]
Lied verstärken (4x) (F)[7516] R: S / D: V Wie oben, aber vervierfacht die Reichweite.	Geräusche projizieren [12]
Lied verstärken (5x) (F)[7520] R: S / D: V Wie oben, aber verfünffacht die Reichweite.	Geräusche projizieren [20]
Lied verstärken (6x) (F)[7522] R: S / D: V Wie oben, aber versechsfacht die Reichweite.	Geräusche projizieren [30]
Liegend attackieren (U *)[5389] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann für die Dauer dieses Spruchs im Liegen kämpfen, ohne Mali zu bekommen.	Meister des waffenlosen Kampfes [9]
Linguistik III (PI)[14886] R: S / D: P Wenn der Zaubernde über ein Buch oder ein anderes schriftliches Material verfügt oder einen Sprecher der Sprache zur Verfügung hat, der die Sprache mindestens auf Sprachgrad 2 beherrscht, kann der Zaubernde die Sprache auf Talentwert 15 lernen, indem er die Person berührt und sich 24 Stunden lang konzentriert.	Sprachen [4]
Linguistik IX (PI)[14902] R: S / D: P Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde die Sprache bis zum Talentwert 45 erlernen kann.	Sprachen [20]
Linguistik V (PI)[14890] R: S / D: P Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde die Sprache bis zum Talentwert 25 erlernen kann.	Sprachen [8]
Linguistik VII (PI)[14898] R: S / D: P Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde die Sprache bis zum Talentwert 35 erlernen kann.	Sprachen [16]
Lippen synchronisieren (U)[8355] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann seine Lippen perfekt zu jedem gesungenem oder gesprochenem Material bewegen, so daß es so aussieht, er würde die Worte sprechen oder singen. Funktioniert auch bei Sprachen und Texten die der Zaubernde nicht kennt. Der Zaubernde versteht durch den Zauber allerdings nicht, was es heißt.	Gesetz der Musik [1]
Loch (E)[6766] R: 15m / D: P Erschafft ein Loch (15m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis)	Gesetz der Barriere [10] und Wege des Schutzes [18]
Logistik (I)[28110] R: S / D: - Der Zaubernde nutzt alle verfügbaren Informationen über Truppen, Gelände, Wetter, Entfernungen usw., um automatisch zu bestimmen, welche Vorräte benötigt werden, um einer Belagerung standzuhalten, wie diese am besten beschafft werden können und ob eine solche Belagerung von den Verteidigern ausgehalten werden kann.	Befestigungen [6]
Logistik (I)[7074] R: S / D: - Der Zaubernde nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).	Gesetz des Kampfes [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St(C) Wie Lokalisieren (30m), aber mit 100 Metern Reichweite.	Wege finden [8] und Wege der Entdeckung [12]
Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St(C) Wie Lokalisieren (30m), aber mit 1500 Metern Reichweite.	Wege finden [16] und Wege der Entdeckung [20]
Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St(C) Wie Lokalisieren (30m), aber mit 150 Metern Reichweite.	Wege finden [10] und Wege der Entdeckung [16]
Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St(C) Bestimmt innerhalb der Reichweite Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, das oder den der Zaubernde kennt oder ihm genau beschrieben wurde.	Wege finden [5] und Wege der Entdeckung [8]
Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St(C) Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Zaubernde kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.	Entdecken [25]
Lokalisieren (P)[5594] R: 100m / D: 1min/St Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Objekt, oder einem bekannten / detailliert beschriebenem Platz an.	Entdeckung meistern [18]
Lösen (15m) (F)[5444] R: 15m / D: P Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 15m.	Fleisch zerstören [8]
Lösen (30m) (F)[5454] R: 30m / D: P Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 30m.	Fleisch zerstören [30]
Lösen (6m) (F)[5442] R: 6m / D: P Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 6m.	Fleisch zerstören [6]
Loyalität (I)[7083] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)	Gesetz des Kampfes [17]
Luft (F)[8302] R: B / D: 10min/St Erschafft atembare Luft für Stufe Personen, die sich selbst erneuert.	Gesetz des Bergbaus [17]
Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.	Gas manipulieren [2]
Luft filtern (F)[8296] R: B / D: 1h/St Wandelt jedes Gas in atembare Luft (für Stufe Personen) um.	Gesetz des Bergbaus [11]
Luft stop (15m) (F c)[5241] R: B / D: C Wie oben, aber Radius sind 15m.	Gase verändern [10]
Luft stop (3m) (F c)[5237] R: B / D: C Stoppt alle normalen Luftbewegungen (z.B. Wind) bis 45 Km/h und verringert schnellere um 45 Km/h, jedesmal in 3m Umkreis.	Gase verändern [5]
Luft stoppen (30m) (F c)[5483] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit Radius 30m.	Gas zerstören [9]
Luft stoppen (3m) (F c)[5476] R: 30m / D: C Vermindert jede natürliche Luftbewegung (z.B.: Wind) in 3m Umkreis um 45 Km/h. (Betrifft nicht Atmung).	Gas zerstören [2]
Luft stoppen (6m) (F c)[5479] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit Radius 6m.	Gas zerstören [5]
Luft testen (I)[8290] R: S / D: - Prüft die Luft in 1,5 m Radius / Stufe auf Atembarkeit und Gefährlichkeit.	Gesetz des Bergbaus [5]
Luftadler I (E F)[5180] R: 3m / D: 10min/St Beschwört ein Luftelement in der Form eines Adlers. Es kann bis zu 150 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 30 Km/h (ca. 80m pro KR). Es hat eine Lebensenergie von 100, kämpft nicht und gehorcht dem Zaubernden.	Wege des Beförderns [3]
Luftadler II (E F)[5184] R: 3m / D: 10min/St Wie Luftadler I, aber es kann bis 250 Kg tragen, ist 60 Km/h (160m/KR) schnell und hat eine Lebensenergie von 150.	Wege des Beförderns [8]
Luftadler III (E F)[5188] R: 3m / D: 10min/St Wie Luftadler II, aber es ist 120 Km/h (320m/KR) schnell und kämpft wie ein geringeres Luftelement.	Wege des Beförderns [13]
Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Zaubernder der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.	Körper erhalten [1]
Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Zaubernden und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).	Flüssigkeiten manipulieren [19]
Luftfeuchtigkeit senken (F)[5471] R: 1,5kmR / D: P Pro Minute, die sich der Zaubernde konzentriert, fällt die Luftfeuchtigkeit um 1% (bis max. 50%). Die Luftfeuchtigkeit wird sich wieder auf den alten Wert heben, mit 5% (der ursprünglichen Luftfeuchtigkeit) pro Tag.	Flüssigkeiten zerstören [20]
Luftkuss (M*)[14602] R: 30m / D: - Wenn unmittelbar nach diesem Zauber ein Kusszauber gewirkt wird, beträgt seine Reichweite 30 Meter. Dies erfordert weiterhin ein kooperatives Ziel für die erhöhte Widerstandswurf-Modifikation von -30.	Küsse [30]
Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C Wie oben mit Radius 15m.	Gas manipulieren [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Luftstopp (30m) (F c)[5168] R: 30m / D: C Wie oben mit Radius 30m.	Gesetz des Windes [13]
Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.	Gas manipulieren [5]
Luftstopp (3m) (F c)[5161] R: 30m / D: C Stoppt alle Bewegungen der Luft (z.B. Wind), bis Windgeschwindigkeiten bis 50 Km/h. Schnellere Winde werden in 3m Umkreis um 50 Km/h verlangsamt.	Gesetz des Windes [5]
Luftstopp (6m) (F c)[5164] R: 30m / D: C Wie oben mit Radius 6m.	Gesetz des Windes [8]
Luftwall (E c)[5613] R: 15m / D: C Erschafft eine Wand aus dichter, aufgewühlter Luft (3x3x1m). Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden halbiert.	Gesetz der Barriere [2] und Wege des Schutzes [6]
Luftwall (E c)[5235] R: 3m / D: C Erschafft einen 3m x 3m x 1m großen Wall aus dichter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch werden um 50% verringert.	Gase verändern [2] und Gas manipulieren [4]
Luftwall (F c)[5159] R: 30m / D: C Erschafft einen 3x3x1m großen Wall aus dichter, verwirbelter Luft. Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden um 50% reduziert.	Gesetz des Windes [2]
Lüge entdecken (P)[6554] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erfährt, ob das Ziel lügt.	Detektivsinne [12]
Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Der Zaubernde schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.	Meister der Wahrnehmung [6]
Lügen (M *)[3824] R: S / D: - Der Zaubernde kann eine nicht zu entdeckende Lüge aussprechen. Auch wenn der Spruch zu entdecken ist, die Lüge ist es nicht. Ziel wird die Lüge glauben, bis stichfeste Beweise für die Wahrheit vorliegen.	Wege des Geheimen [14]
Lügen (M)[7654] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Bei jeder Aussage besteht eine 20% Chance, das das Opfer lügt.	Verstand unterwandern [3]
Lügen (M)[6507] R: 3m / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann eine Lüge aussprechen und das Ziel wird sie für die absolute Wahrheit halten, bis er unwiderbringliche Beweise für das Gegenteil hat.	Ablenkung [7]
Lungen ändern (P)[5258] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann nach Belieben Wasser, Luft oder Gas atmen.	Mystischer Wechsel [8]
Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.	Verändern [11]
Lungenbehandlung (H)[5889] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle Lungenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust / Zerstörung. Erholungszeit: 1-100 Tage, Anwendungszeit:1-10 h.	Gesetz der Organe [15]
Lungenentzündung (F)[6360] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer eine Lungenentzündung. Wenn das Opfer warmgehalten und nicht bewegt wird, stirbt er nur mit 25% (viel mehr, wenn er nicht behandelt wird). Für je 10 Punkte Lebensenergie über 50 senkt sich die Chance zu Sterben um 5%.	Krankheiten [14]
Lungenkollaps (F)[5448] R: 30m / D: P Eine der Lungen des Ziels kollabiert. es ist auf -50 für alle körperlichen Aktivitäten, bis die Lunge wieder geheilt ist.	Fleisch zerstören [12]
Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.	Verstand schützen [6]
Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St(C) Der Der Zaubernde 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. Der Zaubernde kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [10] und Entdeckung meistern [13]
Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St(C) Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.	Entdecken [20]
Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St(C) Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.	Entdecken [16] und Entdeckung meistern [17]
Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Der Zaubernde kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [8] und Entdeckung meistern [10]
Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.	Entdecken [11]
Macht verschleiern I (P)[4887] R: 3m / D: 10min/St Wie Rasse verschleiern, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 1 höher ODER niedriger erscheinen.	Sinne des Verstandes formen [4]
Macht verschleiern III (P)[4890] R: 3m / D: 10min/St Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 3 höher ODER niedriger erscheinen.	Sinne des Verstandes formen [7]
Macht verschleiern V (P)[4892] R: 3m / D: 10min/St Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 5 höher ODER niedriger erscheinen.	Sinne des Verstandes formen [10]
Macht verschleiern X (P)[4895] R: 3m / D: 10min/St Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 10 höher ODER niedriger erscheinen.	Sinne des Verstandes formen [13]
Macht vortäuschen (P)[6591] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, aber der MAW des Zaubernden wird verändert.	Phantomgesicht [7] und Verstand meistern [11]
mächtige Geisterrune (F)[14857] R: B / D: P Wie kleinere Geisterrune, außer dass der Zaubernde eine mächtige Geisterrune eingravieren kann.	Geisterrunen [25]
Machtkreis Allsehend (FM)[16446] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder ihnen sind alle Aktivitäten innerhalb von 15m/Stufe des Kreises bewusst. Ähnlich in der Wirkung wie der Zauber Naturbewusstsein auf der Liste Wissen über die Natur.	Kreise der Macht [13]
Machtkreis Befehl[16437] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder dem verbalen Befehl des Zaubernden gehorchen. Pro Minute kann ein einfacher Befehl gegeben werden. Zu beachten ist, dass die Ziele keine Befehle befolgen, die offensichtlich schädlich oder tödlich sind.	Kreise der Macht [4] und Kreise meistern [13]
Machtkreis Benommenheit (FM)[16435] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden für 1 Runde/5 % Fehlschlag benommen.	Kreise der Macht [2] und Kreise meistern [12]
Machtkreis Bezaubern (FM)[16436] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden verzaubert und sehen den Zaubernden (und alle auf der gegenüberliegenden Seite des Machtkreises) als ihren vertrauten Freund.	Kreise der Macht [3]
Machtkreis Dimensionsriss (FM)[16456] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden in eine andere Dimensions-Ebene (nach Wahl des Zaubernden) versetzt.	Kreise der Macht [50]
Machtkreis Energiewall (FM)[16448] R: B / D: V Der „Kreis" wird zu einer praktisch undurchdringlichen Kraftsphäre, die 1 Minute/Stufe des Zaubernden anhält. Die Sphäre hat 1000 Trefferpunkte. Wenn die Sphäre entsprechenden, kumulierten Schaden erhalten hat, löst sie sich auf. Kritische Treffer zählen hierbei wie folgt: Waffen = 45, A = 10, B = 20, C = 30, D = 40, E = 50 usw.)	Kreise der Macht [15]
Machtkreis Heilung (FM)[16450] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder 1 Treffer/Minute während der normalen Dauer des Machtkreises heilen.	Kreise der Macht [17]
Machtkreis Leidenschaft (FM)[16440] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder eine vom Zaubernden gewählte Emotion empfinden und entsprechend handeln. Je mehr der Widerstandswurf verfehlt wird, desto extremer ist die Emotion.	Kreise der Macht [7]
Machtkreis Schlaf (FM)[16434] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder fallen in einen verzauberten Schlaf.	Kreise der Macht [1] und Kreise meistern [11]
Machtkreis Schmerzen (FM)[16439] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten jede Runde, in der sie einen Widerstandswurf nicht bestehen, 10 % ihrer momentanen Lebensenergie abgezogen.	Kreise der Macht [6] und Kreise meistern [15]
Machtkreis stabilisieren (FM)[16454] R: B / D: 1h/St Nachdem ein Machtkreis gezeichnet wurde, kann dieser Zauber gewirkt werden, um die Dauer des Kreises auf 1 Stunde/Stufe zu erhöhen.	Kreise der Macht [25]
Machtkreis Stärke (FM)[16441] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten einen Bonus von 1 pro Punkt des Fehlwurfs auf ihre Kraft. Dieser hält 1 Minute/Stufe des Zaubernden an.	Kreise der Macht [8] und Kreise meistern [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Machtkreis Stärkeschwund (FM)[16443] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder verlieren 1 Kraftpunkt/Runde an den Kraftkreis. Diese Kraftpunkte können normal geheilt werden.	Kreise der Macht [10] und Kreise meistern [18]
Machtkreis Teleport (FM)[16453] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden an einen Ort nach Wahl des Zaubernden teleportiert. Behandle dies wie Teleport I auf der Liste Erhabene Brücke.	Kreise der Macht [20] und Kreise meistern [30]
Machtkreis Tod (FM)[16452] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder sie erhalten auf drei verschiedenen Tabellen (nach Wahl des Zaubernden) jeweils einen kritischen Treffer der Kategorie E.	Kreise der Macht [19]
Machtkreis Tote beleben (FM)[16445] R: B / D: V Alle Toten im Wirkungsbereich werden belebt und folgen den Anweisungen des Zaubernden (siehe Tote beleben I auf der Liste "Nekromantie"). Der Zaubernde kann eine Leiche/Stufe kontrollieren.	Kreise der Macht [12]
Machtkreis Unsichtbarkeit (FM)[16438] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden unsichtbar. Die unsichtbaren Ziele können pro fünf Stufen des Zaubers (abgerundet) eine feindselige Aktion ausführen oder erhalten (siehe Liste Wege der Unsichtbarkeit), bevor sie ihre Unsichtbarkeit verlieren.	Kreise der Macht [5] und Kreise meistern [14]
Machtkreis Wahnsinn (FM)[16442] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden mit einem zufälligen Wahnsinn befallen, der 1 Tag/10 Fehlwurf anhält.	Kreise der Macht [9] und Kreise meistern [17]
Machtkreis Wahrnehmung (FM)[16447] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten einen Bonus von 2 pro 5 Fehlwurf auf alle Wahrnehmungswürfe. Die Wirkung dieses Zaubers dauert 10 Minuten/10 % Malus.	Kreise der Macht [14]
Machtkreis Wissen (FM)[16444] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten einen Talentpunkt pro 1 Fehlwurf in einem beim Ausführen des Zaubers festgelegten Talent. Dieses Wissen hält 1 Tag/10 % Fehlschlag an, bevor es vollständig vergessen wird.	Kreise der Macht [11] und Kreise meistern [19]
Machtkreis Zauber (FM)[16449] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten 1 Zauber pro 10 Minuten. Wenn ein Charakter mehr Zauber erhält als seine Gesamtzahl, wird der Überschuss aufgrund einer Überlastung (Burnout) von seiner Gesamtzahl (permanent) abgezogen.	Kreise der Macht [16]
Machtkreis Zauberentzug (FM)[16451] R: B / D: V Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder verlieren 1 Zauber pro Kampfrunde.	Kreise der Macht [18]
Machtkreis Zaubermatrix (FM)[16455] R: B / D: V Ermöglicht dem Zaubernden eine von zwei Optionen: Erstens kann er mehrere Kraftkreise (innerhalb einer Reichweite von 15m/Stufe) für die Übertragung von Zaubern oder Zaubersprüchen verbinden oder er kann diesen Zauber verwenden, um mehreren Zaubernden zu ermöglichen, ihre Zauber zu bündeln, um einen einzigen Zauberspruch beliebiger Stufe (ohne ASP) zu wirken, sofern die erforderlichen Zauber verfügbar sind und der Zauberspruch mindestens einem der Zaubernden bekannt ist. Jeder Zaubernde muss sich in einem separaten Machtkreis befinden, um mit der Matrix verbunden zu werden. Nur ein Zaubernder darf den Zauber Machtkreis Zaubermatrix wirken. Wenn der Zauber fehlschlägt, würfle auf der Zauberpatzertabelle für Nichtangriffsprüche mit einer Modifikation von +200: Alle beteiligten Zaubernden sind von der Wirkung betroffen.	Kreise der Macht [30] und Kreise meistern [50]
Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.	Gesetz der Gefängnisse [30]
Machtwort Befehl (M*)[15072] R: 15m / D: V Das Ziel folgt einer einzigen vorgeschlagenen Handlung, die ihm nicht völlig fremd ist (z. B. kein Selbstmord oder Selbstblendung).	Machtworte [7]
Machtwort Benommenheit (M*)[15069] R: 15m / D: - Das ist ist für 1 KR pro 10 Fehlwurf benommen.	Machtworte [4]
Machtwort Bezaubern (M*)[15071] R: 15m / D: 1h/St Das Ziel glaubt, dass der Zaubernde ein guter Freund ist.	Machtworte [6]
Machtwort Dunkelheit (E*)[15068] R: 15m / D: 10min/St Verdunkelt einen Bereich mit einem Radius von 3 Metern.	Machtworte [3]
Machtwort Feuer (E*)[15082] R: 15m / D: 10KR Wie Machtwort Kälte, aber mit kritischen Treffern durch Feuer.	Machtworte [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Machtwort Grundmagie (M*)[15086] R: 15m / D: 1min/St Die Grundmagie wird in einem 30 Meter Radius verstärkt, so dass innerhalb dieses Radius gesprochene Zauber der Grundmagie mit 50% Wahrscheinlichkeit keinen Zauber kosten.	Machtworte [25]
Machtwort Heilung (M*)[15084] R: 15m / D: - Das Ziel erhält 10% seiner Lebensenergie pro 10 Fehlwurf zurück.	Machtworte [19]
Machtwort II (M*)[15080] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, zwei Machtwörter in einer Runde zu verwenden. Der Zaubernde braucht dafür insgesamt zwei Zauber, deren Schwere diesem und dem höchsten verwendeten Spruch entspricht..	Machtworte [15]
Machtwort III[15085] R: S / D: - Wie Mehrfachwort II, außer dass 3 Wörter in einer Runde verwendet werden können, wofür 3 Zauber verbraucht werden.	Machtworte [20]
Machtwort Kälte (E*)[15079] R: 15m / D: 10KR Erzeugt einen Würfel aus Kälte mit 3 Metern Kantenlänge. Jeder in seinem Inneren erhält jede Runde einen kritischen Treffer durch Kälte. In den ersten beiden Runden einen A kritischen Treffer, den den folgenden beiden einen B kritischen, in Runden 5 & 6 einen C kritischen, in Runden 7 & 8 einen D kritischen und bei einem Aufenthalt von 9 & 10 Runden einen E kritischen Treffer durch Kälte.	Machtworte [14]
Machtwort Kraftentzug(M*)[15076] R: 15m / D: (P) Die Kraft des Ziels wird um 25 Punkte verringert. Die Kraft des Zaubernden steigt für Stufe Minuten um 25. Das Ziel gewinnt die verlorene Kraft im Laufe der Zeit zurück (pro Tag 10% Wahrscheinlichkeit für 1 Punkt, mindestens jedoch 3 Punkte pro Monat)	Machtworte [11]
Machtwort Lebensessenz (M*)[15087] R: B / D: - Das Ziel erhält einen Punkt seiner Lebensessenz pro 10 Fehlwurf zurück.	Machtworte [30]
Machtwort Licht (E*)[15070] R: 15m / D: 10min/St Beleuchtet einen Bereich mit einem Radius von 3 Metern.	Machtworte [5]
Machtwort Schlaf (M*)[15067] R: 15m / D: - Versetzt das Ziel in einen natürlichen Schlaf.	Machtworte [2]
Machtwort Schmerzen (M')[15073] R: 15m / D: - Das Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.	Machtworte [8]
Machtwort Schrumpfen (M*)[15077] R: 15m / D: 10min/St Das Ziel schrumpft um bis zu 90% seiner Größe (keine Abzüge auf Kraft, aber bei Bewegungsweite).	Machtworte [12]
Machtwort Tod (M*)[15083] R: 15m / D: - Das Ziel erleidet die Folgen eines kritischen Treffers der Stufe E nach Wahl des Zaubernden.	Machtworte [18]
Machtwort Unbeweglichkeit (M*)[15081] R: 15m / D: - Das Ziel kann sich 1 Minute pro 10 Fehlwurf nicht bewegen.	Machtworte [16]
Machtwort Wachsen (M*)[15078] R: 15m / D: 10min/St Das Ziel wächst um 10% pro Stufe des Zaubernden (keine Boni auf Kraft, aber auf Bewegungsweite).	Machtworte [13]
Machtwort Wahnsinn (M*)[15075] R: 15m / D: 1Tag/St Verursacht einen zufälligen Wahnsinn (nach Wahl des Spielleiters).	Machtworte [10]
Machtwort Zeitstopp (M*)[15088] R: 15m / D: 1KR/St Die Zeit wird in einem Umkreis von 15m angehalten. Der Zaubernde selbst ist davon unbeeinflusst.	Machtworte [50]
Machtwort Zwietracht (M*)[15074] R: 15m / D: - Das Ziel kooperiert einen Tag lang pro 10 Fehlwurf mit niemandem und stimmt niemandem zu.	Machtworte [9]
Magie abwehren (F * c)[6778] R: S / D: C Wenn ein Spruch der vom Zaubernden vorher genannten Quelle der Macht auf den Zaubernden geworfen wird, muß der Zauber erst einen Widerstandswurf gegen diesen Spruch machen, bevor er (wenn der Wurf gelingt) den Zaubernden trifft.	Zauber brechen [7]
Magie analysieren (I)[6525] R: 3m / D: - Ein Gegenstand, eine Person oder ein Ort können auf Vorhandensein magischer Kräfte untersucht werden, und von welcher Quelle der Macht die Magie kommt. Außerdem erhält der Zaubernde eine ungefähre Vorstellung der Herkunft und Art der Magie.	Untersuchungen [6]
Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.	Gesetz des Forschens [15] und Wege der Erforschung [16]
Magie ändern (P c ?)[5261] R: S / D: C Wie Geistige Art ändern, aber der Zaubernde kann eine beliebige "Stufe" vortäuschen.	Mystischer Wechsel [11] , Houris Veränderungen [11] , Tarnung meistern [11] und Gesetz der Verzauberung [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C Wird ein Zauber gegen den Zaubernden geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Zaubernde einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Zaubernden).	Zeremonien [20]
Magie auflösen (F *)[3484] R: 3m/St / D: - Jeder angreifende Zauber muß einen WW (die Stufe des angreifenden Magiekundigen gegen die Stufe des Zaubernden) machen, oder wirkt nicht.	Gesetz der Magie [18]
Magie blockieren (F)[6788] R: 30m / D: 1Tag Ziel verliert alle Energiepunkte für einen Tag, und kann so keine Zauber sprechen (außer durch Artefakte oder Energiepunkteboni). Dieser Zauber kann auch gegen Artefakte gesprochen werden, die Zauber werfen.	Zauber brechen [20]
Magie einordnen (I)[3616] R: 1,5m/St / D: - Der Zaubernde ordnet einen entdeckten Zauber einer Quelle der Macht zu.	Magische Verteidigung [3]
Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St(C) Wie oben mit Reichweite 100m.	Wege der Entdeckung [18]
Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.	Wege der Entdeckung [10]
Magie entdecken (F)[8378] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann pro KR ein Gebiet von 30 cm Radius auf die Anwesenheit von Magie untersuchen. Der Zaubernde erfährt nur, ob Magie da ist, nicht was für welche.	Die kleinen Tricks [1]
Magie entdecken (I * c)[6774] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt Magie in einem Ziel, gibt aber nicht die Quelle oder die Stärke der Magie an. Jede KR kann der Zaubernde sich auf ein neues Ziel konzentrieren.	Zauber brechen [3]
Magie entdecken (I *)[3466] R: 3m/St / D: 1min/St Entdeckt aktive Magie im Umkreis.	Gesetz der Magie [1] und Magie meistern [1]
Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St(C) Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Zaubernde kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.	Forschungen [2]
Magie entdecken (I)[7543] R: B / D: 1KR/St Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht wie mächtig und von welcher Quelle der Macht sie ist.	Wissen über magische Dinge [3] und Abschätzen [3]
Magie entdecken (I)[3614] R: 1,5m/St / D: - Der Zaubernde entdeckt aktive Magie in einem Feld von 60cm Durchmesser pro Stufe.	Magische Verteidigung [1]
Magie erforschen (I)[15930] R: B / D: P Der Zaubernde kann sich die genauen magischen Eigenschaften eines Gegenstands merken, z. B. Fähigkeiten, Klassen- oder Reichsbeschränkungen, Auslösewörter usw.	Meister des Absorbierens [2]
Magie identifizieren (I)[3615] R: 1,5m/St / D: - Der Zaubernde bestimmt, ob ein entdeckter Zauber (oder sonstwie festgestellter Spruch) gut oder schlecht ist (heilt bzw. verletzt). Zauber wie Teleportation sind schlecht, wenn der Zaubernde, der ihn ausführt, Böses im Sinn hat, gut, wenn seine Ziele gut sind, indifferent, wenn anderes im Vordergrund steht.	Magische Verteidigung [2]
Magie neutralisieren (1,5mR) (F * c)[6781] R: 1,5mR / D: C Wie Magie abwehren, aber der Effekt wirkt in 1,5m Radius um den Zaubernden herum, und alle in diesem Gebiet existierenden Zauber müssen ebenfalls einen Widerstandswurf (mit +30) machen, oder werden neutralisiert.	Zauber brechen [10]
Magie neutralisieren (3mR) (F * c)[6784] R: 3mR / D: C Wie Magie neutralisieren (1,5mR), aber mit 3m Radius um den Zaubernden herum.	Zauber brechen [15]
Magie neutralisieren (6mR) (F * c)[6786] R: 6mR / D: C Wie Magie neutralisieren (1,5mR), aber mit 6m Radius um den Zaubernden herum.	Zauber brechen [18]
Magie reflektieren (F)[3647] R: S / D: V Ein Zauber muß WW, oder wird voll auf den Ursprung zurückgeworfen. Spruch wirkt, bis er ausgelöst wird.	Magische Verteidigung [25]
Magie schwächen (F)[15937] R: B / D: P Der Zaubernde kann den Bonus eines magischen Gegenstands um bis zu -1 pro Stufe schwächen (vorausgesetzt, der Gegenstand verfehlt seinen Widerstandswurf). Beispielsweise wirkt ein Zaubernder der Stufe 15 diesen Zauber auf ein +20-Schwert, das seinen Widerstandswurf verfehlt, und ändert seinen Bonus auf +5. Das Schwert ist nun für immer eine +5-Waffe. Es sei denn, der Bonus wird durch den Zauber Magie verstärken verstärkt.	Meister des Absorbierens [9]
Magie sichtbar machen (F)[3637] R: 1,5m/St / D: 1min/St Läßt alle aktiven Zauber in 30 cm /Stufe Umkreis eine sichtbare Aura haben. Jede Quelle kann eigene Farben haben und die Auren können nur für den Zaubernden sichtbar sein.	Magische Verteidigung [14]
Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V Der Zaubernde kann von bis zu drei anderen Zaubernden Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Zaubernden (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).	Magie verschmelzen [30]
Magie verstärken (F)[15948] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde verstärkt eine bereits in einem Gegenstand vorhandene Magie, indem er die Differenz zwischen der Stufe des Originals und dem gewünschten Ergebnis ausgleicht. Hierbei muss er einen zusätzlichen Zauber pro 10 angefangene Stufen aufwenden, z. B. würde die Erhöhung eines Flugzaubers von 45m/KR auf 150m/KR 1 Zauber kosten (Zauberspruch der Stufe 7 auf Zauberspruch der Stufe 17 ist eine Erhöhung um 10 Stufen) plus diesen Zauber kosten. Die verstärkte Magie kann für die Dauer dieses Zaubers oder für die Dauer der verstärkten Magie (je nachdem, was kürzer ist) genutzt werden.	Meister des Absorbierens [20]
Magie widerstehen (D *)[7830] R: S / D: - Dieser Zauber zieht von einem Angriffsspruch (kein Elementenangriff) 1-50 ab.	Kampf [50]
Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.	Körper erhalten [16]
Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).	Verstand schützen [17]
Magie-Glücksbringer IV † (FU)[19321] R: B / D: V Wie Magie-Glücksbringer I, außer dass seine Boni für vier verschiedene magische Fertigkeiten gelten können, die zum Zeitpunkt seiner Herstellung ausgewählt werden.	Glücksbringer [18]
Magie-Metamorphose (F)[15302] R: 1Tag/St / D: B Die Magiefähigkeiten des Ziels (Gabe, Glaube, Geist und möglicherwiese auch Intelligenz) werden in solche umgewandelt, die der Zaubernde zuvor mit Magie-Metamorphose-Typisierung ermittelt hat.	Metamorphose [16]
Magie-Metamorphose-Typisierung (I)[15298] R: 15m / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Magieform zu analysieren (z. B. wie das Ziel mit Grund-, Götter-, mantal-, alter oder prosaischer Magie umgeht), die er später bei der Magie-Metamorphose verwenden kann.	Metamorphose [8]
Magieanalyse (I)[15766] R: 30m / D: - Ein Gegenstand, eine Person oder ein Ort kann untersucht werden, um festzustellen, ob er magisch ist, aus welchem Bereich er stammt, um eine allgemeine Vorstellung von seinem Ursprung und seiner grundlegenden Konfiguration zu erhalten (Art und ungefähres Niveau).	Analysen [16]
Magieegel (F)[19936] R: 30m / D: V Der MWW des Ziels beginnt pro Runde um 5 stetig abzunehmen, bis er vollständig auf 0 reduziert ist. Beachte, dass selbst wenn das Ziel seine Schutzzauber erneut wirkt, Schutzvorrichtungen reaktiviert usw., auch diese allmählich abnehmen, bis der Netto-Widerstandswurf-Bonus des Ziels 0 beträgt. Sobald der Widerstandswurf-Bonus des Ziels 0 beträgt, läuft der Zauber ab, woraufhin der Widerstandswurf-Bonus des Ziels in der folgenden Runde wieder auf den Normalwert zurückkehrt.	Spruchwächter [16]
Magieschreck (F)[19462] R: 30m / D: P Das Ziel widersteht Magie nur noch mit der Hälfte seines MWW.	Dunkle Flüche [30]
Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.	Körper erhalten [6]
Magisch verschließen (F)[4220] R: B / D: 1min/St Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.	Wege der Öffnung [2] und Wege des Entkommens [5]
Magische Dunkelheit (100m) (F)[4605] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit Radius 100m.	Dunkelheit [25]
Magische Dunkelheit (30m) (F)[4601] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit Radius 30m.	Dunkelheit [13]
Magische Dunkelheit (6m) (F)[4598] R: 30m / D: 1min/St Erzeugt eine magische Dunkelheit in der kein normales existieren kann. Magisches Licht muß einen Magieresistenzwurf machen (bis auf den Zauber `magisches Licht`)	Dunkelheit [10]
Magische Dunkelheit (F)[6513] R: 30m / D: 1min/St Erschafft eine mag. Dunkelheit mit 1,5m pro Stufe Radius. Kein nichtmagisches Licht kann darin existieren und magisches Licht (außer dem Zauber Magisches Licht) muß einen WW machen.	Ablenkung [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Magische Dunkelheit (F)[4878] R: B / D: 1min/St Verdunkelt einen Bereich von 30m Radius. Alle nicht magischen Lichtquellen verlöschen, magische Lichtquellen (z.B. Magisches Licht) müssen einen Widerstandswurf machen.	Licht formen [14] , Gesetz der Dunkelheit [17] , Gesetz des Lichts [18] , Leuchten [19] und Wege der Elemente [30]
Magische Fensterläden (F)[3265] R: 3m/St / D: 10min/St Erschafft einen magischen Schutz vor Öffnungen, der 1 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Spruch schützt Stufe Öffnungen mit einer Größe von maximal 0,1 m2 pro Stufe.	Befestigungen meistern [5]
Magische Gegenstände auflösen (F c)[3506] R: 3m / D: 1KR/St(C) Wie Metall auflösen, betrifft aber jeden mag. Gegenstand, dem der Widerstandswurf mißlang.	Gesetz der Säure [15]
Magische Gegenstände kombinieren (F)[15942] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann vorübergehend zwei magische Gegenstände zu einem Ganzen verbinden (wenn ihre Widerstandswürfe fehlschlagen). Wenn ein Gegenstand seinen Widerstandswurf schafft, während der andere Gegenstand diesen verfehlt, wird der Gegenstand, der seine Widerstandswurf verfehlt hat, zerstört (physisch intakt, aber nicht mehr magisch). Die Gegenstände müssen kompatibel sein, z. B. wären ein +20-Schwert und ein magischer Satz Dietrich unbrauchbar. Die Gegenstände werden „gemittelt", um den neuen Gegenstand zu erhalten, z. B. würde ein Zweihandschwert in Kombination mit einem Langschwert ein Anderthalbhänder ergeben. Die magischen Boni der beiden Gegenstände werden kombiniert, indem der Bonus des dominanten magischen Gegenstands zur Hälfte des Bonus des weniger wertvollen Gegenstands addiert wird. Ein +20-Schwert wird mit einem +10-Dolch zum Ork-Töten kombiniert. Der Dolch ist dominant (+10 (Bonus) +15 (Ork-Tötung) = 25), das Breitschwert = +20 – Der resultierende Gegenstand ist ein Kurzschwert, +20 (+10 (Dolch) +20/2 (Breitschwert) = +20), das Orks tötet. Wäre der Dolch hingegen nur +0 gewesen, hätte das Breitschwert dominiert und die resultierende Waffe wäre ein +20 (alles vom Breitschwert) Kurzschwert mit intermittierender Ork-Tötung (tötet Orks nur in 50 % der Fälle (die Hälfte der Dolchfähigkeit)) gewesen. Am Ende der Dauer werden die Gegenstände getrennt und kehren zu ihrem normalen Status zurück.	Meister des Absorbierens [14]
Magische Kreatur formen (F)[3685] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Kreatur formen II, aber der Zaubernde kann magische Kreaturen mit einer Intelligenz bis mittel erschaffen. Die Kreatur hat alle magischen Fähigkeiten des Originals, kann jedoch keine Zauber werfen.	Materie manipulieren [13]
Magische Legierung herstellen (F)[8049] R: B / D: - Vereinigt die erforderlichen Zusätze zu magischen Verbindung. Die magische Verbindung kann dann normal geschmiedet werden. Alle erforderlichen Elemente müssen genau abgewogen werden.	Schmieden [30]
Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.	Sinne meistern [9]
Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Zaubernde muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.	Gesetz der Gefängnisse [7]
Magische Untersuchung[16118] R: B / D: 24h Der Zaubernde erfährt, welche Verzauberungen in einen Gegenstand eingebettet werden können.	Wege der Verzauberung [1]
Magische Untersuchung (I)[15977] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden, besondere Sprüche der Mental- oder Göttermagie oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände oder Tränke eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [1] und Symbole einbetten [2]
Magische Untersuchung (I)[15888] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden, besondere Sprüche der Grundmagie oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [1] , Symbole einbetten [1] und Runen / Siegel einbetten [1]
Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Zaubernde 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`.	Wohltaten [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Magischen Gegenstand absorbieren (F)[15941] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde absorbiert einen magischen Gegenstand physisch in seinen Körper, um die Vorteile dieses Gegenstands zu nutzen. Beispielsweise absorbiert ein Zaubernder eine magische Ritterrüstung, die ihm eine entsprechende Haut-Rüstung (z.B: 11/11/11/1/19) verleiht. Die Zaubernde könnte auch ein +10-Schwert absorbieren, wodurch sie einen +10-Schwertangriff mit der Hand ausführen könnte. Am Ende der Wirkungsdauer kehrt der magische Gegenstand an den Ort zurück, an dem er sich beim Wirken dieses Zaubers befand. Der Gegenstand muss magisch sein, um die Veränderung zu bewirken. Normale oder einfach nur gut gefertigte Gegenstände können nicht absorbiert werden.	Meister des Absorbierens [13]
Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: - Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines magischen Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).	Forschungen [19] und Abschätzen [20]
Magischer Alarm (S *)[3619] R: S / D: 10min/St Warnt den Zaubernden, wenn ein Zauber, der gegen ihn gerichtet ist, den Radius überschreitet.	Magische Verteidigung [5]
Magischer Glücksbringer I † (FU)[19306] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni für eine beliebige magische Fertigkeit gelten, die zum Zeitpunkt der Herstellung des Talismans ausgewählt wird (z.B. Elementenangriffsboni eines Typs). Der Zaubernde muss bereits über gewisse Kenntnisse der zu verstärkenden Fertigkeit verfügen.	Glücksbringer [4]
Magischer Glücksbringer II † (FU)[19311] R: B / D: V Wie Magischer Glücksbringer I, außer dass seine Boni für zwei verschiedene magische Fertigkeiten gelten können, die zum Zeitpunkt seiner Herstellung ausgewählt werden.	Glücksbringer [9]
Magischer Glücksbringer III † (FU)[19315] R: B / D: V Wie Magischer Glücksbringer I, außer dass seine Boni für drei verschiedene magische Fertigkeiten gelten können, die zum Zeitpunkt seiner Erschaffung ausgewählt werden.	Glücksbringer [13]
Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C Der Zaubernde kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.	Meister der Wahrnehmung [17]
Magischer Stein (F)[6226] R: B / D: 1h/St Wie 5), aber Dauer ist 1h/St und die Explosion hat einen Radius von 1,5 m (es können mehrere Personen getroffen werden).	Steine meistern [9]
Magischer Stein (F)[6223] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde präpariert einen kleinen Stein (ca. 0,25 kg). Präparieren dauert entweder 10min/St oder bis der Stein auf etwas aufprallt. Wenn der Stein aufprallt (fallen gelassen wird, mit einer Schleuder benutzt wird o.ä.), so explodiert er. Jeder im Radius von 0,5m bekommt einen Angriff wie bei 4). Gewöhnlich trifft es nur die getroffene Person.	Steine meistern [5]
Magischer Trank I (F)[4750] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann eine Dosis eines Tranks herstellen, in den ein Spruch der 1. Stufe eingebettet ist.	Magie der Tränke [4]
Magischer Trank II (F)[4752] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-2.	Magie der Tränke [6]
Magischer Trank III (F)[4754] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-3.	Magie der Tränke [8]
Magischer Trank IV (F)[4757] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-4.	Magie der Tränke [11]
Magischer Trank IX (F)[4765] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-9.	Magie der Tränke [19]
Magischer Trank V (F)[4759] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-5.	Magie der Tränke [13]
Magischer Trank VI (F)[4761] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-6.	Magie der Tränke [15]
Magischer Trank VII (F)[4762] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-7.	Magie der Tränke [16]
Magischer Trank VIII (F)[4764] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-8.	Magie der Tränke [18]
Magischer Trank X (F)[4766] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-10.	Magie der Tränke [20]
Magisches Holz bearbeiten[16006] R: S / D: 24h Wie Holz bearbeiten, außer dass magisches Holz bearbeitet werden kann.	Organisches bearbeiten [30] und Wege des Bauens [50]
Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St Wie Licht (3m), aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.	Gesetz des Lichts [17] , Leuchten [18] und Lichtmagie [20]
Magisches Licht (F)[5045] R: B / D: 1min/St Wie Licht, aber Radius ist 30m und Dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.	Wege der Elemente [20]
Magisches Licht (F)[4876] R: B / D: 1min/St Durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit in 30mR und erhellt den ganzen Wirkungsbereich auf volles Tageslicht.	Licht formen [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Magisches Licht I (F)[5728] R: B / D: 1min/St Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.	Wege des Lichts [9]
Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.	Wege des Lichts [17]
Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C Der Zaubernde verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).	Meister der Wahrnehmung [10]
Magischischen Gegenstand verschlingen (F)[15943] R: B / D: P Der Zaubernde absorbiert alle Fähigkeiten eines Gegenstands und wandelt sie in Zauberum, die er erhält. Dies kann „blind" geschehen, d. h. ohne die Fähigkeiten eines „verschlungenen" Gegenstands zu kennen, aber der Zaubernde kann einen Burnout erleiden (siehe Abschnitt 7.0 RMCII), wenn er mehr Zauber erhält, als er normalerweise besitzen könnte. Der Zaubernde erhält pro (angefangene) 2 Speicherplätze, die die magischen Fähigkeiten des Gegenstands belegen, einen Zauber.	Meister des Absorbierens [15]
Magnetball (12m R) (E)[14333] R: 45m / D: - Wie Magnetball (3m R), jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.	Gesetz des Magnetismus [17]
Magnetball (3m R) (E)[14323] R: 30m / D: - Ein Ball aus magnetischer Kraft mit einem Durchmesser von 0,3m wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Schock, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1 , 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.	Gesetz des Magnetismus [7]
Magnetball (6m R) (E)[14327] R: 45m / D: - Wie Magnetball (3m R), jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.	Gesetz des Magnetismus [11]
Magnetbolzen (30m) (E)[14321] R: 30m / D: - Ein Magnetbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Wasser, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1 , 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.	Gesetz des Magnetismus [5]
Magnetbolzen (60m) (E)[14325] R: 60m / D: - Wie Magnetbolzen (30m), aber mit einer Reichweite von 60m.	Gesetz des Magnetismus [9]
Magnetbolzen (90m) (E)[14330] R: 90m / D: - Wie Magnetbolzen (30m), aber mit einer Reichweite von 90m.	Gesetz des Magnetismus [14]
Magnetbolzen (F)[3661] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kontrolliert die Bewegungen einer magnetischen Welle. Resultat ist ein Magnetbolzen. Trefferergebnis auf der Lichtbolzenangriffstabelle mit kritischen Treffern durch Aufprall, Hitze und Elektrizität (bei mehrfachen).	Magnetische Wege [12]
Magnetfeld (F)[14319] R: B / D: 1KR/St Versieht einen beliebigen Teil eines metallischen Objekts mit einem Magnetfeld mit 0,3m/St Radius. Die Feldstärke ist 1Unit/St.	Gesetz des Magnetismus [3]
Magnetische Energie (F)[3667] R: S / D: 1KR/St Wandelt magnetische Energie in Energiepunkte zum Zaubern um. Der Zaubernde erhält 2 EP pro KR.	Magnetische Wege [18]
Magnetische Vibrationen (F)[3666] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde kann ein Feld vibrierender magnetischer Felder erzeugen, die eine Menge Dinge machen können. z.B. können sie ein Objekt reinigen, das sie passiert, sie können Objekte (bis 30 cm / Stufe lang) schneiden (auch sehr harte), sie können ein Objekt (Holzpflock) durch ein anderes (Stein) hindurchtreiben usw.	Magnetische Wege [17]
Magnetischer Behälter (F)[3671] R: 3m/St / D: 1KR/St Erschafft ein magnetisches Feld mit einer Größe von 3 m³ pro Stufe. Das Feld hält sogar Antimaterieexplosionen aus. Gelingt einem Ziel der Reaktionswurf -30 nicht, ist es für die Dauer des Spruchs gefangen, wenn es nicht durch andere als physische Methoden entkommt.	Magnetische Wege [30]
Magnetischer Druck (F)[3669] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann magnetische Felder bündeln und in andere elektromagnetische Spektren umwandeln (von Röntgenstrahlen über UV- und normales Licht bis Infrarot, was immer es gibt). Natürlich muß der Zaubernde genau wissen, was er macht, sonst sind die Effekte höchstens zufällig und können dem Zaubernden und seiner Umgebung stark schaden.	Magnetische Wege [20]
Magnetischer Sturm (F)[3670] R: 30m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde erschafft einen geringen magnetischen Sturm (bis 3000 m³ pro Stufe in der Umgebung), sehr ähnlich zum Nordlicht. Magnetische und elektrische Effekte sind unvorhersehbar in der Gegend (kein Kompaß!), es entstehen Lichter und ein Schimmern in der Luft.	Magnetische Wege [25]
Magnetisieren (F)[14318] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde heftet zwei metallische Objekte durch Magnetismus aneinander. Die Stärke der Verbindung beträgt 1 Unit/St.	Gesetz des Magnetismus [2]
Magnetisieren (F)[3658] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann ein Objekt bis 0,03 m³ / Stufe, das normalerweise nicht magnetisierbar ist, magnetisieren (Holz, Stein, usw.).	Magnetische Wege [8]
Magnetismus entdecken (I)[14317] R: 15m / D: 1KR/St Der Zaubernde entdeckt magnetische Felder und ihre relative Stärke.	Gesetz des Magnetismus [1]
Magnetismus entdecken (I)[3651] R: B / D: - Der Zaubernde kann feststellen, wie stark magnetisch ein Objekt ist.	Magnetische Wege [1]
Magnetokinese (C)[14328] R: 7,5m / D: C Der Zaubernde kann ein Metallobjekt "ergreifen" und 0,3m/St pro KR bewegen. Die Stärke ist gleich der zehnfachen Stufe in Units.	Gesetz des Magnetismus [12]
Magnetschild I (F)[14322] R: S / D: C Erschafft ein magnetisches Kraftschild, das Metallwaffen anzieht. Allen Trägern von Metallwaffen, die direkt vor dem Schild stehen (2 angrenzende Felder auf sechseckigem Bodenplan) muss ein Magieresistenzwurf gelingen, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet, ansonsten haften ihre Waffen an dem Magnetschild. Nahkampf-Attackewürfe gegen den Zaubernden werden um 4 erschwert. Wenn die Attacke aufgrund dieser Erschwernis fehlschlägt, haftet die Waffe an dem Magnetschild. Das Schild schwebt in einem Abstand von höchstens 0,3m vor dem Zaubernden (der Zaubernde kann die Orientierung jede Sekunde neu bestimmen). Angehaftete Waffen können mit einer gelungenen vergleichenden Stärke-Probe mit einem Abzug von 5/Stufe des Zaubenden gegen die Gabe des Zaubernden vom Schild abgelöst werden.	Gesetz des Magnetismus [6]
Magnetschild II (F)[14329] R: S / D: C / WW:-10 Wie Magnetschild I, aber es funktioniert wie ein Mannschild, der Magieresistenzwurf wird mit -10 modifiziert und Fernkampf-Attacken werden mit -6 modifiziert.	Gesetz des Magnetismus [13]
Mähen (F)[8269] R: Sicht / D: P Schneidet ein Gebiet von Pflanzen.	Gesetz des Farmers [7]
Make-up (F)[8134] R: B / D: - Der Zaubernde kann einen Körper mit künstlichen Pigmenten bedecken.	Kleidung meistern [14]
Makel erschaffen / verschwinden lassen (F)[8440] R: B / D: P Entfernt oder erschafft Muttermale, Narben, Tätowierungen, Leberflecken usw.	Wege des Äußeren [17]
Malaria (F)[6358] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Malaria. Nach anfänglich hohem Fieber, Delirium, Koma, und Unfähigkeit, irgend etwas zu tun (hält 3 Tage bis 2 Wochen an), wird das Opfer immer mal wieder Rückfälle wie oben bekommen.	Krankheiten [11]
Manie / Depression heilen (H)[7905] R: B / D: P Heilt Depressionen und manische Depressionen.	Verstand heilen [12]
Manifestation aufheben (F)[15177] R: 15m / D: 1min/St Der Zaubernde entzieht einem Geist für die Dauer des Zaubers seine Manifestation(en), wodurch er immateriell wird und nicht mehr mit der materiellen Welt interagieren kann (außer durch einen Willenskampf). Der Geist erhält einen Widerstandswurf.	Manifestierung des Geistes [6]
Manifestation II (F)[15181] R: 15m / D: 1min/St Dieser Zauber ermöglicht es einem Geist, für die Dauer des Zaubers zwei beliebige Manifestationen (olfaktorisch, akustisch, visuell, taktil) zu erhalten.	Manifestierung des Geistes [10]
Manifestierten Geist analysieren (I)[15175] R: 30m / D: 1min/St Mit diesem Zauber kann der Zaubernde jeden Geist identifizieren, auf den Manifestationszauber wirken, sowie die allgemeine Art des Geistes, seine ungefähre Stufe und die durch die Manifestation verursachte Verunreinigung.	Manifestierung des Geistes [4]
Manifestierten Geist erkennen (I)[15172] R: 30m / D: 1min/St (C) Dieser Zauber ermittelt, ob sich in einem 3 Meter durchmessenden Bereich ein manifestierter Geist befindet. Durch Konzentration kann der Zaubernde jede Runde einen anderen Bereich untersuchen.	Manifestierung des Geistes [1]
Manifestierung III (F)[15186] R: 15m / D: 1min/St Wie Manifestation II, außer dass drei beliebige Manifestationen möglich sind.	Manifestierung des Geistes [15]
Maniküre (F)[8428] R: B / D: P Der Zaubernde kann Nägel schneiden, säubern und feilen. Heilt jedes Nagelproblem und eignet sich zum Krallenschärfen.	Wege des Äußeren [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Manipulation I (F)[14280] R: V / D: C Erzeugt ein bandförmiges Kraftfeld, das eine Länge von bis zu 0,3m/St hat und z.B. als Seil oder als Bogensehne verwendet werden kann. Es gehorcht dem Willen des Zaubernden und kann auch als große Peitsche (2 TW, KT 1-4) mit einem Pool gleich dem aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator eingesetzt werden. Die Schadenskategorie errechnet sich aus 4xGabe+3xPool. Der Pool für Ausweichen ist gleich dem Angriffspool, der Rüstungsschutz ist 20/20/20/20/20. Das Band kann nur durch einen kritischen Treffer (mit mehr als 20 TP; es muss nicht ein Vielfaches des Rüstungsschutzes übertroffen werden, wie bei Rüstungen) oder eine Belastung von mehr als 12,5 kg/St zerstört werden. Ein Teil des Bandes muss immer in der Hand des Zaubernden sein.	Gesetz der Kraft [4]
Manipulation II (F)[14284] R: 15m / D: C Erzeugt zweidimensionale Kraftfelder mit einer Gesamtgröße von 0,09 m²/St (= 9dm²/St), die der Zaubernde beliebig formen und verändern kann. Es können z.B. einfache ebene Formen wie Treppen, Rampen, Wände, Regenschirme usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Kraftfelder brauchen keinen Auflagepunkt, können also frei im Raum positioniert werden.	Gesetz der Kraft [9]
Manipulation III (F)[14291] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann dreidimensionale Objekte, die aus Kraftfeldern bestehen erschaffen und manipulieren. Das Volumen der Kraftfelder darf 0,027 m³ pro Stufe des Zaubernden nicht überschreiten. Die Anordnung der Objekte im Raum ist beliebig. Es können einfach Körper wie Würfel, Kugeln, Zylinder, Pyramiden usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Objekte werden durch kritische Treffer sofort zerstört.	Gesetz der Kraft [17]
Manipulation meistern (U)[20003] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Der Zaubernde kann einmal pro Runde einen beliebigen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste einsetzen.	Zauber manipulieren [50]
Männer bezaubern III (M)[14606] R: 15m / D: C Die Zaubernde bezaubert 3 Männer mit ihrer bezaubernden Rede und lässt sie ihre Umgebung vergessen. Sie werden ihr weiter zuhören, solange sie weiterredet.	Wege der Anziehung [3]
Männer bezaubern X (M)[14613] R: 10m / D: C Wie Männer bezaubern III, jedoch können bis zu 10 Ziele beeinflusst werden.	Wege der Anziehung [10]
Männer verführen (M)[14614] R: 3m / D: Spez. Ein Ziel wird „verführt“ und wird, wenn es richtig manipuliert wird, das tun, was der Zaubernde wünscht. Der Zauber hält so lange an, wie der Zaubernde das Opfer nicht zu hart zurückweist/abweist. Der Widerstandswurf gegen diesen Zauber wird direkt von der „Keuschheit/Tugend“ des Opfers sowie den Umständen des Anlasses beeinflusst. Alternativ kann dieser Zauber auch als doppelt so starker Verführungszauber behandelt werden, der dem Zaubernden einen Bonus von +50 auf seine Verführungsfertigkeit gewährt.	Wege der Anziehung [11]
Mantel des Ichs (F c)[6932] R: S / D: C Der Zaubernde verschwimmt mit dem Hintergrund. Bonus von 75 auf das Talent sich Verstecken. Der Zaubernde darf sich nicht bewußt bewegen, ohne den Effekt zu zerstören.	Verkleidungen der Natur [5]
Manuskript trocknen (F)[8407] R: B / D: P Der Zaubernde kann jede Feuchtigkeit aus einem Buch, Text, Rolle o.ä. entfernen.	Bibliothek meistern [8]
Manuskript verjüngen (F)[8420] R: B / D: P Verjüngt ein Manuskript, Buch o.ä. von dem der Zaubernde ein größeres Stück hat komplett. So kann man angebrannte, Verwässerte, Verblaßte o.ä. Schriften wieder lesbar machen.	Bibliothek meistern [20]
Manuskripte restaurieren I (F)[15801] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, die Auswirkungen der Zeit auf ein bestimmtes Buch, eine Schriftrolle oder ein Pergament (und ähnliche Objekte) um 1 Jahr/Stufe des Zaubernden zu reduzieren. Dieser Zauber repariert auch alle Schäden am Manuskript, um es wieder in seinen ursprünglichen Zustand zu versetzen, einschließlich Risse, Einrisse, Löcher, Flecken, Quetschungen, Tintenflecken, Wasser- und Hitzeschäden, Risse, Bindungsprobleme usw. Es ersetzt zwar keine fehlenden Seiten, aber es ersetzt die grundlegende Bindung und den Einband. Magische Manuskripte können ebenfalls restauriert werden, allerdings stellt dieser Zauber weder die Magie noch die Zauber (aktiv oder inaktiv – er stellt aber das darin eingeschriebene Zauberwissen wieder her) des Manuskripts wieder her.	Meister des Wissens [8]
Manuskripte restaurieren II (F)[15805] R: B / D: P Wie Manuskripte restaurieren I, außer dass die Auswirkungen der Zeit um 10 Jahre pro Stufe des Zaubernden behoben werden.	Meister des Wissens [12]
Manuskripte restaurieren III (F)[15809] R: B / D: P Wie Manuskripte restaurieren I, außer dass die Auswirkungen der Zeit um 100 Jahre pro Stufe des Zaubernden behoben werden.	Meister des Wissens [18]
Markieren (F)[8248] R: B / D: P Der Zaubernde plaziert einen bestimmten Preis auf ein bestimmtes Objekt. Wenn jemand das Objekt berührt, weiß er sofort, was es kostet.	Gesetz des Handelns [10]
Markieren (F)[4047] R: B / D: V Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.	Gesetz der Gefängnisse [3]
Martern (F)[19471] R: 3m/St / D: P Verursacht beim Ziel Blutungen mit einer Rate von bis zu 1 Schadenspunkt pro KR pro 10 Fehlwurf. Die Blutungsstelle ist zufällig. Die Blutung dauert so lange, bis sie normal gestoppt wird.	Wege der Grausamkeit [9]
Maschine automatisieren (F)[3282] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde verzaubert eine Belagerungsmaschine, so daß sie ohne Bedienung weiter attackiert. Die benötigten Bolzen, Steine o.ä. müssen in der Nähe sein. Maschine greift weiterhin immer denselben Punkt an wie vorher.	Befestigungen meistern [30]
Maskerade (F *)[3828] R: V / D: V Verändert die Aura eines Zaubers zu der eines anderen Zaubers. So erscheint einem Ziel z.B. ein Verzaubern als Heilspruch o.ä.	Wege des Geheimen [18]
Massage (F)[8431] R: B / D: P Heilt Verspannungen und lockert die Gelenke. +5 auf Geschicklichkeit für die Dauer.	Wege des Äußeren [8]
Masse ändern (F *)[3851] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein kopiertes Objekt um ± 5% / Stufe verdichten. Objekt wird dadurch entweder kleiner oder größer als das Original, je nach Änderung. Zauber muß direkt vor dem ...kopieren-Zauber gesprochen werden.	Wege des Kopierens [18]
Maße ermitteln (I)[26758] R: S / D: - Ermöglicht dem Zaubernden, Gegenstände oder Substanzen genau zu vermessen. Die Maße werden in alchemistisch relevanten Einheiten angegeben: Karat, Gramm, Kubikzoll, Pfund, Unzen, Körner, Milliliter usw. Der Zaubernde erfährt nichts über die genaue Zusammensetzung des Gegenstandes oder Materials.	Alchemistische Vorbereitungen [2]
Maße meistern (I)[14455] R: V / D: 1min/St Wie Wahre Analyse, außer dass Entfernungen schätzen in alle Richtungen gleichzeitig wirkt und die Dauer 1 Minute/Stufe beträgt. Dieser Zauber kann das Sehen ersetzen und wirkt wie eine Art Sonar.	Wege des Schätzens [30]
Maße schätzen (I)[14447] R: 30cm / D: - Wie Gewichte schätzen, außer dass der Zaubernde Winkelmaße oder Luftdruck oder ... bestimmen kann.	Wege des Schätzens [9]
Maße speichern (I)[8124] R: S / D: P Erlaubt es dem Zaubernden alle relevanten Maße (Armlänge, Hals, Brust, Taille usw.) eines Ziels zu behalten.	Kleidung meistern [4]
Massenanalyse (I)[15772] R: 30m / D: 1KR/St Wie Analyse, außer dass ein Gegenstand/Runde untersucht werden kann.	Analysen [30]
Massenanalyse (I)[14452] R: V / D: 1KR/St Wie Analyse, außer dass pro Runde ein Gegenstand untersucht werden kann.	Wege des Schätzens [15]
Massenanalyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.	Wege der Erforschung [25] und Gesetz des Forschens [30]
Massenkonflikt (E)[28572] R: 30mR / D: - Wie Hauptkonflikt, außer dass alle in 30 Meter Umkreis um den Zaubernden betroffen sind.	Elementare Beschwörungen [25]
Massensiegel (F)[14996] R: B / D: 1KR/St Wie Siegel der Benommenheit, außer dass der Zaubernde ein Siegel pro KR einschreiben kann.	Gesetz der Runen [50]
Massenüberleben (D)[28449] R: 3mR / D: 1h Wie Überleben, wirkt jedoch auf alle Personen im Wirkungsbereich. Wenn sich ein betroffenes Ziel mehr als 3 Meter vom Zaubernden entfernt, verliert der Zauber seine Wirkung auf dieses Ziel; dies gilt auch dann, wenn sich das Ziel wieder in den Wirkungsbereich zurückbewegt.	Gesetz der äußeren Ebene [15]
Massenverkleidung (P)[28440] R: 3mR / D: 1h Wie Verkleidung, außer dass sie alle Personen im Wirkungsbereich betrifft. Wenn sich ein betroffenes Ziel mehr als 3 Meter vom Zaubernden entfernt, verliert der Zauber seine Wirkung auf dieses Ziel; dies gilt auch dann, wenn sich das Ziel wieder in den Wirkungsbereich zurückbewegt.	Gesetz der äußeren Ebene [11]
Material biegen (F)[8350] R: B / D: C Der Zaubernde kann beliebiges Material bis 0,03 m³ / Stufe biegen. Nachdem es die neue Form erreicht hat, wird es so hart wie vorher. Magisches Material hat einen WW.	Gesetz der Struktur [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Material ersetzen (F)[8346] R: B / D: C Der Zaubernde kann 0,03 m³ / Stufe eines beschädigten oder zerstörten Materials mit vorhandenen entsprechenden Materialien ersetzen.	Gesetz der Struktur [15]
Material reparieren (F)[8353] R: B / D: - Der Zaubernde kann jedes beschädigte Material reparieren und sogar bis zu 0,03 m³ / Stufe ersetzen.	Gesetz der Struktur [30]
Material verschmelzen (F)[8354] R: B / D: - Der Zaubernde kann zwei beliebige Materialien miteinander verschmelzen, ohne daß es eine Naht gibt. Verbindung ist so stark wie das schwächere Material. Der Zaubernde kann 0,03 m³ pro 5 Stufen verbinden. So kann ein Zaubernder der 10. Stufe 0,03 m³ Metall mit 0,03 m³ Leder verbinden.	Gesetz der Struktur [50]
Mechanismus analysieren (I)[14448] R: B / D: - Wie Wissen über Schlösser oder Wissen über Fallen, außer dass der Zaubernde die gewonnenen Informationen später verwenden kann, um einen Duplikatschlüssel, eine entsprechende Falle usw. zu konstruieren (vorausgesetzt, er verfügt über die erforderlichen sekundären Fertigkeiten).	Wege des Schätzens [10]
Mechanismus entdecken (I)[14445] R: 30m / D: 1min/St Kann mit 75% Wahrscheinlichkeit jeden Mechanismus als Schloss, Falle, Wasseruhr, Toaster usw. identifizieren.	Wege des Schätzens [7]
Mechanismusanalyse (I)[15763] R: 3m / D: - Gibt dem Zaubernden einen Bonus von +20 auf die Arbeit mit dem jeweiligen Mechanismus und einen Bonus von +10 für jeden, dem er ihn beschreibt. Gibt dem Zaubernden außerdem Auskunft über die Natur und Herkunft des Mechanismus sowie darüber, wie er gewonnen und hergestellt wurde.	Analysen [13]
Meditation (U)[15191] R: S / D: C Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, die Proben zum Erreichen des Trancezustandes um 25 plus Stufe x 5 Punkte zu erhöhen. (statt 10 Malus also mindestens 20 Bonus)	Trance [1]
Meditation I (U•)[15841] R: S / D: C Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 10 erhöht.	Wissen aufnehmen [6]
Meditation III (U•)[15846] R: S / D: C Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 30 erhöht.	Wissen aufnehmen [11]
Meditation IV (U•)[15849] R: S / D: C Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 40 erhöht.	Wissen aufnehmen [14]
Meditation V (U•)[15852] R: S / D: C Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 50 erhöht.	Wissen aufnehmen [17]
Meditation VI (U•)[15854] R: S / D: C Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 60 erhöht.	Wissen aufnehmen [20]
Meeresreise (E)[25970] R: B / D: V Der Zaubernde kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zaubernde 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.	Gesetz des Wassers [22] , Wetter meistern [22] und Wege des Wetters [27]
Mehrere Foki (F)[28749] R: B / D: P Der Zaubernde bindet Foki an bestimmte Elemente seiner Persönlichkeit oder Psyche, sodass der Gegenstand nur für ihn allein und/oder bis zu einem anderen Ziel pro Stufe funktionieren.	Rituale beherrschen [7]
Mehrfache Dosen[16092] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur dass ein Tränke-Spruch mehrfache Dosen herstellen kann. Z.B. kann ein Tränke-V-Spruch 5 Dosen von einem Stufe-1-Spruch herstellen; oder einmal Stufe 3 und einmal Stufe 2; 2 Dosen Stufe 2 und 1 Dosis Stufe 1 etc.	Tränke / Gase herstellen [30]
Mehrfache Dosis (F)[4768] R: S / D: 24h Wie magischer Trank N, aber man kann mehrere Dosen niedrigerer Spruchstufen einbetten: z.B. mit einem Spruch mag. Trank V können 5 Dosen der Stufe 1 oder 1x Stufe 2 und 1x Stufe 3 hergestellt werden.	Magie der Tränke [30]
Mehrfache Formation I (F)[3694] R: 3m/St / D: 30min/St Wie oben, aber der Zaubernde kann bis zu Stufe magische und nichtmagische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis mittel erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.	Materie manipulieren [30]
Mehrfache Formation I (F)[3686] R: 3m/St / D: 15min/St Wie Kreatur formen II, aber der Zaubernde kann Stufe Lebewesen aus (Stufe / 100) m3 Protoplasma pro KR erschaffen. Die Kreaturen können unterschiedliche Gestalt haben und einzeln agieren.	Materie manipulieren [14]
Mehrfache Formation II (F)[3692] R: 3m/St / D: 20min/St Wie oben, aber der Zaubernde kann bis zu Stufe magische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis mittel erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.	Materie manipulieren [20]
Mehrfache Schläge II (F)[7875] R: B / D: 1KR/St Die Waffe kann doppelt so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur die halbe Zeit). Der Zaubernde bekommt aber einen Attacke-Malus von 3.	Ritter`s Waffen [5]
Mehrfache Schläge III (F)[7879] R: B / D: 1KR/St Die Waffe kann dreimal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Drittel der Zeit). Der Zaubernde bekommt aber einen Attacke-Malus von 4.	Ritter`s Waffen [9]
Mehrfache Schläge IV (F)[7884] R: B / D: 1KR/St Die Waffe kann viermal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Viertel der Zeit). Der Zaubernde bekommt aber einen Attacke-Malus von 5.	Ritter`s Waffen [14]
Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C Der Zaubernde kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.	Meister der Wahrnehmung [20]
Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).	Zuflucht des Verstandes [3]
Mehrfacher Zauber (U)[3995] R: S / D: 1KR/St Während der Dauer dieses Zaubers hat der nächste Elementenangriffsspruch des Zaubernden zwei Attacken. Der Zaubernde muß Energie für jede der beiden Attacken und für diesen Zauber ausgeben.	Zauber speichern [15]
Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.	Zauber verbessern II [10]
Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.	Zauber verbessern II [15]
Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.	Zauber verbessern II [20]
Mehrfachglyphe V (F)[14972] R: S / D: 10min/St Wie Mehrfachglyphen II, außer dass 5 Glyphen gleichzeitig gezeichnet werden können.	Gesetz der Glyphen [40]
Mehrfachglyphen II (F)[14959] R: B / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, zwei Glyphen gleichzeitig mit der Zauberzeit der Glyphe der höchsten Stufe zu zeichnen. Im Grunde genommen eine Glyphen-Phrase.	Gesetz der Glyphen [11]
Mehrfachglyphen III (F)[14965] R: S / D: 10min/St Wie Mehrfachglyphen II, außer dass 3 Glyphen gleichzeitig gezeichnet werden können.	Gesetz der Glyphen [17]
Mehrfachkreis II (U)[16462] R: 30m / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, zwei Kreise umeinander zu legen, wodurch ihre Wirkungen kombiniert werden, ohne sich gegenseitig aufzuheben. Wenn dieser Zauber nicht verwendet wird und sich zwei oder mehr Kreise beliebiger Art physisch oder in ihrer Wirkung überschneiden oder überlappen, werden beide aufgehoben, wobei als Rückkopplungseffekt 1/4 der momentanen Lebensenergie jedes Kreises auf den/die Zaubernden zurückfallen.	Kreise des Schutzes [5] und Kreise meistern [5]
Mehrfachkreis III (U)[16467] R: 30m / D: 10min/St Wie Mehrfachkreis II, außer dass dieser Zauber für bis zu 3 Kreise gilt.	Kreise des Schutzes [10] und Kreise meistern [20]
Mehrfachkreis IV (U)[16472] R: 30m / D: 10min/St Wie Mehrfachkreis II, außer dass dieser Zauber für bis zu 4 Kreise gilt.	Kreise des Schutzes [15]
Mehrfachkreis V (U)[16476] R: 30m / D: 10min/St Wie Mehrfachkreis II, außer dass dieser Zauber für bis zu 5 Kreise gilt.	Kreise des Schutzes [25]
Mehrfachpole (F)[3662] R: 3m/St / D: 1min/St Läßt ein Objekt mehr (oder weniger) als zwei Pole haben. Das verändert die Interaktion zwischen diesem und anderen Objekten beträchtlich, da jeder einzelne Pol natürlich wirkt.	Magnetische Wege [13]
Meiose (F)[16250] R: B / D: - Der Zaubernde 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.	Wege der Genetik [10]
Meißel (F)[8335] R: S / D: C Wie Hammer, erschafft aber einen Meißel.	Gesetz der Struktur [4]
Meister des Besiegens (U F)[3784] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.	Wege des Besiegens [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Meister des Untoten meistern (F*)[15675] R: 30m / D: V Wie Wahres Untote meistern, aber die Untoten werden permanent gemeistert bis diese entweder entlassen, zerstört oder durch einen anderen Zaubernden kontrolliert oder gemeistert werden.	Tote meistern [50]
Meisterschaft der Verlockung (M)[27921] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann für die Dauer des Spruchs beliebige, niederstufige Zauber dieser Liste sprechen, ohne weitere Zauberpunkte aufwenden zu müssen.	Verlockungen [50]
Menge abschätzen (F)[3786] R: B / D: - Der Zaubernde kann exakte Mengen schätzen (in Gramm, Unzen, Tropfen o.ä.)	Wege des Experimentierens [2]
Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.	Tore meistern [20]
Mentale Geste (F*)[20008] R: 30m / D: 1Zauber Der nächste Zauber des Ziels kann ohne Strafen dafür gewirkt werden, dass es seine Hände nicht frei hat (dieser Zauber erfordert keine somatische Komponente). Wenn er mit einem Elementarzauber verwendet wird, erhält das Ziel keinen Bonus für gerichtete Zauber.	Zauberkontrolle [6]
Mentale Sprache (1.5Km/St) (I c *)[7721] R: 1,5km/St / D: C Wie oben mit Radius 1,5Km/Stufe.	Durch den Geist reden [50]
Mentale Sprache (100m) (I c *)[7714] R: 100mR / D: C Wie oben mit Radius 100m.	Durch den Geist reden [15]
Mentale Sprache (30m) (I c *)[7712] R: 30mR / D: C Wie oben mit Radius 30m.	Durch den Geist reden [12]
Mentale Sprache (3m) (I c *)[7710] R: 3mR / D: C Der Zaubernde kann an alle Leute in bis zu 3m Entfernung seine Gedanken übertragen.	Durch den Geist reden [9]
Mentale Sprache (600m) (I c *)[7718] R: 600mR / D: C Wie oben mit Radius 600m.	Durch den Geist reden [20]
Mentale Zunge (1.5Km/St) (I c *)[7719] R: 1,5km/St / D: C Wie oben mit 1.5Km pro Stufe Reichweite.	Durch den Geist reden [25]
Mentale Zunge (1500m) (I c *)[7716] R: 1500m / D: C Wie oben mit 1500m Reichweite.	Durch den Geist reden [18]
Mentale Zunge (150m) (I c *)[7709] R: 150m / D: C Wie oben mit 150m Reichweite.	Durch den Geist reden [6]
Mentale Zunge (300m) (I c *)[7711] R: 300m / D: C Wie oben mit 300m Reichweite.	Durch den Geist reden [10]
Mentale Zunge (30m) (I c *)[7708] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann mit jedem anderem denkendem Wesen mental reden.	Durch den Geist reden [3]
Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: - Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zaubernden muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St	Gesetz der Kraft [6] und Telekinese [10]
Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.	Zuflucht des Verstandes [7]
Mentales einordnen (I *)[7693] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde erfährt die Rasse, den Beruf, die Zunft und den MAW eines Wesens.	Anwärtigkeit [6] , Visionen des Geistes [6] , Wahre Wahrnehmung [6] und Sternensinne [9]
Mentales Muster speichern (I *)[7692] R: 3m/St / D: - Wie Fühlen, aber der Zaubernde speichert das mentale Muster des Wesens, es kann später benutzt werden, um ein Wesen durch Richtung oder Finden zu lokalisieren.	Anwärtigkeit [5] und Sternensinne [5]
Mentales Muster speichern (I*)[15515] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde speichert das mentale Muster des Ziels; kann später verwendet werden, um eine bestimmte Person durch Finden zu lokalisieren.	Wahre Wahrnehmung [3]
Mentalistensprache (30m) (I c *)[7707] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann mental mit jedem anderem Magiekundigen der Mentalmagie reden.	Durch den Geist reden [1]
Mentalistenverschmelzung (P c)[7724] R: B / D: C Erlaubt zwei Magiekundigen der Mentalmagie, Gedanken und Energiepunkte auszutauschen.	Geist verschmelzen [4]
Mentalmagie analysieren (I)[6537] R: 30m / D: - Wie Prosaische Magie analysieren, analysiert aber einen Spruch der Mentalmagie.	Untersuchungen [19]
Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [11]
Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [15]
Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.	Wege der Gegenzauber [6]
Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.	Wege der Gegenzauber [3]
Mentalmagie brechen (F)[3629] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Wie oben, aber gegen Mentalmagie.	Magische Verteidigung [9]
Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.	Wege der Entdeckung [2]
Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [1] , Abschätzen [2] und Entdeckung meistern [3]
Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Schutz vor Zaubern [8] , Schutzzauber [10] und Spruchschutz [13]
Mentalmagie Schild (F)[3641] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.	Magische Verteidigung [16]
Mentalmagie übertragen (F)[3546] R: V / D: V Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Mentalmagie.	Kristallvisionen [14]
Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.	Gegenzauber [15]
Mentalmagie unterdrücken (F)[27810] R: V / D: P Wie Göttermagie unterdrücken, außer dass Mentalmagie unterdrückt wird.	Erdknoten meisten [18]
Mentalmagie Vermehrung (F)[3479] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magiekundige der Mentalmagie.	Gesetz der Magie [13]
Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.	Schutz vor Zaubern [20]
Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.	Schutzzauber [25] und Spruchschutz [30]
Mentalmagie-Glücksbringer † (FD)[19323] R: B / D: V Wie der Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen auf Mentalmagie basierende Angriffe wirken.	Glücksbringer [20]
Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.	Wege der Gegenzauber [18]
Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St(C) Erschafft ein Duplikat des Zaubernden, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Zaubernde auch macht.	Ummantelung [10]
Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie oben mit zwei Duplikaten.	Ummantelung [20]
Mentalmagietreffer (F)[14000] R: B / D: 1KR/St Wie Grundmagietreffer, betrifft aber Mentalmagie.	Waffen des Chaos [18]
Metabolismus kontrollieren (U)[8114] R: S / D: P Der Zaubernde kann seinen Stoffwechsel um ± 10% pro Stufe verändern. So kann er sich schneller erholen (von Erschöpfung, Wunden, Ermüdung usw.). Der Zaubernde benötigt dementsprechend mehr oder weniger Essen. Zauber erlaubt keine Geschwindigkeits-Zauber Effekte.	Körper meistern [17]
Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: - Gibt Herkunft und Art eines Metalls an und wann und wie bearbeitetes Metall gewonnen und bearbeitet wurde.	Wege der Erforschung [4] und Untersuchungen [9]
Metall analysieren (I)[3884] R: B / D: - Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.	Wissen über Metall [1]
Metall auflösen (F c)[3496] R: 3m / D: 1KR/St(C) Wie Stein auflösen, betrifft aber Metall.	Gesetz der Säure [5]
Metall desintegrieren (F)[3903] R: 30m / D: P Lässt 0,03m³ Metall verschwinden.	Wissen über Metall [20] , Gesetz der Erde [25] und Erdmeister [25]
Metall einfrieren (F)[5090] R: 3m / D: 24h Wie Festes einfrieren, kühlt aber Metall bis zu einem Punkt ab, wo es besonders spröde wird (nur 1 Objekt). Erhöht den Bruchfaktor um 50%. Jede folgende Minute sinkt der Bruchfaktor wieder um 5%, bis auf den normalen Wert.	Gesetz des Eises [13]
Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.	Festes manipulieren [5]
Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.	Festes manipulieren [2]
Metall formen[27035] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden ein Stück Metall makellos in die gewünschte Form zu bringen. Die Zeit, die normalerweise für die Formung des Metalls benötigt wird, wird halbiert.	Bauwerke [12]
Metall formen (F)[7271] R: B / D: P Wie Stein formen, betrifft aber Metall.	Festes manipulieren [25]
Metall gravieren[27030] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden ein Metallstück mit dem gewünschten Design zu gravieren. Die Zeit, die normalerweise für die Gravur dieses Metall zu gravieren, wird halbiert.	Bauwerke [10]
Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Zaubernden ab.	Wege der Konstruktionen [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Metall härten (F)[8044] R: B / D: - Der Zaubernde kann die Temperatur eines Schmiedestücks regulieren, und es so härten. Dieser Zauber kann nicht dazu genutzt werden, Metall auf Schmiedetemperatur zum Schmieden zu bringen.	Schmieden [17]
Metall heilen I (H)[14695] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 30 Liter verrostetes oder korrodiertes Metall zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [4]
Metall heilen II (H)[14700] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 150 Liter verrostetes oder korrodiertes Metall zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [9]
Metall heilen III (H)[14704] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 300 Liter verrostetes oder korrodiertes Metall zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [13]
Metall heilen IV (H)[14709] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 1500 Liter verrostetes oder korrodiertes Metall zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [18]
Metall heilen V (H)[14713] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 60 Liter pro Stufe verrostetes oder korrodiertes Metall zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [30]
Metall lokalisieren (P)[3887] R: 3m/St / D: 1min/St Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallerzader in Reichweite an.	Wissen über Metall [4]
Metall meistern (F)[3909] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.	Wissen über Metall [50]
Metall schärfen I (F)[3886] R: B / D: 24h Der Zaubernde schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.	Wissen über Metall [3]
Metall schärfen III (F)[3890] R: B / D: 24h Wie Metall schärfen I, wirkt aber auf drei Waffen mit Bonus +1, bei zwei Waffen auf eine +1 und eine +2 oder auf eine +3.	Wissen über Metall [7]
Metall schärfen V (F)[3895] R: B / D: 24h Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.	Wissen über Metall [12]
Metall schmelzen (F)[8304] R: B / D: - Schmilzt 0,5 kg / Stufe Metall einer Sorte in einen Block.	Gesetz des Bergbaus [19]
Metall verbiegen (F)[3888] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.	Wissen über Metall [5]
Metall verbrennen (F)[5112] R: 30m / D: 1KR/St Läßt ein metallisches Objekt mit max. St/2 Kg in Flammen ausbrechen. Wenn ein Lebewesen das Objekt trägt, bekommt es einen Widerstandswurf. Geht er fehl, bekommt das Wesen einen kritischen Treffer durch Hitze. Schwere des Treffers je nach Körperstelle, an der der Gegenstand getragen wird.	Gesetz des Feuers [15] und Feurige Wege [16]
Metall zerschmettern (F)[3900] R: 30m / D: - Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.	Wissen über Metall [17]
Metall zu Staub (F)[5432] R: 30m / D: P Verwandelt 3m³ Metall in Staub.	Festes zerstören [15]
Metallanalyse (I)[15754] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von Naturmetall sowie darüber, wann und wie bearbeitetes Metall gewonnen und bearbeitet wurde.	Analysen [4]
Metallbolzen (100m) (E)[3894] R: 100m / D: - Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.	Wissen über Metall [11]
Metallbolzen (150m) (E)[3899] R: 150m / D: - Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.	Wissen über Metall [16]
Metallbolzen (E)[3889] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Zaubernden. Wird wie ein normaler Bolzen einer Leichten Armbrust behandelt (Angriff mit Elementenangriffstabelle, Trefferpunkte auf der Tabelle für leichte Armbrust, Kraft = Ergebnis des Angriffwurfes (unmodifiziert). Wenn der Bolzen entstanden ist, wird er wie ein normaler Angriff mit Fernkampfwaffen behandelt.	Wissen über Metall [6]
Metalle trennen (F)[8048] R: B / D: - Der Zaubernde kann jedes normale Metall in seine Elemente trennen. So kann man Eisen aus Eisenerz separieren oder Titanium in Stahl, Titan und Aluminium trennen.	Schmieden [25]
Metallfeuer (F)[3898] R: 30m / D: 1min/St Läßt jedes metallene Objekt bis zu 0,5 Kg pro Stufe in Flammen ausbrechen. Wenn das Objekt an einem Lebewesen ist, bekommt es einen Widerstandswurf, wenn dieser fehlgeht, so bekommt das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Stelle, an der das Objekt getragen wird.	Wissen über Metall [15]
Metallfeuer (F)[3386] R: 30m / D: 1KR/St Läßt ein metallisches Objekt mit max. Stufe / 2 Kg in Flammen ausbrechen. Wird das Objekt getragen, hat es einen WW. Geht er fehl, erhält das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Körperstelle, an der die Sache getragen wird.	Feuer [13]
Metallsicht (I)[3904] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.	Wissen über Metall [25]
Metallsicht (U)[15504] R: S / D: C Wie Eisensicht, außer dass jedes nicht verzauberte Metall durchschaut werden kann.	Wahre Sicht [11]
Metallsprache (I)[3896] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenem Objekt unterhalten.	Wissen über Metall [13]
Metallsturm (E)[3908] R: 1,5km / D: 1h Beschwört die Mächte der Natur in einem furchtbaren Gewitter: schwerer Regen, Metallhagel (krit. Treffer `D` durch Aufprall), 40 - 100 km/h Windgeschwindigkeit, Blitze (zufällig) und ein Blizzard (wenn Klima stimmt). Kann um bis zu 1h pro Stufe verlegt werden bei den Spruchvorbereitungen.	Wissen über Metall [45]
Metalltür (F)[7266] R: B / D: P Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.	Festes manipulieren [16]
Metallwall[27051] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft eine Wand aus Eisen, Kupfer, Bronze, Messing, etc. (nichts Wertvolles) mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Diese Wand kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche stehen.	Bauwerke [20]
Metallwall (E)[3891] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Metallwall der Maße 3 x 3 x 0,3 m, der auf einer festen Oberfläche stehen muß.	Wissen über Metall [8]
Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [25]
Meucheln (M)[7664] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Verprügeln, aber das Ziel wird sich denjenigen merken, und später versuchen ihn zu meucheln.	Verstand unterwandern [25]
Mikroskopische Analyse (I U)[6541] R: S / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann mit seinem nächsten Zauber Informationen auf mikroskopischer Ebene sammeln.	Untersuchungen [30]
Milch (F)[8266] R: Sicht / D: P Melkt ein Milchproduzierendes Tier in einen darunter stehenden Eimer.	Gesetz des Farmers [4]
Milch (F)[8053] R: S / D: P Läßt ein Tier die Milch in einen darunter stehenden Eimer entleeren.	Wege der Tierhaltung [3]
Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.	Geburtshilfe [7]
Minderen Tiefenerdgeist beschwören (FM)[14626] R: 3m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 1 minderen Tiefenerdgeist beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der mindere Tiefenerdgeist im Wirkungsbereich des Zaubers bleiben.	Eingebungen der tiefen Erde [4]
Minderer Druidenstab (F)[6127] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein passendes Stück Eiche, Esche, Eibe, Ulme, Linde oder magisches Holz zu einem Druidenstab mit folgenden Eigenschaften umformen: +1 Spell adder, Knüppel +5, und er kann als Speer geworfen werden.	Druidenstab [1]
Minderer Stab § (F)[19944] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, aus einem geeigneten Material (z. B. Holz, Metall, Knochen usw.) innerhalb einer Stunde einen Stab herzustellen. Der Stab ist verzaubert, sodass er ein +1 Spruchvermehrer ist und einen Kampfstab +10. Wenn der Stab zerstört wird, erleidet der Zaubernde sofort 50 % seiner Lebensenergie und ist 1W4 Wochen auf -30aaA.	Wizardstab [1]
Mineralien aufspüren (FI)[14669] R: 3m/St / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, gewünschte Mineralvorkommen aufzuspüren. Der Zaubernde muss während des Wirkens dieses Zaubers mindestens eine kleine Menge des Minerals in der Hand halten. Das Mineral wird beim Wirken verbraucht.	Gesetz der Kristalle [1]
Mineralien erschaffen (F)[14675] R: B / D: P Der Zaubernde kann Stufe durch 3 Gramm eines Mineral erschaffen. Der Zaubernde muss während des Wirkens dieses Zaubers eine kleine Menge des gewünschten Minerals besitzen. Das Mineral wird während des Wirkens dieses Zaubers verbraucht.	Gesetz der Kristalle [7]
Mins Lernen (F)[6340] R: 30m / D: P Opfer kann nur noch seine Heimatsprache reden und schreiben.	Flüche [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Mischen (F)[8080] R: B / D: - Mixt oder vermischt alle Zutaten in einem Behälter zu der gewünschten Konsistenz.	Wege des Feinschmeckers [7]
Mit der Erde fühlen (F c)[6237] R: 300m/St / D: C Der Zaubernde berührt den Boden und sieht und fühlt die Aktivität von anderen, die den Boden berühren und in einem bestimmten Gebiet mit 3m / Stufe Radius sind. Alternativ kann der Zaubernde Richtung und Entfernung zu einem Ziel angeben, mit dem er vertraut ist (Mensch, Armee, Objekt usw.).	Steine meistern [20]
Mit großem Tiefenerdgeist sprechen (FI)[14642] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann mit einem Großen Tiefenerdgeist kommunizieren. Der Große Tiefenerdgeist beantwortet während der Wirkungsdauer des Zaubers alle ihm gestellten Fragen. Er kennt nur in 65 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals auf direkte Weise.	Eingebungen der tiefen Erde [20]
Mit Holz verschmelzen (F)[3866] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel kann mit Holz (lebendem und totem) verschmelzen (Körper + 30cm). Es kann sich nicht innerhalb des Holzes bewegen.	Wissen über Holz [9]
Mit kleinen Tiefenerdgeist sprechen (FI)[14633] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann mit einem kleinen Tiefenerdgeist kommunizieren. Der kleine Tiefenerdgeist beantwortet alle Fragen, die ihm während der Wirkungsdauer des Zaubers gestellt werden. Er kennt nur in 25 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals auf direkte Weise.	Eingebungen der tiefen Erde [11]
Mit minderem Tiefenerdgeist sprechen (FI)[14628] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann mit einem minderen Tiefenerdgeist kommunizieren. Der mindere Tiefenerdgeist beantwortet alle Fragen, die ihm während der Wirkungsdauer des Zaubers gestellt werden. Er kennt nur in 10 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals auf direkte Weise.	Eingebungen der tiefen Erde [6]
Mit Organischem verschmelzen (F)[6923] R: S / D: 1min/St Erlaubt es dem Zaubernden, mit organischem Material (lebendem oder totem) zu verschmelzen (Körper + 30 cm tief). Der Zaubernde kann sich nicht bewegen, solange er in dem Material ist.	Wege der Bewegungen [15]
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.	Erhabene Bewegungen [7]
Mit Säuren arbeiten (F)[3492] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann mit Säuren sicher arbeiten, wenn er eine entsprechende Ausrüstung hat.	Gesetz der Säure [1]
Mit Tiefenerdgeist sprechen (FI)[14638] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann mit einem Tiefenerdgeist kommunizieren. Der Tiefenerdgeist beantwortet alle Fragen, die ihm während der Wirkungsdauer des Zaubers gestellt werden. Er kennt nur in 40 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals direkt.	Eingebungen der tiefen Erde [16]
Mit Umgebung verschmelzen (F c)[6156] R: S / D: C Der Zaubernde verschmilzt mit dem Hintergrund. +75 auf Verstecken, wenn unbeweglich.	Formen der Natur [7]
Mit Wächter-Tiefenerdgeist sprechen (FI)[14645] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann mit einem Wächter-Tiefenerdgeist kommunizieren. Der Wächter-Tiefenerdgeist beantwortet während der Dauer des Zaubers alle ihm gestellten Fragen. Er kennt nur in 80 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals auf direkte Weise.	Eingebungen der tiefen Erde [50]
Mithril bearbeiten I[15883] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur dass der Zaubernde jedes anorganische Material bearbeiten kann, das einen Gegenstand mit einem +20-Bonus erzeugen könnte (z.B. Mithril).	Anorganisches bearbeiten [15] und Wege des Bauens [15]
Mitose[16262] R: B / D: - Der Zaubernde 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.	Wege der Genetik [30]
Mittlere Intelligenz[16124] R: B / D: 24h Wie Empathie, nur das der Gegenstand mit einer mittleren Intelligenz ausgestattet wird.	Wege der Verzauberung [7]
Mittlere Tiere heilen (H)[6248] R: B / D: P Wie 2), heilt aber Tiere bis 75 Kg oder Tiere bis 5 Kg von einer tödlichen Verletzung (Keine Wiederbelebung).	Tiere meistern [8]
Mixen (F)[3791] R: 3m/St / D: 10min/St Der Zaubernde kann den Inhalt eines Gefäßes mischen, ohne ihn zu berühren. Funktioniert auch bei versiegelten Gefäßen.	Wege des Experimentierens [7]
Mode vorhersagen (I)[8133] R: S / D: - Der Zaubernde ist bei jeder Gelegenheit richtig gekleidet und weiß immer, was er zu weißen / schwarzen Schlipsen / unformalen Anlässen tragen soll.	Kleidung meistern [13]
Mönchsicht (U)[5416] R: S / D: 10min/St Wie die Sprüche 1-15, die alle gleichzeitig angewendet werden.	Mönchsinne [20]
Mönchsinne (U)[5419] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jeden der anderen Sprüche dieser Liste anwenden, allerdings nur einen pro Kampfrunde.	Mönchsinne [50]
Mondauge (FIt)[15314] R: B / D: 1min/St Ermöglicht es dem Ziel, Objekte zu sehen, die von Mondessenz beeinflusst sind. Das Objekt erscheint wie von einem magischen Feld/einer magischen Aura umgeben in der entsprechenden Farbe (weiß, grau oder schwarz).	Mond meistern [7]
Mondbad (Ft) [15311] R: B / D: 10min/St Das Ziel heilt 1 Treffer pro Minute, wenn es sich draußen unter dem Mond befindet.	Mond meistern [4]
Mondbeben (Ft)[15327] R: B / D: 1KR Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das minderwertige Bauwerke zum Einsturz bringen kann; dies kann sehr beängstigend sein. Die Stärke entspricht etwa 5,5 auf der Richterskala.	Mond meistern [30]
Mondberserker (FMt)[15321] R: 30m / D: 1min/St Das Ziel geht in den Berserkergang über (wie bei dem angeborene Talent).	Mond meistern [16]
Mondblindheit (FMt)[15323] R: 30m / D: 10min/St Tagsüber oder wenn der Mond untergegangen ist oder wenn man sich nicht im Freien befindet, ist das Ziel völlig blind. Andernfalls variieren das Sehvermögen und die Wahrnehmung des Ziels je nach Mondphase und dem Typ des Zaubernden (d. h. nachts, wenn der Mond aufgegangen ist, gilt unter Verwendung der Modifikatoren folgender Effekt: x0 = völlig blind, x0,25 = kann mit einem Wahrnehmungsbonus von +20 sehen, x,5 = kann mit einem Wahrnehmungsbonus von +40 sehen, x.75 = kann mit einem Wahrnehmungsbonus von +60 sehen oder x1 = kann mit einem Wahrnehmungsbonus von +80 sehen)	Mond meistern [18]
Mondblitz (100m) (Ft)[15324] R: 100m / D: - Wie Mondblitz (30m), aber mit Reichweite 100m.	Mond meistern [19]
Mondblitz (Ft)[15317] R: 30m / D: - Wie Mondbolzen (30m), außer dass die Angriffstabelle Blitz verwendet wird.	Mond meistern [11]
Mondbolzen (100m) (Ft)[15318] R: 100m / D: - Wie Mondbolzen (30m), aber mit Reichweite 100m.	Mond meistern [13]
Mondbolzen (150m) (Ft)[15322] R: 150m / D: - Wie Mondbolzen (30m), aber mit Reichweite 150m.	Mond meistern [17]
Mondbolzen (30m) (Et)[15313] R: 30m / D: - Ein Strahl Mondessenz wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen; Angriffe werden auf der Schockbolzen Angriffstabelle ermittelt, mit folgenden kritischen Treffern: weiß: Feuer, grau: Aufprall und schwarz: Kälte.	Mond meistern [6]
Mondkind (Ft)[15326] R: B / D: P Segnet ein Neugeborenes und nimmt es in die Reihen einer Mondgesellschaft von Mondmagiern auf (normalerweise der einzige Weg, um ein Mondmagier zu werden). Ein so gesegnetes Kind hat eine natürliche Neigung, diese Zauberliste zu verwenden, und erleidet dabei keinen AZP, wenn es Zauber aus dieser Liste wirkt. Das Kind hat außerdem einen Bonus von +5 auf alle magischen Widerstandswürfe und solche gehen Gifte und Krankheiten.	Mond meistern [25]
Mondkraut (FMt)[15312] R: B / D: 1min/St Verzaubert 1 Dosis einer Pflanze namens Mondkraut (Allgegenwärtig). Nach der Verzauberung führt der Verzehr oder das Trinken des Krauts dazu, dass der Konsument ehrlich spricht.	Mond meistern [5]
Mondlicht (Ft)[15310] R: B / D: 10min/St Erleuchtet einen Bereich von 3m um den berührten Punkt mit Mondlicht. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch der Lichtradius.	Mond meistern [3]
Mondlichtung (Ft)[15319] R: 3m / D: 1KR Ermöglicht es dem Ziel, sich entlang „Mondlichtungen" (silberner Mondlichtreflex auf der Wasseroberfläche) zu bewegen; dieser Zauber ist im Grunde eine begrenzte Teleportation. In einer Runde kann sich das Ziel bis zu 1,5km pro Stufe in einer geraden Linie entlang einer Wasser-/Eisoberfläche bewegen. Wenn die Route auf festes Material (z. B. Land, ein Boot, einen Vogel usw.) oder einen Bereich trifft, der nicht vom Mond beschienen wird, bleibt das Ziel 1,5m von diesem Punkt entfernt stehen.	Mond meistern [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Mondmaid *[15328] R: S / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine sehr kleine Mondgöttin zu beschwören. Grundchance für die Beschwörung = 0,5 % pro Stufe des Zaubernden. Sie kommt auf zwei Mondrossen (die Farbe hängt vom Mond der Macht des Zaubernden ab) angeritten, die ihren Wagen ziehen. Alle, die ihrer Gesinnung angehören, erhalten einen Bonus von +30, solange sie in ihrer Sichtweite bleiben. Sie kämpft für den Zaubernden (zufällige Nahkampf-Waffe mit Pool 100 (Kr&Ge jeweils 75), Ausweichen 50, 150LE, RS 2/0/0/0/1). Zusätzlich zu physischen Angriffen wird sie in jeder Runde einen Zauber aus dieser Liste einsetzen. Wenn sie während der Dauer dieses Zaubers getötet wird, kann der Zaubernde diesen Zauber nie wieder wirken, und alle Zauber auf dieser Liste bekommen eine AZP von +25, und alle Zauber auf dieser Liste werden eine Kategorie schwerer.	Mond meistern [50]
Mondschatten (It)[15308] R: B / D: 10min/St Das Ziel kann im Dunkeln sehen, als wäre es Tageslicht.	Mond meistern [1]
Mondschein (Ft)[15316] R: S / D: 1h/St Verleiht dem Zaubernden für die Dauer dieses Zaubers zusätzlich die doppelte Anzahl an Zaubern. Diese Modifikation ist nicht mit Spruchvermehrern kumulierbar.	Mond meistern [10]
Mondschein (Ut)[15309] R: B / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, 5 Unzen (30ml) pro Stufe eines Getränk zu verzaubern. Dieser Zauber erzeugt weder das Getränk noch den Behälter. Für jede getrunkene Unze erhält der Trinker einen Bonus von +3 auf Widerstandswürfe (Magie, Gift und Krankheit) und weiterhin einen Bonus von 3 auf seine Waffenpools.	Mond meistern [2]
Mondstein (Ft)[15325] R: B / D: 24h Dieser Zauber verzaubert einen geeigneten Stein, Felsen oder Edelstein (nach Ermessen des Spielleiters) und lässt ihn als Zauberverstärker (+1 pro 5 Stufen des Zaubernden) und als Zauber-Speicher (1 Zauber pro 10 Stufe des Zaubernden) fungieren; dies variiert je nach Mondphase und Art des Zaubernden. Beispielsweise ist ein Mondstein, der bei Halbmond von einem grauen Zauberwirker der Stufe 20 verzaubert wurde, ein Zauberverstärker +4 und 2 Zauber Speicher – bei Neumond oder Vollmond verzaubert, ist er nur ein Zauberverstärker +1 und kein Zauber-Speicher; bei 1/4 oder 3/4 Mond ist er ein Zauberverstärker +2 und 1 Zauber Speicher. Ein Mondstein leuchtet sehr schwach unter dem Mond der Macht des Zaubernden. Jeder Mondmagier darf jeweils nur einen Mondstein verzaubern.	Mond meistern [20]
Mondsüchtig[15350] R: 30m / D: V Nachts während der richtigen Phase des Mondes (Vollmond für weiße, Halbmond für graue und Neumond für schwarze Mondmagier) kanalisiert 1 Ziel/Stufe alle seine Zauber (jeweils 1 Zauber/Runde) zum Zaubernden (d. h. zum Mondgott/zur Mondgöttin). Jedes Ziel, das seinen Widerstands-Wurf um 50 oder mehr verfehlt, erleidet eine dauerhafte Verringerung seiner gesamten Zauber um 10% (gerundet); dies kann als Ausbrennen oder vielleicht als direkte Intervention des Gottes/der Göttin angesehen werden.	Mondverrücktheit [50]
Mondtropfen (Ft)[15315] R: 30m / D: 1KR Ermöglicht es dem Zaubernden, einen kleinen, plötzlichen Sturm aus Mondtropfen (d. h. Hagelkörnern) zu erzeugen, der jedem Ziel in einem Bereich mit 3m Radius einen kritischen Treffer A durch Aufprall zufügt.	Mond meistern [8]
Mondwütig (FMt)[15320] R: 30m / D: P Dieser Zauber kann nur gewirkt werden, wenn die Mondphase der „Mond der Macht“ des Zaubernden ist (d. h. der Modifikator ist x1). Das Ziel wird mehrere Stunden lang ununterbrochen essen und trinken. Wenn der Mond seinen höchsten Punkt am Himmel erreicht, rennt das Ziel wild in einen beliebigen offenen Bereich unter dem Mond. Das Ziel rennt so lange weiter, bis es völlig erschöpft ist, woraufhin es in einen tiefen Schlaf fällt.	Mond meistern [15]
Monster beschwören II (FM)[16414] R: B / D: V Wie Tiere beschwören II, außer dass Monster von 2 Stufen beschworen werden können (z. B. könnte der Zaubernde vierbeinig und mit Klauen spezifizieren und einen Al-mi'raj, Höllenhund oder Basilisken erhalten).	Kreise der Beschwörung [3]
Monster beschwören V (FM)[16418] R: B / D: V Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 5 beträgt.	Kreise der Beschwörung [7]
Monster beschwören VII (FM)[16422] R: B / D: V Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 7 beträgt.	Kreise der Beschwörung [11]
Monster beschwören X (FM)[16424] R: B / D: V Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 10 beträgt.	Kreise der Beschwörung [14]
Monster studieren (I)[3745] R: 1,5m/St / D: 1min Wie Tiere studieren, betrifft aber magische, legendäre oder Fabelwesen.	Wege der Körperveränderung [5]
Monsterform (F)[3758] R: S / D: 10min/St Wie Tierform, aber der Zaubernde nimmt die Form eines studierten Monsters an, ohne dessen Fähigkeiten zu erlangen.	Wege der Körperveränderung [18] und Formen der Natur [19]
Monstermanifestation (F)[15188] R: 15m / D: 1min/St Wie Tiermanifestation, außer dass der Geist die physische Form einer Bestie oder Monsters annimmt. Der manifestierte Geist erhält die physischen Eigenschaften des Wesens, jedoch nicht dessen magische Eigenschaften.	Manifestierung des Geistes [25]
Monsterwissen (I)[3748] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erhält Informationen über ein studiertes Wesen. Einige mächtige Wesen (Drachen, Große Adler, Einhörner usw.) haben einen Widerstandswurf gegen diesen Zauber.	Wege der Körperveränderung [8]
Morden (M)[7663] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Verprügeln, aber das Ziel wird versuchen denjenigen zu töten.	Verstand unterwandern [20]
Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Der Zaubernde kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.	Wege der Konstruktionen [4]
Mörtel herstellen[27022] R: 3m / D: P Der Zaubernde sorgt dafür, dass die entsprechenden Materialien (z. B. Sand, Kalk, Wasser und Fasermaterial) zu Mörtel der gewünschten Konsistenz gemischt werden. Die Menge an Material, die der Zaubernde in Mörtel verwandeln kann, beträgt 9 kg pro Stufe. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 9 kg hergestelltem Mörtel.	Bauwerke [6]
Motiv entdecken (P)[6550] R: S / D: 1min/St(c) Der Zaubernde erfährt die Motive des Ziels.	Detektivsinne [8]
Mühle (F)[8270] R: B / D: P Mahlt Körner zur gewünschten Feinheit (Schrot bis Mehl). Der Zaubernde kann Stufe Büschel ((35 Liter) mahlen.	Gesetz des Farmers [8]
Multi-Tentakel (F*)[19435] R: S / D: 1min/St Wie Tentakel, außer dass die Anzahl der Tentakel der Stufe des Zaubernden geteilt durch vier entspricht (abgerundet).	Üble Veränderungen II [17]
Multiple Kerze I (F)[4727] R: S / D: V Der Zaubernde kann Stufe Sprüche der Stufe 1 in eine Kerze einbetten. Sprüche werden beim Abbrennen der Kerze nacheinander aktiviert.	Kerzenmagie [6]
Multiple Kerze III (F)[4731] R: S / D: V Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-3.	Kerzenmagie [10]
Multiple Kerze V (F)[4735] R: S / D: V Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-5.	Kerzenmagie [14]
Multiple Kerze VII (F)[4739] R: S / D: V Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-7.	Kerzenmagie [18]
Multiple Kerze X (F)[4744] R: S / D: V Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-10.	Kerzenmagie [35]
Multiple KerzeVI (F)[4737] R: S / D: V Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-6.	Kerzenmagie [16]
Multiple KerzeVIII (F)[4741] R: S / D: V Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-8.	Kerzenmagie [20]
Multiple Talismane II[16037] R: B / D: V Wenn dieser Zauber auf die Matrix eines Gegenstands gewirkt wird, nachdem die erforderliche Anzahl von Wochen der Anwendung des Ankerzaubers verstrichen ist, aber bevor Talisman gewirkt wurde, erhält die Matrix die Fähigkeit, 2 Talisman-Zauber zu halten. Die Matrix muss die Stufenkapazität haben, um die Summe aus dem höchststufigen benötigten Talisman-Zauber plus die Hälfte der Stufen jedes weiteren Talisman-Zaubers, der auf den Gegenstand gelegt werden soll, aufzunehmen.	Talismane [7]
Multiple Talismane III[16040] R: B / D: V Wie Multiple Talismane II, mit der Ausnahme, dass die Matrix die Kapazität erhält, 3 Talisman-Zauber aufzunehmen.	Talismane [11]
Multiple Talismane IV[16044] R: B / D: V Wie Multiple Talismane II, mit der Ausnahme, dass die Matrix die Kapazität erhält, 4 Talisman-Zauber aufzunehmen.	Talismane [15]
Musik (M*)[14211] R: S / D: V Wie Rhythmus, außer dass der Zaubernde die gesamte Musik, die zum Tanz gehört, im gesamten Wirkungsbereich manifestieren kann.	Tänze der Faszination [12]
Musik erinnern (I P)[8365] R: S / D: C/P Der Zaubernde kann sich jede geschriebene oder gespielte Musik genau einprägen, um sie später zu reproduzieren. Der Zaubernde muß allerdings Noten lesen können, um geschriebene Musik zu erinnern.	Gesetz der Musik [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Musik lesen (I P)[8366] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jede geschriebene Musik lesen.	Gesetz der Musik [12]
Musik schreiben (I P)[8367] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann jede Form von Musik, die er gehört hat, in eine beliebige schriftliche Form fassen.	Gesetz der Musik [13]
Musik spielen (I)[8327] R: 3m/St / D: 1min/St Bis Stufe Personen bekommen einen Bonus von 25 auf Singen & Musizieren.	Gesetz der Unterhaltung [19]
Musikalische Begleitung (F)[8324] R: S / D: C Der Zaubernde bleibt in perfekter Zeitabstimmung mit einer Stimme, während er ein Instrument spielt oder umgekehrt.	Gesetz der Unterhaltung [16]
Muskel behandeln (H S)[6434] R: S / D: P Heiler kann einen beschädigten Muskel heilen. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Muskeln [2]
Muskel behandeln III (H S)[6436] R: S / D: P Wie Muskel behandeln, aber der Heiler kann drei beschädigte Muskeln heilen.	Wege der Muskeln [4]
Muskel regenerieren (H)[5866] R: B / D: P Der Zaubernde kann in 1-10 Stunden (je nach Größe) einen Muskel neu wachsen lassen.	Gesetz der Muskeln [20]
Muskelkontrolle (U c)[5365] R: S / D: C Der Zaubernde kann seine Muskeln, Extremitäten und seinen Rumpf ein wenig verändern. Hilft beim Entfesseln oder bei durchqueren winziger Räume. 25-50 Bonus auf Entfesseln.	Körperfähigkeiten [2]
Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5351] R: S / D: P(C) Wie Brüche behandeln, es werden aber zerschnittene oder gebrochene Muskeln und Sehnen geheilt.	Körpererneuerung [7]
Muskeln / Sehnen heilen (H)[3225] R: B / D: P Der Zaubernde heilt einen Muskel / eine Sehne im Ziel. Der Zaubernde muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.	Alte Heilung [14]
Muskeln behandeln I (H)[5856] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen beschädigten Muskel heilen. Erholungszeit 1h.	Gesetz der Muskeln [4]
Muskeln behandeln III (H)[5859] R: B / D: P Der Zaubernde kann drei beschädigte Muskeln heilen. Erholungszeit 1h.	Gesetz der Muskeln [9]
Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min Der Zaubernde kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).	Verändern [2]
Muskeln kontrollieren (U)[8112] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erhält totale Kontrolle über einen Muskel. Z.B. über sein Diaphragma (heilt Schluckauf...) oder über Schultermuskeln bei Streß usw.	Körper meistern [15]
Muskeln regenerieren (H S)[6442] R: S / D: P Heiler kann einen Muskel regenerieren, 1-10 h Erholungszeit.	Wege der Muskeln [12]
Muskeln regenerieren (H)[7984] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen Muskel regenerieren. Regeneration benötigt 1-10 Tage, je nach Größe des Verlusts.	Muskeln beherrschen [14]
Muskeln reparieren I (H)[7974] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen beschädigten Muskel reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Muskel Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [3]
Muskeln reparieren III (H)[7977] R: B / D: P Der Zaubernde kann drei beschädigte Muskeln reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Muskel Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [6]
Muskeln Transplantieren (H)[7983] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen gesunden Muskel übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.	Muskeln beherrschen [12]
Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P(C) Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.	Selbstheilung [8]
Muskelriß (F)[19472] R: 3m/St / D: P Verursacht beim Ziel 1 Muskel-/Sehnenriss. Das Ziel erhält Schadenspunkte in Höhe der Stufe des Zaubernden. Die Stelle der Verletzung ist zufällig.	Wege der Grausamkeit [10]
Muskeltod (F)[5449] R: 30m / D: P Wie Extremitätentod, betrifft aber einen zufälligen Muskel (kein Muskelorgan, z.B.: Herz).	Fleisch zerstören [13]
Muster (I)[8129] R: S / D: P Der Zaubernde speichert das Muster eines Kleidungsstücks, das er sieht, so daß er es später reproduzieren kann. So nutzte ein Dieb diesen Spruch, um eine Wächteruniform zu reproduzieren. Dieser Spruch vermittelt nur Wissen, keine Materialien.	Kleidung meistern [9]
Muster scannen (F)[27974] R: S / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, die Zusammensetzung eines Wesens zu bestimmen, um sie mit Gestaltwandlung zu verwenden. Ein gescanntes Muster wird in der Erinnerung gespeichert.	Überlebenshilfe der Ebenen [3]
Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.	Barrieren [1]
Muster speichern (I)[8424] R: S / D: P Der Zaubernde speichert die Sequenz und die Art der Zauber für den Gebrauch des Spruchs der 50. Stufe.	Wege des Äußeren [1]
Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.	Gesetz der Spuren [6]
Muster speichern (P I)[3677] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann das allgemeine Muster eines Wesens speichern, um mit Hilfe weiterer Sprüche dieser Liste Lebewesen der Art mit all ihren Fähigkeiten zu erschaffen.	Materie manipulieren [5]
Mut (S * s)[6708] R: S / D: - Wenn dem Zaubernden ein Widerstandswurf gegen einen Angst- oder Panikzauber mißlingt, kann er einen zusätzlichen WW mit +10 machen, wenn er vorher gesagt hat, daß dieser Spruch aktiv werden soll.	Heiliger Krieger [5]
Mutlosigkeit (M)[7594] R: 3m/St / D: P Ziel ist entmutigt und hat einen Malus von -50 auf alle WW gegen Angst, Bezaubern, Schlaf, Suggestion usw.	Psychose meistern [7]
Mutlosigkeit heilen (H)[7901] R: B / D: P Heilt alle Effekte von Mutlosigkeit.	Verstand heilen [8]
Mystikerschatten (F c)[5279] R: 30m / D: 1min/St(C) Erschafft ein Duplikat des Zaubernden, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Zaubernde auch macht.	Verstecken [10]
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.	Gesetz der Kraft [10] und Gesetz der Barriere [14]
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.	Gesetz der Kraft [20] und Gesetz der Barriere [22]
Mythische Kettenrüstung (F)[7865] R: B / D: 1min/St Wie Kettenrüstung verstärken. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.	Ritter`s Rüstung [17]
Mythische Plattenrüstung (F)[7867] R: B / D: 1min/St Wie Plattenrüstung verstärken. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.	Ritter`s Rüstung [20]
Mythische Rüstung (F)[7869] R: B / D: 1min/St Wie Mythische Plattenrüstung. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um zwei Kategorien verringert (E->C, A-> A-50) und beim Kampf werden kritische Treffer um 20 verringert.	Ritter`s Rüstung [30]
Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St Der Zaubernde kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0). Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]	Schilde beherrschen [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]	Schilde beherrschen [6]
Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]	Schilde beherrschen [8]
Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]	Schilde beherrschen [12]
Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]	Schilde beherrschen [14]
Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]	Schilde beherrschen [16]
Mythischer Stoff (F)[7861] R: B / D: 1min/St Wie Stoff verstärken. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.	Ritter`s Rüstung [11]
Mythisches Leder (F)[7863] R: B / D: 1min/St Wie Leder verstärken. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.	Ritter`s Rüstung [14]
Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.	Heiliger Krieg [10]
Nachtsicht (U)[15495] R: S / D: C Wie Wassersicht, außer dass der Zaubernde in normaler Dunkelheit sehen kann.	Wahre Sicht [2]
Nachtsicht (U)[6560] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann bei Nacht wie bei Tageslicht sehen.	Detektivsinne [18]
Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.	Dunkelheit [2] und Verzauberung des Körpers [4]
Nachtsicht (U*)[5008] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann 30m weit in normaler nacht sehen, als wenn es Tag wäre.	Ablenkung [1] , Sinne verbessern [2] , Mönchsinne [2] , Sinne meistern [2] und Gesetz des Kriegers [19]
Nachtsicht Natur (U)[6945] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann 30m weit bei Nacht sehen, als wäre es Tag. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.	Pfade beherrschen [2]
Nadel (F)[8121] R: 3m / D: 1h/St Versteift die Spitze eines Fadens, Garns o.ä. zu der gewünschten Form (Nadel, Haken, Ledernadel usw.)	Kleidung meistern [1]
Nähen (F)[8128] R: B / D: 1h/St(P) Der Zaubernde kann mit den entsprechenden Materialien sofort zwei Stück Stoff, Leder o.ä. aneinander befestigen.	Kleidung meistern [8]
Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1KR Der Zaubernde kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!	Schilde beherrschen [7] , Wege des Schutzes [7] und Kampf verbessern [8]
Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1KR Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.	Schilde beherrschen [11] , Wege des Schutzes [11] und Kampf verbessern [14]
Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1KR Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.	Wege des Schutzes [17] , Schilde beherrschen [17] und Kampf verbessern [19]
Nahrung (I)[8056] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt, was ein gespeichertes Tier ißt und trinkt.	Wege der Tierhaltung [6]
Nahrung beschwören (F)[6196] R: 1,5km/St / D: - Der Zaubernde beschwört ein kleines Tier, das Nahrung trägt. Dies können Beeren, Nüsse o.ä. sein. Das Tier läßt die Nahrung in der Nähe fallen und verschwindet wieder dahin, woher es kam.	Natur beschwören [1]
Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.	Erschaffungen [6]
Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P Der Zaubernde erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.	Erschaffungen [12]
Nahrung finden (1500m) (I)[6894] R: 1500m / D: - Der Zaubernde erfährt Ort, Art und Menge einer verträglichen Nahrungsquelle (tote Tiere , Pflanzen usw.), Die Nahrungsquelle muß 0,5 Kg übersteigen.	Wege der Natur [5]
Nahrung finden (15Km) (I)[6902] R: 15km / D: - Wie oben mit Reichweite 15Km.	Wege der Natur [13]
Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1Woche Der Zaubernde konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.	Erschaffungen [1] und Krankheiten / Gifte heilen [1]
Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1Tag Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Zaubernder der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.	Körper erhalten [2]
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).	Erschaffungen [3] und Krankheiten / Gifte heilen [3]
Nahrungsmittelproduktion (F)[28118] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann aus der Umgebung ausreichend Nahrung erzeugen, um Stufe Wesen für einen Tag zu ernähren.	Befestigungen [10]
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).	Krankheiten / Gifte heilen [2] und Erschaffungen [2]
Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Der Zaubernde kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Der Zaubernde kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.	Wege der Konstruktionen [30]
Narkolepsie I (F)[19274] R: 3m / D: P Das Ziel erkrankt an Narkolepsie. Es besteht eine 25-prozentige Chance, dass es in jeder stressigen oder bedrohlichen Situation plötzlich einschläft.	Frost der Nacht [14]
Narkolepsie II (F)[19281] R: 3m / D: P Wie Narkolepsie I, außer dass die Wahrscheinlichkeit einzuschlafen bei 50% liegt.	Frost der Nacht [25]
Nase behandeln (H S)[6468] R: S / D: P Der Heiler kann alle Schäden an der Nase heilen, bis auf kompletten Verlust.	Wege der Organe [1]
Nasenbehandlung (H)[5883] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle Nasenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.	Gesetz der Organe [3]
Nasenregeneration (H)[5891] R: B / D: P Der Zaubernde kann in 1-10 Tagen eine Nase regenerieren.	Gesetz der Organe [17]
Natur meistern (F)[6218] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jeden Zauber dieser Liste benutzen: 1 / Kr, 95% Erfolgswahrscheinlichkeit und nur 1 h Wartezeit.	Natur beschwören [50]
Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C Wie oben mit Radius 150m.	Gesetz der Natur [20]
Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30mR / D: C Der Zaubernde weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.	Gesetz der Natur [10]
Naturbewusstsein (100m) (I)[16269] R: 100mR / D: C Wie Naturbewusstsein (30m), außer dass der Radius 100m beträgt.	Wissen über die Natur [6]
Naturbewusstsein (150m) (I)[16272] R: 150mR / D: C Wie Naturbewusstsein (30m), außer dass der Radius 150m beträgt.	Wissen über die Natur [10]
Naturbewusstsein (30m) (I)[16265] R: 30mR / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, lebhafte Aktivitäten in der Umgebung zu beobachten (z. B. nimmt er Bewegungen wahr, sowohl subtile als auch offensichtliche); der Zaubernde kann sich während der Konzentration nicht bewegen.	Wissen über die Natur [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Natürliche Schmerzen (F)[4629] R: 30m / D: P Wie Schmerzen, nur wird die Lebensenergie um 10% gesenkt, bis sie geheilt wird. Da die Schmerzen nach und nach auftreten (innerhalb von 10 KR), erscheinen sie dem Opfer natürlich. Es merkt nicht, daß es bezaubert wurde.	Physische Erosion [3]
Natursprache (I)[14899] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit jedem Tier, jeder Pflanze, jedem Stein oder jedem toten organischen Objekt kommunizieren und/oder dessen Gedanken und Emotionen visualisieren.	Sprachen [17]
Navigation (F)[6295] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde bekommt einen natürlichen Richtungssinn für die Dauer des Zaubers. Er findet unabhängig von seiner Richtung, Orientierungslosigkeit u.ä. seinen Weg. Der Zaubernde kann sich nicht verlaufen, solange der Zauber wirkt.	Wege des Überlebens [7]
Nebel (100m) (F)[5242] R: 30m / D: 1min/St Erschafft dichten Nebel in 100m Umkreis.	Gase verändern [11]
Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit 15m Radius.	Gas manipulieren [7]
Nebel (30m) (F)[5238] R: 30m / D: 1min/St Erschafft dichten Nebel in 30m Umkreis.	Gase verändern [6] und Gas manipulieren [11]
Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.	Gas manipulieren [3]
Nebel (6m) (F)[5236] R: 30m / D: 1min/St Erschafft dichten Nebel in 6m Umkreis.	Gase verändern [3]
Nebel (F)[5030] R: 30m / D: P Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.	Gesetz des Wassers [2] und Wege der Elemente [3]
Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.	Gas manipulieren [8]
Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St Wie oben mit Reichweite 100m.	Gas manipulieren [13]
Nebel auflösen (F)[6317] R: 3m / D: 1min/St Löst Nebel in 3m/Stufe Umkreis auf.	Wetter meistern [6]
Nebel beschwören (F)[6205] R: V / D: 1min/St Der Zaubernde ändert leicht das Wetter in 1,5 km/St Radius, um Nieselregen oder Nebel zu erzeugen.	Natur beschwören [10]
Nebel der Dunkelheit (E)[13905] R: 30m / D: 1KR/St Erzeugt einen Nebel aus konzentrierter Dunkelheit in einem Radius von 3m, der allen, die ihn durchqueren, einen kritischen Treffer der Kategorie A durch Kälte zufügt. Der Nebel bewegt sich mit dem Wind.	Gesetz der Dunkelheit [8]
Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zaubernde ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.	Verstand beherrschen [16] und Gesetz des Windes [16]
Nebel rufen (F)[6313] R: 3m / D: 1min/St Erschafft einen leichten Nebel in 3m/St Umkreis, der die Sicht leicht einschränkt.	Wetter meistern [2]
Nebel rufen (F)[5744] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde läßt einen Nebel entstehen, der fast keine Sicht zuläßt. Alle Fernkampfattacken durch den Radius haben einen Malus von 50%.	Wege des Wetters [8]
Nebel verschwinden lassen (F)[5146] R: 30m / D: P Lässt Nebel im Umkreis von 3m pro Stufe verschwinden.	Gas zerstören [1] und Gesetz des Wassers [5]
Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.	Verändern [25]
Nebelform (P)[6583] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde wird zum Nebel. Während er diese Form hat, behält er alle seine Sinne. Wenn er Kontakt zum Boden hat, kann er sich mit 30cm pro KR fortbewegen. Er kann durch Spalten sickern, sich soweit ausdehnen, bis er praktisch unsichtbar ist, aber er kann nicht zaubern.	Phantombewegungen [30]
Nebelsicht (U *)[5406] R: S / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber der Zaubernde sieht bei jedem Wetter.	Mönchsinne [6] und Sinne meistern [7]
Negativ verändern (F)[27822] R: Nexus / D: V Wie Positiv verändern, außer dass es den negativen MMF erhöht (also aus -1 beispielsweise -2 macht).	Erdknoten meisten [40]
Negatives erkennen (I)[27786] R: S / D: - Wie Positives erkennen, außer dass die negative Stärke eines Erdknotens erkannt wird. Zauber werden entsprechend schwerer. Wenn ein Zauber schwerer als schwer wird, so besteht pro verbleibendem negativem MMF eine 10% Wahrscheinlichkeit, dass zwei schwere Zauber ausgegeben werden müssen.	Erdknoten meisten [6]
Nerven betäuben (M)[7767] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel hat -75 auf alle Aktionen und ist benommen.	Sinne kontrollieren [10]
Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P(C) Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.	Selbstheilung [10]
Nerven heilen (H)[3229] R: B / D: P Der Zaubernde heilt einen geschädigten Nerv im Ziel. Der Zaubernde muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.	Alte Heilung [18]
Nerven kontrollieren (U)[8119] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann einen Nerv total kontrollieren. Er kann diesen Nerv von völlig abschalten (kein Schmerz) bis hypersensitiv (+30 auf Wahrnehmungswürfe mit diesem Nerv) regulieren.	Körper meistern [30]
Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P Der Zaubernde kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.	Nerven und Organe beherrschen [25] und Gesetz der Nerven [30]
Nerven verstärken (M)[19477] R: 3m/St / D: 1KR/St Verursacht beim Ziel 5 % Schaden pro Stufe des Zaubernden. Dieser Schaden ist illusorisch und verschwindet nach Ablauf der Wirkungsdauer. Daher ist es möglich, dass ein Charakter durch den Schaden bewusstlos wird und dann aufwacht, nachdem der illusorische Schaden verschwunden ist. Ein Zaubernder der Stufe 30 wirkt diesen Zauber auf einen Dieb mit 80 Lebensenergie. Der Dieb erleidet 120 Schadenspunkte und wird bewusstlos. Später erwacht der Dieb und stellt fest, dass er unversehrt ist, da die erlittenen Treffer nicht real waren.	Wege der Grausamkeit [15]
Nervenbeeinträchtigung I (F)[14054] R: 30m / D: P Das Ziel erhält aufgrund einer Schädigung seines Nervensystems einen Malus von -5 auf alle Aktionen.	Gesetz des Untergangs [2]
Nervenbeeinträchtigung II (F)[14056] R: 30m / D: P Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -10 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einen A kritischen Treffer durch Elektrizität.	Gesetz des Untergangs [4]
Nervenbeeinträchtigung III (F)[14060] R: 30m / D: P Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -15 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einen B kritischen Treffer durch Elektrizität.	Gesetz des Untergangs [8]
Nervenbeeinträchtigung IV (F)[14064] R: 30m / D: P Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -20 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einenCA kritischen Treffer durch Elektrizität.	Gesetz des Untergangs [12]
Nervenbeeinträchtigung V (F)[14068] R: 30m / D: P Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -25 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einen D kritischen Treffer durch Elektrizität.	Gesetz des Untergangs [16]
Nether aufspüren[27332] R: S / D: C Der Zaubernde ist sich allen Nethers bewußt, dass sich in 3m/St Reichweite befindet. Hierbei kann er sowohl die Anwesenheit von rohem Nether als auch von Zaubern, die diesen verwenden, aufspüren.	Nether meistern [1]
Nether Brand[27360] R: 6m / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Waffe mit Nether-Materie zu umhüllen. Wenn die Waffe Schaden zufügt, muss die Rüstung bzw. deren Träger einen Widerstandswurf (gegen den Zaubernden) machen; misslingt dieser, wird die Rüstung so behandelt, als hätte sie Rüstungsschutz (2/0/0/0/1). Ein Treffer wird wie ein Netherbolzen Angriff behandelt. Nach der Dauer des Zaubers wird die Waffe vollständig zerstört. Jeder Patzer führt zu einem 'B'-kritischen Treffer durch Zerstörung für den Anwender.	Nether meistern [18]
Nether Masse (1,5m R)[27358] R: 30m / D: 8KR Wie Nether-Masse (30cm R), mit dem Unterschied, dass der Radius 1,5m beträgt und die Dauer der Nether Mass auf 8 Runden erhöht wird. Führt in den Runden 1 und 2 zu kritischen "D"-Treffern, in den Runden 3 und 4 zu kritischen "C"-Treffern, in den Runden 5 und 6 zu kritischen "B"-Treffern und schließlich in den Runden 7 und 8 zu kritischen "A"-Treffern.	Nether meistern [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Nether-Masse (30cm)[27338] R: 30m / D: 6KR Erzeugt eine 30cm durchmessende Wolke aus Nether-Materie: Diese verursacht kritische Treffer durch Zerstörung: In der 1. und 2. Runde einen C kritischen, in der 3. und 4. Runde einen B kritischen und in der 5. und 6 einen A kritischen Treffer. In der ersten Runde der Erschaffung kann jedes Ziel am Erschaffungspunkt durch eine gelungene Ausweichenaktion den Kontakt vermeiden. Die Wolke treibt mit dem Wind und wirkt auf alle, die mit ihrem Radius in Kontakt kommen.	Nether meistern [7]
Nether-Rüstung[27356] R: 30m / D: 1min/St Wie Nether Widerstand, aber mit Bonus 20.	Nether meistern [16]
Nether-Sicht[27334] R: S / D: 1min/St Erlaubt es dem Zaubernden, in die wirbelnde Masse zu schauen, aus der der Nether besteht. Dadurch kann der Zaubernde Objekte in der Nether-Masse erkennen.	Nether meistern [3]
Nether-Tor[27368] R: 6m / D: 1KR/St(C) Ein Tor zur "Elementarebene des Nether" wird geöffnet, 2m hoch und 1m breit. Nur Kreaturen, die klein genug sind, um hindurchzugehen, können das Tor passieren, obwohl ungewöhnlich mächtige Kreaturen (Stufe 20+) das Tor aufreißen können, um die Dimensionen genug zu vergrößern, um hindurchzugehen. Dieser Zauber und seine Wirkung liegen im Ermessen des Spielleiters!	Nether meistern [50]
Nether-Widerstand[27336] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel ist gegen Nether geschützt. Es bekommt +10 auf Widerstandswürfe gegen Nether und -10 auf Elementenangriffe mit Nether.	Nether meistern [5]
Nether-Widerstand (3mR)[27346] R: 30m / D: 1min/St Wie Nether-Widerstand, außer dass er allen im Umkreis von 3m um das Ziel Schutz gewährt.	Nether meistern [11]
Netherball (3m R)[27350] R: 30m / D: - Ein 30cm durchmessender Ball aus Nether wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen und explodiert in einem Bereich von 3m Radius. Die Ergebnisse werden anhand der Netherball-Angriffstabelle ermittelt.	Nether meistern [13]
Netherball (6m R)[27362] R: 30m / D: - Wie Netherball, jedoch mit einem Radius von 6m.	Nether meistern [20]
Netherbeschwörung I[27340] R: 6m / D: 1KR/St(C) Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Nether-Elementar zu beschwören. Der Nether-Elementar gehorcht dem Zaubernden für eine Minute/Stufe (vorausgesetzt, der Zaubernde konzentriert sich), dann verschwindet der Nether-Elementar wieder in der Nether-Ebene. Er wird wie ein Feuerdiener behandelt, der Netherbälle wirft.	Nether meistern [8]
Netherbeschwörung II[27352] R: 6m / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Nether-Elementar zu beschwören. Wird wie ein schwaches Feuerelementar behandelt, das kritische Treffer durch Zerstörung erzeugt.	Nether meistern [14]
Netherbeschwörung III[27364] R: 6m / D: 1KR/St(C) Erlaubt dem Zaubernden die Beschwörung eines Nether-Elementars. Dieser wird wie ein starkes Feuer-Element behandelt, das kritische Zerstörungstreffer erzeugt.	Nether meistern [25]
Netherbolzen (100m)[27354] R: 100m / D: - Wie Netherbolzen (30m), außer dass die Reichweite auf 100m erhöht wird.	Nether meistern [15]
Netherbolzen (30m)[27344] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Nether wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen; die Ergebnisse werden auf der Angriffstabelle Nether ermittelt.	Nether meistern [10]
Netherbolzen Triade[27366] R: 30m / D: - Drei Netherbolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Winkel von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.	Nether meistern [30]
Netherkreis[27348] R: B / D: 1KR/St Wie Netherwall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 3m Radius (15cm dick), mit dem Zaubernden in der Mitte. Der Zaubernde kann die Schwere der kritischen Treffer für jeden zusätzlichen Zauber, den er aufwendet, um einen Schweregrad erhöhen (für insgesamt 3 Zauber würden also 'C' oder 'D' kritische Treffer verursacht werden). Dies ist bis zu einem Maximum von 'E' möglich (für insgesamt 5 Zauber).	Nether meistern [12]
Netherwall[27342] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen schwarzen Wall aus Nether (bis zu 3x3x2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen 'A'- oder 'B'-kritischen (jeweils 50% Wahrscheinlichkeit) Treffer durch Zerstörung.	Nether meistern [9]
Netzkokon (F)[19344] R: 30m / D: 10min/St Umhüllt das Ziel vollständig mit einem Netz. Das Aufbrechen des Kokons erfordert eine gelungene Kraftprobe mit einem Malus von 90. Pro volle KR ist eine Probe möglich.	Arachnemonie [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Neue Heimat[26436] R: B / D: P Der Zaubernde ist in der Lage seine Seele, seinen Verstand und seine Fertigkeiten in einen anderen Körper zu transferieren, sogar wenn der Körper bereits tot ist. Der bisherige Körper des Zaubernden wird behandelt, als würde der Zauber Absolutionauf ihn ausgeführt worden sein. Wenn der Zaubernde nicht innerhalb eines Monats zurückkehrt, wird der ursprüngliche Körper endgültig sterben. Wenn der Zielkörper noch eine Seele beinhaltet, so muss der Zaubernde den Besitzer des Körpers bekämpfen (Zauberangriff). Wenn der Körper bereits tot war, so kann der Zaubernde einfach einziehen, wobei der Körper wahrscheinlich noch nach den üblichen Regeln für Heiler "repariert" werden muss.	Wege der Übertragung [60]
Neues Blut (H S)[6498] R: S / D: P Der Zaubernde kann alles Blut, das er verloren hat, regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege des Blutes [25]
Neues Blut (H)[8025] R: B / D: P Der Zaubernde kann alles Blut im Körper des Ziels regenerieren. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Blut beherrschen [30]
Neues Tor (F)[4234] R: B / D: P Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.	Wege der Öffnung [20]
Neurose (M)[7573] R: 30m / D: P Das Ziel hat eine besondere Abneigung gegen eine Sache, die der Zaubernde bestimmt. Das Opfer hat eine 50% Chance diese Sache zu vermeiden, wenn er die Wahl hat (Eine Neurose mit Pferden hieße, daß das Opfer nur eine 50% Chance hat, sich zum reiten zu zwingen)	Geisteskrankheiten [2]
Neurose (M)[5496] R: 30m / D: P Ziel hat eine irrsinnige Angst vor einer bestimmten Sache, die der Zaubernde bestimmen kann. Das Opfer hat eine 50% Chance, das die Neurose zum Tragen kommt, wenn die Möglichkeit besteht (Bei einer Angst vor Pferden hätte das Opfer jedesmal wenn er in die Nähe eines Pferdes kommt, oder aufsteigen will eine 50% Chance).	Seelen zerstören [3]
Neutral erkennen (I)[27788] R: S / D: - Dieser Zauber offenbart eines von zwei Dingen. Erstens funktioniert er wie Positiv erkennen, mit der Ausnahme, dass ein Wert von 0 erhalten wird, wenn der Erdknoten neutral ist, was bedeutet, dass Zauber normal gesprochen werden. Zweitens funktioniert er als Indikator für einen neutralisierten Erdknoten und ist der einzige Zauber, der dies kann, was bedeutet, dass innerhalb der Grenzen des Erdknotens keine Magie funktioniert, einschließlich anderer Zauber aus dieser Liste.	Erdknoten meisten [7]
Neutralisieren (F)[27824] R: Nexus / D: P Im Gegensatz zu Positiv verändern erfordert die Nutzung dieses Zauber keine zusätzlichen Zauber. Der Zauber hat zwei Anwendungsmöglichkeiten. Erstens setzt er den MMF auf Null und hebt damit alle Modifikatoren für den Verbrauch von Zaubern auf, die innerhalb des Knotens gewirkt werden. Zweitens kann er die Magie-Verfügbarkeit in einem Bereich des Knotens oder im gesamten Knoten vollständig neutralisieren, sofern der Zaubernde dies wünscht.	Erdknoten meisten [45]
Neutralisieren (F)[3570] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann den Bonus einer Eigenschaft eines Ziels komplett neutralisieren.	Kurzzeitige Veränderungen [15]
Neutralisierung der Dunkelheit (F)[26244] R: 30m / D: P Das Ziel verliert die Fähigkeit böse Spruchlisten zu benutzen. Dies führt dazu, dass jede Anwendung dieses Zaubers die AZP für böse Spruchlisten um 20 erhöht, sofern das Ziel nicht widersteht. Normalerweise führt dies auch dazu, dass das Wohlwollen der entsprechenden Gottheiten für das Ziel abnimmt. Der Zauber kann nur gebrochen werden, wenn der Zaubernde dazu gebracht wird, ihn aufzuheben.	Austreibungen [60]
Nexus erkennen (I)[27780] R: S / D: - Der Zaubernde bestimmt, ob ein Erdknoten einen Nexus besitzt und wenn ja, die Richtung und Entfernung zu dessen Zentrum.	Erdknoten meisten [1]
Nexus manipulieren (F)[27806] R: Nexus / D: V Dieser Zauber wird verwendet, wenn der Zaubernde die Grundlagen des Erdknotens direkt über den Nexus verändern möchte. Dieser Zauber muss gewirkt werden, bevor einer der höherstufigen Zauber aus dieser Liste angewendet werden kann.	Erdknoten meisten [16]
Nexus speichern (I)[27790] R: S / D: 1h Der Zaubernde merkt sich die Position eines Nexus, wenn er sich gerade in einem befindet, und stimmt sich darauf ein, um die höherstufigen Zauber aus dieser Liste anzuwenden.	Erdknoten meisten [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Nexus-Alarm (I)[27804] R: Knoten / D: V Ähnlich wie Erdalarm, außer dass eine Anzahl von Alarmen entsprechend der Stufe des Zaubernden gesetzt werden kann, die bis zum Tod des Zaubernden oder bis zu ihrer Entfernung bestehen bleiben.	Erdknoten meistern [15]
Nexus-Bewusstsein (I)[27798] R: S / D: - Der Zaubernde erkennt die Anzahl der Wesen, die den Nexus gespeichert haben.	Erdknoten meistern [12]
Nexus-Siegel (F)[27818] R: Nexus / D: P Der Zaubernde versiegelt den Nexus, sodass er von niemandem außer ihm selbst genutzt werden kann. Während der Nexus versiegelt ist, können keine Manipulationen daran vorgenommen werden, auch nicht durch den Zaubernden, der ihn versiegelt hat. Manipulationen, die vor der Versiegelung vorgenommen wurden, funktionieren jedoch weiterhin normal.	Erdknoten meistern [30]
Nexus-Tarnung (F)[27800] R: Knoten / D: V Ähnlich wie Tarnkappe der Erde, außer dass der Nexus selbst getarnt wird. Die Tarnung wird unter den folgenden Bedingungen aufgehoben: Die Nexus-Verteidigung wird aktiviert, der Nexus-Wächter wird aktiviert oder der Nexus wird manipuliert.	Erdknoten meistern [13]
Nexus-Verteidigung (F)[27814] R: V / D: P Wie Komplexe Eventualität aus der arkanen Liste Zauber speichern, nur dass die Verteidigungsmechanismen in den Nexus eingebettet sind.	Erdknoten meistern [20]
Nexus-Wächter (FH)[27816] R: B / D: V Wie Erdwächter, nur dass sich der Wächter ausschließlich um den Nexus kümmert, nicht um den Erdknoten oder den Zaubernden. Der Wächter kann die gesamte Liste Wege der Urmagie sprechen, ohne Zauber dafür aufwenden zu müssen.	Erdknoten meistern [25]
Nexusführer (I)[27782] R: S / D: - Wie Knotenführer, außer dass der Zaubernde die Richtung zum nächsten Nexus erfährt.	Erdknoten meistern [4]
Nicht entdecken (P)[5286] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde und was er trägt können durch ...entdecken-Sprüche nicht mehr entdeckt werden.	Gesetz der Verzauberung [16] und Verstecken [25]
Nichtanwesenheit (P c)[5263] R: S / D: C Der Zaubernde ist durch Entdeckungszauber nicht zu lokalisieren oder einzuordnen.	Mystischer Wechsel [13] , Houris Veränderungen [13] , Verstecken [15] , Tarnung meistern [20] und Gesetz der Verzauberung [25]
Nichtanwesenheit (P)[4898] R: 3m / D: 10min/St Wie Rasse verschleiern, die Anwesenheit des Ziels ist jedoch nicht zu detektieren.	Sinne des Verstandes formen [20]
Nichtentdecken (P c)[6599] R: S / D: C Der Zaubernde und Objekte an ihm können durch ...entdecken-Zauber nicht entdeckt werden.	Phantomgesicht [15]
Nichtgegenwart (F)[7845] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann durch mentale Entdeckungs-Zaubern nicht entdeckt werden.	Wege der Flucht [15]
Nichtgegenwärtig (P c)[6600] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, aber der Zaubernde scheint nicht gegenwärtig zu sein.	Phantomgesicht [20]
Nichtsichtbarkeit (F)[5271] R: B / D: 24h(V) Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück, ein nackter Körper) für 24h oder bis das Objekt ein heftiger Schlag trifft (von einer Waffe getroffen, gefallen) oder bis das Objekt eine Attacke macht.	Verstecken [2] und Ummantelung [3]
Niederschlag rufen (F)[6322] R: 3m / D: 1min/St Läßt es je nach Wetter regnen, schneien oder hageln in 1,5 km/Stufe Umkreis.	Wetter meistern [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.	Wege des Wetters [11]
Niederschlag stoppen (F c)[6324] R: 3m / D: 1min/St(C) Beendet Regen, Schnee oder Hagel in 1,5 km/Stufe Umkreis. Sehr starke oder magische Stürme bekommen einen WW.	Wetter meistern [14]
Niederschlag vorhersagen (I)[6312] R: S / D: - Der Zaubernde kann Niederschlag in 1,5 km/Stufe Umkreis für die nächsten 24 h vorhersagen.	Wetter meistern [1]
Niedrige Intelligenz[16120] R: B / D: 24h Wie Empathie, nur der Gegenstand erhält eine niedrige Intelligenz.	Wege der Verzauberung [3]
Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St Der Geist des Zaubernden erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.	Zuflucht des Verstandes [6]
Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V Versorgt den Zaubernden mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.	Geburtshilfe [1]
Normale Metalle bearbeiten[15875] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zaubernde jedes normale Metall außer Eisen und Stahl bearbeiten kann, wenn das Material zu einer Waffe ohne Bonus führen würde.	Anorganisches bearbeiten [3] und Wege des Bauens [6]
Normales Essen erschaffen (F)[8088] R: B / D: P Der Zaubernde erschafft Nahrung für Stufe Personen für eine Mahlzeit. Der Zaubernde muß entsprechende Behälter / Gedecke bereit haben. Nahrung kann Temperaturen von 0 bis 100 °C haben.	Wege des Feinschmeckers [15]
Normales Getränk erschaffen (F)[8078] R: B / D: P Erschafft 0,5 l pro Stufe eines normalen Getränks (Wasser, Kaffe, Tee o.ä.). Der Zaubernde muß entsprechende Aufbewahrungsmöglichkeit haben. Getränk kann Temperatur zwischen 0 und 100 °C haben.	Wege des Feinschmeckers [5]
Normales Metall anpassen (H)[7944] R: S / D: 1h Der Zaubernde kann eine Gliedmaße aus normalem Metall an einen Körper anpassen.	Prothesen [9]
Normales Metall formen (H)[7943] R: S / D: P Der Zaubernde bekommt die Fähigkeiten normales Metall zu formen. Fähigkeit hält 24h an. Normales Metall bearbeiten dauert 4 Tage.	Prothesen [8]
Obeah (FD)[19303] R: B / D: P Der Zaubernde kann seinen Obeah erschaffen, seinen wichtigsten und nützlichsten Glücksbringer. Die Funktionen des Obeah variieren je nach Stufe, auf der er erschaffen wurde. Obeah der Stufe 1: Speichert Zauber in Höhe der Stufe des Erstellers. Obeah der Stufe 5: Dient als Fokus für die Fertigkeit „Magisches Ritual". Fügt allen Ritualwürfen den MAW des Erstellers hinzu. (Wenn keine Ritualmagie verwendet wird, bleibt die Funktion eines Stufe 1 Obeah) Obeah der Stufe 10: Fügt die Stufe des Erstellers zu Widerstandswürfen gegen Absolutionen und alle Seelenentzug-, Seelenfang- und Lebensenergieentzugseffekte hinzu. Obeah der Stufe 15: Der Ersteller kann seine Seele für kurze Zeit auf seinen Obeah übertragen (wie Selbsterhaltung auf der Mönch-Basisliste Körperfähigkeiten). Obeah der Stufe 20: Dient als Magiestabilisator. Der Ersteller kann auch ohne verbliebene Zauber weiterhin Zaubersprüche wirken. Ohne verbliebenen Zauber verliert er stattdessen Lebensenergie in Höhe der Stufe des von ihm gewirkten Zaubers. Obeah der Stufe 30: Dient als Seelenfalle (wie der Zauber). Der Obeah benötigt keine weitere Vorbereitung und speichert 1 Seele/5 Stufen. Obeah der Stufe 50: macht den Zaubernden immun gegen die Auswirkungen von Absolutionen und allen Seelen- und Lebensentziehenden und geistig fesselnden Effekten. Wenn der Obeah jemals zerstört wird, so ist der Zaubernde eine Woche lang auf -30aaA. Die Herstellung des Obeah dauert einen Tag/Stufe.	Glücksbringer [1]
Oberfläche abwerten (F)[8250] R: B / D: P Der Zaubernde läßt ein Objekt älter, abgenutzter, wertloser usw. aussehen. Objekt erscheint um 1% / Stufe wertloser. So spricht Shir, ein Händler der 20. Stufe diesen Spruch auf ein Langschwert (Wert: 100 SS), das sein Bruder Rint ihm verkaufen will. Shir weist Rint auf einige abgenutzte Stellen hin, die Rint bisher nicht gesehen hatte, und überzeugt ihn, daß das Schwert 80 SS Wert sei (100 - 20%). Rint verkauft es ihm schließlich für 55 SS. Ein Wert schätzen oder eine erfolgreiche Talentprobe entdecken den wahren Wert des Gegenstandes.	Gesetz des Handelns [12]
Oberflächengehen (F)[14262] R: B / D: 1min/St Wie Oberflächenkriechen, außer dass keine Konzentration erforderlich ist und das Ziel gehen kann.	Kraft meistern [10]
Oberflächenkriechen (F)[14257] R: B / D: 1min/St(C) Ermöglicht es dem Ziel, auf jeder Oberfläche in jeder Ausrichtung zu kriechen, vorausgesetzt, diese kann sein Gewicht tragen.	Kraft meistern [5]
Oberflächenlaufen (F)[14267] R: B / D: 1min/St Wie Oberflächengehen, außer dass das Ziel laufen kann.	Kraft meistern [15]
Objekt schützen I (F)[19924] R: B / D: C Der Zaubernde kann einen Teil oder seinen gesamten Widerstandsbonus auf einen unbelebten Gegenstand übertragen, dessen Masse seiner eigenen entspricht oder geringer ist. Der übertragene Bonus wird vom aktuellen Bonus des Zaubernden abgezogen.	Spruchwächter [3]
Objekt schützen II (F)[19931] R: B / D: C Wie Objekt schützen I, außer dass die Massenbeschränkung das Doppelte der des Zaubernden beträgt.	Spruchwächter [11]
Obsidianwall (E)[13912] R: 30m / D: 1h/St Erzeugt eine Obsidianwand von bis zu 3mx3mx(1m an der Basis und 30cm an der Spitze).	Gesetz der Dunkelheit [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ochsenstärke (F)[6283] R: S / D: 1KR/St Wie 10), aber die Körperkraft des Zaubernden wird verdreifacht.	Tierfähigkeiten [20]
Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V Der Zaubernde kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)	Kampfreflexe [19]
Öffnen / Schließen (F)[8200] R: B / D: - Der Zaubernde kann jedes normale Schloß öffnen oder schließen.	Gesetz des Packens [8]
Öffnen / Schließen (F)[7831] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann ein Schloß öffnen oder schließen. Komplexität kann den Erfolg dieses Zaubers modifizieren (+ & -).	Wege der Flucht [1]
Öffnen I (F)[6605] R: 30cm/St / D: - Der Zaubernde kann jedes einfachste Schloß (Schließbolzen) öffnen oder schließen (Schloß ist nur normal verschlossen).	Wege des Entkommens [2]
Öffnen I (F)[4222] R: B / D: - Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.	Wege der Öffnung [4]
Öffnen II (F)[6607] R: B / D: - Wie 2), aber der Zaubernde kann Schlösser des Grads Routine bis Mittel mit folgenden Wahrscheinlichkeiten öffnen / verschließen: Routine (50%), Einfach (40%), Leicht (30%), Mittel (20%).	Wege des Entkommens [4]
Öffnen II (F)[4227] R: B / D: - Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.	Wege der Öffnung [10]
Öffnen III (F)[6611] R: 30cm/St / D: - Wie 2), aber der Zaubernde kann alle Schlösser verschließen und mit folgenden Wahrsch. öffnen: Routine (70%), Einfach (60%), Leicht (50%), Mittel (40%), Schwer (30%), sehr Schwer (20%) und extrem Schwer (10%).	Wege des Entkommens [8]
Öffnen IV (F)[6615] R: 30cm/St / D: - Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (80%), Einfach (70%), Leicht (60%), Mittel (50%), Schwer (40%), sehr Schwer (30%) und extrem Schwer (20%), schierer Wahnsinn (10%).	Wege des Entkommens [13]
Öffnen V (F)[6618] R: 30cm/St / D: - Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (90%), Einfach (80%), Leicht (70%), Mittel (60%), Schwer (50%), sehr Schwer (40%) und extrem Schwer (30%), schierer Wahnsinn (20%), Absurd (10%).	Wege des Entkommens [17]
Öffnungen (F)[16060] R: B / D: P Dieser Schutzzauber muss auf den Rahmen des Öffnung und die Öffnung selbst gewirkt werden. Der Zauber ermöglicht es dann, die Öffnung so zu verzaubern, dass es denselben Schutz wie der Rest des Gebäudes bietet. Die Türen oder Fensterläden können dann an einem einzigen Tag mit nur einem einzigen Wirken jedes Schutzzaubers, den das Gebäude haben wird, verzaubert werden. Dieser Zauber kann auf Türen und Fensterläden angewendet werden, die als Ersatz für frühere dienen, solange der Rahmen des Öffnung beim Bau des Gebäudes verzaubert wurde.	Strukturresistenz [3]
Ohr lösen (F)[5445] R: 30m / D: P Ein Ohr des Ziels wird losgerissen. Bis er geheilt wird, ist sein Hörvermögen um 50% gesenkt (-25 auf Talente auch mit Hören, -50 auf Talente nur mit Hören). Verliert das Opfer beide Ohren, ist es taub.	Fleisch zerstören [9]
Olfaktorische Geistmanifestation (F)[15174] R: 15m / D: 1min/St Wenn dieser Zauber auf einen Geist gewirkt wird, verleiht er ihm eine deutlich wahrnehmbare Manifestation in Form eines Geruchs. Der Geruch kann jede gewünschte Intensität annehmen, von schwach bis überwältigend. Zu beachten ist, dass der Geruch keine Erstickung verursachen oder Schaden anrichten kann (obwohl Übelkeit möglich ist).	Manifestierung des Geistes [3]
Omen (I)[5962] R: S / D: V Dem Zaubernden 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 Zaubernde 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 !	Schicksal meistern [1]
Operation (H)[5821] R: B / D: P Der Zaubernde kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.	Geburtshilfe [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Opfer (F)[19512] R: ∞ / D: P Der Heilige Champion erhält Zauber von seinem Schutzpriester in seinen Zauberspruchpool, ohne Gefahr zu laufen, dass diese nach einiger Zeit verschwinden. Allerdings muss der Heilige Champion etwas Wertvolles (nach Ermessen des Spielleiters) opfern, um diese Zauber zu erhalten. Der Heilige Champion kann pro Opfer-Zauber nicht mehr als einen Zauber pro 5 Stufen seines Schutzpriester kanalisieren. Dieser Zauber kann nur vom Schutzpriester initiiert werden. Hinweis: Auch diese Zauber können nur einmal vom Heiligen Champion verwendet werden.	Heiliger Champion [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.	Magie verschmelzen [15]
Organ konservieren (H)[7957] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein Organ konservieren (auch außerhalb des Körpers).	Nerven und Organe beherrschen [5]
Organ kontrollieren (U)[8120] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann ein Organ oder ein Organsystem total kontrollieren. Durch Kontrolle über die Körperflüssigkeiten und deren Umsatz durch das Organ erlangt er große Kontrolle über seinen Körper. Er kann z.B. seine Blutproduktion, Geschlechtstrieb, Aggressionen, Aussehen (Gehirnchemikalien) kontrollieren. Er kann eine Organfunktion um ± 100% pro 5 Stufen regulieren.	Körper meistern [50]
Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P(C) Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Zaubernde Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).	Selbstheilung [30]
Organ regenerieren (H)[3233] R: B / D: P Der Zaubernde regeneriert ein Organ (außer Gehirn). Organ kann extern oder intern liegen. Erholungszeit 1-10 Tage.	Alte Heilung [30]
Organbehandlung (H S)[6477] R: S / D: P Der Zaubernde kann jedes Organ heilen, das noch nicht völlig zerstört ist, bis auf das Gehirn. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [10]
Organbehandlung (H)[5890] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle inneren und äußeren Organschäden heilen, bis auf Gehirn und Nerven. Erholungszeit: 1-10 Tage, Anwendungszeit:1-10 h.	Gesetz der Organe [16]
Organe heilen (H)[7966] R: B / D: P Der Zaubernde kann jedes Organ, das nicht völlig zerstört wurde heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Nerven und Organe beherrschen [14]
Organe regenerieren (H S)[6482] R: S / D: P Der Zaubernde kann jedes Organ regenerieren (äußerlich oder innerlich), nur nicht das Gehirn. 1-10 h Erholungszeit.	Wege der Organe [25]
Organe regenerieren (H)[7970] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein verlorenes Organ vollständig regenerieren. Prozeß dauert 1-10 h. Erholungszeit: 1-10 Tage. Ziel bleibt im Koma während der Erholungszeit. Gehirn kann nicht regeneriert werden.	Nerven und Organe beherrschen [30]
Organe Transplantieren (H)[7965] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein gesundes Organ übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.	Nerven und Organe beherrschen [13]
Organische Waffen abwehren (F*)[16204] R: S / D: 1KR/St Pro Sekunde kann der Zaubernde einen auf ihn gerichteten Fern- oder Nahkampfangriff verfehlen lassen. Die angreifende Waffe muss teilweise organisch sein und sich in seinem Sichtfeld befinden.	Schutz der Natur [50]
Organische Waffen I (F)[6128] R: S / D: 1h Der Zaubernde kann mit den entsprechenden Materialien binnen einer Stunde 1 Kurzbogen, 1/2 Langbogen, 1/3 Kompositbogen oder Armbrust, 1 Speer, 2 Pfeile oder Bolzen, 1/3 Schild, 1 Waffengriff o.ä. herstellen. Alle Objekte haben -5 auf Pool. Der Zauber kann mehrfach gesprochen werden, um entweder ein Objekt zu vollenden und/oder den Bonus auf den Pool um +5 pro Zauber zu erhöhen (Max. +5). Der Bonus auf den Pool ist nicht magisch.	Druidenstab [2]
Organische Waffen II (F)[6132] R: S / D: 1h Wie 2), aber der Grundbonus ist 0, und maximaler Bonus ist +10.	Druidenstab [6]
Organische Waffen III (F)[6139] R: S / D: 1h Wie 2), aber der Grundbonus +5, und maximaler Bonus +15.	Druidenstab [13]
Organische Waffen IV (F)[6147] R: S / D: 1h Wie 13), aber der Grundbonus +10, und maximaler Bonus +20.	Druidenstab [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Organisches abwehren (F*)[16196] R: S / D: - Wie Organisches reflektieren, außer dass der Effekt gegen einen Nahkampfangriff mit einer organischen oder teilweise organischen Waffe wirkt.	Schutz der Natur [9]
Organisches bearbeiten[15997] R: S / D: 24h Wie Holz bearbeiten, außer dass es dem Zaubernden erlaubt ist, jedes gewöhnliche organische Material zu bearbeiten.	Organisches bearbeiten [6] und Wege des Bauens [8]
Organisches passieren (F)[16169] R: S / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, jedes organische Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/Stufe zu durchqueren.	Bewegungen der Natur [25]
Organisches reflektieren (F*)[16195] R: S / D: - Wehrt ein auf den Zaubernden abgefeuerten Geschoss ab; das Geschoss muss sich im Sichtfeld des Zaubernden befinden. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Das Geschoss muss zumindest teilweise aus organischem Material bestehen.	Schutz der Natur [8]
Organisches schwächen (F)[14258] R: B / D: 1KR/St Bewirkt, dass jede nicht-magische, organische Substanz sofort die Hälfte ihrer normalen Integrität verliert (d. h. sie ist nicht mehr so stabil wie zuvor und erleidet nach dem Wirken dieses Zaubers doppelt so viel Schaden. Dies schließt doppelte Treffer/Runde usw. ein). Magische oder außergewöhnliche organische Substanzen erhalten einen Widerstandswurf. Dieser Zauber kann 2,5kg pro Stufe des Zaubernden beeinflussen. Dieser Zauber wirkt auch auf lebende Ziele.	Kraft meistern [6]
Organisches zu Staub (F)[14268] R: 3m / D: - Organische Ziele müssen widerstehen oder erleiden einen C kritischen Treffer durch Auflösung.	Kraft meistern [16]
Organregeneration (H)[5896] R: B / D: P Der Zaubernde kann alle inneren und äußeren Organe (inklusive Gehirn und Nerven) in 1-10 Tagen neu wachsen lassen.	Gesetz der Organe [50]
Organtransplantation (H)[5892] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein gesundes Organ übertragen. Anwendungszeit: 1h, Erholungszeit: 1-10 Tage, Verträglichkeit: 10% gleiche Rasse, 50% andere Rasse.	Gesetz der Organe [18]
Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.	Meister der Wahrnehmung [3]
Orns Fluch der Häßlichkeit (F)[6344] R: 30m / D: P Das Aussehen des Opfers fällt auf 1. Jeder, der das Gesicht sieht, oder bis 1m an das Opfer herankommt, muß einen WW machen. Geht er um >50 daneben, so greift er das Opfer an. Auch wenn der Wurf gelingt, so wird einem noch, gelinde gesagt, kotzübel.	Flüche [15]
Ort (P)[16340] R: 30m / D: 1min/St(C) Gibt die Richtung und Entfernung zu einem bestimmten Objekt oder Ort an, den der Zaubernde kennt oder der ihm detailliert beschrieben wurde.	Sternensinne [3]
Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Zaubernde muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Zaubernde sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.	Gesetz der Gefängnisse [12]
Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.	Gesetz der Spuren [14]
Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Zaubernden, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Der Zaubernde erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.	Gesetz der Spuren [16]
Ort speichern (I*)[27972] R: S / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, sich einen genauen Ort auf einer Ebene zu merken, um ihn für andere Zauber zu verwenden.	Überlebenshilfe der Ebenen [1]
Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.	Geburtshilfe [3]
Ortsspeicher[27204] R: S / D: P Mit diesem Zauber können die spezifischen Parameter eines Ortes gespeichert werden, um ihn exakt durch Tore zu erreichen. Die Orte können sich dabei auf jeder beliebigen Ebene befinden. Dieser Zauber wird in Verbindung mit den Torreisezaubern auf dieser Liste verwendet.	Arkanes Tor [1]
Otterlunge (F)[6269] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann für die Dauer des Zaubers ohne Schaden die Luft anhalten.	Tierfähigkeiten [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Panik (M)[19289] R: 30m / D: P Das Ziel hat eine 25-prozentige Chance, in Panik zu geraten und zu fliehen, wenn es sich einer potenziell lebensbedrohlichen Situation gegenübersieht.	Seelentod [7]
Panik (M)[7576] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer wird in allen bedrohlichen Lebenslagen panisch werden und fliehen.	Geisteskrankheiten [5]
Panik (M)[5500] R: 30m / D: P Ziel wird in jeder für ihn gefährlichen Situation fliehen, wenn ihm nicht jedesmal ein Magieresistenzwurf gelingt.	Seelen zerstören [7]
Papier / Pergament herstellen (F)[8403] R: B / D: P Der Zaubernde kann mit den entsprechenden Materialien 10 cm² / Stufe Pergament erstellen. Blätter der gewünschten Größe können erschaffen werden.	Bibliothek meistern [4]
Parallele Wirklichkeit (M)[5306] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Ziel sieht und hört eine Welt, in der alle Dinge noch gleich aussehen, aber ihre Namen vertauscht wurden (Ein Zwerg heißt Ork, ein Haus heißt Höhle usw.)	Wege der Verwirrung [30]
Paranoia (M)[7605] R: 3m/St / D: P Zwei mögliche Formen: 1) Ziel glaubt, es sei eine bekannte Persönlichkeit oder 2) Ziel glaubt "sie" wären hinter ihm her und spricht von nichts anderem mehr.	Psychose meistern [18]
Paranoia (M)[5498] R: 30m / D: P Das Ziel glaubt, dass alle hinter ihm her sind, was ihm einen Malus von -5 auf alle Aktionen beschert. Es wird niemandem trauen.	Seelentod [2] und Seelen zerstören [5]
Paranoia heilen (H)[7911] R: B / D: P Heilt ein Ziel von Paranoia und falschen Vorstellungen.	Verstand heilen [18]
Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C Verändert die Wahrnehmung des Zaubernden, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)	Meister der Wahrnehmung [2]
Parieren (F *)[7108] R: S / D: V Der Zaubernde kann normal parieren (Serie).	Kampfreflexe [3]
Patzer (F)[19447] R: 30m / D: P Das Ziel patzt mit allen Waffen bei einer gewürfelten 19 und 20.	Dunkle Flüche [7]
Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).	Schicksal meistern [30]
Patzer (M)[7764] R: 30m / D: - Ziel patzt mit der Waffe oder läßt einen Gegenstand fallen, den er in der Hand hält. Auf der entsprechenden Patzertabelle würfeln oder würfeln, ob der Gegenstand zerbricht.	Sinne kontrollieren [7]
Patzer (M)[5294] R: 30m / D: - Wie Ungleichgewicht, aber Ziel patzt mit jeder Waffe oder magischem Gegenstand, den er in Händen hält.	Wege der Verwirrung [6]
Pazifismus (F)[19444] R: 30m / D: P Das Ziel erhält einen Malus von 1 auf alle Angriffs- und Verteidigungswürfe	Dunkle Flüche [4]
Pech (F)[19461] R: 30m / D: P Das Zeil hat bei allen Würfelproben Nachteil.	Dunkle Flüche [25]
Pech (FM)[19296] R: 30m / D: 24h/10Fehlwurf Das Ziel ist verflucht und Unglück wird zu seinem ständigen Begleiter. In entscheidenden Momenten wird das Ziel von mysteriösen Pannen heimgesucht. Seile und Waffen können brechen, es kann auf trockenen Böden ausrutschen, es kann beim Verfolgen eines Ziels auf einen Ast treten. Der Spielleiter sollte auch die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass es mit Zaubern und Waffen patzt.	Seelentod [17]
Pech erschaffen[27018] R: 3m / D: P Der Zaubernde verwandelt die entsprechenden Materialien (z. B. Baumharz, Öl usw.) in Pech der gewünschten Konsistenz, das sich für die Abdichtung eignet. Die Menge der Materialien, die der Zaubernde in Pech umwandeln kann, beträgt 4 Liter pro Stufe. Diese Tätigkeit dauert eine Runde pro 4 Liter erzeugtem Pech.	Bauwerke [4]
Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Der Zaubernde kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [5]
Pentagramm (F)[8398] R: 3m/St / D: P Erschafft jeden bekannten und benötigten magischen Kreis, ohne daß man ihn zeichnen müßte. Die entsprechenden Kreis... Zauber müssen bekannt sein, sonst handelt es sich nur um eine mehr oder weniger schöne Zierde des Wohnzimmers...	Die kleinen Tricks [30]
Perfekter Klang (F)[8362] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann Stufe Zielen dazu verhelfen, immer genau den richtigen Ton zu treffen (allerdings nur beim Singen...). Kann je nach Wunsch auf Instrumente oder Stimmen angewendet werden.	Gesetz der Musik [8]
Permanent[15991] R: S / D: 24h Wie Täglich X, nur das ein Spruch bis Stufe 10 eingebettet werden kann, der dann permanent wirkt.	Mental- & Göttermagie einbetten [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Permanent[15904] R: S / D: 24h Wie Wahres Täglich, nur das die Wirkung eines Spruches permanent vorhanden ist.	Grundmagie einbetten [30] und Runen / Siegel einbetten [30]
Permanent (F)[3739] R: B / D: P Dieser Spruch kann mit jeder Schwertrune gesprochen werden. Die Rune wird permanent auf dem Gegenstand (bis der Zauber gebrochen wird). Die Fehlerchance ist wie unter A. oben beschrieben. Geht der Zauber fehl, passiert folgendes: 1) Energiepunkte sind verloren. 2) Die Schwertrune wird gelöscht und die Kapazität des Gegenstands sinkt um eins. 3) Der Zaubernde erleidet eine Zauberpatzer (Angriffstabelle +50) und eine Feuerballattacke +50. 4) Der Gegenstand geht zu 70% kaputt (magische haben zusätzlich einen WW). Diese ganze Fehlerprozedur muß noch einmal durchgeführt werden, wenn die Schwertrune das erste Mal angewendet wird.	Schwertrunen [30]
Permanent (U)[4420] R: S / D: P Der nächste Spruch des Zaubernden innerhalb von 3KR hat eine permanente Wirkung. Nur ein Permanenter Spruch zur selben Zeit darf für einen Zaubernden wirksam sein.	Sprüche erweitern [50] und Runen / Siegel einbetten [50]
Permanent Eigenschaft senken I (F)[4631] R: 30m / D: P Wie Eigenschaft senken I, aber Abzug ist permanent.	Physische Erosion [5]
Permanent Eigenschaft senken II (F)[4635] R: 30m / D: P Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 10.	Physische Erosion [10]
Permanent Eigenschaft senken III (F)[4640] R: 30m / D: P Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 10.	Physische Erosion [15]
Permanent Eigenschaft senken V (F)[4643] R: 30m / D: P Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 25.	Physische Erosion [30]
Permanente Manifestation (F)[15190] R: 15m / D: P Dieser Zauber ermöglicht es einem Geist, sich dauerhaft in beliebiger Form zu manifestieren. Er muss nach den entsprechenden Zaubern zur Manifestation von Geistern gewirkt werden. Zu beachten ist, dass dieser Zauber nicht als Wiederbelebung fungieren kann; der Geist ist nicht wirklich lebendig, sondern eher mit einem „lebenden Toten" vergleichbar.	Manifestierung des Geistes [50]
Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).	Gesetz der Spuren [30]
Permanenter Kristall (F)[3555] R: B / D: P Verzaubert einen Kristall permanent und versieht ihn mit einem Kristallsicht- und Kristallstimme-Zauber von unbegrenzter Reichweite und Dauer. Jeder, egal ob Magiekundiger oder nicht, kann diesen Kristall zum Beobachten benutzen. Einstimmungsschwierigkeiten für den Benutzer werden vom Spielleiter definiert.	Kristallvisionen [50]
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.	Waffen verändern [17]
Permanenz (F)[15950] R: B / D: P Der Zaubernde kann jeden Gegenstand, der durch einen Zauber aus dieser Liste verändert oder beeinflusst wurde, dauerhaft machen. Pro Zauberwirker kann nur eine solche Permanenz wirksam sein, da ein Teil der Lebenskraft des Zauberers verwendet wird, um den Zauber dauerhaft aufrechtzuerhalten.	Meister des Absorbierens [30]
Personifizierte Fassade (E)[4908] R: 3m / D: 1h/St Wie Fassade I, das Ziel kann aber das Aussehen einer bestimmten Person annehmen. Die Person muss vorher für mindestens eine Minute konzentriert beobachtet worden sein.	Verkleidungen [7] und Gesetz der Verzauberung [8]
Personifizierte Stimme (E)[4909] R: 3m / D: 1h/St Wie Personifizierte Fassade, es wird jedoch die Stimme einer bestimmten Person imitiert. Die Person muss vorher mindestens eine Minute lang konzentriert angehört worden sein.	Verkleidungen [8] und Gesetz der Verzauberung [10]
Persönliche Bindung (F)[28747] R: B / D: P Der Zaubernde bindet einen durch ein Ritual erschaffenen Gegenstand an bestimmte Elemente seiner Persönlichkeit oder Psyche, sodass der Gegenstand nur für ihn allein funktioniert (wie ein normaler Fokus, der für Ritualmagie erschaffen wurde).	Rituale beherrschen [6]
Persönliche Bindung (F)[4090] R: B / D: P Der Zaubernde bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Zaubernden.	Klinge des Kriegers [3]
Persönliche Fassade (E)[6592] R: S / D: 10min/St Wie Fassade, aber der Zaubernde kann eine andere Person die er studiert hat, vortäuschen.	Phantomgesicht [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Perversion (F)[28775] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann (wenn der Widerstandswurf misslingt) einen weiteren Ritualfertigkeitswurf erforderlich machen, bevor das Ritual abgeschlossen werden kann (als ob weitere 8 Stunden erforderlich wären, um das Ritual zu beenden). Wenn das Ziel seinen Widerstandswurf (nicht seinen zusätzlichen Ritualwurf) besteht, darf der Zaubernde der Perversion diesen Zauber nicht erneut auf ihn wirken, bis er eine neue Stufe erreicht hat. Bis das Ziel seinen Widerstandswurf besteht, kann der Zaubernde diesen Zauber wiederholt wirken, um seine Rituale zu „pervertieren".	Rituale beherrschen [19]
Pestizide (F)[8280] R: Sicht / D: P Tötet oder vertreibt Insekten aus einem Gebiet.	Gesetz des Farmers [18]
Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Zaubernder 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.	Wege finden [11]
Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St Der Zaubernde kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Der Zaubernde sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.	Gesetz der Spuren [25]
Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.	Zuflucht des Verstandes [40]
Pfadfinden (1500m) (I c)[6948] R: 1500m / D: C Der Zaubernde erfährt, wo im Umkreis Wege lang laufen, aber er erfährt nur den nächsten Punkt auf diesem Weg, nicht wo lang der Weg führt. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.	Pfade beherrschen [5]
Pfadfinden (30Km) (I c)[6956] R: 30km / D: C Wie oben mit Reichweite 30 Km.	Pfade beherrschen [13]
Pfadfinden (7,5km)[6952] R: 7,5km / D: C Wie oben mit Reichweite 7,5 Km.	Pfade beherrschen [9]
Pfadkontrolle (F)[6090] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann einen Pfad durch Pflanzen öffnen und schließen (Auch gleichzeitig, er öffnet dann vor sich den Pfad, und schließt ihn hinter sich wieder).	Bäume meistern [7]
Pfadwissen (I)[6944] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt Herkunft und das nächste "Ziel" jedes Pfades in 3m Umkreis.	Pfade beherrschen [1]
Pferch (F)[8067] R: 30m/St / D: 1Tag/St Erschafft ein Gebiet, das bestimmte (bis Stufe) Tiere nicht mehr verlassen werden. Pferch kann bis 100 m² / Stufe groß sein. Wirkt nur auf domestizierte Tiere.	Wege der Tierhaltung [17]
Pflanzen beleben (F)[4791] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann eine Pflanze beleben. Diese kann sich langsam bewegen und nimmt alle ihre Wurzeln mit.	Natur meistern [30] und Pflanzen meistern [50]
Pflanzen beschwören I (F)[6211] R: 3m / D: V Produziert Grundbewachs wie Gras, Stauden und kleine Büsche im Umkreis von 1,5 km/St. Werden diese Pflanzen in einer Gegend erzeugt, die sie nicht ernähren kann, werden sie sterben.	Natur beschwören [16]
Pflanzen beschwören II (F)[6212] R: 3m / D: V Wie 16), erzeugt aber große Bäume und Kletterpflanzen, die extrem dicht sind.	Natur beschwören [17]
Pflanzen beschwören III (F)[6213] R: 3m / D: V Wie 16) und 17) zusammen plus fleischfressende Pflanzen, die einen ganzen Mann verschlingen können.	Natur beschwören [18]
Pflanzen bezaubern (M)[27894] R: 30m / D: 1h/St Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, aber 1 empfindungsfähige Pflanze ist betroffen.	Verlockungen [4]
Pflanzen heilen (H)[6085] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Pflanze (keinen Baum) von einer Verletzung heilen. Verletzung bekommt einen WW basierend auf der Schwere / Ausdehnung der Stelle.	Bäume meistern [2]
Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Der Zaubernde kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.	Pflanzen meistern [8] und Gesetz der Natur [14]
Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St Wie Pflanzen kontrollieren I, aber der Zaubernde kontrolliert drei Pflanzen.	Pflanzen meistern [11] und Gesetz der Natur [19]
Pflanzen kontrollieren V (F)[4783] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kontrolliert die automatischen und/ oder mentalen Prozeße von 5 Pflanzen. Ebenfalls die Bewegungen, aber nicht über deren normales Maß hinaus.	Natur meistern [14] und Pflanzen meistern [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Pflanzen lokalisieren (F)[4777] R: 1,5kmR / D: 1min/St Der Zaubernde kann den Ort einer bestimmten Pflanzenart im Umkreis bestimmen, oder er erfährt, welche Pflanzen es im Umkreis gibt.	Pflanzen meistern [6] und Natur meistern [8]
Pflanzen studieren (I)[3741] R: 1,5m/St / D: 1min Der Zaubernde studiert und behält die Form und Struktur einer Pflanze für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.	Wege der Körperveränderung [1]
Pflanzen wiederherstellen (H)[16151] R: 3m / D: P Repariert im einem Bereich von 3m x 3m Schäden an Pflanzen, die durch Dürre, Krankheiten, Insekten usw. entstanden sind.	Anreicherung [20]
Pflanzenfassade (F)[6936] R: S / D: 1min/St Erlaubt dem Zaubernden, als eine beliebige Pflanzenart zu erscheinen; der Zaubernde behält seine Größe und riecht oder fühlt sich nicht wie die Pflanze an; es handelt sich um eine reine visuelle Illusion.	Schutz der Natur [3]
Pflanzenfassade (F)[3861] R: 3m / D: 1min/St Ziel sieht aus wie eine beliebige Pflanze, verändert jedoch nicht seine Größe und riecht und fühlt sich auch nicht an wie eine Pflanze.	Wissen über Holz [4]
Pflanzenfassade (F)[3743] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erscheint als eine Pflanze, die er studiert hat. Er behält seine Größe bei, fühlt sich nicht an und riecht auch nicht wie eine Pflanze. Es ist eine einfache Illusion.	Wege der Körperveränderung [3] , Formen der Natur [3] und Verkleidungen der Natur [10]
Pflanzenform (F)[6940] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzenfassade, aber der Zaubernde nimmt die Form einer Pflanze an, fühlt sich an wie eine Pflanze und sieht so aus, ändert aber seine Größe nicht.	Verkleidungen der Natur [20]
Pflanzenform (F)[3874] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann die Form einer Pflanze annehmen. Sieht aus, fühlt sich an und riecht wie eine Pflanze. Ziel behält seine ursprüngliche Größe.	Wissen über Holz [17]
Pflanzenform (F)[3750] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann die Form einer studierten Pflanze annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie diese). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren.	Wege der Körperveränderung [10] und Formen der Natur [10]
Pflanzengestalt (F)[16197] R: S / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, die Form einer beliebigen Pflanze anzunehmen; der Zaubernde sieht aus wie die Pflanze und fühlt sich auch so an, ändert jedoch nicht seine Größe.	Schutz der Natur [10]
Pflanzenhaut (D *)[6089] R: S / D: 1KR/St Die Haut des Zaubernden wie so hart wie Borke (Entspricht RS 4 gegen Magie).	Bäume meistern [6]
Pflanzenkenntnis (I)[28582] R: B / D: - Der Zaubernde lernt die Beschaffenheit und Geschichte einer beliebigen Pflanze kennen.	Wissen über Fremdartige [4]
Pflanzenkrankheiten heilen (H)[16147] R: 3m / D: P Beseitigt Schädlingsbefall oder Krankheiten (Widerstandswurf) von allen Pflanzen innerhalb des Wirkungsbereichs von 3m x 3m.	Anreicherung [12]
Pflanzensprache (F)[4772] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde "spricht" und versteht die Sprache einer Pflanzenart.	Pflanzen meistern [3] und Natur meistern [3]
Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde versteht und spricht die "Sprache" einer Pflanzenart.	Bäume meistern [3] , Gesetz der Natur [11] und Pfade beherrschen [12]
Pflanzenwachstum (F)[4778] R: B / D: P Läßt eine Pflanze innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.	Pflanzen meistern [7] und Natur meistern [9]
Pflanzenwachstum (x10) (F)[6101] R: B / D: P Wie 11), aber die Maximalgröße wird verzehnfacht.	Bäume meistern [18]
Pflanzenwachstum (x2) (F)[6088] R: B / D: P Der Zaubernde kann die potentielle Maximalgröße einer Pflanze verdoppeln. Die voll ausgewachsene Pflanze wird also doppelt so groß sein, wie eine normale.	Bäume meistern [5]
Pflanzenwachstum (x3) (F)[6091] R: B / D: P Wie 5), aber die Maximalgröße wird verdreifacht.	Bäume meistern [8]
Pflanzenwachstum (x5) (F)[6094] R: B / D: P Wie 5), aber die Maximalgröße wird verfünffacht.	Bäume meistern [11]
Pflanzenwachstum x10 (F)[4789] R: B / D: P Wie Pflanzenwachstum, aber die Pflanze wächst auf das zehnfache ihrer Größe.	Pflanzen meistern [20] und Natur meistern [20]
Pflanzenwachstum x3 (F)[4781] R: B / D: P Wie Pflanzenwachstum, aber die Pflanze wächst auf das dreifache ihrer Größe.	Pflanzen meistern [10] und Natur meistern [12]
Pflanzenwachstum x5 (F)[4786] R: B / D: P Wie Pflanzenwachstum, aber die Pflanze wächst auf das fünffache ihrer Größe.	Pflanzen meistern [13] und Natur meistern [17]
Pflanzenwissen (I)[3751] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erhält Informationen über eine studierte Pflanze.	Wege der Körperveränderung [11]
Pflege (F)[8132] R: B / D: P Pflegt Kleidung (Bügeln, stärken, Leder fetten u.ä.).	Kleidung meistern [12]
Phantom Landen (F *)[6577] R: S / D: - Der Zaubernde landet zu 99% sicher und ohne Geräusch bei jedem Fall.	Phantombewegungen [12]
Phantomschritt (F)[6569] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bewegt sich lautlos, solange kein Laut mehr als 30cm von seinem Körper entfernt entsteht.	Phantombewegungen [4]
Phasenspeicher[27400] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann unbelebtes Material bis zu 2,5kg/Stufe speichern. Das Material befindet sich in einem „ätherischen Lagerraum“ und ist von der normalen Ebene aus völlig unauffindbar. Der Zaubernde muss eine Aufbewahrungszeit festlegen (bis zu 1 Tag/Stufe), nach der das Material genau an der Stelle wieder auftaucht, an der es „gelagert“ wurde. Befindet sich der Zaubernde an dem Ort, an dem er das Material gelagert hat, kann er den Zauber abbrechen und das Material zurückholen. Es besteht jedoch eine 1%ige Chance pro Tag, dass jemand oder etwas aus dem Äther das Material an sich nimmt und es nicht normal zurückkehrt.	Äther meistern [4]
Phasenverschiebung (F§)[27402] R: S / D: 1min/St Erlaubt es dem Zaubernden, sich selbst „außer Phase“ zu versetzen. Der Zaubernde ist für diejenigen, die sich auf der normalen Ebene befinden, unsichtbar, und er kann die normale Ebene nur sehr verschwommen sehen (-50 auf alle Wahrnehmungswürfe). Der Zaubernde kann nichts auf der normalen Ebene beeinflussen oder von etwas beeinflusst werden (Angriffe, Zauber, etc.); außer dass ätherische und untote Kreaturen (auch ähnliche Kreaturen nach Ermessen des GM) den Zaubernden wahrnehmen und normal angreifen können (und er kann sie wahrnehmen und angreifen). Der Zaubernde kann sich mit einer Geschwindigkeit von bis zu 10m/Kr bewegen, allerdings mit dem Risiko der Zerstreuung. In jeder Runde, in der sich der Zaubernde bewegt, beträgt seine Chance, sich zu zerstreuen, 1%/3m (oder einen Bruchteil davon) der in dieser Runde zurückgelegten Strecke. Wird der Zaubernde aufgelöst, verlässt seine Seele seinen Körper, der dann auf der normalen Ebene wieder erscheint (d.h. er ist tot).	Äther meistern [5]
Phobie (M)[7606] R: 3m/St / D: P Ziel flüchtet mit 90% vor einer bestimmten Sache (Wasser, Pferde ...). Kann er nicht fliehen, so kämpft er auf -50, bis er fliehen kann.	Psychose meistern [19]
Phobie (M)[7577] R: 30m / D: P Wie Neurose, aber das Opfer fürchtet die Sache und hat nur eine 25% Chance, sich dazu zu zwingen, Mit 10% Wahrscheinlichkeit wird er vor der Sache fliehen.	Geisteskrankheiten [6]
Phobie heilen (H)[7912] R: B / D: P Heilt Phobien und Phobien-ähnliche Krankheiten.	Verstand heilen [19]
Phrase (I *)[3357] R: 1,5km/St / D: 3† Wie oben, aber das Ziel muss mittels Geist speichern (Stufe 5) bekannt sein, und die Reichweite ist größer.	Kommunikation [7]
Phrase (I *)[3351] R: B / D: 3† Der Zaubernde kann 3 Worte oder Bilder an ein anderes Individuum übertragen. Sprache ist unbedeutend, da die Bilder telepathisch übertragen werden.	Kommunikation [1]
Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).	Verstand beherrschen [25]
Physischer Zustand (I)[8155] R: B / D: - Gibt dem Zaubernden alle Informationen über den körperlichen Zustand des Ziels (Blutdruck, Puls, Cholesterin, Zahl der weißen Blutkörperchen usw.). Der Zaubernde erfährt alle momentanen Krankheiten / Wunden / Gifte im Körper des Ziels und alle, die in nächster Zeit drohen.	Heilung [11]
Picke (F)[8293] R: S / D: 10min/St Erschafft eine mental kontrollierte magische Spitzhacke.	Gesetz des Bergbaus [8]
Plage (F)[6365] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Ziel eine `Plage`. 95% der Zeit stirbt er (10min lang), die letzten 5% glaubt er, daß er überlebt hätte, wird aber statt dessen Überträger. Alle in 1.5 m Entfernung werden angesteckt, wenn sie nicht widerstehen.	Krankheiten [50]
Planares Tor[27292] R: 3m/St / D: 1Tag/St Der Zaubernde erschafft ein Tor zu einem beliebigen Ort auf einer beliebigen Ebene, der gespeichert wurde. Wird dieser Zauber ohne Ortsspeicher gewirkt, ist der Zielort des Tores auf den Ebenen völlig zufällig.	Arkanes Tor [16]
Plasma aufspüren (P)[27460] R: S / D: C Der Zaubernde ist sich allen Plasmas bewußt, dass sich in 3m/St Reichweite befindet. Hierbei kann er sowohl die Anwesenheit von rohem Plasmas als auch von Zaubern, die dieses verwenden, aufspüren.	Plasma meistern [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Plasma Widerstand (D)[27462] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel ist gegen Plasma geschützt. Es bekommt +10 auf Widerstandswürfe gegen Plasma und -10 auf Elementenangriffe mit Plasma. Weiterhin hat das Ziel +5 auf Widerstandswürfe gegen alle anderen Elemente (außer Nether) bzw. -5 gegen entsprechende Elementenangriffe.	Plasma meistern [5]
Plasma-Elementar beschwören (F)[27530] R: 3m/St / D: 1KR/St Ein starkes Plasma-Elementar wird aus der Elementarebene des Plasmas beschworen. Der Elementar regeneriert Treffer und Schaden in direktem Verhältnis zu jedem elementaren Angriffszauber, mit dem er getroffen wird, sofern der angreifende Zauber keine RR gegen die Stufe des Zaubernden besteht (wenn beispielsweise ein Feuerbolzen-Angriff 30D verursacht und den Widerstandswurf nicht besteht, regeneriert der Elementar 30 Trefferpunkte und wird von einer mittleren oder schweren Wunde geheilt).	Plasma meistern [30]
Plasmaball (6mR) (E)[27484] R: 30m / D: - Wie oben, aber explodiert in einem 6m Radius.	Plasma meistern [17]
Plasmaball (E)[27470] R: 30m / D: - Ein 30cm durchmessender Plasmaball wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen und explodiert in einem Bereich von 3m Radius. Die Ergebnisse werden anhand der Plasmaball-Angriffstabelle ermittelt.	Plasma meistern [10]
Plasmabolzen (100m) (E)[27474] R: 100m / D: - Wie oben, aber mit 100m Reichweite	Plasma meistern [12]
Plasmabolzen (150m) (E)[27486] R: 150m / D: - Wie oben, aber mit 150m Reichweite.	Plasma meistern [18]
Plasmabolzen (E)[27466] R: 30m / D: - Ein Plasmabolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen, wobei die Ergebnisse anhand der Plasmabolzen-Angriffstabelle ermittelt werden.	Plasma meistern [8]
Plasmafessel (F)[27478] R: 1,5m/St / D: 1h/St Das Ziel ist in Ketten aus Kältefeuer gefangen. Physische Fluchtversuche führen zu einem „C“ kritischen Treffer durch Plasma, wenn sie erfolgreich sind, oder zu einem „E“-kritischen Treffer, wenn sie nicht erfolgreich sind. Magische Fluchtversuche führen unabhängig von Erfolg oder Misserfolg zu einem „H“-kritischen Treffer: E(Plasma) & C(Kälte) & A(Licht/Elektrizität)	Plasma meistern [14]
Plasmahülle (E)[27524] R: S / D: 1KR/St Der Körper des Zaubernden wird von Plasma umhüllt. Dadurch erhält er einen Bonus von +30 gegen Plasmaangriffe und erleidet bei solchen Angriffen nur die Hälfte der Trefferpunkte. Jeder im Umkreis von 1,5m erleidet einen kritischen Treffer A durch Plasma (kein Widerstandswurf). Jeder, der physischen Kontakt mit dem Zaubernden hat, erleidet einen kritischen C Treffer durch Plasma (keine Widerstandswurf). Physische Angriffe des Zaubernden, die Schaden verursachen, verursachen ebenfalls einen A-kritischen Treffer durch Plasma. Alle Gegenstände des Zaubernden sind für die Dauer des Zaubers immun gegen die Wirkung von Plasma. Jedes entzündliche oder zerbrechliche Material, mit dem er in Berührung kommt, muss jedoch einen Rettungswurf machen oder verbrennt bzw. zerbricht.	Plasma meistern [19]
Plasmaklinge (E)[27468] R: B / D: 1KR/St Die Waffe des Ziels (sie muss zumindest teilweise aus Metall bestehen, damit sich das Plasma binden kann) wird in „Kaltes Feuer“ gehüllt und verursacht anstelle von kritischen Treffer Plasmabolzenangriffe. Der Zaubernde kann immer nur eine Plasmaklinge gleichzeitig wirken. Jeder Patzer fügt dem Anwender einen kritischen Plasmatreffer der Stufe „B“ zu.	Plasma meistern [9]
Plasmakreis (E)[27476] R: S / D: 1KR/St Wie Plasmawall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 3m Radius (15cm dick), mit dem Zaubernden in der Mitte. Der Zaubernde kann die Schwere der kritischen Treffer für jeden zusätzlichen Zauber, den er aufwendet, um einen Schweregrad erhöhen (für insgesamt 3 Zauber würden also ´C´ oder ´D´ kritische Treffer verursacht werden). Dies ist bis zu einem Maximum von ´E´ möglich (für insgesamt 5 Zauber).	Plasma meistern [13]
Plasmarüstung (D)[27472] R: 3m / D: 1min/St Wie Plasma Widerstand, aber mit Bonus 20 bzw. 10.	Plasma meistern [11]
Plasmator (F)[27528] R: 1,5m / D: 1Tag/St Ein Tor zur „Elementarebene des Plasmas“ wird geöffnet (2m hoch und 1,2m breit). Nur Kreaturen, die klein genug sind, um hindurchzugehen, können das Tor passieren. Ungewöhnlich mächtige Kreaturen (Stufe 20+) können das Tor jedoch aufreißen, um die Dimensionen genug zu vergrößern, um hindurchzugelangen.	Plasma meistern [25]
Plasmawall (E)[27464] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen Wall aus Plasma (bis zu 3x3x2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen ´A´- oder ´B´-kritischen (jeweils 50% Wahrscheinlichkeit) Treffer durch Plasma.	Plasma meistern [7]
Plätten (P)[5282] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde `plättet` sich soweit, bis er nur noch zwei Dimensionen hat. Er kann so nicht mehr von der Seite gesehen werden und durch Ritzen gleiten.	Verstecken [13]
Plattenrüstung verstärken (F)[7859] R: B / D: 1min/St Wie Stoff verstärken, aber der Zaubernde verstärkt den Rüstungsschutz aller Rüstungen mit Rüstungsschutz gegen Magie von 5 oder mehr auf entsprechende Rüstungen mit einem Rüstungsschutz gegen Magie von 12 mehr (maximal aber 20)	Ritter`s Rüstung [8]
Plattform I (F)[4967] R: 3m / D: 10min/St Der Zaubernde kann eine transparente Plattform aus Energie schaffen, die das doppelte Gewicht des Zaubernden trägt. Die Plattform ist unbeweglich und rund mit einem Durchmesser von 6m. Sie kann (Gewicht des Zaubernden x2) Trefferpunkte hinnehmen, bis sie zerstört ist.	Fortbewegung [6]
Plattform II (F)[4975] R: 3m / D: 10min/St Wie Plattform I, aber der Zaubernde kann mit einer KR Konzentration die Plattform auf- und abwärts mit einer Geschwindigkeit von 3m/KR bewegen, jedoch nicht horizontal. Er kann sie jedoch in jede Richtung rotieren lassen.	Fortbewegung [15]
Plattform III (F)[4977] R: 3m / D: 10min/St Wie Plattform II, aber der Zaubernde kann sie in jede Richtung mit einer Geschwindigkeit von 30m pro Kampfrunde bewegen.	Fortbewegung [25]
Plattform IV (F)[4979] R: 3m / D: 10min/St Wie Plattform III, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren und die Geschwindigkeit ist 100m pro KR.	Fortbewegung [35]
Plötzliche Dunkelheit (F)[13903] R: 30m / D: - Verursacht einen Ausbruch intensiver Dunkelheit am Zielpunkt in einem Radius von 3m; alle darin befindlichen Personen sind 1 Runde pro 5 Fehlschlag benommen.	Gesetz der Dunkelheit [6]
Plötzlicher Ton (F)[3445] R: 100m / D: - Erzeugt ein sehr lautes, plötzliches Geräusch direkt am Ohr des Ziels. Es ist 1 KR pro 5 Fehlwurf benommen.	Gesetz der Geräusche [3]
Plötzliches Geräusch (6m) (F)[4842] R: 6mR / D: - Wie oben, es sind jedoch alle in einem Bereich von 6mR betroffen.	Geräusche formen [11]
Plötzliches Geräusch (F)[4835] R: 30m / D: - Erzeugt ein plötzliches, sehr lautes Geräusch an den Ohren eines Ziels, das dadurch für 1KR/5 Fehlschlag benommen ist.	Geräusche formen [4]
Plötzliches Licht (F)[5125] R: 30m / D: - Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.	Licht formen [5] , Gesetz des Lichts [5] , Wege des Lichts [5] und Lichtmagie [6]
Polarisieren (F)[19926] R: 30m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann den Magie Widerstandswert (MWW) des Ziels um +1 pro Stufe verändern. Diese Modifikation kann den Wert erhöhen oder verringern.	Spruchwächter [6]
Polarität umkehren (F)[3655] R: B / D: P Der Zaubernde kann die magnetischen Pole eines Objektes vertauschen.	Magnetische Wege [5]
Pole lokalisieren (I)[3652] R: B / D: - Der Zaubernde kann die Pole eines magnetischen Objektes finden und bestimmen.	Magnetische Wege [2]
Pole verändern (F)[3656] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann den magnetischen Nordpol eines Objektes an eine beliebige Stelle verschieben.	Magnetische Wege [6]
Polieren (F)[8127] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein Objekt polieren (Schuhe, Sattel, Schmuck u.ä.).	Kleidung meistern [7]
Pool vergrößern (U *)[5398] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde erhält einen Bonus von +1 / Stufe auf jeden Pool für Waffenlosen Kampf für die Dauer dieses Spruchs.	Meister des waffenlosen Kampfes [25]
Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/St Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.	Erhabene Brücke [6]
Portal des Geistes (I M F)[3711] R: 1,5km/St / D: (C) Wie Vision der Stimme, aber wenn beide einverstanden sind, kann der Zaubernde das Ziel zu sich hin teleportieren oder umgekehrt. Ziel und Zaubernder müssen sich durch das Portal die Hand reichen und sich hindurchziehen. Fesseln, die den Zaubernden oder das Ziel an einen Gegenstand binden oder die Hände nicht freilassen für den Kontakt verhindern den Transport.	Primitive Stimme [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.	Wege der Konstruktionen [14]
Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.	Gesetz der Gefängnisse [10]
Portschlüssel (F)[26055] R: B / D: bis angewendet Der Zaubernde kann einen Gegenstand mit einem heiligen Symbol seiner Gottheit versehen und somit zu einem persönlichen Portschlüssel machen. Dem Portschlüssel muss ein Wort als Auslöser zugeordnet werden. Wenn der Besitzer des Gegenstandes das Wort spricht, wo wird er sofort zu dem Ort der Wiederkehr des Zaubernden (siehe Spruch Wiederkehr (F *)) teleportiert. Wenn der Besitzer das Wort rückwärts spricht, so wird der Zaubernde zu dem Besitzer teleportiert. Der Zaubernde kann hierbei allerdings wählen, ob er dem Transport zustimmt oder nicht. Der Portschlüssel wird auf alle Fälle nach einer Benutzung unwirksam, bis der Spruch erneuert wurde. Pro Zaubernder können maximal Stufe/5 (aufgerundet) aktive Portschlüssel existieren. Ein neuer Portschlüssel kann nur dann gefertigt werden, wenn diese Zahl noch nicht erreicht wurde!	Kanäle [26]
Positiv verändern (F)[27820] R: Nexus / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, den positiven MMF eines Bereichs innerhalb des Knotens oder des gesamten Knotens um eine Stufe pro 10 aufgewendete Zauber zu erhöhen. Wenn also ein Zaubernder den MMF um zwei Stufen erhöhen möchte, so muss er 20 Zauber aufwenden, die mindestens der Schwere dieses Spruchs entsprechen.	Erdknoten meisten [35]
Positives Erkennen (I)[27784] R: S / D: - Der Zaubernde kann die positive Stärke eines Erdknotens bestimmen. Diese Stärke reicht von 0 bis ∞ und stellt den Magie Modifikations Faktor (MMF) dar, der Zauber im Radius des Erdknotens erleichtert. Jeder MMF Wert erleichtert Zauber um eine Kategorie. Wenn Zauber dadurch unter die Kategorie leicht fallen, so besteht eine 10% Wahrscheinlichkeit pro verbleibendem MMF Wert, dass kein Zauber benötigt wird. Aber ein MMF beschleunigt einen Zauber nicht! Mit einem MMF von 3 (was sehr stark ist) würde ein schwerer Zauber mit 10% Wahrscheinlichkeit keinen Zauber kosten (und ansonsten nur einen leichten). Ein leichter Zauber wurde mit 30% keinen Zauber kosten.	Erdknoten meisten [5]
Prallfeld (F)[14309] R: B / D: C Erschafft ein Abstoßungsfeld um ein Ziel herum. Alles, was danach mit dem Ziel in physikalischen Kontakt kommt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln. Bei einem Fehlschlag erfolgt eine Abstoßung mit der gleichen Kraft, die auf das Ziel ausgeübt wurde. Dieser Zauber gibt keine Boni für den Kampf. Das Ziel darf nicht schwerer sein als das Gewicht des Zaubernden multipliziert mit seiner Stufe.	Gesetz der Gravitation [13]
Präsenz (I•*)[28576] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde nimmt alle empfindungsfähigen/denkenden Wesen in seiner Reichweite wahr.	Wissen über Fremdartige [1]
Priesterliche Arbeit (F)[19498] R: B / D: P Der Zaubernde macht den Heiligen Champion zu einem Laienpriester seines Gottes. Der Heilige Champion kann nun alle priesterlichen Pflichten wie ein Priester erfüllen.	Heiliger Champion [1]
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.	Zeremonien [12]
Primäre Grundmagie brechen (F)[8399] R: S / D: C Erschafft ein Gebiet von 30 cm / Stufe Radius, in dem alle Zauber einen WW gegen die Stufe des Zaubernden machen müssen, oder nicht wirken. Dieser Zauber unterbricht nur die Verbindung der primären Grundmagie zu einer Quelle der Macht, die beim zaubern angegeben werden muß.	Die kleinen Tricks [50]
Primäre Grundmagie brechen (F)[3630] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Wie oben, aber gegen Prim. Grundmagie.	Magische Verteidigung [10]
Primäre Grundmagie Schild (F)[3642] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.	Magische Verteidigung [17]
Private Welt (M)[7777] R: 30m / D: P Das Opfer lebt in seiner privaten Phantasiewelt und wird völlig vom Zaubernden kontrolliert wenn dieser sich konzentriert, keine Aktivitäten oder Sinneseindrücke werden ausgeführt / aufgenommen.	Sinne kontrollieren [50]
Privater Schirm †[16095] R: B / D: P Diese Schutz dämpft alle Geräusche, die von innerhalb oder außerhalb des Raumes kommen. Dies hat keinen Einfluss darauf, wie sich die Insassen des Raumes gegenseitig hören. Alle betroffenen Hörwahrnehmungen liegen bei -50.	Schutz für Festungen [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V Der Zaubernde kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.	Kampfreflexe [15]
Programm speichern (I)[7106] R: S / D: - Der Zaubernde kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Zaubernde eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Zaubernder der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.	Kampfreflexe [1]
Programmiertes wartendes Hologramm (F)[3588] R: 30m / D: V Wie Wartendes Hologramm, aber es kann einfache Bewegungen machen / Geräusche von sich geben. Sprache kann programmiert werden, aber nur Stufe des Zaubernden an Wörtern. Das Bild kann sich nur innerhalb der Reichweite bewegen.	Licht erschaffen [16]
Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zaubernden, 6m effektive Reichweite.	Wege des Lichts [1] und Lichtmagie [2]
Projiziertes Licht (F)[5028] R: S / D: 10min/St Aus der Handfläche des Zaubernden kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.	Wege der Elemente [1] und Sternenlicht [1]
Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).	Schicksal meistern [2]
Proportionen (F)[8442] R: B / D: 1h/St Verändert die Körperproportionen des Ziels so, daß es den Vorstellungen des Zaubernden angepaßt wird. So könnte ein fetter Kerl plötzlich muskulös aussehen oder umgekehrt.	Wege des Äußeren [19]
Proportionen kontrollieren (U)[8116] R: S / D: P Der Zaubernde kann seine Körperproportionen nach seinem Willen umgestalten. Zu- oder Abnahme von Gewicht dauert noch normal lange, aber der Zaubernde kann festlegen, an welchen Stellen dies erfolgt.	Körper meistern [19]
Prosaische Magie - Glücksbringer † (FD)[19318] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe auf der Grundlage von prosaischer Magie gelten.	Glücksbringer [15]
Prosaische Magie analysieren (I)[6535] R: 30m / D: - Analysiert einen aktiven Zauber der prosaischen Magie. Gibt die Dauer, die Stufe des Zaubernden und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).	Untersuchungen [16]
Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C Wie oben, aber mit 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [9]
Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [13]
Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Zaubernden herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.	Wege der Gegenzauber [5]
Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Zaubernden geworfen wird, so muß der angreifende Zaubernde erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Zaubernde einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Zaubernden).	Wege der Gegenzauber [1]
Prosaische Magie brechen (F)[3618] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Alle Zauber der Prosaischen Magie im Umkreis müssen einen WW+30 gegen die Stufe des Zaubernden machen, oder werden gebrochen.	Magische Verteidigung [4]
Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.	Wege der Gegenzauber [16]
Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [1] , Entdeckung meistern [1] und Abschätzen [1]
Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.	Wege der Entdeckung [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Schutzzauber [6] , Schutz vor Zaubern [6] und Spruchschutz [8]
Prosaische Magie Schild (F)[3632] R: S / D: 1KR/St Erschafft einen magischen Schild vor dem Zaubernden, der 1/Stufe von allen frontalen Angriffen mit Pros. Magie abzieht (Angriffssprüche und Elementenangriffe). Wenn der Zaubernde in der KR keine anderen Aktionen ausführt, kann er einen Angriff parieren.	Magische Verteidigung [10]
Prosaische Magie Treffer (F)[13997] R: B / D: 1KR/St Wenn die Waffe ihren nächsten kritischen Treffer erzielt, verliert das Ziel 24 Stunden lang alle Prosaische Magie-Zauber.	Waffen des Chaos [15]
Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Zaubernden geworfen wird, so muß der angreifende Zaubernde erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Zaubernde einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Zaubernden). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters. Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende Zauber nur aufgehoben.	Gegenzauber [7]
Prosaische Magie untersuchen (I)[14402] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden, besondere Sprüche der prosaischen Magie oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände eingebettet werden können.	Symbole einbetten [1]
Prosaische Magie Vermehrung (F)[3477] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magiekundige der Prosaischen Magie.	Gesetz der Magie [11]
Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.	Schutz vor Zaubern [18]
Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.	Schutzzauber [17] und Spruchschutz [18]
Prothese (F)[8436] R: B / D: 1h/St Läßt jede existierende Prothese für die Dauer absolut lebendig aussehen.	Wege des Äußeren [13]
Protoplasma erschaffen I (F)[3674] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde erschafft einen Protoplasmaschleim aus totem organischen Material oder Asche. Der Zaubernde erschafft Stufe Liter Schleim pro KR aus derselben Menge Ausgangsmaterial.	Materie manipulieren [2]
Protoplasma erschaffen II (F)[3679] R: 3m/St / D: P Wie oben, aber der Zaubernde kann 1 m3 pro Stufe und KR erschaffen.	Materie manipulieren [7]
Protoplasma erschaffen III (F)[3684] R: 3m/St / D: P Wie oben, aber der Zaubernde kann (Stufe / 15) m3 pro Stufe und KR erschaffen.	Materie manipulieren [12]
Protoplasma erschaffen IV (F)[3690] R: 3m/St / D: P Wie oben, aber der Zaubernde kann (Stufe / 10) m3 Protoplasma erschaffen.	Materie manipulieren [18]
Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: - Der Zaubernde ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.	Meister der Wahrnehmung [14]
Psi-Metamorphose[15300] R: B / D: 1Tag/St Das mentale Muster des Ziels wird in ein mentales Muster verwandelt oder verändert, das der Zaubernde zuvor mit Psi-Metamorphose-Typisierung ermittelt hat. Dies beinhaltet insbesondere alle geistigen Fähigkeiten (außer Glaube, Gabe, Geist)	Metamorphose [12]
Psi-Metamorphose-Typisierung (I)[15296] R: 15m / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, eine mentale Form/ein mentales Muster zu analysieren, die/das er später bei der Psi-Metamorphose verwenden kann.	Metamorphose [5]
Psyche entdecken (I)[15413] R: 30m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann alle reisenden oder körperlosen Seelen (keine Geister) innerhalb der Reichweite erkennen.	Reise des Geistes [1]
Psychose (M)[7579] R: 30m / D: P Wie Phobie, aber das Opfer hat nur eine 10% Chance zur Selbstkontrolle und flieht mit 50% Wahrscheinlichkeit.	Geisteskrankheiten [9]
Psychose entdecken (I)[7894] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt, ob ein Ziel eine Psychose hat, aber nicht welche.	Verstand heilen [1]
Psychose unterdrücken (H)[7898] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann den Effekt jeder Geisteskrankheit (auch mag.) unterdrücken.	Verstand heilen [5]
Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Zaubernder der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.	Zauber verbessern II [30]
Punkt der Wiederkehr (F *)[5611] R: S / D: - Der Zaubernde kann zu einem vorher bestimmten Punkt zurückkehren (bis (15 x Stufe) Km. Der Zaubernde kann nur einen Punkt der Wiederkehr haben.	Erhabene Bewegungen [30]
Puppe (F)[8320] R: 3m/St / D: 10min/St Der Zaubernde kann bis Stufe Puppen erschaffen, die sich nach Belieben des Zaubernden bewegen. Dieser Zauber erzeugt keine Geräusche.	Gesetz der Unterhaltung [12]
Pyrokinese I (F)[14152] R: 3m / D: 1KR/St (C) Ermöglicht es dem Zaubernden, bis zu 1 leicht entflammbaren Gegenstand pro Stufe innerhalb der Reichweite des Zaubers in Flammen aufgehen zu lassen. Mit nur einem einzigen intensiven Blick kann pro Runde ein Gegenstand entzündet werden.	Ferntanz [4]
Pyrokinese II (F)[14156] R: 3m / D: 1KR/St (C) Wie Pyrokinese I, außer dass dieser Zauber auch mäßig brennbare Objekte im Umkreis von 3m um den Zaubernden entzündet.	Ferntanz [9]
Pyrokinese IV (F)[14160] R: 15m / D: 1KR/St (C) Wie Pyrokinesis I, außer dass dieser Zauber minimal brennbare Objekte innerhalb von 3m um den Zaubernden, mäßig brennbare Objekte innerhalb von 9m und hoch brennbare Objekte innerhalb von 15m entzündet.	Ferntanz [14]
Qual (F)[14939] R: B / D: V / WW:-20 Wie Schmerz, außer dass das Ziel 10 Minuten lang pro 10 Fehlwurf 90% seiner verbleibenden Lebensenergie verliert. Auch wenn dei Lebensenergie danach wieder zur Verfügung steht, kann das Ziel in der Regel nicht mehr dazu überredet werden, sich dem Bereich des Zeichens jemals wieder zu nähern, es sei denn, es gelingt ihm eine Probe gegen Selbstbeherrschung mit einem Malus von 10.	Zeichen der Macht [14]
Qualvoller Schmerz (F)[19479] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde verursacht einen zufälligen kritischen Treffer mit zufälliger Schwere (A bis E), der das Ziel trifft. Wenn zwei Zauber ausgegeben werden, kann die kritische Tabelle mit zufälliger Schwere gewählt werden. Wenn drei Zauber ausgegeben werden, können sowohl die Tabelle als auch die Schwere gewählt werden.	Wege der Grausamkeit [17]
Quelle der Macht wechseln (F)[3491] R: S / D: P Der Zaubernde kann einen seiner Sprüche in eine andere Quelle der Macht kopieren (z.B.: Göttermagie zu Mentalmagie). Der kopierte Zauber wirkt dann wie von der veränderten Magieart.	Gesetz der Magie [70]
Quelle einordnen (I *)[3467] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann die Magieart eines Zaubers bestimmen.	Gesetz der Magie [2] und Magie meistern [2]
Quelle wechseln (F)[3483] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde macht für alle Zauber, die gegen ihn geworfen werden nur noch WW für die Quelle der Macht, die er sich aussucht. Angreifender Zauber wechselt seine Magieart.	Gesetz der Magie [17]
Quirin (Verräterstein) (F)[19309] R: B / D: V Wenn dieser spezielle Glücksbringer auf den Kopf einer schlafenden Person gelegt wird, beginnt diese, über die Themen zu plappern, die sie gerade am meisten beschäftigen. Die mit Hilfe eines Quirin gesammelten Informationen sind möglicherweise unvollständig, aber die Zielperson spricht möglicherweise über Dinge, über die sie normalerweise nicht sprechen würde. Die Zielperson hat nach dem Aufwachen keine Erinnerung an den Vorfall. Er kann einfache Fragen beantworten, aber wenn ihm Fragen gestellt werden, erhält dann aber einen weiteren Widerstandswurf (und gilt nicht mehr als wehrlos).	Glücksbringer [7]
Rache (M)[14834] R: 30m / D: V Das Ziel wird versuchen, eine Art Rache an einer Person, einem Ort oder einer Sache zu üben, die vom Zaubernden festgelegt wird. Damit der Zauber wirksam ist, muss das Ziel in seinem Kopf die Vorstellung haben, dass das Subjekt ihm Unrecht getan hat. Die genaue Form der angestrebten Rache hängt vom Charakter des Ziels und der Schwere seines Widerstandswurf-Fehlschlags ab (1 = mild; 50+ = sehr schwer).	Befehle [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Radius (F)[19997] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Die Reichweite der Zauber des Ziels wird zu einem Radius von 1,5 Meter.	Zauber manipulieren [18]
Radius I (U)[4581] R: S / D: V Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.	Zauber verbessern II [16]
Radius vergrößern I (F)[19986] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Der Radius der Zauber des Ziels wird um 25% vergrößert.	Zauber manipulieren [5]
Radius vergrößern II (F)[19988] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Der Radius der Zauber des Ziels wird um 50% vergrößert.	Zauber manipulieren [9]
Radius vergrößern III (F)[19992] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Der Radius der Zauber des Ziels wird um 75% erhöht.	Zauber manipulieren [13]
Radius verringern I (F)[19985] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Der Radius der Zauber des Ziels wird um 25% verringert.	Zauber manipulieren [3]
Radius verringern II (F)[19987] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Der Radius der Zauber des Ziels wird um 50% verringert.	Zauber manipulieren [7]
Radius verringern III (F)[19990] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Der Radius der Zauber des Ziels wird um 75% verringert.	Zauber manipulieren [11]
Radiuserweiterung II (FP)[28182] R: B / D: - Dieser Zauber, der in Verbindung mit einem der Sprengstoff Zauber gewirkt wird, verdoppelt dessen Explosionsradius auf 60cm Radius pro Stufe. Zusätzlich wird auch der „Ground Zero"-Bereich (d. h. der Radius, in dem die Explosion einen Bonus erhält) verdoppelt. Beispielsweise würde ein durch Radiuserweiterung II verstärkter Sprengstoff III allen Zielen innerhalb von 2m vom Explosionsort einen Angriff von +15 zufügen.	Sprengstoffe [14]
Radiuserweiterung III (FP)[28190] R: B / D: - Wie Radiuserweiterung II, jedoch mit dreifachem Explosionsradius (auf 1 Meter pro Stufe) und auch dreifachem „Ground Zero"-Bereich.	Sprengstoffe [19]
Radiuserweiterung V (FP)[28196] R: B / D: - Wie Radiuserweiterung II, außer dass der Explosionsradius (auf 1,5 Meter Pro Stufe) und der „Ground Zero"-Bereich verfünffacht werden.	Sprengstoffe [30]
Radiuserweiterung X (FP)[28204] R: B / D: - Wie Radiuserweiterung II, jedoch wird der Explosionsradius (auf 3 Meter pro Stufe) und der „Ground Zero"-Bereich um das Zehnfache vergrößert.	Sprengstoffe [60]
Rahmen (F)[8343] R: S / D: C Der Zaubernde kann einen perfekten Rahmen in einem Gebiet von 10 m² / Stufe mit gerade vorhandenen Materialien machen (z.B. kann er ein perfektes quadratisches Fundament, Mauer o.ä. erschaffen). Der Zaubernde kann beliebige Vielecke erschaffen.	Gesetz der Struktur [12]
Ramme (F)[3279] R: 3m/St / D: 1KR/St Erschafft eine Ramme aus magischer Energie, die mit +1 / Stufe attackiert (Fall/Crush Table ???)	Befestigungen meistern [19]
Rammen (F)[5549] R: 3m/St / D: P Erschafft eine magische Ramme, die der Zaubernde zur Attacke gegen Objekte und Wesen einsetzen kann. Ramme verursacht kritische Treffer durch stumpfe Waffen mit +2 pro Stufe des Zaubernden.	Wege des Zerreißens [19]
Rammschutz (F)[8188] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann Schaden an seinem Schiff bei Rammanövern verhindern, indem er entweder die Bug- oder die Hecksektion verstärkt.	Gesetz des Segelns [20]
Rasche Regeneration (F)[19439] R: S / D: - Wie Regeneration, außer dass das neue Körperteil in 2–20 Runden wächst.	Üble Veränderungen II [30]
Rasse speichern (S)[3212] R: B / D: - Der Zaubernde speichert Unterschiede bei der Heilung verschiedener Rassen und Geschlechter für andere Sprüche dieser Liste.	Alte Heilung [1]
Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.	Verändern [7]
Rasse verschleiern (P)[4886] R: 3m / D: 10min/St Bei mentaler oder magischer Untersuchung erscheint das Ziel als Angehöriger einer vom Zaubernden ausgewählten Rasse.	Sinne des Verstandes formen [3]
Raten (I *)[7002] R: S / D: - Wird der Zaubernde vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Zaubernde getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).	Eingebungen der tiefen Erde [1] , Visionen [1] und Ahnung [3]
Raten (I)[6026] R: S / D: - Wird der Zaubernde vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Zaubernde getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).	Antworten [1] , Brücke der Zeit [1] , Wege finden [2] und Zeitsinn [2]
Rauch (F)[14910] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann Rauch mit einem Volumen von bis zu 3m Radius pro Stufe erzeugen und manipulieren. Der Zaubernde kann durch Konzentration auch die Form und Bewegung des Rauchs manipulieren. Er kann die Dichte des Rauchs von durchscheinend bis undurchsichtig variieren und Rauch in jeder beliebigen Farbe erzeugen.	Worte der Macht [5]
Rauchabzug (F)[8029] R: B / D: 1h/St Läßt jeden Rauch, Dämpfe usw. in einem Gebiet abziehen.	Schmieden [3]
Rauchwolke (F)[8386] R: 3m/St / D: 1KR Erschafft eine 0,03 m³ große Rauchwolke von beliebiger Form und Farbe.	Die kleinen Tricks [10]
Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.	Ahnung [12]
Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V Der Zaubernde hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.	Ahnung [9]
Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.	Ahnung [16]
Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.	Ahnung [19]
Raumfluch (F)[14038] R: 30m / D: P Erlaubt dem Zaubernden, einen Raum mit einem Fluch zu belegen. Der Raum darf nicht größer sein als 3 x 3 x 3 m³. Der Spielleiter bestimmt die genaue Art des Fluchs. Zu den Wahlmöglichkeiten gehören der Rückgang des Geschäfts, die Verschlechterung der Qualität der Kunden, der Ruf des Raums, dass es dort spukt, der Verfall des Raums, usw.	Gesetz der Rache [9]
Räumlicher Fluch (F)[19456] R: 30m / D: P Die Reichweite der Zauber des Ziels wird um die Hälfte reduziert, 3m-Reichweiten werden zu Berührung, Berührung wird zu Selbst.	Dunkle Flüche [16]
Realitätsanker (U)[28004] R: S / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, Dinge so zu sehen, wie er sie versteht, z. B. ein Wesen der Stufe X aus einer anderen Ebene als ein Wesen der Stufe 13 zu sehen oder einen zauberähnlichen Effekt so zu sehen, als wäre es ein Zauber (einschließlich dessen, wer ihn verursacht hat usw.). Dies ermöglicht es dem Zaubernden, mit Kreaturen/Wesen zu interagieren, deren wahre Gestalt ihn in den Wahnsinn treiben würde, ohne dabei geistigen Schaden zu nehmen.	Überlebenshilfe der Ebenen [18]
Rechnen (I)[8243] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde wird zum menschlichen Taschenrechner. Nur einfache Rechnungen (Grundrechenarten u.ä.).	Gesetz des Handelns [5]
Rechtschaffener Kampf @ (F*)[19502] R: S / D: 1KR/St Der Heilige Champion erhält für die Dauer einen Bonus von +1 pro Stufe auf seine offensiven Pools. (bei Waffen kann der erhöhte Pool nicht für die Parade verwendet werden)	Heiliger Champion [5]
Rechtschaffenes entdecken (P)[6556] R: 30m / D: - Der Zaubernde erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Rechtschaffen" ist.	Detektivsinne [14]
Redegewandtheit (P*)[14605] R: S / D: 10min Unabhängig davon, ob die Zaubernde lügt oder nicht, scheint das Ziel alles zu glauben, was sie sagt (für die Zwecke der Fähigkeit Lügen erkennen, Zaubersprüche usw.).	Wege der Anziehung [2]
Redekunst I (U)[15777] R: S / D: 1min/St(C) Ermöglicht es dem Zaubernden, während der Wirkungsdauer des Zaubers einen Bonus von +15 auf alle sprachlichen Aktionen zu erhalten.	Geschichten weben [4]
Redekunst II (U)[15782] R: S / D: 1min/St(C) Wie Redekunst I, außer dass dieser Zauber einen Bonus von +30 gewährt.	Geschichten weben [9]
Redekunst III (U)[15786] R: S / D: 10min/St(C) Wie Redekunst I, außer dass dieser Zauber einen Bonus von +45 gewährt.	Geschichten weben [13]
Redekunst IV (U)[15790] R: S / D: 10min/St(C) Wie Redekunst I, außer dass dieser Zauber einen Bonus von +60 gewährt.	Geschichten weben [18]
Reduktion I (F)[19929] R: 30m / D: 1KR/St(C) Der MWW des Ziels wird um 20 % reduziert. Alle Schutzzauber, Geräte usw., die das Ziel nach dem Wirken dieses Zaubers einsetzt, funktionieren normal.	Spruchwächter [9]
Reduktion II (F)[19934] R: 30m / D: 1KR/St(C) Wie Reduktion I, außer dass der MWW des Ziels um 40% reduziert wird.	Spruchwächter [14]
Reduktion III (F)[19939] R: 30m / D: 1KR/St(C) Wie Reduktion I, außer dass der MWW des Ziels um 60% reduziert wird.	Spruchwächter [19]
Reduzieren (F)[28777] R: S / D: - Der Zaubernde kann diesen Zauber wirken, um die Gesamtzeit zu reduzieren, die ein Ritual benötigt. Der Zaubernde kann die für die Durchführung eines Rituals erforderliche Zeit um bis zu 1 % pro Stufe reduzieren, d. h. ein Zaubernder der Stufe 20 könnte die für ein Ritual erforderliche Zeit um 20 % reduzieren, einer der Stufe 50 um 50 % usw.	Rituale beherrschen [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Der Zaubernde kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [3]
Reflektieren (F)[6291] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde reflektiert die Sonne von einem 1 m2 / Stufe Gebiet um entweder Signale zu geben, oder das Gebiet vor Sonne zu schützen.	Wege des Überlebens [3]
Reflektierte Ebenbilder (F)[3582] R: 6m / D: C Erschafft (Stufe des Zaubernden / 2) Ebenbilder des Zaubernden. Die Bilder können sich nicht bewegen und sehen alle gleich aus. Glaubwürdigkeit wie in Hologramm I.	Licht erschaffen [8]
Reflektionen I (F D)[3585] R: B / D: C Erschafft ein reflektierendes Feld um das Ziel, das einen Bonus von +30 auf alle Angriffe mit Licht gibt. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (2 x Stufe des Zaubernden) wird der Angriff auf den Urheber zurückgeworfen. Es kann nur ein Angriff pro Kampfrunde reflektiert werden.	Licht erschaffen [13]
Reflektionen II (F D)[3589] R: B / D: C Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +50 und es können zwei Angriffe pro Kampfrunde reflektiert werden.	Licht erschaffen [17]
Regen beschwören (F)[6206] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber Regen.	Natur beschwören [11]
Regen machen (F)[5150] R: V / D: 10min/St Wenn am Himmel Wolken sind, regnet`s (draußen) während des Spruchs.	Gesetz des Wassers [13]
Regen rufen (F c)[5751] R: 1,5km / D: 1min/St(C) Der Zaubernde 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).	Wege des Wetters [20]
Regen rufen (F c)[5221] R: 30mR / D: C Läßt es in 30m Umkreis um den Zaubernden regnen, Stärke des Regens richtet sich nach der Luftfeuchtigkeit.	Flüssigkeiten verändern [7]
Regen stoppen (150m) (F)[5466] R: 150m / D: 24h Für 1h pro Stufe wird in 150m Umkreis kein Niederschlag fallen.	Flüssigkeiten zerstören [11]
Regen stoppen (30m) (F)[5462] R: 30m / D: 24h Für 1h pro Stufe wird in 30m Umkreis kein Niederschlag fallen.	Flüssigkeiten zerstören [7]
Regen zu Schnee (F)[5096] R: 1,5kmR / D: V Verwandelt allen Regen in 1,5Km Umkreis in Schnee. Radius verringert sich pro 5 °C über dem Gefrierpunkt um 150m.	Gesetz des Eises [25]
Regenbogen (E)[3579] R: 1,5km/St / D: 1min/St Erschafft einen Regenbogen, der innerhalb der Reichweite beginnt und endet, wo immer der Zaubernde es will. Alle, die ihn sehen, müssen einen Widerstandswurf machen, oder sie schauen ihn an, bis der WW in einer der nächsten Runden klappt. Sie sind sich jedoch aller Attacken bewußt, die sie sonst auch wahrnehmen würden.	Licht erschaffen [5]
Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Zaubernden. Kann bis zu 8 Km lang sein.	Leuchten [15]
Regeneration (F)[19432] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, verlorene Körperteile über einen Zeitraum von 2W10 Tagen zu regenerieren. Das neue Körperteil ist voll funktionsfähig, sieht jedoch dämonisch aus. Es kann über geringfügige zusätzliche Fähigkeiten verfügen (nach Ermessen des Spielleiters). Vorgeschlagene Fähigkeiten sind erhöhte Stärke oder ein kleiner Klauenangriff (wenn es sich um einen Arm oder ein Bein handelt) oder ein besserer Rüstungsschutz für das regenerierte Teil usw.	Üble Veränderungen II [14]
Regeneration I (H c s *)[5706] R: B / D: C Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro KR. Ist der Zaubernde bewußtlos, arbeitet dieser Spruch unterbewußt.	Handauflegen [1] , Schäden beherrschen [4] und Wege der Heilung [7]
Regeneration I (H S c *)[6453] R: S / D: C Gibt pro KR einen Lebensenergie- und Konditionspunkt zurück, solange der Heiler sich konzentriert.	Wege der Oberfläche [4]
Regeneration II (H c *)[5711] R: B / D: C Heilt 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.	Handauflegen [6] , Schäden beherrschen [10] und Wege der Heilung [12]
Regeneration II (H S c *)[6459] R: S / D: C Gibt pro KR zwei Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück, solange der Heiler sich konzentriert.	Wege der Oberfläche [10]
Regeneration III (H c *)[5715] R: B / D: C Heilt 3 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.	Handauflegen [11] , Schäden beherrschen [15] und Wege der Heilung [18]
Regeneration III (H S c *)[6463] R: S / D: C Gibt pro KR drei Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück, solange der Heiler sich konzentriert	Wege der Oberfläche [15]
Regeneration IV (H)[6696] R: B / D: P Ziel erhält 4 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Zaubernde sich konzentriert.	Handauflegen [16]
Regeneration V (H c *)[5717] R: B / D: C Heilt 5 Leben- und Konditions-Punkte pro Kampfrunde.	Wege der Heilung [25] und Handauflegen [25]
Regenerieren (H)[3234] R: B / D: P Der Zaubernde kann jeden Schaden (auch Gehirn) in 10-100 Tagen (je nach Schwere) heilen. Der Zaubernde bleibt in Stasis, solange das Ziel sich erholt.	Alte Heilung [50]
Regenvorhersage (I)[16266] R: 1,5km/St / D: - Gibt dem Zaubernden eine 95 %ige Chance, Regen vorherzusagen. ±15 Minuten über einen Zeitraum von 24 Stunden.	Wissen über die Natur [3]
Regenvorhersage (I)[5740] R: S / D: - Der Zaubernde kann mit 95% die Zeit und Art des nächsten Gewitters vorhersagen. 15 min. über die nächsten 24h.	Wege des Wetters [2]
Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).	Haftung meistern [20]
Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).	Haftung meistern [25]
Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Zaubernden) usw.	Haftung meistern [17]
Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Zaubernden) usw.	Haftung meistern [18]
Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).	Haftung meistern [13]
Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).	Haftung meistern [14]
Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St Dieser Zauber ermöglicht dem Zaubernden die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.	Haftung meistern [30]
Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.	Haftung meistern [50]
Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.	Haftung meistern [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Der Zaubernde kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.	Haftung meistern [19]
Reichweite (F)[8359] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde erweitert den Bereich seiner Stimme und beherrscht nun alle Stimmlagen: Baß, Alt, Tenor und Sopran. Diese neue Reichweite seiner Stimmlage enthält alle Töne, die je ein Mensch produziert hat.	Gesetz der Musik [5]
Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St Die Reichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.	Gesetz des Vertrauten [3] und Tiere binden [7]
Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St Die Kontaktreichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.	Gesetz des Vertrauten [9] und Tiere binden [13]
Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St Die Kontaktreichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.	Gesetz des Vertrauten [14] und Tiere binden [17]
Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St Die Kontaktreichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.	Gesetz des Vertrauten [18] und Tiere binden [25]
Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.	Zauber verbessern II [8]
Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.	Zauber verbessern II [13]
Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.	Zauber verbessern II [17]
Reine Absolution (F *)[6393] R: 15m / D: V / WW:-20 Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbeleben zurückgeholt werden.	Schwarze Magie [20] und Kanäle [20]
Reine Absolution (M)[5511] R: 30m / D: V / WW:-20 Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbelebung zurückgeholt werden.	Seelen zerstören [50]
Reine Beschwörung (F M c)[6808] R: 30m / D: C Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann eine bestimmte Kreatur erschaffen, die so lange bleibt, wie er sich konzentriert. Die Stufe der Kreatur ist zufällig.	Geisteranrufungen [30]
Reinheit (F)[8031] R: B / D: 1h/St Verhindert, das sich bildende Asche, Kohle o.ä. mit dem Stahl verbindet und erhöht so die Reinheit des Stahls immens.	Schmieden [5]
Reinheit beurteilen (I)[8286] R: B / D: - Der Zaubernde kann die Reinheit (± 2%) eines Metalls bestimmen.	Gesetz des Bergbaus [1]
Reinigen (F)[14776] R: B / D: - Der Kristallrunenstein wird von allen Restenergien gereinigt (d. h. von bösen/guten Verunreinigungen, alten Zaubermustern, die noch nachwirken, usw.).	Kristallrunenstein [1]
Reinigen (F)[8089] R: B / D: P Reinigt Essen von gefährlichen Organismen, verdorbenen Anteilen usw. Wird dieser Zauber auf vergiftetes Essen geworfen, muß ein WW gemacht werden. Jedes Gift, das nicht widersteht wird entfernt.	Wege des Feinschmeckers [16]
Reinigen (F)[6647] R: B / D: - Der Zaubernde kann ein Gebiet von 30cm/Stufe physikalisch reinigen.	Vertreibungen [1]
Reise des Geistes I (U)[15414] R: S / D: 10min/St Die Psyche des Zaubernden verlässt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann sich mit 300 Meter pro Minute fortbewegen. Die Psyche des Zaubernden empfängt normale Sinnesinformationen, kann jedoch keine Zauber wirken oder auf seine Umgebung einwirken. Alle Wahrnehmungswürfe, um die verschwommene, schimmernde Gestalt der Psyche des Zaubernden zu bemerken, haben einen Malus von -75. Der Zaubernde kann sich nicht durch feste Materie bewegen. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, muss er einen Widerstandswurf durchführen oder stirbt (Angriffsstufe = Anzahl der überschrittenen Runden).	Reise des Geistes [4]
Reise des Geistes II (U)[15415] R: S / D: 10min/St Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 300 Meter pro Minute und 30cm pro KR durch feste Materie beträgt. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 10 auf seinen Widerstandswurf.	Reise des Geistes [8]
Reise des Geistes III (U)[15418] R: S / D: 10min/St Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 750 Meter pro Minute und 1,5 Meter pro KR durch feste Materie beträgt. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 20 auf seinen Widerstandswurf.	Reise des Geistes [14]
Reise des Geistes IV (U)[15422] R: S / D: 10min/St Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 1,5km pro Minute und 3 Meter pro KR durch feste Materie beträgt. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 30 auf seinen Widerstandswurf.	Reise des Geistes [19]
Reise des Geistes V (U)[15424] R: S / D: 10min/St Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 7,5km pro Minute und 7,5 Meter pro KR durch feste Materie beträgt. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf.	Reise des Geistes [25]
Reisender (F)[28461] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann während der Dauer dieses Zaubers einmal pro Runde Ebenenreise II einsetzen.	Gesetz der äußeren Ebene [25]
Reisender (F§)[27428] R: S / D: - Der Zaubernde kann sich im Äther bewegen. Dieser Zauber muss erneut gewirkt werden, um wieder auf die normale Ebene zu gelangen (an seine ursprüngliche Position), es sei denn, der Zaubernde geht durch ein Tor/ wird beschworen/ etc.	Äther meistern [15]
Reisetanz I (F)[14171] R: S / D: C (10min/St) Ermöglicht es dem Zaubernden, jede körperliche Aktion mit nur ¾ der sonst üblichen Konditionspunkte zu bewältigen. Dieser Zauber wird normalerweise für anstrengende Aktivitäten wie Langstreckenläufe verwendet und kann über die normale Zauberdauer hinaus verwendet werden, wenn der Zaubernde sich von Beginn des Zaubers bis zu seiner Entscheidung, ihn zu beenden, ständig konzentriert.	Reisetänze [4]
Reisetanz II (F)[14175] R: S / D: C (10min/St) Wie Reisetanz I, nur dass die Erschöpfungsrate ½ beträgt.	Reisetänze [9]
Reisetanz III (F)[14180] R: S / D: C (10min/St) Wie Reisetanz I, nur dass die Erschöpfungsrate ¼ beträgt.	Reisetänze [14]
Reißen (F)[5532] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann jedes reißende Material (Papier, Fließ usw.) reißen lassen. Abgerissenes Stück ist max. 50% der Ausgangsmasse.	Wege des Zerreißens [2]
Reitgelegenheit beschwören (M)[6670] R: 1,5km/St / D: P Der Zaubernde ruft ein Reittier herbei, das den Gegebenheiten der Umgebung am meisten angepaßt ist. Das Wesen darf nicht von irgendwem anders beansprucht werden. Es ist von tierischer Intelligenz.	Inspiration/ Eingebung [11]
Rennen (F)[7842] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann mit 4x Gehgeschwindigkeit rennen, ohne Ausdauer zu verlieren. Stoppt er, oder macht etwas anderes, endet der Zauber.	Wege der Flucht [12]
Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.	Geschwindigkeit [1]
Rennen I (F *)[4943] R: S / D: 10min/St Wie Laufen I, aber mit 3x Gehgeschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [5]
Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.	Wege der Schnelligkeit [1]
Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.	Wege der Schnelligkeit [11]
Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.	Wege der Schnelligkeit [16]
Rennen wie ein Reh II (F)[6267] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann sich mit doppelter Wandergeschwindigkeit bewegen (während des Zaubers), ohne Ausdauer zu verlieren.	Tierfähigkeiten [4]
Rennen wie ein Reh III (F)[6276] R: S / D: 10min/St Wie 4), mit 3 x Wandergeschwindigkeit.	Tierfähigkeiten [13]
Rennen wie ein Reh IV (F)[6282] R: S / D: 10min/St Wie 4), mit 4 x Wandergeschwindigkeit.	Tierfähigkeiten [19]
Reorganisieren (F)[3574] R: B / D: P Der Zaubernde kann die Eigenschaften eines Ziels komplett neu arrangieren (nicht die Boni oder Mali aufheben!).	Kurzzeitige Veränderungen [50]
Reparatur (F)[25665] R: B / D: P Der Zaubernde 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).	Erschaffungen [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Repariere (F)[14907] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen einzelnen Bruch in einem Metallgegenstand von bis zu 2,5kg oder mehrere Brüche, Risse oder Splitter in einem größeren (bis zu 25kg) Gegenstand aus Keramik, Holz, Stein oder Stoff reparieren. Der reparierte Gegenstand darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (innerhalb eines Radius von 3m).	Worte der Macht [2]
Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P Der Zaubernde kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.	Geburtshilfe [30]
Retardation (M)[7610] R: 3m/St / D: P Die Eigenschaften des Ziels steigern sich nur einmal alle 10 Stufen !	Psychose meistern [50]
Rheuma (F)[4630] R: 30m / D: 1min/St Wie Schmerzen, nur werden 40% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [4]
Rhythmus (F*)[14204] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, passende Percussion-Klänge zu erzeugen, die den Tanz begleiten. Der Klang ist im gesamten Wirkungsbereich zu hören.	Tänze der Faszination [3]
Rhythmus (U)[8357] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde hat den perfekten Rhythmus. Er kann mehrere Rhythmen gebrauchen, schwierige oder obskure Rhythmen leichter erkennen und einfacher in scheinbar zufälligen Geräuschen einen Rhythmus finden.	Gesetz der Musik [3]
Rhythmus ändern (U)[8110] R: S / D: P Der Zaubernde kann einen körperlichen Rhythmus (Schlafrhythmus, monatliche Regel usw.) um ± 1% / Stufe ändern. Der neue Rhythmus wird dann normal, bis der Zaubernde ihn erneut ändert. Der Zaubernde kann so sein Schlafbedürfnis senken. Er kann jedoch nicht den Zyklus wiederholt in dieselbe Richtung ändern (max. 3x beim Schlafen).	Körper meistern [13]
Richtung (1.5Km/St) (I)[7698] R: 1,5km/St / D: - Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Anwärtigkeit [11]
Richtung (300m/St) (I)[7695] R: 300m/St / D: - Der Zaubernde erfährt Richtung zu einem ungeschützten Geist, dessen Muster er vorher gespeichert hatte.	Anwärtigkeit [8] und Sternensinne [10]
Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.	Gesetz der Spuren [2]
Richtung / Entfernung (I)[6308] R: S / D: - Der Zaubernde kann Richtung und Entfernung zu einem natürlichen Phänomen (Land, Ozean, Berg, Fluß, Gletscher...) bestimmen.	Wege des Überlebens [20]
Richtungsänderung I (P *)[5331] R: S / D: - Der Zaubernde kann eine Wendung bis 180` ausführen, ohne Geschwindigkeits- oder Gleichgewichtsverlust. Kann mit jedem Laufen- und Rennen-Spruch verwendet werden.	Die Brücke des Mönchs [6]
Richtungsänderung III (P *)[5336] R: S / D: - Wie Richtungsänderung I, nur kann man 3 Wendungen in einer KR ausführen.	Die Brücke des Mönchs [11]
Riechen (U)[6555] R: S / D: 1min/St Wie das Talent Riechen.	Detektivsinne [13]
Riechen (U*)[5009] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Riechen.	Sinne verbessern [3] , Mönchsinne [4] und Sinne meistern [6]
Riechverlust (F)[6351] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur kann das Ziel nicht riechen.	Krankheiten [3]
Riss (F)[14316] R: 150m / D: - Erschafft einen Punkt ein enormer Anziehungskraft. Alle Ziele in einem Radius von 30m um diesen Punkt, denen kein Magieresistenzwurf gelingt, werden hineingesogen. Die Spielleiter bestimmt die Dimension, in die die Ziele reisen.	Gesetz der Gravitation [50]
Riß nähen (F)[8432] R: B / D: P Repariert einen durchgehenden Riß in Kleidung, Stoff, Leder. Nicht bei hartem Leder, gekochtem Leder usw.	Wege des Äußeren [9]
Riß reparieren (F)[8223] R: B / D: - Restauriert den Zustand von hölzernen Gegenständen wieder zu brandneu. Wirkt nur bei Holz, das gerissen ist, nicht bei zerbrochenen Gegenständen. Wird der Zauber täglich auf einen Gegenstand gesprochen, so erniedrigt sich der Bruchfaktor um 5%.	Gesetz des Kriegers [8]
Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.	Materie zerstören [3] , Wissen über Stein [3] , Festes verändern [4] , Festes zerstören [4] , Gesetz der Erde [5] , Erdmeister [6] , Materialtransport [6] und Festes manipulieren [10]
Risse erzeugen (F)[3923] R: 30m / D: P Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.	Wissen über Stein [14]
Risse reparieren (F)[8405] R: B / D: P Repariert einen Riß in einem Stück Papier oder Umschlag.	Bibliothek meistern [6]
Risse vergrößern (F)[7495] R: 30m / D: - Bestimmte Geräuschwellen lassen alle Risse oder Fehler in einem festem, unbelebtem Material (bis zu 30m3) sich bis zu ihrem Limit vergrößern.	Geräusche kontrollieren [8]
Risse verursachen (F)[4620] R: 30m / D: P Verursacht Risse in 3 m³ nichtmetallischem, anorganischem Material.	Materie zerstören [13] und Erdmeister [17]
Ritual beenden (F)[28745] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, jedes Ritual, an dem er gerade beteiligt ist, ohne negative Auswirkungen zu beenden. Alle Zauber für diesen Tag gehen verloren (wie bei Ritualmagie üblich), aber der Zaubernde bleibt unversehrt.	Rituale beherrschen [4]
Ritual der schwarzen Ewigkeit (F)[25961] R: S / D: P Dieses Ritual wird als eines der schwärzesten überhaupt angesehen. Mit seiner Hilfe kann sich der Zaubernde in einen Lich verwandeln, einen der bösesten und mächtigsten aller Untoter. Während des Rituals werden die inneren Organe des Zaubernden in ein vorbereitetes Behältnis (Glas, Kiste, Box...) "transferiert". Wenn der Spruch gelingt (ein Patzer bedeutet den endgültigen Tod), so wird der Zaubernde nur durch Magie erhalten und er ist zwischen die Grenze der Lebenden und Toten geschlüpft. Er kann nur noch durch die Vernichtung des Behältnisses mit seinen Organen endgültige getötet werden. Der Zaubernde nimmt die Charakterzüge und die Macht einen Lich an.	Necromantie [22]
Ritual der Zerstörung (F)[3396] R: 3m/St / D: V Wie Feuerregen, aber die krit. Treffer sind `B` und der Zaubernde kann alle 3 KR durch Konzentration ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Feuerbälle regnet erschaffen. Alle Gebiete müssen verbunden und innerhalb der Reichweite sein. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Der Zauber überwindet alle Hindernisse, es sei denn, ein WW an einer magischen Barriere mißlingt. Durch eine KR Konzentration kann der Zaubernde in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.	Feuer [50]
Ritual erkennen (I)[28741] R: B / D: - Der Zaubernde kann feststellen, ob ein Gegenstand durch ein Ritual erschaffen wurde. Der Zaubernde erhält keine weiteren Informationen außer der Tatsache, dass der Gegenstand durch ein Ritual erschaffen wurde.	Rituale beherrschen [2]
Ritual speichern (I)[28743] R: S / D: P Der Zaubernde speichert die Parameter und notwendigen Elemente eines Rituals. Jedes gespeicherte Ritual kann unter Verwendung identischer Komponenten exakt nachgebildet werden.	Rituale beherrschen [3]
Ritual unterbrechen (F)[28763] R: S / D: V Der Zaubernde kann ein Ritual für die Dauer dieses Zaubers unterbrechen. Wenn der Zaubernde es wünscht, kann er die Unterbrechung aufheben und das Ritual fortsetzen, bis es abgeschlossen ist oder ein anderer Zauber, der das Ritual beeinflusst, angewendet wird. Der Zaubernde kann ein Ritual für bis zu 1 Stunde pro Stufe unterbrechen. Wenn der Zaubernde einen Zauber wirkt, während ein Ritual unterbrochen ist, beendet er damit das Ritual.	Rituale beherrschen [13]
Ritualausdauer (F)[28771] R: S / D: V Der Zaubernde kann ein normales 8-stündiges Ritual plus eine Stunde pro Stufe des Zaubernden durchführen, bevor eine Pause erforderlich ist. Nach Abschluss des Rituals muss der Zaubernde für jeden während des Rituals gewirkten Zauber Ritualausdauer zusätzlich 8 Stunden ununterbrochen schlafen, bevor ein weiteres Ritual begonnen werden kann.	Rituale beherrschen [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
RNA manipulieren (F)[16256] R: B / D: - RNA ist der genetische Nachrichtenträger des Körpers. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde 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.	Wege der Genetik [16]
RNA schützen (F)[16248] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde kann ein Ziel für die Dauer dieses Zaubers vor der Mutation einer beliebigen RNA oder Boten-RNA schützen.	Wege der Genetik [8]
Röntgenbild (I)[8162] R: B / D: - Gibt dem Zaubernden ein Bild des Inneren eines Körpers und zeigt gebrochene Knochen, Traumas, Tumore u.ä..	Heilung [18]
Rost entfernen (F)[8332] R: B / D: - Entfernt jede Art von Korrosion von 0,1 m² / Stufe Stahl oder Eisen. Repariert jedoch keine Schäden im Metall.	Gesetz der Struktur [1]
Rost entfernen (F)[8219] R: B / D: - Entfernt jeden Rost von einer Waffe, repariert aber keinen durch Rost entstandenen Schaden.	Gesetz des Kriegers [4]
Rosten (F)[3885] R: 30m / D: C Ein metallisches Objekt wird permanent oxidiert mit einer Geschwindigkeit von 15,625 (2,5 x 2,5 x 2,5) cm3 pro Minute.	Wissen über Metall [2]
Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V(P) Der Zaubernde kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.	Haftung meistern [1]
Rückentwicklung heilen (H)[7906] R: B / D: P Heilt ein Ziel von irgendeiner Art Rückentwicklung.	Verstand heilen [13]
Rückkehr (F)[4100] R: B / D: V Die Waffe kehrt in die Hand des Zaubernden zurück (per Teleportation) von einem beliebigen Punkt bis zu 150 km vom Zaubernden entfernt.	Klinge des Kriegers [15]
Rückkehr (F*)[28463] R: S / D: - Der Zaubernde kehrt an einen vorbereiteten, zuvor ausgewählten Ort in seiner Heimat-Ebene zurück.	Gesetz der äußeren Ebene [30]
Rückkehr (M)[8066] R: B / D: P Läßt gezähmte Tiere in den wilden Zustand zurückkehren. Tier wird wieder scheu und hat alle Instinkte. Dem Tier muß ein WW mißlingen, damit der Zauber wirkt.	Wege der Tierhaltung [16]
Rückkehr in der Zeit (F)[16296] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann für die Dauer des Zaubers physisch bis zu 10 Jahre/Stufe in die Vergangenheit reisen. Die Handlungen des Zaubernden in der Vergangenheit können die Gegenwart verändern, nach Ermessen des Spielleiters.	Brücke der Zeit [50]
Rückkehr von der Wiederkehr (F *)[5612] R: S / D: - Der Zaubernde kann zu seinem Punkt der Wiederkehr gehen, bis 1Kr/Stufe dort bleiben und dann zu seinem vorherigen Standort zurückkehren.	Kanäle [25] und Erhabene Bewegungen [50]
Rückstoß (F)[14334] R: 7,5m / D: - Der Zaubernde setzt ein kegelförmiges Kraftfeld frei, dass sich von 3m bis zu einer Basisbreite von 15m ausdehnt. Allen Zielen mit schwerer Rüstung muss ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 3m/St vom Zaubernden weggeschleudert. Pro 15m, die sie dabei zurücklegen, erleiden sie einen `A`-kritischen Treffer durch Aufprall.	Gesetz des Magnetismus [18]
Ruf der Besänftigung (M *)[5787] R: 15mR / D: 1min/St Allen Zielen im Umkreis muß ein Magieresistenzwurf gelingen, ansonsten sind sie besänftigt.	Druidenfriede [14] und Besänftigen [15]
Ruf der Panik (M *)[5507] R: 6m / D: 1KR/5Fehlwurf Wie Wort der Panik, betrifft aber alle in 6m Umkreis um den Zaubernden.	Seelen zerstören [15]
Ruf der Verwirrung (M *)[5304] R: 15m / D: 1KR/5Fehlwurf Wie Verwirrung, aber alle Lebewesen in 15m Umkreis sind betroffen.	Wege der Verwirrung [20]
Ruf der Verwirrung (M)[6517] R: S / D: 1KR/10Fehlwurf Wie Verwirrung, aber alle Wesen in 15m Umkreis müssen einen Widerstandswurf machen.	Ablenkung [25]
Ruf der Verwirrung (M*)[14840] R: 15mR / D: 1KR/5Fehlwurf Wie Verwirrung, wirkt jedoch auf alle innerhalb des Radius.	Befehle [19]
Ruf des Befehls (M*)[14839] R: V / D: V Der Zaubernde kann mit einem Großen Befehl I Stufe Zielen beeinflussen.	Befehle [18]
Ruhe I (F)[3444] R: 30m / D: 1min/St Erschafft eine Barriere von 30 cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.	Gesetz der Geräusche [2] und Wege der Geräusche [3]
Ruhe III (F)[5690] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I, betrifft aber drei Ziele.	Wege der Geräusche [8]
Ruhe V (F)[3453] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.	Gesetz der Geräusche [11] und Wege der Geräusche [11]
Rune / Siegel entziffern (I)[14976] R: S / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, pro Runde bis zu 1 Stufe Runen/Siegel zu entschlüsseln (d. h. ihre Wirkung zu erkennen, ohne sie auszulösen). Wenn der Entschlüsselungszauber vor Abschluss der Entschlüsselung abläuft, wird nichts erkannt.	Gesetz der Runen [3]
Rune ▵ (FU)[19946] R: B / D: V Der Zaubernde kann einen Zauber auf seinem Stab speichern, um ihn später ohne Vorbereitung zu wirken (es ist jeweils nur ein solcher gespeicherter Zauber möglich).	Wizardstab [3]
Rune der Abwehr (F)[14851] R: B / D: P Ein Wesen, das einen Gegenstand mit dieser Rune trägt, kann in jeder Runde, in der es nur defensive Aktionen ausführt (z. B. keine Angriffe, Zauber, Manöver usw.), +50 zu seiner Verteidigung (Pool und/oder magische Verteidigung) hinzufügen.	Geisterrunen [8]
Rune der Attacke (F)[14846] R: B / D: P Jede dieser Runen, die ein Zaubernder auf eine entsprechend gehärtete Waffe setzt, erhöht deren Pool um +5. Mit jeder weiteren (d. h. der N-ten) Rune der Attacke, die auf die Waffe graviert wird, erhöht sich jedoch die Stufe der Rune der Attacke, die der Zaubernde gravieren muss, gemäß der folgenden Formel: (N x N), sodass die erste solche Rune nur Stufe 1 hat, die zweite Stufe 4, die dritte Stufe 9, die vierte Stufe 16, die fünfte Stufe 25 und die sechste Stufe 36 usw. Dies erfordert nicht nur die erforderliche Runenkapazität in der Härtung des Gegenstands und die erforderlichen Stufen der Zaubernden, sondern auch, dass der Gegenstand auf eine Toleranzstufe gehärtet wird, die ausreicht, um die erforderlichen Runenstufen aufzunehmen.	Geisterrunen [2]
Rune der Erneuerung (F)[3732] R: B / D: - Lädt eine eingebrannte Rune wieder auf.	Schwertrunen [15]
Rune der Gewalt (F)[3737] R: B / D: V Wird die Rune eingesetzt (muß vor der Attacke gesagt werden), und erzielt einen krit. Treffer, so bewirkt die Rune noch einen krit. Treffer.	Schwertrunen [20]
Rune der Rückkehr I (F)[3724] R: B / D: V Wann immer der Gegenstand geworfen oder abgeschossen wird, kehrt er zu dem Besitzer zurück, der ihn fangen kann wenn er will, ansonsten fällt er zu seinen Füßen. Der Gegenstand bewegt sich mit 600m / KR, aber nicht durch Hindernisse. Die Rune verschwindet nach einmaligem Gebrauch.	Schwertrunen [7]
Rune der Rückkehr II (F)[3729] R: B / D: V Wie Rune der Rückkehr I, aber das Objekt kommt per Tür zurück (auch durch Hindernisse).	Schwertrunen [12]
Rune der Verteidigung (F)[3733] R: B / D: V In der KR, in der diese Rune aktiv ist, kann der Benutzer jede Nahkampfattacke mit seinem gesamten Pool parieren, auch wenn er kritisch getroffen wurde und >nicht parieren< kann. Aber alle Mali durch Benommenheit usw. wirken weiter.	Schwertrunen [16]
Rune des kleineren Todes (F)[3725] R: B / D: V Läßt die Waffe als `Töter` gg. bestimmte Rassen oder Kreaturen wirken (Der Zaubernde bestimmt es beim Zaubern). Jeder krit. Treffer bewirkt einen weiteren Treffer auf der `mörderisch` Tabelle.	Schwertrunen [8]
Rune des Spaltens (F)[3726] R: B / D: V Trifft eine Waffe mit dieser Rune eine Körperzone kritisch, so wird entweder jede Rüstung an der Stelle nutzlos oder Knochen einer ungeschützten Stelle werden gebrochen. Gibt der krit. Treffer nur SP, so wird mit 30% die Waffe und mit 70% ein Teil der Rüstung zerstört. Verblaßt nach einmaliger Wirkung.	Schwertrunen [9]
Rune des weiten Flugs (F)[3727] R: B / D: V Eine nicht werfbare Waffe läßt sich mit ihrer normalen Attacke und den Entfernungsklassen einer leichten Armbrust werfen bzw. eine Wurf-Waffe mit den Entfernungsklassen des Langbogens oder verdoppelt die Entfernungsklassen eines Geschosses. Verblaßt nach einmaligem Gebrauch.	Schwertrunen [10]
Rune I (F)[4110] R: B / D: bis Auslösen Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Dieser Spruch kostet einen zusätzlichen, entsprechenden Zauber. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.	Gesetz der Runen [2] und Runen [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Rune II (F)[4111] R: B / D: V Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der zu schreibende Spruch selbst kostet einen entsprechenden Zauber und dieser Zauber einen weiteren. Rune II kann Sprüche der Stufe 1 oder 2 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.	Runen & Symbole [2] , Gesetz der Runen [4] und Runen [6]
Rune III (F)[4112] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-3.	Runen & Symbole [5] , Gesetz der Runen [6] und Runen [8]
Rune IV[14981] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-4.	Gesetz der Runen [8]
Rune IX (F)[4121] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-9.	Runen [18] und Gesetz der Runen [18]
Rune löschen (F)[14853] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann versuchen, jede Rune auf einem Gegenstand, die keine Geisterrune irgendeiner Art ist, dauerhaft zu löschen. Wenn der Zaubernde die Rune auf dem Gegenstand, den er gerade zu löschen versucht, nicht ursprünglich selbst eingraviert hat, erhält der Gegenstand einen Bonus von +30 beim Widerstandswurf gegen den Versuch des Zaubernden.	Geisterrunen [14]
Rune V (F)[4113] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-5.	Runen & Symbole [7] , Runen [10] und Gesetz der Runen [10]
Rune VI (F)[4115] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-6.	Runen & Symbole [9] , Runen [12] und Gesetz der Runen [12]
Rune VII (F)[4117] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-7.	Runen & Symbole [11] , Runen [14] und Gesetz der Runen [14]
Rune VIII (F)[4119] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-8.	Runen & Symbole [13] , Runen [16] und Gesetz der Runen [16]
Rune X (F)[4123] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-10.	Runen & Symbole [15] , Runen [20] und Gesetz der Runen [20]
Rune XV (F)[14877] R: B / D: V Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-15.	Runen & Symbole [18]
Runen einbrennen (F)[3731] R: B / D: V Wenn dieser Spruch vor einer anderen Rune gesprochen wird, so wird die Rune in die Aura des Objekts eingebrannt. Sie kann durch die Rune der Erneuerung wieder aufgeladen werden oder sie lädt sich von selbst wieder nach 24h auf. Mit jeder Aufladung besteht eine 10% Chance, das die Rune ausbrennt.	Schwertrunen [14]
Runenanalyse (I)[15767] R: 30m / D: - Eine Rune kann sicher untersucht werden (ohne sie zu aktivieren), um ihren allgemeinen Zweck, ihr ungefähres Niveau, ihre Art und ihre allgemeine Wirkung zu bestimmen (allgemein bedeutet genau das, nichts Spezifisches).	Analysen [17]
Runenpapier herstellen (F)[8410] R: B / D: P Erschafft ein Blatt Runenpapier aus einem Blatt normalem Papier.	Bibliothek meistern [11]
Runenpapier I[15993] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Blatt Papier herzustellen, das einen Zauberspruch der Stufe 1 hält. Die Herstellung dauert eine Woche pro Stufe des Zaubers, den das Runenpapier halten kann.	Organisches bearbeiten [2]
Runenpapier II[15995] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 2 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [4]
Runenpapier III[15998] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 3 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [7]
Runenpapier V[15999] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 5 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [9]
Runenpapier VII[16001] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 7 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [12]
Runenpapier X[16002] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 10 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
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 Zaubernden frei bestimmt werden.	Heiliger Krieg [50]
Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10min/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.	Waffen verändern [6]
Rüstung I[16122] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur das Rüstungen oder Schilde einen +5 Bonus bekommen.	Wege der Verzauberung [5]
Rüstung II[16126] R: B / D: 24h Wie Rüstung I, nur mit einem +10 Bonus.	Wege der Verzauberung [9]
Rüstung III[16130] R: B / D: 24h Wie Rüstung I, nur mit einem +15 Bonus.	Wege der Verzauberung [14]
Rüstung IV[16133] R: B / D: 24h Wie Rüstung I, nur mit einem +20 Bonus.	Wege der Verzauberung [25]
Rüstungsschnitt I (F*)[14256] R: B / D: 1KR/St Erzeugt ein reibungsfreies Feld um eine scharfe Kante herum, wodurch diese eine 5%ige Chance hat, Ziele zu durchschneiden, als hätten sie RS 2/0/0/0/1. Eine Kante von bis zu 30cm pro Stufe kann beeinflusst werden.	Kraft meistern [4]
Rüstungsschnitt II (F*)[14261] R: B / D: 1KR/St Wie Rüstungsschnitt I, außer dass die Wahrscheinlichkeit 10% beträgt.	Kraft meistern [9]
Rüstungsschnitt III (F*)[14266] R: B / D: 1KR/St Wie Rüstungsschnitt I, außer dass die Wahrscheinlichkeit 15% beträgt.	Kraft meistern [14]
Rüstungsschnitt IV (F*)[14271] R: B / D: 1KR/St Wie Rüstungsschnitt I, außer dass die Wahrscheinlichkeit 20% beträgt.	Kraft meistern [19]
Sack erschaffen (F)[8195] R: B / D: - Der Zaubernde kann aus entsprechendem Material (Stoff, Papier u.ä.) bis zu Stufe Säcke erschaffen. Sack kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort.	Gesetz des Packens [3]
Säen (F)[16139] R: 3m / D: 1Aussaat Verteilt das Saatgut auf einer Flache von 3m x 3m gleichmäßig für maximales Wachstum.	Anreicherung [4]
Säen (F)[8267] R: Sicht / D: P Verteilt Samen gleichmäßig auf einem vorbereitetem Feld.	Gesetz des Farmers [5]
Salto I (F *)[5312] R: S / D: 1KR Der Zaubernde kann einen Salto in eine beliebige Richtung machen und bis zu 3m entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.	Ausweichen / Flucht [5]
Salto III (F *)[5318] R: S / D: 1KR Wie Salto I, nur daß 3 Salti in schneller Folge ausgeführt werden können.	Ausweichen / Flucht [11]
Sammeln (F)[27828] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann einen Nexus innerhalb eines Erdknotens erstellen, sofern dieser noch keinen hat. Ein Erdknoten kann zu einem bestimmten Zeitpunkt nur einen funktionierenden Nexus haben.	Erdknoten meisten [60]
Sattel (F)[8058] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann ein Reittier ohne Sattel reiten, als hätte er einen.	Wege der Tierhaltung [8]
Säubern (F)[8062] R: B / D: P Der Zaubernde säubert einen Stall / ein Tier von Stufe Tagen Exkrementen u.ä.. Ein Zaubernder der 12. Stufe muß diesen Spruch dreimal sprechen, um einen Stall eines Pferdes zu säubern, der seit 30 Tagen nicht gesäubert wurde.	Wege der Tierhaltung [12]
Sauerstoffzufuhr (F c)[5245] R: 30m / D: C Der Sauerstoffgehalt der Luft in 15m Umkreis um die Stelle herum, auf die der Zauber gewirkt wird, wird erhöht. Alle innerhalb des Radius bekommen einen Bonus von 20 auf ihren Pool und Feuerangriffe richten dort doppelten Schaden an.	Gase verändern [14] und Gas manipulieren [20]
Säure erschaffen I (E)[19375] R: 30cm / D: 1min/St Der Zaubernde kann reines Wasser in eine Säure umwandeln, die A kritische Treffer durch Säure verursachen kann. Der Zaubernde kann pro Stufe 30ml erzeugen. Die Säure verursacht 10 Strukturschaden pro Minute der Einwirkung.	Korrosion meistern [1]
Säure erschaffen II (E)[19377] R: 30cm / D: 1min/St Wie Säure erschaffen I, nur das diese stärkere Säure B kritische Treffer verursacht bzw. 20 Strukturschaden pro Minute.	Korrosion meistern [5]
Säure erschaffen III (E)[19382] R: 30cm / D: 1min/St Wie Säure erschaffen I, nur das diese stärkere Säure C kritische Treffer verursacht bzw. 30 Strukturschaden pro Minute.	Korrosion meistern [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Säure erschaffen IV (E)[19386] R: 30cm / D: 1min/St Wie Säure erschaffen I, nur das diese stärkere Säure D kritische Treffer verursacht bzw. 40 Strukturschaden pro Minute.	Korrosion meistern [15]
Säure erschaffen V (E)[19391] R: 30cm / D: 1min/St Wie Säure erschaffen I, nur das diese stärkere Säure E kritische Treffer verursacht bzw. 50 Strukturschaden pro Minute.	Korrosion meistern [20]
Säure meistern (E)[3514] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen (einen pro KR) und ist komplett immun gegen Säure.	Gesetz der Säure [50]
Säure widerstehen (D)[19378] R: B / D: 1KR/St Das Ziel erhält +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Säure und einen Bonus von +20 gegen alle Angriffe auf Säurebasis.	Korrosion meistern [6]
Säureball (3m) (E)[3501] R: 30m / D: - Ein 2,5 cm durch-messender Ball aus Säure entspringt der Handfläche des Zaubernden. Er explodiert und betrifft ein Gebiet mit 3 Meter Radius. Angriffstabelle Feuerball mit krit. Treffer durch Säure.	Korrosion meistern [8] und Gesetz der Säure [10]
Säureball (6m) (E)[3509] R: 30m / D: - Wie Säureball (3m), aber mit einem Radius von 6 Metern.	Korrosion meistern [13] und Gesetz der Säure [18]
Säureball (9m) (E)[19390] R: 30m / D: - Wie Säureball (3m), aber mit einem Radius von 9 Metern.	Korrosion meistern [19]
Säurebolzen (100m) (E)[3502] R: 100m / D: - Wie Säurebolzen (30m), aber mit Reichweite 100m Meter.	Gesetz der Säure [11] und Korrosion meistern [18]
Säurebolzen (150m) (E)[3508] R: 150m / D: - Wie Säurebolzen mit Reichweite 150 m.	Gesetz der Säure [17]
Säurebolzen (30m) (E)[3498] R: 30m / D: - Ein Bolzen starker Säure schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Feuerbolzenangriffstabelle mit krit. Treffern durch Säure.	Gesetz der Säure [7] und Korrosion meistern [7]
Säurebolzen (60m) (E)[19383] R: 60m / D: - Wie Säurebolzen (30m), aber mit Reichweite 60 Meter.	Korrosion meistern [11]
Säurebolzen III (E)[3507] R: 30m / D: 3KR Wie Säure-bolzen, aber es entstehen drei Bolzen, je einer pro Kampfrunde.	Gesetz der Säure [16]
Säurefleck (E)[3499] R: 30m / D: 1min/St Erschafft eine 3m durchmessende, blubbernde Säuremasse. Jede lebende Kreatur in diesem Gebiet bekommt pro KR einen krit. Treffer durch Säure `B`. Die Säure frißt sich durch Holz (1,5 cm pro KR), Stein & Metall (0,5 cm pro KR). Sie wird sich immer weiter durchfressen, solange der Spruch anhält.	Gesetz der Säure [8]
Säurefleck kontrollieren (F)[3503] R: 30m / D: 1min/St Wie Säurefleck, aber der Zaubernde kann ihn mit 3m/KR über eine Oberfläche bewegen. Die Masse kann sich bewegen, um Gegner anzugreifen, die diese Oberfläche berühren (Boden, Wände, Decke). krit. Treffer `B` durch Säure. Der Fleck behält seinen Radius von 1,5 m bei.	Gesetz der Säure [12]
Säurerüstung (D)[19388] R: B / D: 1KR/St Wie Säure widerstehen, jedoch wird aller Säureschaden halbiert und alle kritischen Treffer durch Säure um einen Schweregrad verringert.	Korrosion meistern [17]
Säurerüstung (F)[3504] R: B / D: 1min/St Wie Schutz vor Säure, aber die Modifikation ist 25, und jeder, der das Ziel berührt, bekommt einen krit. Treffer durch Säure (etwas Säure bedeckt das Ziel).	Gesetz der Säure [13]
Säuresturm (E)[3513] R: 60m / D: 1KR/St Läßt ein Gebiet mit 30 m Radius mit Säure beregnen. Alle innerhalb bekommen einen krit. Treffer `C` durch Säure. Alle Materialien lösen sich mit den in niedrigeren Sprüchen gegebenen Raten auf.	Gesetz der Säure [30]
Säurewaffe (E)[3500] R: B / D: 1min/St Überzieht eine Waffe mit Säure, ohne daß sie sich dadurch auflöst. Bei einem Kritischen Treffer bekommt das Ziel zusätzlich einen kritischen Treffer durch Säure (Auf Feuerbolzentabelle auswürfeln)	Gesetz der Säure [9]
Säurewand (E)[19376] R: 30m / D: 1KR/St Der Zaubernde erzeugt eine Wand aus Säurenebel mit dem Maßen 3m x 3m x 30cm. Kreaturen, die die Wand durchqueren, erleiden einen A kritischen Treffer durch Säure. Die Wand verursacht weiterhin 35 Punkte Strukturschaden (pro Minute oder beim Durchqueren).	Korrosion meistern [4]
Schädelbruch behandeln (H S)[6417] R: S / D: P Der Zaubernde kann einen Schädelbruch heilen. Er kann aber keine zerschmetterten Gebiete heilen, Erholungszeit:1-10 h.	Wege der Knochen [4]
Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine einfache Schädelfraktur heilen (keinen Splitterbruch). Erholungszeit: 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [6] und Gesetz der Knochen [8]
Schaden heilen (H *)[3232] R: B / D: P Ziel ist geheilt von allen Schadenspunkten.	Alte Heilung [25]
Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Zaubernde zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Zaubernder der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)	Körper erhalten [9]
Schädlingsbefall beseitigen (P)[16149] R: 3m / D: 1Tag/St Beseitigt jeglichen Insektenbefall im Wirkungsbereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).	Anreicherung [14]
Scharfsicht (U)[5012] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Scharfsicht.	Sinne verbessern [6]
Scharten reparieren (F)[8224] R: B / D: - Entfernt Scharten aus einer Schneide und hilft so die Waffe gebrauchsfähig zu halten. Wird der Zauber täglich auf einen Gegenstand gesprochen, so erniedrigt sich der Bruchfaktor um 5%.	Gesetz des Kriegers [9]
Schatten (E)[4903] R: 3m / D: 10min/St Das Ziel und alle Gegenstände, die es bei sich trägt, erscheinen als Schatten und sind daher in dunklen Bereichen fast unsichtbar (je nach Situation ein Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und Tarnen).	Gesetz der Dunkelheit [1] und Verkleidungen [2]
Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.	Heiliger Krieg [8]
Schatten (F)[6935] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde und die Objekte an seiner Person wirken wie Schatten und sind somit in dunklen Gegenden fast unsichtbar. In den meisten Situationen ergibt das einen Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen, Beschatten und sich Verstecken.	Schutz der Natur [7] und Verkleidungen der Natur [8]
Schatten (F)[5272] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde und alles was er trägt, scheinen ein Schatten zu sein und sind in dunklen Gebieten fast unsichtbar (Bonus auf Verstecken und Schleichen 25-75).	Äther meistern [2] , Verstecken [3] , Mystische Flucht [3] , Ummantelung [4] und Formen der Natur [9]
Schatten (F)[5124] R: 30m / D: 10min/St Alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich. Bonus auf Tarnen +25.	Gesetz des Lichts [4]
Schatten (F)[3812] R: 3m/St / D: 10min/St Erweitert natürliche Schatten und läßt sie mehr Raum bedecken. Wenn man es subtil macht, ist dieser Zauber nicht zu bemerken, auf einem offenen Feld allerdings...	Wege des Geheimen [2]
Schatten formen (F c)[4596] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann entweder illusionäre Schattenfiguren erschaffen oder echte Schatten (Anzahl = Stufe des Zaubernden).	Dunkelheit [8]
Schatten verstärken (F)[6929] R: 30mR / D: 10min/St Alle Schatten und Dunkelheit im Radius vertiefen sich, was einen Bonus von 25 auf Schleichen und Verstecken gibt. Wenn der Punkt, um den herum sich alles verdunkelt auf einem Objekt / Wesen ist, das sich bewegt, bewegt er sich mit.	Verkleidungen der Natur [2]
Schatten vertiefen(F)[7833] R: S / D: 10min/St Vertieft die Schatten im Umkreis von 2m/St. +25% auf Sich Verstecken.	Wege der Flucht [3]
Schattentor[27288] R: 3m/St / D: 1Tag/St Der Zaubernde erschafft ein Tor zu einem beliebigen Ort auf einem beliebigen Schatten seiner gegenwärtigen Ebene, der als Standort gespeichert wurde. Wird dieser Zauber ohne den Ortsspeicher gewirkt, ist der Zielort des Tores völlig zufällig auf einen Schatten der gegenwärtigen Ebene.	Arkanes Tor [14]
Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: - Der Zaubernde kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.	Verzauberung des Körpers [1]
Schätzen (I)[8125] R: S / D: P Gibt dem Zaubernden alle relevanten Maße (Armlänge, Hals, Brust, Taille usw.) eines Ziels.	Kleidung meistern [5]
Scherbengeist (F)[3350] R: B / D: P Der Zaubernde muß sein Laboratorium für das Wachstum und die Aufbewahrung der Scherben vorbereiten. Wegen des bizarren Aufbaus und der mystischen Abhängigkeit voneinander, müssen 5 kleinere Scherben erschaffen werden, bevor eine größere wachsen kann. Der Zaubernde muß pro Wachstumsbehälter (Stufe x Stufe x 10) Goldstücke bezahlen, wobei die Stufe der des Scherbengeistes entspricht. Diese Kosten sind zusätzlich zu den unter A. oben erwähnten und sind für Juwelen, Gifte, Teile von Kreaturen usw. nötig. Jedes vertikale Faß kann nur eine Scherbe auf einmal wachsen lassen. In (Stufe des Scherbengeists) Wochen entsteht dann der Scherbengeist.	Erschaffungen meistern [50] und Meister des Belebens [50]
Scheren (F)[8054] R: B / D: V Der Zaubernde entfernt die gewünschte Menge Haare von Stufe Tieren. Scheren dauert 1 Minute pro Tier. Haar bleibt nach Ende des Spruchs da.	Wege der Tierhaltung [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schicht II (F)[19930] R: 30m / D: 1KR/St(C) Der Widerstand des Ziels wird geschichtet. Sein aktueller MWW wird halbiert, und jede Hälfte wird auf die andere geschichtet. Dieser Effekt gibt dem Ziel zwei Chancen, einem Zaubereffekt zu widerstehen. Wenn das Ziel beispielsweise einen MWW von 30 hatte, würde dieser Zauber ihm zwei Chancen geben, einem Zauber mit einem Bonus von 15 bei jedem Versuch zu widerstehen.	Spruchwächter [10]
Schicht III (F)[19935] R: 30m / D: 1KR/St(C) Wie Schicht II, außer dass der MWW des Ziels durch drei geteilt wird, wodurch das Ziel drei Chancen erhält, einem Zaubereffekt mit 1/3 seines normalen MWWs zu widerstehen.	Spruchwächter [15]
Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).	Schicksal meistern [17]
Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: - Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.	Schicksal meistern [4]
Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde 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..	Schicksal meistern [10]
Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: - Der Zaubernde 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.	Schicksal meistern [3]
Schiffsschraube (F)[8192] R: B / D: C Der Zaubernde kann das Schiff antreiben, als ob es in die gewünschte Richtung gezogen würde. Geschwindigkeit ist 1 Knoten pro 10 Stufen. Kontrolle ist sehr groß, und je langsamer sich das Schiff bewegt, desto besser ist die Kontrolle.	Gesetz des Segelns [50]
Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.	Heiliger Krieg [6]
Schild (F *)[4478] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Schild.	Waffen meistern [16]
Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St Erschafft einen unsichtbaren Energie-Schild vor dem Zaubernden. Er wirkt wie ein normaler Schild.	Wege des Schutzes [1] , Ritter`s Rüstung [1] , Schilde beherrschen [2] , Kampf verbessern [3] , Angriffe vermeiden [3] und Gesetz des Kriegers [11]
Schild (F)[3793] R: S / D: 1min/St Schützt den Zaubernden vor Auswirkungen seiner Experimente (Zieht 10 SP pro Stufe des Zaubernden ab). Funktioniert nur bei Experimenten und schützt nur vor physischem Schaden.	Wege des Experimentierens [9]
Schild (F*)[14906] R: 3m / D: 1min/St Erzeugt einen unsichtbaren Kraftschild vor dem Zaubernden, der wie ein Mannschild schützt: Er wehrt Nahkampfangriffen und Fernkampfangriffen von vorne ab. Er funktioniert wie ein normaler Mannschild.	Worte der Macht [1]
Schild II (F *)[4989] R: S / D: 1min/St Wie Schild I, aber es werden 50% der Trefferpunkte abgezogen.	Kampf verbessern [9]
Schildbrecher (F)[7891] R: B / D: 1KR/St Ein Treffer gegen einen Schild zerbricht dieses mit 50% Wahrscheinlichkeit in 2 Hälften und verletzt den Schildarm mit 30 SP und 6 SP/KR durch Blutung. Magische Schilde haben einen Widerstandswurf.	Ritter`s Waffen [25]
Schildtreffer I (F)[7857] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann seinen Schild benutzen, um die nächste Attacke (Kampf oder Magie, jeweils nicht von hinten), die einen kritischen Treffer verursacht, abzufangen. Der krit. Treffer wirkt dann nur auf den Schildarm (bei Waffen der nächst niedrigere kritische für den Bereich, bei Magie wird der Bereich entsprechend angepasst), nicht auf die Stelle, die er normalerweise getroffen hätte.	Ritter`s Rüstung [5]
Schildtreffer II (F)[7860] R: S / D: 1min/St Wie Schildtreffer I. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.	Ritter`s Rüstung [10]
Schildtreffer III (F)[7864] R: S / D: 1min/St Wie Schildtreffer I. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um zwei Kategorien verringert (E->C, usw., A->A-50, B->A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 20 verringert.	Ritter`s Rüstung [15]
Schildtreffer IV (F)[7866] R: S / D: 1min/St Wie Schildtreffer I. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um drei Kategorien verringert (E->B, B-> A-50, A wird ignoriert) und beim Kampf werden kritische Treffer um 35 verringert.	Ritter`s Rüstung [19]
Schizophrenie (M)[7607] R: 3m/St / D: P Ziel entwickelt 1-4 andere beliebige Persönlichkeiten, die zufällig an die Oberfläche kommen und normal handeln. Abenteuerpunkte müssen zwischen den Persönlichkeiten aufgeteilt werden.	Psychose meistern [20]
Schizophrenie (M)[7578] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer entwickelt eine zweite Persönlichkeit mit einer anderen Gesinnung, die 10% der Zeit aktiv ist.	Geisteskrankheiten [7]
Schizophrenie heilen (H)[7913] R: B / D: P Heilt ein Ziel von dem Problem mehrfacher Persönlichkeiten.	Verstand heilen [20]
Schlachter (F)[8060] R: B / D: P Der Zaubernde kann 25 kg / Stufe Tiere häuten, ausnehmen und zerteilen.	Wege der Tierhaltung [10]
Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St Dieser Spruch versorgt den Zaubernden mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Zaubernden ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.	Gesetz des Kampfes [50]
Schlachtfeldbewusstsein (IP)[28134] R: S / D: - Der Zaubernde ist sich aller Aktionen, Motivationen, Dispositionen, Vorräte, Bewaffnungen, Ziele, Anführer usw. (von Feinden und Verbündeten) innerhalb der Festung und ihrer unmittelbaren Umgebung vollständig bewusst.	Befestigungen [30]
Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St Der Zaubernde ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.	Gesetz des Kampfes [30]
Schlaf (F)[14938] R: B / D: V / WW:-20 Wie Schmerz, außer dass das Ziel in einen Schlaf fällt, aus dem es 10 Minuten lang pro 10 Fehlwurf nicht geweckt werden kann.	Zeichen der Macht [13]
Schlaf (FM)[15678] R: 15m / D: 1KR/St Das Ziel wird für die Dauer des Zaubers in einen magischen Schlaf versetzt, nach dessen Ablauf es in einen normalen, nicht-magischen Schlaf zurückkehrt. Während des magischen Schlafes kann es nur durch entsprechende Magie, Kräuter oder extreme Schmerzen geweckt werden.	Gesetz der Träume [3]
Schlaf (M *)[6813] R: 15m / D: 1KR/10Fehlwurf Wie Benommenheit, aber Ziel fällt in Schlaf.	Kanäle [8]
Schlaf (M)[7779] R: 15m / D: - Das Ziel fällt in einen natürlichen Schlaf.	Verstand kontrollieren [2] und Wege der Betörung [9]
Schlaf I (F)[19264] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Das Ziel fällt für 1 Minuten pro 5 Fehlwurf in einen natürlichen Schlaf.	Frost der Nacht [4]
Schlaf II /F)[19269] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Schlaf I, außer dass das Ziel nur durch starke Schmerzen, Magie oder Kräuter geweckt werden kann.	Frost der Nacht [9]
Schlaf III (F)[19275] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Schlaf I, außer dass das Ziel nur durch Magie oder Kräuter geweckt werden kann. Es nimmt alle anderen Reize überhaupt nicht wahr.	Frost der Nacht [15]
Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Verstand beherrschen [1]
Schlaf VI (M)[3765] R: 30m / D: V / WW:10 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Berührung des Geistes [2] und Wege des Besiegens [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Verstand beherrschen [3]
Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Verstand beherrschen [6] und Berührung des Geistes [6]
Schlafender Tod (F)[19284] R: 3m / D: 24h/10Fehlwurf In jeder Schlafphase leidet das Ziel unter Albträumen, die dem Schrecken der Unterwelt gleichen. Jede Nacht muss das Ziel einen Widerstandswurf bestehen oder stirbt vor Angst, ohne dass physische Spuren seines Todes zurückbleiben.	Frost der Nacht [50]
Schläfer (F)[28751] R: B / D: P Der Zaubernde kann jedem durch ein Ritual erschaffenen Gegenstand nach seiner Fertigstellung dessen magische Fertigkeiten entziehen, wenn er mit diesem Zauber vorbereitet wurde. Normalerweise funktioniert ein durch ein Ritual erschaffener Gegenstand dauerhaft, wenn jedoch dieser Zauber in das Ritual integriert wird, hat der Zaubernde immer die Möglichkeit, die Macht des Gegenstandes aufzuheben.	Rituale beherrschen [8]
Schlafgasbombe (EF†)[28174] R: B / D: V Wie Sprengstoff I, außer dass der Angriff als Widerstandswurf gegen die Stufe des Zaubernden ausgewertet wird. Bei einem Fehlschlag des Widerstandswurfs fällt das Ziel für 1 Minute pro 5 Fehlwurf in einen tiefen Schlaf. Das Opfer kann während dieser Zeit nicht normal geweckt werden (obwohl Zauber wie Erwachen funktionieren). Eine Schlafgasbombe muss zwar noch aktiviert werden, aber sobald sie gezündet ist, ist sie eine KR pro Stufe lang aktiv und verbreitet giftige Dämpfe. Ziele müssen jede Runde, in der sie sich im Wirkungsbereich befinden, einen Widerstandswurf durchführen, bis die Gasbombe verbraucht ist.	Sprengstoffe [8]
Schlaflosigkeit (F)[19268] R: 3m / D: 24h/10Fehlwurf Das Ziel hat Schlafstörungen. Es erhält während der Dauer der Schlaflosigkeit einen Malus von -25 auf alle Aktionen.	Frost der Nacht [8]
Schlaflosigkeit (M)[7591] R: 3m/St / D: P Ziel hat Schlafstörungen. Pro Tag ohne Schlaf bekommt er -10 auf alle Aktionen (max. -50). Wirkt auch bei Elfen.	Psychose meistern [4]
Schlaflosigkeit (M)[7572] R: 30m / D: P Ziel hat Schlafstörungen. Nach zwei Tagen ist es für alle Aktivitäten auf -25.	Geisteskrankheiten [1]
Schläfriger Verstand (F)[19449] R: 30m / D: P Zukünftige Schlaf- und Verzauberungs-Zauber, die auf das Ziel gewirkt werden, erhalten einen Widerstandsmodifikator von -30 und haben die doppelte Angriffsstufe und Dauer.	Dunkle Flüche [9]
Schlafschutzzauber (D)[15013] R: B / D: 24h Wie Benomenheitsschutzzauber, außer dass das Ziel in einen verzauberten Schlaf versetzt wird und 10 Minuten lang nicht normal geweckt werden kann pro 10 Fehlwurf. Der Zauber Erwachen wirkt aber.	Gesetz der Schutzzauber [17]
Schlafwandeln (F)[19272] R: 3m / D: V Während der nächsten normalen Schlafphase des Ziels wird es schlafwandeln. Dabei kann es sich selbst oder andere versehentlich verletzen (z. B. bei einem Spaziergang von einer Klippe stürzen).	Frost der Nacht [12]
Schlafwandeln (FM)[15681] R: 30m / D: 1Tag/St Das Ziel hat eine 30-prozentige Chance, während jeder seiner Schlaf-/Meditationsphasen aufzustehen und umherzuwandern. Wenn es während seines Streifzugs „geweckt" wird, erinnert es sich an nichts und ist völlig verwirrt.	Gesetz der Träume [7]
Schlag (100m) (E)[4821] R: 100m / D: - Wie oben, jedoch mit 100m Reichweite.	Fühlen-Tasten-Schmecken [7]
Schlag (150m) (E)[4824] R: 150m / D: - Wie oben, jedoch mit 150m Reichweite.	Fühlen-Tasten-Schmecken [11]
Schlag (30m) (E)[4817] R: 30m / D: - Das Ziel bekommt einen Schlag wie mit einer Faust. Normalerweise wird der Schaden wie bei einem waffenlosen Angriff ermit-telt. Für diesen Zauber kann ein Fertigkeitswert ausgebildet werden wie für Elemtarbolzen.	Fühlen-Tasten-Schmecken [2]
Schlamm zu Erde (F)[5070] R: 30m / D: P Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Schlamm in feste Erde.	Gesetz der Erde [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schlangenarme (F*)[19405] R: S / D: 1min/St Die Arme des Zaubernden werden zu giftigen Schlangen, die jeweils mit einem Bissangriff wie bei Viperngebiss I (mit 2 Trefferwürfeln und einem Poolbonus von 140) angreifen können. Wenn der Angriff Schaden verursacht, so wird ein Kreislaufgift der Stufe 5 injiziert.	Üble Veränderungen I [10]
Schlangenfinger (F*)[19411] R: S / D: 1min/St Wie Schlangenarme, außer dass auch die Finger einer Hand zu Schlangen werden, sodass pro Runde ein Bissangriff mit 2 Trefferwürfeln und vier Bissangriffe mit 1 Trefferwürfel ausgeführt werden können. Alle 5 Angriffe haben einen Poolbonus von 140.	Üble Veränderungen I [16]
Schlangenhaar (F*)[19415] R: S / D: 1min/St Wie Schlangenarme, außer dass der Kopf des Zaubernden mit Schlangen bedeckt ist (wie bei einer Gorgone). In jeder Runde kann der Zaubernde eine Anzahl von Bissangriffen , wie in Schlangenarme beschrieben, ausführen, die der Stufe geteilt durch vier (aufgerundet) entspricht.	Üble Veränderungen I [20]
Schlangentreffer (F)[14004] R: B / D: 1KR/St Wie Geringerer Schlangentreffer, außer dass nur Magie diese Wunde heilen kann. Kräuter und normale Heilung haben keine Wirkung.	Waffen des Chaos [25]
Schlechte Gesundheit (F)[19451] R: 30m / D: P Die Heilungszeiten der Verletzungen des Ziels verdoppeln sich.	Dunkle Flüche [11]
Schleichen (F *)[3815] R: 3m / D: 1min/St Ziel und alles, was es trägt werden stiller. +50 auf Schleichen.	Wege des Geheimen [5]
Schleuder (F *)[4469] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Schleuder.	Waffen meistern [7]
Schleudern (12,5 kg) (F)[7392] R: 3m / D: 1KR Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.	Telekinese [18]
Schleudern (2,5 kg) (F)[7387] R: 3m / D: 1KR Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.	Telekinese [13]
Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.	Telekinese [30]
Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR Der Zaubernde kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.	Telekinese [10]
Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.	Materialtransport [12] und Fähigkeiten der Grundmagie [16]
Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Zaubernde kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.	Telekinese [25]
Schlingpflanzen erwecken (F)[6106] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erweckt alle schlafenden Schlingpflanzen (Slowroots, C&T I S.51) in 1,5 km/St Umkreis.	Bäume meistern [50]
Schlingpflanzen erzeugen (F)[6100] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann eine Schlingpflanze erzeugen (Slowroot, sh. C&T I, S.51)	Bäume meistern [17]
Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.	Gesetz der Gefängnisse [19]
Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.	Festes manipulieren [18]
Schlösser meistern (F)[4235] R: B / D: - Gibt dem Zaubernden eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.	Wege der Öffnung [25]
Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P Der Zaubernde bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.	Gesetz der Gefängnisse [5]
Schmecken (P)[6547] R: S / D: 1min/St Wie das Talent Schmecken.	Detektivsinne [5]
Schmecken (U)[5011] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Schmecken.	Sinne verbessern [5]
Schmelzen (F)[6305] R: B / D: V Der Zaubernde kann 0,3 m3 pro Stufe Eis oder Schnee schmelzen. Pro 0,3m3 dauert es 1 KR.	Wege des Überlebens [17]
Schmelztiegel (F)[8039] R: S / D: 1h/St Erschafft einen Schmelztiegel aus magischer Energie, den der Zaubernde mental steuern kann. Der Tiegel kann bis zu 0,03 m³ / Stufe enthalten.	Schmieden [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schmelztiegel I (F)[26762] R: S / D: 20min Ermöglicht dem Zaubernden die Trennung der Primärkomponente von 20cm³ eines Materials (muss mindestens 90% Reinheit aufweisen) von den "Verunreinigungen" (alle anderen Komponenten). Der Prozess dauert 20 Minuten und hinterlässt zwei getrennte Materialien, die Primärkomponente und die Verunreinigungen.	Alchemistische Vorbereitungen [5]
Schmelztiegel II (F)[26770] R: S / D: 20min Wie Schmelztiegel I mit der Ausnahme, dass die Primärkomponente mindestens 75% des Materials ausmacht.	Alchemistische Vorbereitungen [10]
Schmelztiegel III (F)[26780] R: S / D: 20min Wie Schmelztiegel I mit der Ausnahme, dass die Primärkomponente mindestens 49% des Materials ausmacht.	Alchemistische Vorbereitungen [15]
Schmelztiegel IV (F)[26790] R: S / D: 20min Wie Schmelztiegel I, jedoch wird das Material komplett in seine Bestandteile zerlegt.	Alchemistische Vorbereitungen [20]
Schmerz (F)[19452] R: 30m / D: P Das Ziel kann nur 50 % der normalen Treffer einstecken, bevor es bewusstlos wird.	Dunkle Flüche [12]
Schmerz (F)[14930] R: B / D: V / WW:-20 Dieses Symbol fügt dem Ziel, das das Symbol auslöst, Schmerz zu und es verliehrt 25 % seiner verbleibenden Lebensenergie für10 Minuten pro 10 Fehlschlag beim Widerstandswurf. Nach Ablauf der Dauer kehrt die verlorene Lebensenergie zurück.	Zeichen der Macht [3]
Schmerz (M)[7590] R: 3m/St / D: P Ziel hat leichte Schmerzen. -10 auf alle Aktionen.	Psychose meistern [3]
Schmerz betäuben (M)[19473] R: 3m/St / D: 1KR/St Verleiht dem Ziel die Fähigkeit, zusätzlichen Schaden in Höhe von +5 % pro Stufe des Zaubernden auszuhalten. Ein Zaubernder der Stufe 20 könnte beispielsweise das Leiden eines Opfers auf das Doppelte der normalen Dauer verlängern.	Wege der Grausamkeit [11]
Schmerzen (F)[4627] R: 30m / D: 1min/St Opfer fühlt Schmerzen und bekommt 20% seiner momentanen Lebensenergie als Schadenspunkte.	Physische Erosion [1]
Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P(C) Heilt 1Sp/KR, wenn der Zaubernde bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.	Selbstheilung [5]
Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P(C) Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.	Selbstheilung [13]
Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.	Schutz vor Schäden [20]
Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Zaubernden Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)	Heiliger Krieg [11]
Schmerzlosigkeit 100% (S * s)[6722] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber mit 100% zusätzlicher Lebensenergie.	Heiliger Krieger [20]
Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)	Heiliger Krieger [3] , Körperfähigkeiten [4] und Schutz vor Schäden [5]
Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/St Wie Schmerzlosigkeit 25%, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.	Körperfähigkeiten [9] , Schutz vor Schäden [10] und Heiliger Krieger [10]
Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/St Wie Schmerzlosigkeit 25%, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.	Heiliger Krieger [14] , Schutz vor Schäden [15] und Körperfähigkeiten [15]
Schmiedetechnik bestimmen (I)[8030] R: S / D: - Der Zaubernde bestimmt die Schmiedetechnik, die benutzt wurde, um einen Gegenstand herzustellen. So würde dieser Spruch den Zaubernden informieren, das ein bestimmtes Mithrilschwert, das er gerade damit untersucht bei einer Temperatur von 2000 °C aus einer Legierung von Mithril, Stahl und Aluminium geschmiedet wurde, einen Bruchfaktor von 1 hat usw.	Schmieden [4]
Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.	Haftung meistern [3]
Schmutz widerstehen (F)[8439] R: B / D: 10min/St Schützt den Körper, Haar und Kleidung des Ziels vor Schmutz, Feuchtigkeit, Regen usw. Zauber wirkt bei allem, außer gegen vollständiges Untertauchen.	Wege des Äußeren [16]
Schneckenfluch (F)[6336] R: 30m / D: P Opfer kann nicht schneller als gehend sich selbst fortbewegen (Er kann reiten oder getragen werden).	Flüche [5]
Schnee beschwören (F)[6207] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber Schnee.	Natur beschwören [12]
Schneiden (F)[8337] R: S / D: C Der Zaubernde kann Material mental schneiden, als wenn er das entsprechende Werkzeug für die Arbeit hätte (Holz sägen oder hobeln, Metall schneiden oder sägen, Glas anritzen und brechen usw.).	Gesetz der Struktur [6]
Schneiden (F)[8079] R: B / D: - Schneidet Fleisch, Gemüse u.ä. in die gewünschten Scheiben /Formen.	Wege des Feinschmeckers [6]
Schneidender Treffer (U *)[5392] R: S / D: V Der nächste kritische Treffer, den der Zaubernde macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Schnittwaffen.	Meister des waffenlosen Kampfes [12]
Schnelle Antwort I (U)[3989] R: S / D: 1KR/St Während der Dauer dieses Zaubers braucht der Zaubernde keine Vorbereitungszeit für den nächsten Spruch.	Zauber speichern [7]
Schnelle Antwort II (U)[3993] R: S / D: 1KR/St Wie Schnelle Antwort I, aber es können zwei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.	Zauber speichern [12]
Schnelle Antwort III (U)[3997] R: S / D: 1KR/St Wie Schnelle Antwort I, aber es können drei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.	Zauber speichern [17]
Schnelle Futtersuche (F)[8091] R: B / D: 1Tag/St Ziel kann für Stufe Tage Zellulose (Holz, Gras usw.) verdauen.	Wege des Feinschmeckers [18]
Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.	Geschwindigkeit [17]
Schnelles Lesen (U)[8416] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann Stufe / 10 x schneller lesen (Kommastelle beachten).	Bibliothek meistern [16]
Schnelles Rennen I (F *)[4949] R: S / D: 10min/St Wie Laufen I, aber mit 4x Gehgeschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [11]
Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St Wie Rennen, aber der Zaubernde kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.	Geschwindigkeit [10]
Schnelles Wachstum (F)[8285] R: Sicht / D: V Läßt alle Pflanzen in einem Gebiet um x Stufe schneller wachsen. Z.B.: kann ein Zaubernder der 50. Stufe Mais statt in 100 Tagen in 2 Tagen reifen lassen.	Gesetz des Farmers [50]
Schnelles Wachstum (F)[3865] R: 3m / D: 1min/St Der Zaubernde verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.	Wissen über Holz [8]
Schnelles Wachstum (x10) (F)[16212] R: 30m / D: 1Tag Wie Schnelles Wachstum (x10), außer dass der Radius 30m beträgt.	Pflanzen meistern [9]
Schnelles Wachstum (x10) (F)[6092] R: B / D: 1Tag Wie 1), wirkt aber auf ein Gebiet mit 30m Radius.	Bäume meistern [9]
Schnelles Wachstum (x10) (F)[6084] R: B / D: 1Tag Der Zaubernde kann das Wachstum einer Pflanzenspezies in einem Gebiet von 3 m Radius um den Faktor 10 beschleunigen.	Bäume meistern [1]
Schnelles Wachstum (x10) (F)[5632] R: 3m / D: 1Tag Der Zaubernde verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.	Pflanzen meistern [2] und Gesetz der Natur [6]
Schnelles Wachstum (x100)[16216] R: 30m / D: 1Tag Wie Schnelles Wachstum (x10), außer dass die Wachstumsrate das 100-fache des Normalwerts beträgt und der Wirkradius 30m ist.	Pflanzen meistern [14]
Schnelles Wachstum (x100) (F)[16208] R: 3m / D: 1Tag Wie Schnelles Wachstum (x10), außer dass die Wachstumsrate das 100-fache des Normalwerts beträgt.	Pflanzen meistern [5]
Schnelles Wachstum (x100) (F)[6087] R: B / D: 1Tag Wie 1), aber mit 100facher Geschwindigkeit.	Bäume meistern [4]
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.	Heiliger Krieg [5]
Schnelligkeit I (F *)[4986] R: S / D: 1KR Der Zaubernde kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität =2 Attacken o.ä.), muss danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.	Ausweichen / Flucht [2] , Geschwindigkeit [3] und Kampf verbessern [6]
Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.	Wege der Schnelligkeit [2]
Schnelligkeit II (F *)[4992] R: S / D: 2KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 Kampfrunden.	Geschwindigkeit [5] und Kampf verbessern [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.	Wege der Schnelligkeit [4]
Schnelligkeit III (F *)[4997] R: S / D: 3KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 Kampfrunden.	Geschwindigkeit [7] , Ausweichen / Flucht [7] und Kampf verbessern [17]
Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.	Wege der Schnelligkeit [7]
Schnelligkeit V (F *)[5317] R: S / D: 5KR Wie Schnelligkeit I, nur Dauer ist 5 Kampfrunden.	Ausweichen / Flucht [10] und Geschwindigkeit [11]
Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.	Wege der Schnelligkeit [10]
Schnelligkeit X (F *)[5002] R: S / D: 10KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.	Ausweichen / Flucht [15] , Geschwindigkeit [20] und Kampf verbessern [30]
Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.	Wege der Schnelligkeit [17]
Schnelligkeitsrune (F)[3723] R: B / D: V Läßt den Besitzer für 1 KR doppelt so schnell handeln. Er muß danach aber 1 KR halb so schnell handeln. Danach verschwindet sie.	Schwertrunen [6]
Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.	Wege der Schnelligkeit [9]
Schnitt (F)[8122] R: 3m / D: 1h/St Der Zaubernde kann Stoff, Leder, Seil u.ä. schneiden.	Kleidung meistern [2]
Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P(C) Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.	Selbstheilung [7]
Schnitte heilen I (H c)[5349] R: S / D: C Wie Blutung stillen I, ist aber nach 1 KR permanent.	Körpererneuerung [5]
Schnitte heilen I (H S)[6486] R: S / D: P Stoppt eine 1 W6 Blutung.	Wege des Blutes [2]
Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.	Blut beherrschen [3] und Gesetz des Blutes [6]
Schnitte heilen III (H c)[5357] R: S / D: C Wie Schnitte heilen I, es wird aber eine 3W6 Blutung geheilt.	Körpererneuerung [13]
Schnitte heilen III (H S)[6489] R: S / D: P Stoppt eine 3 W6 Blutung. Kann aufgeteilt werden auf kleinere Blutungen (z.B. 1x 1W6 + 1x2W6).	Wege des Blutes [5]
Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P Der Zaubernde kann Wunden schließen, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.	Blut beherrschen [6] , Heiliger Krieger [8] und Gesetz des Blutes [9]
Schock A (M)[7740] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [4]
Schock B (M)[7743] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [8]
Schock C (M)[7748] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `C` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [13]
Schock D (M)[7750] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `D` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [16]
Schock E (M)[7754] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `E` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [20]
Schockbehandlung (M)[7596] R: B / D: - Ziel ist 1 KR /Stufe des Zaubernden benommen.	Psychose meistern [9]
Schockbolzen (100m) (E)[5128] R: 100m / D: - Wie oben, aber Reichweite ist 100m.	Gesetz des Lichts [8]
Schockbolzen (150m) (E)[5132] R: 150m / D: - Wie oben, aber Reichweite ist 150m.	Gesetz des Lichts [12]
Schockbolzen (30m) (E)[5122] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.	Gesetz des Lichts [2] und Sternenlicht [5]
Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.	Licht formen [6] , Leuchten [6] und Wege des Lichts [7]
Schockbolzen (E)[5029] R: 1,5m/St / D: - Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.	Wege der Elemente [2]
Schockwelle I (F)[14344] R: 1,5m/St / D: - Intensive Schallenergie entspringt der Hand des Zaubernden (3m Kegel). Die Schockwelle fügt allen Zielen innerhalb des Kegels einen `A`-kritischen Treffer durch Vibration zu. Die Schockwelle verursacht auch Strukturschaden.	Schockwellen [5]
Schockwelle II (F)[14349] R: 1,5m/St / D: - Wie oben, aber es werden `B`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 6m.	Schockwellen [10]
Schockwelle III (F)[14354] R: 1,5m/St / D: - Wie oben, aber es werden `C`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 9m.	Schockwellen [15]
Schockwelle IV (F)[14359] R: 1,5m/St / D: - Wie oben, aber es werden `D`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 12m.	Schockwellen [20]
Schockwelle V (F)[14360] R: 1,5m/St / D: - Wie oben, aber es werden `E`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 15m.	Schockwellen [25]
Schotten dicht (F)[8180] R: 3mR/St / D: P Der Zaubernde kann bis zu Stufe Öffnungen sofort schließen. Hat eine Öffnung keine Verriegelung, so kann der Zaubernde mit diesem Zauber den "Deckel" so fest verschließen, daß er nur durch das Absagen dieses Zaubers wieder zu öffnen ist.	Gesetz des Segelns [13]
Schreckensgeschichte (M)[15781] R: 3m/St / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Horrorgeschichte zu erzählen, die beim Ziel massive Angst auslöst. Die Wirkung hält während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung an.	Geschichten weben [8]
Schrei der Panik (M*)[14838] R: 15mR / D: 1KR/5Fehlwurf Alle im Radius, denen der Widerstandswurf misslingt, fliehen in völliger Panik vor dem Zaubernden.	Befehle [17]
Schrulle heilen (H)[7897] R: B / D: P Der Zaubernde heilt Ziel von einer Schrulle (Zucken, Tick o.ä.). Zauber muß gegen die Stufe der Schrulle (Meisterentscheid) einen WW machen.	Verstand heilen [4]
Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St Wie Selbst Schrumpfen, aber der Zaubernde schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.	Lebendes ändern [7]
Schrumpfen (P)[5256] R: S / D: 10min/St Wie Vergrößern, aber der Zaubernde kann seine Masse um 10%/Stufe verringern (maximal um 90%) ohne Abzug bei der Stärke.	Mystischer Wechsel [6]
Schrumpfen / Vergrößern (F)[8139] R: B / D: P Läßt einen kompletten Set Kleidung (Schuhe, Gürtel, Kleidung u.ä.) um 10% / Stufe schrumpfen oder wachsen.	Kleidung meistern [19]
Schrumpfender Wirbel (P)[14224] R: S / D: 10min/St Wie Schrumpfender Schritt, außer dass die Verringerung bis zu 10 % seiner Masse pro Stufe beträgt.	Tänze der Veränderung [7]
Schrumpfschritt (P)[14219] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann auf die Hälfte seiner normalen Größe (Körpergröße unter normalen Umständen) schrumpfen, ohne dass seine Kraft dadurch beeinträchtigt wird. Bewegungsweite ändert sich entsprechend.	Tänze der Veränderung [2]
Schuld (M)[7574] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer fühlt sich wegen einer Sache in der Vergangenheit schuldig. Es wird so etwas niemals wieder tun.	Geisteskrankheiten [3]
Schuldgefühle (M)[5497] R: 30m / D: P Ziel bekommt Schuldgefühle über eine bestimmte Sache in der Vergangenheit. Es wird so etwas nie wieder tun.	Seelen zerstören [4]
Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St Ziel bekommt +1 pro Stufe des Zaubernden auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)	Heiliger Krieg [3]
Schutz gegen Wahrsagen I †[16096] R: B / D: P Jede Wahrsagemagie, die versucht, die Begrenzung zu passieren, muss der Stufe des Schutzes widerstehen oder wird gebannt. Anmerkung: Wahrsagen ist definiert als die Verwendung von Zaubern, die das Sehen, Hören oder Vorhersagen der Zukunft, Gegenwart oder Vergangenheit ermöglichen.	Schutz für Festungen [5]
Schutz gegen Wahrsagen II †[16101] R: B / D: P Wie Schutz gegen Wahrsagen I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [10]
Schutz gegen Wahrsagen III †[16106] R: B / D: P Wie Schutz gegen Wahrsagen I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [15]
Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.	Spruchschutz [2]
Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.	Schutzzauber [3]
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.	Spruchschutz [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.	Schutz vor Zaubern [1]
Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Zaubernden ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.	Schutzzauber [1]
Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.	Spruchschutz [7]
Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.	Schutzzauber [7]
Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.	Spruchschutz [5]
Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St Wie Schutz I mit Bonus 10.	Schutz vor Zaubern [5]
Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.	Schutzzauber [5]
Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.	Spruchschutz [10]
Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St Wie Schutz I mit Bonus 15.	Schutz vor Zaubern [11]
Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.	Schutzzauber [11]
Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.	Spruchschutz [14]
Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.	Schutzzauber [15]
Schutz nach außen †[16110] R: B / D: P Dieser Zauber erlaubt es, einen Schutzkreis nach außen zu richten. Der Schutzkreiszauber wirkt nun nur noch auf eingehende Zauber (d.h. Zauber, die die Begrenzung von außen durchqueren).	Schutz für Festungen [19]
Schutz nach innen (F)[16097] R: B / D: P Diese einfache Verzauberung erlaubt es, eine Schutzkreis nach innen zu richten. Der Schutzkreiszauber wirkt nun nur noch auf ausgehende Zauber (d.h. Zauber, die die Begrenzung von innen durchqueren).	Schutz für Festungen [6]
Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.	Spruchschutz [17]
Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St Wie Schutz I mit Bonus 25.	Schutz vor Zaubern [17]
Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.	Schutzzauber [19]
Schutz vor Alter Magie (F)[3623] R: S / D: 1min/St Wie Schutz vor Pros. Magie, wirkt aber gegen Alte Magie.	Magische Verteidigung [6]
Schutz vor Beherrschung (F)[7677] R: S / D: V Der Zaubernde hat einen Bonus von +50 auf WW gegen den Zauber Beherrschen von anderen Zaubernden gegen ihn.	Wege der Beherrschten [11]
Schutz vor Elementen (D)[6160] R: S / D: 1min/St Wie 2), schützt aber gegen jede natürliche Temperatur und gibt +25 Bonus gegen Zauber mit Hitze und Kälte. Modifiziert auch Elementenzauber mit -25 !	Formen der Natur [11]
Schutz vor Elementenmagie (F)[3626] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.	Magische Verteidigung [8]
Schutz vor Göttermagie (F)[3628] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.	Magische Verteidigung [9]
Schutz vor Grundmagie (F)[3624] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.	Magische Verteidigung [7]
Schutz vor Mentalmagie (F)[3631] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.	Magische Verteidigung [10]
Schutz vor Primärer Grundmagie (F)[3643] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.	Magische Verteidigung [17]
Schutz vor Prosaischer Magie (F)[3621] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde hat +1/Stufe auf alle WW gegen Pros. Magie.	Magische Verteidigung [5]
Schutz vor Säure (D)[3497] R: B / D: 1min/St Ziel ist immun gegen natürliche Säuren und hat +15 auf Widerstandswürfe und -15 auf Elementenangriffe.	Gesetz der Säure [6]
Schutz vor Schutzlosigkeit (F)[6306] R: B / D: 10min/St Ziel ist geschützt vor harschen Umweltbedingungen (Sonne, Feuchtigkeit, spröden Händen...).	Wege des Überlebens [18]
Schutz vor Temperaturen (F)[8283] R: Sicht / D: 1Tag/St Schützt Pflanzen vor extremer Kälte / Hitze.	Gesetz des Farmers [25]
Schutz vor Überbeanspruchung (U)[8100] R: S / D: P Der Zaubernde setzt einen Bewegungsblocker, der seinen Körper vor irgendeinem Schaden durch Manöver bewahrt, wenn er ihn nicht bewußt überschreitet.	Körper meistern [4]
Schutzanalyse (I)[15771] R: 30m / D: - Ein Schutz (siehe beispielsweise die Liste Schutz für Festungen) kann sicher untersucht werden (ohne ihn auszulösen), um seinen allgemeinen Zweck, seine ungefähre Stufe, seine Art und seine allgemeine Wirkung zu bestimmen (allgemein bedeutet genau das, nichts Spezifisches).	Analysen [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schutzgebet I (D)[6752] R: S / D: 1min/St Jeder, der mit dem Zaubernden `verbündet` ist (Meisterentscheid) in 3m Umkreis kann von Elementenangriffen 5 abziehen und auf Magieresistenzwürfe 5 zuzählen.	Wege des Schutzes [4]
Schutzgebet II (D)[6756] R: S / D: 1min/St Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 10.	Wege des Schutzes [8]
Schutzgebet V (D)[6764] R: S / D: 1min/St Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 25.	Wege des Schutzes [16]
Schutzgebet X (D)[6769] R: S / D: 1min/St Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 50.	Wege des Schutzes [25]
Schutzgeist (FM)[15632] R: 3m / D: P Beschwört den Geist eines verstorbenen Lebewesens (in der Regel derselben Rasse wie der Zaubernde), der dem Zaubernden wohlgesonnen ist. Der Geist hat normalerweise eine Stufe zwischen 1 und 5 (nach Ermessen des Spielleiters oder zufällig). Der Geist hat eine Chance von 5 %/Stufe (max. 80 %), die Antwort auf jede „angemessene" Frage zu kennen (d. h., das Wissen muss dem Geist auch zur Verfügung stehen oder von ihm beschafft werden können). Der Geist kommuniziert mit dem Zaubernden und kann die Emotionen derjenigen innerhalb von 1,5 Meter um ihn herum lesen. Der Geist hat außerdem eine Chance von 10 %/Stufe (max. 70 %), Fallen in einem Umkreis von 1,5 Meter zu entdecken. Der Zaubernde kann nur einen Schutzgeist gleichzeitig haben. Der Spielleiter kann entscheiden, dass es einen bestimmten Geist gibt, der einen Grund hat, eine bestimmte Person zu beschützen oder ihr zu helfen. In diesem Fall kann dieser Zauber auf diese Person gewirkt werden, und dieser bestimmte Geist wird zu ihrem Beschützer (keine Stufenbegrenzung, nach Ermessen des Spielleiters).	Tote beschwören [1]
Schutzkreis gegen Konstrukte (FD)[16468] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Konstrukte aller Art gilt.	Kreise des Schutzes [11]
Schutzkreis gegen Alte Magie (FD)[16477] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffswürfe durch alte Magie innerhalb des Wirkungsbereichs gilt.	Kreise meistern [10] und Kreise des Schutzes [27]
Schutzkreis gegen Böses (FD)[16458] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen das Böse (aus der Perspektive des Zaubernden) gilt.	Kreise des Schutzes [2] und Kreise meistern [2]
Schutzkreis gegen Dämonen (FD)[16473] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Dämonen aller Art gilt.	Kreise meistern [10] und Kreise des Schutzes [17]
Schutzkreis gegen Drachen (FD)[16478] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Drachen aller Art gilt.	Kreise meistern [25] und Kreise des Schutzes [30]
Schutzkreis gegen Efreeti/Djinn (FD)[16465] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Efreeti und Dschinn aller Arten wirkt.	Kreise des Schutzes [8]
Schutzkreis gegen Elementarkräfte (FD)[16459] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen natürliche Elementarkräfte wie Sturm oder Wüstenhitze wirkt.	Kreise des Schutzes [3] und Kreise meistern [3]
Schutzkreis gegen Elemente (FD)[16469] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Elementare aller Art sowie gegen Elementarangriffswürfe gilt.	Kreise des Schutzes [12]
Schutzkreis gegen Feenwesen (FD)[16474] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Feenwesen aller Art gilt.	Kreise des Schutzes [18]
Schutzkreis gegen Gargoyles (FD)[16463] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Gargoyles wirkt.	Kreise des Schutzes [6]
Schutzkreis gegen Geister (FD)[16461] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Geister wirkt.	Kreise meistern [4] und Kreise des Schutzes [4]
Schutzkreis gegen Göttermagie (FD)[16475] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffswürfe durch Göttermagie innerhalb des Wirkungsbereichs gilt.	Kreise des Schutzes [20]
Schutzkreis gegen Grundmagie und prosaische Magie (FD)[16466] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffe mit Grund- oder prosaische Magie wirkt, die im Wirkungsbereich ausgeführt werden. (Keine Elementarangriffe!). Beim Ausführen des Zaubers muss festgelegt werden, gegen welche der beiden Magiearten er wirken soll.	Kreise meistern [8] und Kreise des Schutzes [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schutzkreis gegen Mental- & Göttermagie (FD)[15029] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffe mit Mental- oder Götter-Magie wirkt, die im Wirkungsbereich ausgeführt werden. Beim Ausführen des Zaubers muss festgelegt werden, gegen welche der beiden Magiearten er wirken soll.	Kreise meistern [9]
Schutzkreis gegen Mentalmagie (FD)[16471] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffe mittels Mentalmagie im Wirkungsbereich gilt.	Kreise des Schutzes [14]
Schutzkreis gegen Tiere (FD)[16457] R: B / D: 10min/St Wenn der Zauber gewirkt und ein ordnungsgemäßer Kreis gezeichnet wurde, erhalten alle Tiere im Wirkungsbereich einen negativen Modifikator (siehe oben) auf alle Aktionen. Dieser Zauber kann auch ohne den eigentlichen Kreis gewirkt werden, aber ohne den Kreis beträgt der negative Modifikator nur -20 für das Ziel mit einer Reichweite von 15m, und nur der Zaubernde oder ein einzelnes bestimmtes Ziel wird geschützt.	Kreise meistern [1] und Kreise des Schutzes [1]
Schutzkreis gegen Untote (FD)[16470] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Untote aller Art gilt.	Kreise meistern [6] und Kreise des Schutzes [13]
Schutzkreis gegen Werkreaturen (FD)[16464] R: B / D: 10min/St Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Werkreaturen wirkt.	Kreise des Schutzes [7] und Kreise meistern [7]
Schutzrune (F)[14847] R: B / D: P Wie die Rune der Attacke, außer dass die Zaubernden den magischen Schutz des Gegenstands für jede eingravierte Rune um +5 erhöhen. Wenn der Zaubernde jedoch versucht, einem nicht-defensiven Gegenstand (z. B. einem Schwert) einen Verteidigungsbonus-Bonus zu verleihen, erhöht sich die erforderliche Stufe der Schutzrunen um 50% (aufgrundet). Dieser Schutz wird bei magischen Angriffen auf den Träger als "Gegenstand mit Zauberbonus" behandelt.	Geisterrunen [3]
Schutzsphäre I (D c)[6846] R: 3mR / D: C Alle innerhalb der Sphäre haben die Boni von entweder Gebet I oder Segen I oder Widerstand I. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [10]
Schutzsphäre III (D c)[6851] R: 3mR / D: C Wie oben, aber mit den Boni von entweder Gebet III oder Segen III oder Widerstand III. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [17]
Schutzsphäre V (D c)[6855] R: 3mR / D: C Wie oben, aber mit den Boni von entweder Gebet V oder Segen V oder Widerstand V. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [30]
Schutzstab △ (FD)[19957] R: B / D: 1min/St Wenn dieser Zauber gewirkt wird, addiert der Zaubernde die doppelte Stufe zu seinem Ausweichenpool und Paradepool mit dem Kampfstab und die einfache Stufe zu seinen Widerstandswürfen (z. B. würde ein Zaubernder der Stufe 15 +30 zu seinen Pools addieren und 15 zu allen Widerstandswürfen).	Wizardstab [14]
Schutzzauber formen (D)[14998] R: B / D: 24h Wenn dieser Zauber unmittelbar nach dem Einbetten eines Schutzzaubers gewirkt wird, kann der Zaubernde den geschützten Bereich in jede beliebige Form bringen (bis zu einer Grenze von 3 Meter pro Stufe).	Gesetz der Schutzzauber [2]
Schutzzauber I (F)[15000] R: B / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Zauber der Stufe 1 zu setzen, der ausgelöst wird, wenn das Schutzsystem durchbrochen wird. Der auszulösende Zauber muss direkt nachdem dieser Zauber gesprochen wurde, vom Zaubernden selber oder einem anderen kooperierenden Zaubernden gesprochen werden.	Gesetz der Schutzzauber [4]
Schutzzauber II (F)[15002] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 2 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [6]
Schutzzauber III (F)[15004] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 3 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [8]
Schutzzauber IV (F)[15005] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 4 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [9]
Schutzzauber IX (F)[15014] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 9 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [18]
Schutzzauber meistern (F)[15019] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann pro Runde einen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste einsetzen.	Gesetz der Schutzzauber [50]
Schutzzauber untersuchen (I)[14997] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, die Ursprünge eines Schutzzaubers zu erkennen und ihn als Teil seines Repertoires zu erlernen.	Gesetz der Schutzzauber [1]
Schutzzauber V (F)[15006] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 5 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [10]
Schutzzauber VI (F)[15008] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 6 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [12]
Schutzzauber VII (F)[15010] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 7 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [14]
Schutzzauber VIII (F)[15012] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 8 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [16]
Schutzzauber X (F)[15016] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 10 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [20]
Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P Der Zaubernde 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 Zaubernden 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.	Runen [40] und Wege der Symbole [40]
Schwäche (F)[14931] R: B / D: V / WW:-20 Wie Schmerz, aber das Ziel fühlt sich schwach und ausgelaugt und hat 10 Minuten pro 10 Fehlwurf beim Widerstandswurf einen allgemeinen Malus von 20 auf alle Aktionen.	Zeichen der Macht [5]
Schwäche (I *)[3557] R: 30m / D: - Der Zaubernde erfährt den niedrigsten Eigenschaftswert des Ziels.	Kurzzeitige Veränderungen [2]
Schwäche entdecken (I)[3270] R: S / D: - Der Zaubernde entdeckt eine Schwachstelle in einer Befestigung oder einem Gebäude. Die Schwäche muß auf normalen Weg zu entdecken sein, andere Informationen sind dem Zaubernden nicht zugänglich.	Befestigungen meistern [10]
Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P Verringert die Stärke einer Tür um 50%.	Wege der Öffnung [8]
Schwacher Ultraschall (F)[4840] R: 15mR / D: 1KR/St(C) Alle Ziele in Reichweite, die im Ultraschallbereich hören können, sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen. Tiere, die Ultraschall hören können, werden in Panik fliehen. Solange ein Ziel im Wirkungsbereich ist, muss jede KR ein WW gemacht werden.	Geräusche formen [9]
Schwaches Element (F c)[3338] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Dienstbarer Geist, formt aber ein schwaches Element.	Erschaffungen meistern [11]
Schwaches Element beschwören (E)[5053] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Elementendiener beschwören, betrifft aber ein schwaches Element (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [10]
Schwaches Element kontrollieren (M *)[5052] R: 3m/St / D: C Wie Elementendiener kontrollieren, betrifft aber ein schwaches Element.	Elemente beschwören [8]
Schwaches Element meistern (E)[5054] R: 3m/St / D: - Wie Elementendiener meistern, betrifft aber ein schwaches Element (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [12]
Schwaches Gift[16083] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann mit einem schwaches Gift sicher umgehen. Vorbereitung und Verarbeitung zählt auch dazu.	Tränke / Gase herstellen [4]
Schwächlich (F)[19454] R: 30m / D: P Die Trefferpunkte durch körperliche Angriffe des Ziels halbieren sich.	Dunkle Flüche [14]
Schwachstelle lokalisieren (IP)[28108] R: S / D: - Informiert den Zaubernden über die genaue Position der größten Schwachstelle in einem Festung, die genaue Art des Schadens und die beste Art der Reparatur. Dieser Zauber kann sogar Schwachstellen aufspüren, die normalerweise vollständig verborgen wären. Der Zaubernde würde beispielsweise wissen, dass das Fundament des Südturms Risse aufweist und langsam absinkt.	Befestigungen [5]
Schwarze Absolution (F *)[6395] R: 15m / D: P / WW:-20 Wie Reine Absolution, aber die Seele wird unwiederbringlich zerstört.	Schwarze Magie [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schwarze Benommenheit (F *)[6384] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10 Der Zaubernde deutet mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt reine Magie von seinem Gott auf das Opfer. Ziel wird benommen.	Schwarze Magie [2]
Schwarze Gedanken (F)[6348] R: 30m / D: P Das Ziel greift keine `bösen` Personen an, lernt alle `bösen` Sprachen und gehorcht jedem Befehl einer `bösen` Person, die 10 oder mehr Stufen über ihm ist.	Flüche [50]
Schwarze Magie I (F *)[6389] R: V / D: P Der Zaubernde kann einen der Sprüche der Schwarzen Magie sprechen. Der Meister entscheidet welchen, abhängig von Kultur, Hintergrund, Gottheit usw. Eventuell darf der Zaubernde wählen.	Schwarze Magie [10]
Schwarze Magie I (F)[5451] R: V / D: V Je nach Kultur des Spielers kann einer der Sprüche der Schwarzen Magie I (sh. Regelbuch) gelernt werden.	Fleisch zerstören [15]
Schwarze Magie II (F *)[6392] R: V / D: P Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 2.Kategorie.	Schwarze Magie [15]
Schwarze Magie II (F)[5453] R: V / D: V Je nach Kultur des Spielers kann einer der Sprüche der Schwarzen Magie II (sh. Regelbuch) gelernt werden.	Fleisch zerstören [25]
Schwarze Magie III (F *)[6394] R: V / D: P Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 3. Kategorie.	Schwarze Magie [25]
Schwarze Rune (F)[3740] R: B / D: V Wie Rune der Gewalt, aber der zusätzliche krit. Treffer wird auf der `mörderisch`-Tabelle für Große Kreaturen ausgewürfelt (oder für Übergroße, wenn es ein solches Monster ist).	Schwertrunen [50]
Schwarzer Schlaf (F *)[6386] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10 Wie Schwarze Benommenheit, nur fällt das Opfer in tiefen Schlaf.	Schwarze Magie [5]
Schwarzer Schwarm (F)[6193] R: V / D: V 10000 bis 100000 Insekten erscheinen, um dem Zaubernden zu Willen zu sein (Gebiet umstellen, Gebiet von der Sonne abschirmen, gegen eine Armee verteidigen, Saat und Früchte zerstören, Stadt zerstören usw...). Jene, welche in einem schwarzen Schwarm gefangen sind, werden niemals wieder gesehen...	Insekten meistern [30]
Schwarzes Blenden (F *)[6388] R: 30m / D: 1h/10Fehlwurf / WW:-10 Wie Schwarze Benommenheit, nur wird das Opfer für 1h/10 Fehlwurf geblendet.	Schwarze Magie [8]
Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: - Der Zaubernde bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.	Schwarzes Wissen [20] und Wissen [30]
Schwarzes Wissen meistern (I)[6413] R: 30m / D: - Wie Schwarzes Wissen, bezieht sich aber auf alle `bösen` Gegenstände in 30 m Umkreis.	Schwarzes Wissen [50]
Schweben (F *)[4948] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Er kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.	Bewegungen verbessern [10]
Schweben (F)[4963] R: 3m / D: 10min/St Das Ziel kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Es kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.	Fortbewegung [2]
Schwefel (F)[8388] R: 3m/St / D: 1KR Erzeugt in einem Gebiet von 1,5m/Stufe den Geruch von Schwefel.	Die kleinen Tricks [12]
Schweiß verhindern (F)[8438] R: B / D: 10min/St Ziel schwitzt nicht. Keine negativen Effekte.	Wege des Äußeren [15]
Schweißen (F)[3310] R: S / D: C Der Zaubernde kann Metalle schweißen, indem er mit seinem Finger die Naht nachzieht, an der sich die Metalle berühren.	Elektrizität [3]
Schweißnaht[27053] R: 30m / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, die Nähte zwischen zwei beliebigen Wänden oder zwischen Ziegeln zu verschmelzen. Die Größe der Versiegelung kann entweder 9 m² pro Stufe (beim Zusammenfügen von zwei Wänden) oder bis zu 3 m³ (aus separaten Materialien, die zu einem einzigen festen Objekt verschmolzen werden). Der Bereich der Naht ist genauso stark wie die Teile, die zusammengefügt wurden. Dieser Zauber macht aus vielen Teilen einen festen Gegenstand und verstärkt die Struktur effektiv um den Faktor zwei.	Bauwerke [25]
Schwerelosigkeit (F)[14302] R: B / D: 1KR/St Für das Ziel wird die Gravitation aufgehoben. Die Trägheit bleibt erhalten, so dass sich das Ziel, wenn es angeschoben wird, in diese Richtung weiterbewegt, bis eine andere Kraft einwirkt. Das Ziel darf ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg nicht überschreiten.	Gesetz der Gravitation [5]
Schweres Erdbeben (F)[3933] R: B / D: V Der Zaubernde kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9	Wissen über Stein [40] und Festes zerstören [50]
Schwertrunen untersuchen (I)[3738] R: ? / D: ? Mit diesem Spruch kann man neue Schwertrunen entwickeln (sh. SUC)	Schwertrunen [25]
Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.	Heiliger Krieg [4]
Schwimmen (F)[7838] R: S / D: C Der Zaubernde kann mit normaler Geschwindigkeit schwimmen und sich in allen Situationen (außer bei schwerem Sturm) über Wasser halten.	Wege der Flucht [8]
Schwimmen (F)[6911] R: 30m / D: 1min/St Erhöht den Talentwert Schwimmen des Ziels um die doppelte Stufe (mindestens aber auf 32), sofern es sich bei dem Ziel um keinen Zwerg handelt.	Wege der Bewegungen [3] und Bewegungen der Natur [3]
Schwimmen I (F *)[4945] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann 2 x so schnell schwimmen wie normal bis der Zaubernde stoppt oder etwas anderes macht.	Bewegungen verbessern [7]
Schwimmen II (F *)[4951] R: S / D: 10min/St Wie Schwimmen I, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [13]
Schwimmen III (F *)[4956] R: S / D: 10min/St Wie Schwimmen I, aber mit vierfacher Geschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [18]
Schwimmweste (F)[8174] R: 3m/St / D: 1h/St Zauber läßt Stufe Personen für die Dauer auf dem Wasser treiben. Er schützt nicht vor Wellen u.ä., man kann durch deren Effekte immer noch ertrinken.	Gesetz des Segelns [7]
Schwingen I (F *)[5308] R: S / D: 1KR Der Zaubernde kann bis zu 3m hoch / weit springen, etwas greifen, an einem festen Objekt herumschwingen und sicher landen.	Ausweichen / Flucht [1]
Schwingen III (F *)[5311] R: S / D: 1KR Wie Schwingen I, nur daß man es 3 mal schnell hintereinander ausführen kann.	Ausweichen / Flucht [4]
Schwingen V (F *)[5316] R: S / D: 1KR Wie Schwingen I, nur können 5 Schwingungen schnell hintereinander ausgeführt werden.	Ausweichen / Flucht [9]
Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: - Der Zaubernde erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).	Gesetz des Kampfes [16]
Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.	Meister der Wahrnehmung [18]
Seefluch (F)[6338] R: 30m / D: P Opfer wird niemals freiwillig schwimmen, waschen, auf Boote gehen u.ä.	Flüche [7]
Seele entdecken (I)[19285] R: 30m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede Seele innerhalb seiner Reichweite erkennen. Der Zaubernde kann sich jede Runde auf einen Bereich von 1,5m Radius konzentrieren.	Seelentod [1]
Seele entreißen (FM)[19301] R: 30m / D: V / WW:-20 Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie bleibt für 3 Wochen / 10 Fehlwurf verbannt und kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos, solange die Seele nicht da ist. Auch für unterbewußte Aktionen hat es 75% Abzug auf alle Aktionen.	Seelentod [30]
Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.	Körper erhalten [20]
Seelen verbannen (FM)[19302] R: 30m / D: P / WW:-20 Wie Seele entreißen, außer dass die Seele des Ziels dauerhaft in die Unterwelt verbannt wird (wie in Reine Absolution).	Seelentod [50]
Seelen-Glücksbringer (FU)[19328] R: B / D: V Der Zaubernde kann einen permanenten Glücksbringer erschaffen, der die Effekte von bis zu einem der niedrigeren Glücksbringer-Zauber pro fünf Stufen kombiniert	Glücksbringer [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Seelenbrand I (FM*)[19288] R: 30m / D: - Das Ziel erleidet einen A kritischen Treffer durch Schock und verliert außerdem 10% seiner Lebensessenz pro 10 Fehlwurf.	Seelentod [5]
Seelenbrand II (FM*)[19291] R: 30m / D: P Wie Seelenbrand I, außer dass das Ziel einen B kritischen Treffer durch Schock erleidet.	Seelentod [10]
Seelenbrand III (FM*)[19295] R: 30m / D: P Wie Seelenbrand I, außer dass das Ziel einen C kritischen Treffer durch Schock erleidet.	Seelentod [15]
Seelenbrand IV (FM*)[19299] R: 30m / D: P Wie Seelenbrand I, außer dass das Ziel einen D kritischen Treffer durch Schock erleidet.	Seelentod [20]
Seelenbrand V (FM*)[19300] R: 30m / D: P Wie Seelenbrand I, außer dass das Ziel einen E kritischen Treffer durch Schock erleidet.	Seelentod [25]
Seelenfalle ¥ (F)[19314] R: B / D: V Der Zaubernde fängt einen Teil der Seele des Ziels in diesem Glücksbringer ein. Das Ziel hat einen Malus von -30aaA, bis der Glücksbringer zerstört wird. Das Ziel kennt immer die Richtung zu seinem Seelenfragment. Der Ersteller der Seelenfalle erhält +1 auf alle Eigenschaften für jede Seele, die er gefangen hält.	Glücksbringer [12]
Seelenfang (M)[5503] R: 30m / D: V Ein Teil der Seele des Ziels wird gefangen und in ein organisches Objekt am Körper des Zaubernden gesperrt. Der Körper des Opfers wird das tun, was der Zaubernde will, wenn dieser sich konzentriert. Der Spruch bricht ab, wenn: 1) der Zaubernde ihn abbricht, 2) das Objekt zerstört wird, 3) das Ziel mehr als 30m vom Zaubernden entfernt ist, oder 4) das Objekt nicht mehr am Körper des Zaubernden ist. wenn der Zaubernde sich nicht mehr konzentriert, kann das Ziel machen, was es will, allerdings mit -30 auf alle Aktionen.	Seelen zerstören [11]
Seelenfang II (M)[5508] R: ∞ / D: V Wie Seelenfang I, aber der Spruch bricht nur ab, wenn der Zaubernde es will, oder das Objekt zerstört wurde. Das Ziel kennt die Richtung zu seiner Seele.	Seelen zerstören [20]
Seelenfeuer (E)[27532] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde zapft Plasma direkt an, wodurch er für die Dauer des Zaubers mehrere Fähigkeiten erhält: Er kann dreimal eine Plasma-Atem wie ein Reifer Plasmadrachen einsetzen, entweder einen Plasmabolzen mit 130 Angriffsbonus oder einen Wirkungsbereichskegel von 100m Länge und 30m Breite am entfernten Punkt. Aufgrund der übernatürlichen, seelenbetäubenden Natur des Plasmas entzieht er (wie viele Untote) in 6m Radius allen Lebenden 5Le/Kr (-20 auf den Widerstandswurf). Außerdem kann er einen beliebigen Zauber der niedrigeren Stufen (unter Stufe 25) auf dieser Liste verwenden.	Plasma meistern [50]
Seelensplitter (F)[14687] R: B / D: P Der Zaubernde erschafft einen Kristallsplitter, der die Lebenskraft oder Seele jedes Wesens, das ihn berührt, einfängt und auf unbestimmte Zeit bewahrt. Das Ziel darf keinen höheren Level als der Zaubernde haben, sonst wird der Splitter zerstört. Hinweis: Wenn der Zaubernde beim Umgang mit einem verzauberten Splitter nicht vorsichtig ist, kann er sich selbst einfangen.	Gesetz der Kristalle [19]
Seelenwanderung (M)[5501] R: 30m / D: V Die Seelen von Der Zaubernde und Ziel tauschen ihren `Platz`. Der Zaubernde kann mit 50% normaler Aktivität agieren. Das Ziel im Körper des Zaubernden ist inaktiv. Der Zaubernde kann den Spruch jederzeit abbrechen (1 KR), das Ziel kann sich nur mit einem Widerstandswurf helfen (Es hat alle 10min einen). Wenn einer der Körper getötet wird, werden beide Seelen zerstört (sh. Absolution).	Seelen zerstören [8]
Seesturm (F)[5156] R: 1,5kmR/St / D: 1h±10min Beschwört einen wilden Seesturm: Wellenhöhe 6-15m, schwerer Regen, Windgeschwindigkeit 40-100Km/h. Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.	Gesetz des Wassers [30]
Segel aus- einrollen (F)[8183] R: 3m/St / D: - Rollt bis zu Stufe Segel ein oder aus.	Gesetz des Segelns [15]
Segel reparieren (F)[8175] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde repariert einen bis zu 30 cm /Stufe langen Riß in Stoff o.ä. Segeltuch. Segel erhält die Festigkeit wie vorher.	Gesetz des Segelns [8]
Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Zaubernden.	Zeremonien [8]
Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.	Schicksal meistern [25]
Segen analysieren (I)[6411] R: 3m / D: - Wie Haß analysieren, analysiert aber einen Segen.	Schwarzes Wissen [25]
Segen entdecken (I c)[6399] R: 30m / D: 1min/St Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Segen.	Schwarzes Wissen [3]
Segen I (D c)[6841] R: 30m / D: C Wie Gebet I, aber Bonus ist für alle Paradearten und Manöverproben.	Schutz [2]
Segen III (D c)[6848] R: 30m / D: C Wie Segen I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).	Schutz [12]
Segen V (D c)[6853] R: 30m / D: C Wie Segen I, aber Bonus ist 25, auf 1-5 Ziele aufgeteilt.	Schutz [20]
Segnen I (D)[6966] R: S / D: 1min/St Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Ausweichen (Pool) und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)	Innerer Schutz [4]
Segnen II (D)[6970] R: S / D: 1min/St Wie Segnen I, aber der Bonus ist 10.	Innerer Schutz [9]
Segnen III (D)[6974] R: S / D: 1min/St Wie Segnen I, aber der Bonus ist 15.	Innerer Schutz [14]
Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St(C) Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.	Wahrnehmung der Grundmagie [25]
Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St(C) Wie Sehen mit Reichweite 150m.	Wahrnehmung der Grundmagie [18]
Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St(C) Wie Sehen mit Reichweite 30m.	Wahrnehmung der Grundmagie [11]
Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St(C) Wie Hören, nur kann der Zaubernde von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).	Wahrnehmung der Grundmagie [6]
Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann 3m/Stufe des Zaubernden in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.	Heiliger Krieg [20]
Sehen bei Dunkelheit (F)[8295] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde sieht 1,5 m / Stufe in absoluter Dunkelheit.	Gesetz des Bergbaus [10]
Sehen bei Dunkelheit (F)[4594] R: B / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber Ziel kann auch bei magischer Dunkelheit sehen.	Dunkelheit [6]
Sehen bei mag. Dunkelheit (U *)[5408] R: S / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber der Zaubernde sieht auch bei fast allen magisch erzeugten Dunkelheiten.	Mönchsinne [8]
Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.	Verzauberung des Körpers [12]
Sehen in magischer Dunkelheit (U)[15505] R: S / D: C Wie Nachtsicht, außer dass der Zaubernde auch durch magisch erzeugte Dunkelheit sehen kann.	Wahre Sicht [12]
Sehender Glücksbringer † (FI)[19308] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni für die Versuche des Zaubernden gelten, die Zukunft vorherzusagen und zu sehen.	Glücksbringer [6]
Sehkraft kontrollieren (M c)[7765] R: 30m / D: C Läßt das Opfer sehen, was immer der Zaubernde wünscht.	Sinne kontrollieren [8]
Sehne behandeln (H S)[6435] R: S / D: P Heiler kann eine beschädigte Sehne heilen. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Muskeln [3]
Sehne behandeln III (H S)[6437] R: S / D: P Wie Sehne behandeln, aber der Heiler kann drei beschädigte Sehnen heilen.	Wege der Muskeln [5]
Sehne regenerieren (H)[5868] R: B / D: P Der Zaubernde kann in 1-10 Stunden (je nach Größe) eine Sehne neu wachsen lassen.	Gesetz der Muskeln [30]
Sehne wachsen (F)[8217] R: B / D: - Erschafft einen Wachsüberzug über eine Bogensehne. Die ersten beiden Pfeile, die von einer frisch gewachsten Sehne abgeschossen werden, haben Pool +5. Nicht kumulativ mit magischen Boni.	Gesetz des Kriegers [2]
Sehnen behandeln I (H)[5858] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine beschädigte Sehne heilen. Erholungszeit 1h.	Gesetz der Muskeln [6]
Sehnen behandeln III (H)[5860] R: B / D: P Der Zaubernde kann drei beschädigte Sehnen heilen. Erholungszeit 1h.	Gesetz der Muskeln [10]
Sehnen regenerieren (H S)[6444] R: S / D: P Der Heiler kann eine Sehne regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Muskeln [14]
Sehnen regenerieren (H)[7985] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Sehne regenerieren. Neuwachstum benötigt 1-10 Tage, je nach Größe des Verlusts.	Muskeln beherrschen [15]
Sehnen reparieren I (H)[7975] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine beschädigte Sehne reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Sehne Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [4]
Sehnen reparieren III (H)[7978] R: B / D: P Der Zaubernde kann drei beschädigte Sehnen reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Sehne Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [7]
Sehr große Intelligenz[16134] R: B / D: 24h Wie Empathie, nur das der Gegenstand mit einer sehr hohen Intelligenz ausgestattet wird.	Wege der Verzauberung [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sei (F)[14927] R: 3m / D: V Der Zaubernde kann jedes nicht-magische Objekt (z. B. Breitschwert, Tisch usw.), das er gesehen oder entworfen hat, aus einer Masse anorganischer Komponenten mit einem Gewicht von maximal ½kg pro Stufe duplizieren. Das erschaffene Objekt hat die gleiche Politur, Textur und Qualität wie die verwendeten Komponenten. Der Effekt ist dauerhaft, außer dass der Gegenstand normalerweise gebannt werden kann, woraufhin er wieder die Form der ursprünglichen Materialien annimmt.	Worte der Macht [30]
Seil aufwickeln (F)[8173] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann ein Stück Seil, Tau o.ä. sofort aufrollen (und lösen, aber nicht entknoten).	Gesetz des Segelns [6]
Seilzauber (F)[5060] R: 3m/St / D: C Wenn der Zaubernde das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knotet sich selbständig fest.	Erdmeister [1] , Gesetz der Erde [1] und Materialtransport [1]
Seite finden (F *)[8402] R: S / D: 10min/St Schlägt automatisch die gewünschte Seite auf. Seitenzahl muß gedacht oder gesprochen werden. Rollen wickeln sich zur gewünschten Stelle auf.	Bibliothek meistern [3]
Seite kopieren (F)[8418] R: B / D: P Kopiert eine Seite auf ein passendes Material. Kopie ist in Farbe.	Bibliothek meistern [18]
Seitensicht (U)[6559] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde hat ein Sichtfeld von 300°.	Detektivsinne [17]
Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.	Verzauberung des Körpers [5]
Seitensicht (U*)[5010] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde hat ein 300° Sichtfeld.	Sinne meistern [3] , Mönchsinne [3] und Sinne verbessern [4]
Selbst (F)[19999] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Die Reichweite der Zauber des Ziels wird zu Selbst.	Zauber manipulieren [20]
Selbst Projizieren (F)[3591] R: 100m / D: C Erschafft ein Ebenbild des Zaubernden, das zu jedem Ort, den der Zaubernde sehen kann, geschickt werden kann. Bild bewegt sich / spricht wie der Zaubernde. Der Zaubernde kann nicht gesehen oder gehört werden, da diese physikalischen Eigenschaften von ihm an die Stelle des Bildes projiziert werden. Der Zaubernde kann Sprüche dieser Liste durch das Bild werfen, die maximal seiner halben Stufe entsprechen. Das Aussehen des Bildes selbst ist unter der Kontrolle des Zaubernden. Alle äußeren Einwirkungen kann der Zaubernde darstellen, wie er will. Wenn der Zaubernde den Sichtkontakt verliert, so endet der Zauber und muß neu gesprochen werden. Glaubwürdigkeit wie bei Hologramm I.	Licht erschaffen [20]
Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.	Lebendes ändern [1]
Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St Wie Selbst Schrumpfen, aber der Zaubernde wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.	Lebendes ändern [2]
Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1Situation(C) Der Zaubernde kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.	Verstand meistern [12]
Selbsterfrischung (F)[8446] R: B / D: V Der Zaubernde benutzt einen Muster speichern, um einen bis alle Zauber dieser Liste auf einmal zu zaubern. So könnte er einmal am Tag eine Rundumerneuerung mit sich oder anderen machen.	Wege des Äußeren [50]
Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag Der Zaubernde braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.	Erschaffungen [2]
Selbsterhaltung (HS*)[5378] R: S / D: V Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zaubernde in ein Koma, bis er geheilt ist oder sein Gehirn zerstört wurde.	Körper erhalten [14] , Selbstheilung [15] und Körperfähigkeiten [20]
Selbsterhaltung (S * s)[6720] R: S / D: 1Tag/St Wenn der Zaubernde einen tödlichen Treffer erhält, fällt er in einen Zustand suspendierter Animation, bis er geheilt wurde, oder das Gehirn zerstört wurde, oder der Spruch aufhört zu wirken.	Heiliger Krieger [17]
Selbstmord (M)[7666] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Verdacht, aber immer, wenn das Ziel verletzt wird, gedemütigt wird, oder in irgend etwas versagt hat, wird es versuchen, Selbstmord zu begehen.	Verstand unterwandern [50]
Selbstmordgedanken I (M)[15331] R: 15m / D: 1KR Veranlasst das Ziel, Selbstmord zu begehen. Um davon betroffen zu sein, muss dem Ziel nicht nur sein normalen Widerstandswurf misslingen, sondern zusätzlich auch eine Selbstbeherrschungsprobe misslingen. Wenn das Ziel davon betroffen ist, führt es in der Regel einen kritischen Wurf gegen sich selbst durch. Dabei handelt es sich normalerweise nur um einen kritischen Treffer durch die ausgerüstete Waffe.	Mondverrücktheit [3]
Selbstmordgedanken II (M)[15334] R: 15m / D: 1KR Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 2 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [6]
Selbstmordgedanken III (M)[15337] R: 15m / D: 1KR Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 3 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [9]
Selbstmordgedanken IV (M)[15340] R: 15m / D: 1KR Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 4 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [12]
Selbstmordgedanken V (M)[15343] R: 15m / D: 1KR Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 5 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [15]
Selbstmordgedanken VI (M)[15346] R: 15m / D: 1KR Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 6 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [18]
Selbstveränderung (P)[5269] R: S / D: V Der Zaubernde entwickelt eine völlig andere Persönlichkeit und plaziert die eigene tief im Unterbewußtsein. Bei fast allen Entdeckungsversuchen scheint der Zaubernde die andere Person zu sein. Der Zaubernde hat keine Kontrolle über seine Handlungen, bis der Zauber vorbei ist. Er kann eine bestimmte Person sein, wenn der Zauber Studieren einmal pro Tag für 30 Tage auf diese Person angewendet wurde.	Mystischer Wechsel [50] und Tarnung meistern [50]
Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll: · Untote · Dämonen · Tiere · künstliche Kreaturen · ... Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr. Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint. Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).	Wege der Unsichtbarkeit [9] , Ummantelung [9] und Verstecken [9]
Selektives Entleeren (F)[15945] R: B / D: P Der Zaubernde kann (wenn der Gegenstand seinen Widerstandswurf verfehlt) ausgewählte magische Fähigkeiten aus einem Gegenstand entleeren, wobei die verbleibenden Fähigkeiten intakt bleiben (vorausgesetzt, ein zweiter Widerstandswurf wird durchgeführt). Wenn der erste Widerstandswurf gelingt, schlägt der Zauber natürlich fehl. Wenn der zweite Widerstandswurf verfehlt wird, gehen die verbleibenden Fähigkeiten des Gegenstands verloren.	Meister des Absorbierens [17]
Sendung (1,5km) (I *)[3701] R: 1,5km / D: C Wie Sendung (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km.	Primitive Stimme [6]
Sendung (1,5km/St) (I *)[3707] R: 1,5km/St / D: C Wie Sendung (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [12]
Sendung (150m) (I *)[3698] R: 150m / D: C Der Zaubernde kann dem Ziel eine verbale Botschaft zukommen lassen. Ziel muß vorher eingestimmt worden sein. Wurde das Ziel noch nie zuvor so angesprochen, so erkennt es vermutlich nicht, was vor sich geht und nimmt an, es könnten eigene Gedanken sein. Wurde es bereits einmal kontaktiert, so kann es einen Wahrnehmungswurf machen, ob es die Stimme des Zaubernden erkennt. Höflicherweise gibt sich der Zaubernde am Beginn einer Sendung stets zu erkennen...	Primitive Stimme [3]
Sendung (15km/St) (I *)[3712] R: 15km/St / D: C Wie Sendung (150m), aber mit Reichweite 15 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [17]
Sextant (F)[8169] R: S / D: C Der Zaubernde kann bis auf ein paar Kilometer genau seine Position auf dem Planeten bestimmen.	Gesetz des Segelns [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V Mit diesem Spruch fängt der Zaubernde auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.	Kampfreflexe [18]
Sicheres Zeichen I (U)[3947] R: S / D: 1KR Nach diesem Spruch bekommt der Zaubernde einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zeichen-, Symbol-, Runen- oder Wächterspruch.	Zauber beherrschen [1]
Sicheres Zeichen II (U)[3952] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +20.	Zauber beherrschen [6]
Sicheres Zeichen III (U)[3957] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +30.	Zauber beherrschen [11]
Sicheres Zeichen IV (U)[3962] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +40.	Zauber beherrschen [16]
Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.	Verzauberung des Körpers [20]
Sicht (U)[5024] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann alle ...sicht-Sprüche unter Stufe 13 gleichzeitig benutzen.	Sinne meistern [14] und Sinne verbessern [20]
Sicht im Dunkeln (U)[6508] R: S / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber der Zaubernde sieht in jeder (auch magischer) Dunkelheit.	Ablenkung [8]
Sicht in der Sonne (U)[5018] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann in jeder blendenden Helligkeit sehen, als wenn es normaler Tag wäre.	Sinne verbessern [12]
Sicht in Dunkelheit (U)[5016] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann 30m in magischer, 60m in totaler, normaler Dunkelheit und wie bei Tag in normalen Nacht sehen.	Sinne verbessern [10]
Sicht kopieren (F)[3844] R: S / D: P Wie Geschmack kopieren, aber für Sicht.	Wege des Kopierens [11]
Sicht schützen (F)[6298] R: B / D: 10min/St Ziel ist geschützt vor den blendenden Auswirkungen von Schnee, der Wüstensonne usw.	Wege des Überlebens [10]
Sicht verbessern (F)[6299] R: B / D: 1min/St Ziel sieht unter diversen Umweltbedingungen (Blizzard, unter Wasser, Sandsturm o.ä.) ganz normal.	Wege des Überlebens [11]
Sicht verschmelzen (1,5km/St) (P)[15541] R: 1,5km/St / D: C Wie Sicht verschmelzen (30m), aber mit Reichweite 1500m pro Stufe.	Wahrnehmung durch andere [25]
Sicht verschmelzen (100m) (P)[15535] R: 100m / D: C Wie Sicht verschmelzen (30m), aber mit Reichweite 100m.	Wahrnehmung durch andere [10]
Sicht verschmelzen (150m) (P)[15539] R: 150m / D: C Wie Sicht verschmelzen (30m), aber mit Reichweite 150m.	Wahrnehmung durch andere [15]
Sicht verschmelzen (30m) (P)[15532] R: 30m / D: C Wie Tiersicht (30m), außer dass jedes Wesen genutzt werden kann.	Wahrnehmung durch andere [5]
Sichtauslöser (U)[3941] R: S / D: C Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber durch ein bestimmtes Bild bzw. Bilder (Bewegungen) ausgelöst.	Zauber auslösen [12]
Siegel der Angst (F)[14984] R: B / D: V Wie Siegel der Benommenheit, außer dass der Zauber nach seiner Aktivierung alle Ziele im Umkreis von 3m pro Stufe folgendermaßen beeinflusst: O 1 bis 50 Fehlwurf: fliehen mit höchstmöglicher Geschwindigkeit O 51–100 Fehlwurf: zu Boden fallen, dort kauern und wimmern O 101–200 Fehlwurf: erstarren und verlieren Körperflüssigkeiten O ab 201 Fehlwurf: Opfer erleidet einen Schlaganfall oder Herzversagen	Gesetz der Runen [11]
Siegel der Benommenheit (F)[14978] R: B / D: V Wie ein Rune Zauber, außer dass kein zweiter Zauber gewirkt werden muss, da der einzubettende Zauber Benommenheit ist. Einmal aktiviert, macht der Zauber alle Ziele in 3m Radius pro Stufe für 1 Runde pro 5 Fehlwurf benommen.	Gesetz der Runen [5]
Siegel der Blendung (F)[14988] R: B / D: V Wie Siegel der Benommenheit, außer dass nach der Aktivierung des Zaubers alle Ziele im Umkreis von 3 Metern pro Stufe für 1 KR pro 5 Fehlwurf geblendet werden.	Gesetz der Runen [15]
Siegel der Lähmung (F)[14990] R: B / D: V Wie Siegel der Benommenheit, außer dass nach der Aktivierung des Zaubers alle Ziele im Umkreis von 3 Metern pro Stufe für 1 KR pro 5 Fehlwurf bewegungsunfähig werden.	Gesetz der Runen [17]
Siegel der Zwietracht (F)[14986] R: B / D: V Wie Siegel der Benommenheit, außer dass nach der Aktivierung des Zaubers alle Ziele im Umkreis von 3 Metern pro Stufe 1 Minute pro Stufe lang keine Aktionen ausführen wollen, die andere gerade ausführen.	Gesetz der Runen [13]
Siegel des Schlafs (F)[14980] R: B / D: V Wie Siegel der Benommenheit, außer dass der Zauber nach seiner Aktivierung alle Ziele im Umkreis von 3 Meter pro Stufe für 1 Runde pro 5 Fehlwurf in einen verzauberten Schlaf versetzt. Ziele können während dieser Zeit nicht auf normale Weise geweckt werden. Der Zauber Erwachen wirkt sofort.	Gesetz der Runen [7]
Siegel des Schmerzes (F)[14982] R: B / D: V Wie Siegel der Benommenheit, außer dass der Zauber nach seiner Aktivierung allen Zielen im Umkreis von 3 Metern pro Stufe starke Schmerzen zufügt; jedes Ziel erleidet Fehlwurf x Stufe des Zaubernden / 5 Schadenspunkte.	Gesetz der Runen [9]
Siegel des Todes (F)[14992] R: B / D: V Wie Siegel der Benommenheit, außer dass nach der Aktivierung des Zaubers alle Ziele im Umkreis von 3 Metern pro Stufe pro 10 Fehlwurf einen E kritischen Treffer auf einer Tabelle nach Wahl des Zaubernden erleiden.	Gesetz der Runen [19]
Siegel erkennen (I)[27796] R: S / D: - Dieser Zauber zeigt an, ob der Nexus versiegelt wurde (siehe unten). Er liefert keine weiteren Details.	Erdknoten meisten [11]
Signal (F)[8178] R: V / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit anderen Schiffen mit Hilfe normaler seemännischer Methoden (Flaggen, Licht, Trommeln usw.) kommunizieren, als wenn er normal sprechen würde. Die Botschaft wird auf jeden Fall korrekt gesendet und von ihm empfangen.	Gesetz des Segelns [11]
Signal (F)[7072] R: V / D: C Der Zaubernde kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.	Gesetz des Kampfes [6]
Signet (F)[8379] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erschafft sein eigenes Symbol, das flammend sichtbar werden kann (bis 30 cm / Stufe groß) oder nur durch Aura sichtbar machen oder Magie entdecken-Zauber entdeckt werden kann.	Die kleinen Tricks [2]
Silberner Druidenstab (F)[6140] R: B / D: P Wie 8), aber als Knüppel +20 und +4 Spell adder oder x2 Multiplier (Der Zaubernde entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 2 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [14]
Silberstab § (F)[19959] R: B / D: P Wie größerer Stab, außer dass der größere Stab in einen +4 oder x2 Spruchvermehrer (der Zaubernde entscheidet dies bei der Erzeugung) und einen +40 Kampfstab verwandelt wird.	Wizardstab [16]
Silberzunge (M*)[14608] R: S / D: 10min Ermöglicht es der Zaubernde, so gut zu lügen, dass ein Zuhörer alles glaubt, was nicht offensichtlich von der beobachteten Realität abweicht.	Wege der Anziehung [5]
Singender Schlag (F)[7874] R: B / D: 1KR/St Die Klinge erfüllt die Luft mit dem Gesang des Mutes und der Ehre. Alle `Alliierten` in 3m Umkreis sind immun gegen Angsteffekte und alle außerhalb des 3m Radius haben einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Angst.	Ritter`s Waffen [4]
Sinken (F)[6288] R: 3m/St / D: 1min/St Senkt den Auftrieb des Ziels bis zu einem Punkt, an dem er/es in jeder Flüssigkeit bis zum Boden sinkt. Ziele sind auf -25 für Schwimmen.	Wege des Überlebens [2]
Sinne abschalten (M)[7773] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf Keine Wahrnehmung der Umwelt mehr möglich.	Sinne kontrollieren [19]
Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.	Meister der Wahrnehmung [15]
Sinne beschwören (F)[6202] R: 1,5km/St / D: 6-8h Der Zaubernde beschwört ein Tier mit einem bestimmten Sinn (Bär für Geruch, Falke zum Sehen usw.).	Natur beschwören [7]
Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Zaubernden.	Gesetz der Gefängnisse [16]
Sinne kontrollieren II (M c)[7769] R: 30m / D: C Verursacht falsche Eindrücke (Sicht / Gehör) beim Ziel.	Sinne kontrollieren [13]
Sinne kontrollieren III (M c)[7771] R: 30m / D: C Wie Sinne kontrollieren II, aber für drei beliebige Sinne.	Sinne kontrollieren [16]
Sinne kontrollieren IV (M c)[7772] R: 30m / D: C Wie Sinne kontrollieren II, aber für vier beliebige Sinne.	Sinne kontrollieren [18]
Sinne kontrollieren V (M c)[7774] R: 30m / D: C Wie Sinne kontrollieren II, betrifft aber alle Sinne.	Sinne kontrollieren [20]
Sinne meistern (U)[5027] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann jeden der Sprüche auf dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.	Sinne verbessern [50]
Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.	Meister der Wahrnehmung [11]
Sinne überladen (M)[7770] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Bei Fehlwurf von 01-50: Benommen, bei >51: Bewußtlos.	Sinne kontrollieren [15]
Sinne verschmelzen (1,5km/St) (P)[15542] R: 1,5km/St / D: C Wie Sinne verschmelzung (30m), aber mit Reichweite 1500m pro Stufe.	Wahrnehmung durch andere [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sinne verschmelzen (30m) (P)[15537] R: 30m / D: C Wie Sicht verschmelzung (30m), außer dass alle Sinne des Wesens genutzt werden können.	Wahrnehmung durch andere [12]
Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: ∞ / D: C Der Zaubernde kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.	Sinne meistern [50]
Sinnesmarkierung (U)[5019] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Stelle magisch markieren, so daß er sie später für einen Fernen Sinn-Zauber benutzen kann. Er findet seine (und nur seine) Markierung automatisch, wenn sie in der Reichweite des Ferner Sinn-Zaubers ist. Die Markierung kann an einem beweglichen Objekt angebracht werden, sie bewegt sich dann mit. Dies ist der einzige Weg, den Ferner Sinn-Zauber beweglich zu machen, aber die Entfernungsbeschränkungen bleiben bestehen.	Sinne verbessern [13]
Sitzgelegenheit erschaffen (F)[8086] R: B / D: 1h/St Erschafft einen Tisch, Stühle, Tischdecke, bis zu Stufe Gedecke, Kerzen usw. Es wird alles erschaffen, was für eine Mahlzeit benötigt wird, außer Essen und Getränke. Nach Ablauf des Zaubers verschwinden alle Gegenstände.	Wege des Feinschmeckers [13]
Skelett regenerieren (H)[8008] R: B / D: P Der Zaubernde kann jeden Teil (oder das ganze) des Skeletts (inklusive Knorpel) in 1-10 Tagen, je nach Schaden, neu erschaffen.	Knochen beherrschen [50]
Skeletttreffer (F)[13987] R: B / D: 1KR/St Wie Geringer Skeletttreffer, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer C durch Aufprall ist.	Waffen des Chaos [6]
Sofort (F)[20000] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Die Dauer der Zauber des Ziels wird sofort. (also "-")	Zauber manipulieren [25]
Sofortige Kräuterheilkraft (U)[15158] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 1 beliebiges Heilkraut sofort wirksam zu machen. Ein alchemistisches Labor wird nicht benötigt.	Kräuter meistern [4]
Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V Der Zaubernde ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Der Zaubernde muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).	Kampfreflexe [2]
Sofortige Rückkehr (U)[15421] R: S / D: - Der Zaubernde kann unabhängig von der Entfernung sofort in ihren Körper zurückkehren. Der Zaubernde muss einen Widerstandswurf (ohne Modifikatoren) gegen die Stufe dieses Zaubers durchführen. Er ist nach der Rückkehr 1 Runde pro 5 Fehlwurf desorientiert und benommen.	Reise des Geistes [18]
Sofortige Umstellung (U *)[8118] R: S / D: - Der Zaubernde kann sich körperlich sofort auf neue Bedingungen einstellen (Augen ans Dunkle gewöhnen, Haut an Sonne usw.).	Körper meistern [25]
Sonar (I)[14342] R: 3m/St / D: C Erzeugt Energiepulse, die von festen Objekten in der Reichweite reflektiert werden. Der Zaubernde erfährt die Distanz und die Richtung von Zielen innerhalb der Reichweite. Bemerkung: Unsichtbare Ziele können mit diesem Zauber aufgespürt werden, es sei denn, sie sind durch den Zauber „Unsichtbarkeit“ von der Liste „Gesetz der Gravitation“ verborgen.	Schockwellen [3]
Sonar (I)[8191] R: S / D: C Der Zaubernde kann den Boden des Schiffs und die Objekte darunter bis in eine Tiefe von 15m /Stufe als umrandete Schatten wahrnehmen.	Gesetz des Segelns [30]
Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.	Leuchten [20]
Spalter (F)[4092] R: B / D: 1min/St Die Waffe des Zaubernden schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.	Klinge des Kriegers [5]
Spaten (F)[8334] R: S / D: C Wie Hammer, erschafft aber einen Spaten.	Gesetz der Struktur [3]
Speer (F *)[4471] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Speer.	Waffen meistern [9]
Speichern (F)[3610] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann bis zu 10 x Schwertrunenkapazität EP in einem Gegenstand speichern. Überladung zerstört das Objekt (Eisen schmilzt, Holz / Leder brennt u.ä.).	Magie meistern [18]
Speichern (I)[8309] R: S / D: - Erlaubt es dem Zaubernden, alle Regeln, Noten, Charaktere, Wörter, Abläufe usw. jedes gespeicherten Spiels, Stücks, Lieds o.ä. zu kennen.	Gesetz der Unterhaltung [1]
Speichern (I)[8145] R: B / D: - Der Zaubernde speichert Unterschiede bei Krankheiten und Heilungen von verschiedenen Rassen.	Heilung [1]
Speichern (I)[8051] R: S / D: - Der Zaubernde speichert die Eigenschaften eines Tieres für den Gebrauch mit anderen Sprüchen dieser Liste. Die Eigenschaften können mit denen anderer Tiere verglichen werden, und Kreuzungsergebnisse vorhergesagt werden.	Wege der Tierhaltung [1]
Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösen Der Zaubernde kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.	Verstand meistern [1]
Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag Der Zaubernde kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.	Wege der Wächter [1]
Speichern (U)[8074] R: S / D: - Der Zaubernde kann alle Erinnerungen an ein Essen oder Getränk (Geschmack, Geruch, Aussehen, Zubereitung usw. zurückrufen. Der Zauber gibt keine Informationen, nur Erinnerungen.	Wege des Feinschmeckers [1]
Speichern V △ (FU)[19952] R: 0,3m/St / D: C Der Zaubernde kann einen Zauber der Stufe 5 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten dauerhaft speichern. Der gespeicherte Zauber wirkt auf einen Bereich von bis zu 30cm pro Stufe um den Stab herum. Der Zaubernde muss sich nur konzentrieren, um den Zauber zu wirken. Auf diese Weise kann nur ein Zauber gespeichert werden. (Regel für △ beachten!)	Wizardstab [9]
Speichern X △ (FU)[19955] R: 0,3m/St / D: C Wie Speichern V, außer dass er Zauber bis zur Stufe 10 speichert.	Wizardstab [12]
Speichern XV △ (FU)[19958] R: 0,3m/St / D: C Wie Speichern V, außer dass er Zauber bis zur Stufe 15 speichert.	Wizardstab [15]
Speicherrune (F)[14881] R: B / D: V Der Zaubernde kann in eine Rune bis zu 6 Zauber einbetten. Die gespeicherten Zauber gehören zum gleichen Magiebereich, zu dem auch der Zaubernde gehört. Die Zauber des Anwenders können nicht über dessen tägliche Zauber hinaus aufgefüllt werden, wenn die Rune ausgelöst wird. Die Zauber werden von schwer über mittel bis leicht aufgefüllt.	Runen & Symbole [30]
Spezifischer Treffer (F *)[4099] R: B / D: V Der Zaubernde kann seinen nächsten kritischen Treffer um bis zu Stufe Punkte verändern. Der Spieler muß die Korrektur `blind` machen, d.h. er darf nicht vorher in der Tabelle nachsehen, sondern muß direkt sagen, um wieviel Punkte er nach oben oder unten wechseln will.	Klinge des Kriegers [14]
Sphäre aus Urmagie (E)[27750] R: S / D: 1KR/St Wie Urmagiewall, außer dass die Mauer eine Sphäre um den Zaubernden bildet.	Erdknoten Fokus [30]
Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Zaubernden groß sein.	Gesetz der Gefängnisse [50]
Sphäre der Macht (F)[3810] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde erschafft eine Sphäre (30 cm Durchmesser pro 2 Stufen), die für alles, was Masse besitzt, absolut undurchdringlich ist.	Wege des Experimentierens [50]
Sphäre der Sicherheit (F *)[3802] R: S / D: 1min/St Erschafft eine Sphäre, die 20 SP von Treffern abzieht (Krit. Treffer zählen 10 SP pro Kategorie (A=10, B=20...)). Schützt den Zaubernden vor allem außer feindlichen Wesen und magischer Energie. Kann nur beim Experimentieren angewendet werden.	Wege des Experimentierens [16]
Sphäre der Stille (F)[8411] R: S / D: 10min/St Erschafft eine Sphäre aus Stille mit Radius 30 cm, die sich besonders gut zum Studieren eignet.	Bibliothek meistern [12]
Spiegelbilder (E)[25661] R: 3m / D: 6+1KR/St Der Zaubernde kann bis zu 5 Spiegelbilder des Ziels (auch sich selbst) erzeugen. Diese Spiegelbilder werden sich exakt wie das Ziel bewegen. Sobald ein Spiegelbild berührt wird, löst es sich auf, aber die anderen Spiegelbilder bleiben davon unbeeinflußt.	Verkleidungen [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Spiegelvision I (I)[14080] R: 30m / D: 24h Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel die Visionen jedes Mal erhält, wenn es auf eine spiegelnde Oberfläche blickt (d. h. Spiegel, glasige oder glänzende Oberflächen, die Licht reflektieren können).	Visionen des Untergangs [5]
Spiegelvision II (I)[14085] R: 30m / D: 2 Tage Wie Spiegelvision I, außer dass das Ziel zwei Tage lang betroffen ist.	Visionen des Untergangs [10]
Spiegelvision III (I)[14090] R: 30m / D: 3 Tage Wie Spiegelvision I, außer dass das Ziel drei Tage lang betroffen ist.	Visionen des Untergangs [15]
Spiegelvision IV (I)[14095] R: 30m / D: 4 Tage Wie Spiegelvision I, außer dass das Ziel vier Tage lang betroffen ist.	Visionen des Untergangs [20]
Spiele (F)[8318] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann ein Spielbrett und alles notwendige Zubehör für ein Spiel erschaffen. Brett kann bis 0,1 m² pro Stufe groß sein.	Gesetz der Unterhaltung [10]
Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St Läßt einen angreifenden Der Zaubernde glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Der Zaubernde kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.	Verstand schützen [4]
Spinnen bezaubern (M)[19332] R: 30m / D: 10min/St Dieser Zauber wirkt auf alle arachnidenartigen Kreaturen. Das Ziel betrachtet den Zaubernden als Freund. Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden außerdem, die Sprache der Spinnen (Arachnis) zu sprechen.	Arachnemonie [4]
Spinnenbeherrschung (M)[19350] R: 15mR / D: 1min/St Wie Spinnenkontrolle, außer dass alle Spinnen im Radius kontrolliert werden können.	Arachnemonie [30]
Spinnenbeine (F*)[19422] R: S / D: 1min/St Lässt acht lange, spinnenähnliche Beine schnell aus den Seiten des Zaubernden wachsen. Diese Beine können bis zu 6m lang sein und den Zaubernden 5m in die Luft heben, wenn sie zum Laufen verwendet werden. Sie bewegen sich mit der normalen Bewegungsgeschwindigkeit des Zaubernden, können aber leicht durch riesige Netze navigieren und durch Wasser, Schlamm und ähnliche Substanzen laufen. Wenn dieser Zauber als Zauber der 7. Stufe gewirkt wird, können die Beine auch zum Laufen an Decken und Wänden verwendet werden.	Üble Veränderungen II [4]
Spinnenbeschwörung (FM)[19341] R: 3m / D: 1min/St Wie Kleinere Spinnenbeschwörung, außer dass eine Hohe Riesenspinne [16930] beschworen wird.	Arachnemonie [13]
Spinnenbolzen (F)[19345] R: 30m / D: 1KR Hunderte von normal großen, giftigen Spinnen werden aus der Handfläche des Zaubernden als Bolzen (oder genauer als Spinnenstrom) abgeschossen. Würfle einen Angriff auf der Feuerbolzen-Angriffstabelle: Ignoriere den normalen Schaden, aber jedes kritische Ergebnis bedeutet, dass das Ziel vom Bolzen „getroffen" wird. Wenn das Ziel „getroffen" wird, muss das Ziel 10 Widerstandswürfe gegen Gift würfeln. Die Stufe des Gifts entspricht der des Zaubernden geteilt durch 4 (abgerundet). Die Spinnen verschwinden nach dem Angriff. Probe gegen LE. Wirkungen (St = Stufe des Gifts): St SP; St/2 W6/St KR; St W6 /St KR; St W10 / St W6 KR; St W12 / St W8 KR & -25aaA; St W10 / StW10 KR & -100aaA	Arachnemonie [17]
Spinnenklettern (F)[6571] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann sich mit halber Gehgeschwindigkeit an jeder Oberfläche (bis 90° Schräge) bewegen, wenn er mindestens einen 3 Punkte Kontakt mit ihr hat (z.B.: beide Füße und eine Hand oder beide Hände und einen Fuß). Je nach Art der Oberfläche und Neigung kann der Meister eine Geschicklichkeits- oder Kletterprobe verlangen.	Phantombewegungen [6]
Spinnenklettern (U)[19333] R: B / D: 10min/St Das Ziel kann sich (mit halber Gehgeschwindigkeit) auf jeder festen Oberfläche mit einer Neigung von bis zu 90° fortbewegen, solange es mindestens drei seiner vier Gliedmaßen in Kontakt mit der Oberfläche hält.	Arachnemonie [5]
Spinnenkontrolle (M)[19338] R: 30m / D: 1min/St Wie Spinnen bezaubern, außer dass das Ziel pro Runde einem Befehl gehorcht.	Arachnemonie [10]
Spinnenplage (F)[19348] R: 30m / D: 1min/St Beschwört Hunderte von normal großen, giftigen Spinnen, die einen Bereich von 3m Radius überschwemmen und sich jede Runde in einen neuen Bereich von 3m Radius bewegen können. Jeder im Wirkungsbereich muss jede Runde fünf Widerstandswürfe gegen Gift durchführen. Gift entspricht dem von Spinnenvertrauter.	Arachnemonie [20]
Spinnenstärke (F)[19339] R: B / D: 10min/St Die Körperkraft des Ziels erhöht sich um 3 pro Stufe des Zaubernden.	Arachnemonie [11]
Spinnenvertrauter (M)[19329] R: B / D: P Wie Vertrauter auf der Liste Tore meistern, außer dass eine normale Spinne als Vertrauter erhalten wird: Es besteht eine Chance von 10 % pro Stufe des Zaubernden, dass sie giftig ist. (Gift der Stufe 2 gegen LE, Wirkungen: -: 2SP; 4SP/1W6KR; 1W10SP/1W10KR; 2W10SP/2W10KR; 2W20SP/2W20KR)	Arachnemonie [1]
Spionieren (I)[3823] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann entweder seine Wahrnehmung an den Ort eines aktiven Verfolgen legen, oder seine Wahrnehmung an einen Punkt innerhalb seiner normalen Wahrnehmung legen (Der Zaubernde sieht zwei Leute sich unterhalten und könnte so mithören).	Wege des Geheimen [13]
Spirituelle Manöver @ (F)[19499] R: S / D: V Der Heilige Champion erhält +2 pro Stufe für das nächste Manöver, das er versucht.	Heiliger Champion [2]
Spitze Steine (F)[6230] R: 30m / D: 10min/St Erschafft ein Gebiet sehr spitzer Steine, die in der Gegend vorkommen. Jeder, der hindurchgeht, muß ein extrem schweres Bewegungsmanöver machen. Ein Fall bewirkt 1 W6 Treffer durch Dolche.	Steine meistern [13]
Splitterbolzen (100m) (E)[14682] R: 100m / D: - Wie Splitterbolzen (30m), nur dass die Reichweite 100m beträgt, TP=6W8+6, KT7	Gesetz der Kristalle [14]
Splitterbolzen (150m) (E)[14688] R: 150m / D: - Wie Splitterbolzen (30m), nur dass die Reichweite 150m beträgt, TP=8W8+8, KT8	Gesetz der Kristalle [20]
Splitterbolzen (30m) (E)[14677] R: 30m / D: - Der Zaubernde schießt einen Kristallsplitter aus seiner Handfläche. Dieser wird wie ein Armbrustbolzen behandelt, wobei der Pool die Summe aus der durchschnittlichen Magieeigenschaft des Zaubernden und dem Wurf für den Zauber ist. TP=4W8+4, KT5, eff. Reichweite 30m Dairven Vazunes (Gabe 75 und Glaube 77) würfelt beim Ausführen dieses Zaubers eine 68. Der Poolwert des Angriffs ist also 76+68=144. AT ist somit 14. Das Ziel ist menschengroß und 40 Meter entfernt (also -8). Bei 1-6 auf einem W20 trifft Dairven.	Gesetz der Kristalle [9]
Splitterbruch behandeln (H S)[6425] R: S / D: P Heiler kann jeden Splitterbruch oder jedes zerschmetterte Gelenk behandeln. Erholungszeit:1-10 Tage.	Wege der Knochen [12]
Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P Heilt jeden einfachen, offenen oder Splitterbruch (auch Schädelfrakturen). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [14] und Gesetz der Knochen [17]
Splitterbrüche heilen (H)[6695] R: B / D: P Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden Splitterbrüche geheilt.	Handauflegen [15]
Splittern (F)[5531] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann jedes splitternde Material (Glas, Ton, Feuerstein) splittern lassen. Ein Splitter ist max. 10% der Ausgangsmasse.	Wege des Zerreißens [1]
Splitterregen (E)[14689] R: 30m / D: - Wie Splitterbolzen (30m), nur dass der Zaubernde ⅕ seiner Stufe an Bolzen freisetzt.	Gesetz der Kristalle [25]
Sprachaktivierung (F)[14786] R: B / D: 24h Bewirkt, dass die nächste Kristallrune des Zaubernden sprachaktiviert ist. Um die Kristallrune auszulösen, muss ihr Name in der magischen Sprache der Kristalle ausgesprochen werden.	Kristallrunenstein [11]
Sprache analysieren I (c)[6523] R: S / D: 1min/St(C) Wie Text analysieren I, aber der Zaubernde versteht Gesprochenes, kann selber aber nicht sprechen.	Untersuchungen [4]
Sprache analysieren II (c)[6526] R: S / D: 1min/St(C) Wie Text analysieren II, aber der Zaubernde versteht Gesprochenes, kann selber aber nicht sprechen.	Untersuchungen [7]
Sprache analysieren III (c)[6530] R: S / D: 1min/St Wie Text analysieren III, aber der Zaubernde versteht Gesprochenes, kann selber aber nicht sprechen.	Untersuchungen [11]
Sprache der Feinde (I)[6983] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde lernt die Sprache der Feinde in Wort und Schrift auf einen Wert von (Stufex4) bis zu einem Maximum von 60.	Wege der Erzfeinde [4]
Sprache der Geister (I)[15150] R: S / D: 1min/St Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 20.	Geister meistern [19]
Sprache I (P c)[5685] R: 3m / D: C Ziel kann die Grundzüge einer Sprache sprechen. Größere Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 10.	Wege der Geräusche [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sprache I (P)[28578] R: S / D: C Der Zaubernde ist in der Lage, grundlegende Ideen in einer bestimmten Sprache zu kommunizieren (hungrig, durstig, Toilette, Frieden usw.); entspricht der Sprachgrad I. Der Zaubernde muss jedoch biologisch in der Lage sein, diese Sprache zu verwenden (z. B. wäre es für ein humanoides Wesen ziemlich schwierig, eine Sprache zu verwenden, die 8 Arme, 7 Schwänze und mehrere andere seltsame Gliedmaßen umfasst). Ein Zauber in der Art von Fremde Gestalt (auf der Liste Gesetz der äußeren Ebene) kann verwendet werden, um diese Einschränkung zu überwinden.	Wege der Stimme [1] und Wissen über Fremdartige [2]
Sprache II (P c)[5688] R: 3m / D: C Ziel kann eine Sprache einigermaßen sprechen. Immer noch Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 25.	Wege der Geräusche [6]
Sprache II (P)[16353] R: S / D: C Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde komplexere Konzepte kommunizieren kann, wobei jedoch eine hohe Wahrscheinlichkeit für Fehlinterpretationen besteht. Entspricht Sprachgrad II.	Wege der Stimme [5] und Wissen über Fremdartige [7]
Sprache III (P c)[5694] R: 3m / D: C Ziel kann eine Sprache normal sprechen. Nur sehr kleine Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 50.	Wege der Geräusche [15]
Sprache III (P)[16356] R: S / D: C Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde die Sprache einigermaßen fließend beherrscht. Der Akzent des Zaubernden ist nicht perfekt, aber es besteht nur eine geringe Wahrscheinlichkeit für Fehlinterpretationen. Entspricht Sprachgrad III.	Wege der Stimme [9] und Wissen über Fremdartige [15]
Sprache lernen III (P)[15842] R: S / D: C Wie Sprache lernen II, außer dass der Zaubernde mit dreifacher Geschwindigkeit lernt.	Wissen aufnehmen [7]
Sprache Lesen / Schreiben (I U)[8419] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde spricht und schreibt eine Sprache, von der er ein Beispiel (Text, Sprecher) hat.	Bibliothek meistern [19]
Sprache sprechen (I)[8331] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde versteht und spricht jede Sprache für die Dauer des Spruchs.	Gesetz der Unterhaltung [50]
Sprache verstehen (I)[8261] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde versteht (aber spricht nicht) jede Sprache für die Dauer des Spruchs.	Gesetz des Handelns [30]
Sprachen lernen II (P)[7557] R: S / D: C Der Zaubernde kann Sprachen doppelt so schnell lernen. (halbe Zeit und halbe Menge an benötigten Erfahrungspunkten und Geld bzw. halbe Zeit bis zur Autodidaktik-Probe, sofern der Spruch jeweils den Großteil der entsprechenden Zeit aktiv war)	Lernen [2] , Wissen aufnehmen [2] und Sprachen [3]
Sprachen lernen III (P)[7561] R: S / D: C Wie Sprache lernen II, aber der Zaubernde kann Sprachen dreimal so schnell lernen.	Sprachen [6] und Lernen [7]
Sprachen lernen IV (P)[7565] R: S / D: C Wie Sprache lernen II, aber der Zaubernde kann Sprachen viermal so schnell lernen.	Lernen [12] , Sprachen [12] und Wissen aufnehmen [12]
Sprachen lernen V (P)[7569] R: S / D: C Wie Sprache lernen II, aber der Zaubernde kann Sprachen fünfmal so schnell lernen.	Lernen [25] und Wissen aufnehmen [25]
Sprachkenntnisse (P)[15838] R: S / D: C Der Zaubernde weiß, in welcher Sprache ein Text geschrieben ist und wer der Autor ist, wenn dieser berühmt ist oder der Zaubernde sein Werk bereits gesehen hat.	Wissen aufnehmen [3]
Sprachmeister (PI)[14905] R: S / D: P Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde auf diese Weise jeden Code und jede magische Sprache lernen kann und sowohl mündliche als auch schriftliche Fertigkeiten entweder aus einem Text oder von einem Sprecher der Sprache erlernen kann. Der Zaubernde ist vollständig in der Lage, in der Sprache zu kommunizieren, zu schreiben oder magische Effekte zu komponieren (falls zutreffend).	Sprachen [50]
Sprengen (F)[8305] R: B / D: - Dieser Zauber wird in kleine, runde Bohrlöcher (s.o.) gesprochen und sprengt Stufe m³ Gestein in kleine Brocken. Zauber kann in Stufe Löcher gesprochen und um Stufe KR verschoben werden. Jeder in 6 m Radius bekommt 1-5 kritische Treffer "A" durch Aufprall.	Gesetz des Bergbaus [20]
Sprengstoff aktivieren (FE•)[28166] R: B / D: 1KR Der Zaubernde aktiviert eine zuvor hergestellte Sprengladung. Dieses aktivierte Gerät explodiert nach einer KR. Du solltest besser weglaufen!	Sprengstoffe [2]
Sprengstoff entschärfen (F*•)[28168] R: B / D: P Der Zaubernde entschärft eine aktivierte Sprengladung. Sie explodiert nicht, ohne erneut aktiviert zu werden.	Sprengstoffe [4]
Sprengstoff I (EF†)[28170] R: B / D: V Der Zaubernde erstellt eine Sprengladung, die bei ihrer Detonation einen Explosionsradius von einem Fuß pro Stufe des Zaubernden hat. Angriffe werden anhand der Blitzkugel-Angriffstabelle ausgewertet. Explosionskritische Treffer werden (anstelle von Elektrizität) erzielt, und das maximale kritische Ergebnis ist A. Jeder, der sich bei der Detonation innerhalb von 30cm um das Gerät befindet, erleidet einen Angriff mit einem Bonus von +5 auf den Würfelwurf. Bis zur Zündung ist dieses Sprenggerät inaktiv und relativ sicher in der Handhabung – nur Feuerschaden und kritische Treffer durch Aufprall bzw. stumpfe Waffen können es zur Explosion bringen.	Sprengstoffe [5]
Sprengstoff II (EF†)[28176] R: B / D: V Wie Sprengstoff I, außer dass das maximale kritische Ergebnis B ist und Ziele innerhalb von 60cm um die Explosion einen Angriff mit +10 erleiden.	Sprengstoffe [10]
Sprengstoff III (EF†)[28184] R: B / D: V Wie Sprengstoff I, außer dass das maximale kritische Ergebnis C ist und Ziele innerhalb von 1 Meter vom Explosionsort einen Angriff von +15 erleiden.	Sprengstoffe [15]
Sprengstoff IV (EF†)[28192] R: B / D: V Wie Sprengstoff I, jedoch mit einem maximalen kritischen Ergebnis von D und einem Angriff von +20 für Ziele innerhalb von 1,2 Meter vom Explosionsort.	Sprengstoffe [20]
Sprengstoff neutralisieren (F•)[28172] R: B / D: P Der Zaubernde macht ein explosives Gerät unbrauchbar und harmlos; es wird zerstört und kann nicht mehr aktiviert werden.	Sprengstoffe [6]
Sprengstoff V (EF†)[28194] R: B / D: V Wie Sprengstoff I, außer dass das maximale kritische Ergebnis E ist und Ziele innerhalb von 1,5 Metern vom Explosionsort einen Angriff von +25 erleiden.	Sprengstoffe [25]
Sprengstoff VII (EF†)[28198] R: B / D: V Wie Sprengstoff I, außer dass das maximale kritische Ergebnis ein E und ein B ist und Ziele innerhalb von 2 Meter vom Explosionsort einen Explosionsangriff von +35 erleiden.	Sprengstoffe [35]
Sprengstoff X (EF†)[28202] R: B / D: V Wie Sprengstoff I, außer dass das maximale kritische Ergebnis zwei E-Kritische Treffer sind und Ziele innerhalb von 3m vom Explosionsort einen Angriff von +50 erleiden.	Sprengstoffe [50]
Springen (F *)[7836] R: S / D: - Zaubernder kann 1,5 m /Stufe hoch oder 1m / Stufe weit springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.	Wege der Flucht [6]
Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.	Geschwindigkeit [8]
Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.	Wege der Schnelligkeit [5]
Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.	Wege der Schnelligkeit [14]
Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.	Wege der Schnelligkeit [18]
Sprinten I (F *)[4954] R: S / D: 10min/St Wie Laufen I, aber mit 5x Gehgeschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [16]
Sprinttanz (F)[14183] R: S / D: 10min/St (C) Wie Lauftanz, nur dass die Geschwindigkeit 5-fach ist.	Reisetänze [25]
Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: - Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Zaubernden und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).	Wege der Erforschung [11] und Gesetz des Forschens [11]
Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.	Spruchkontrolle [5]
Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.	Spruchkontrolle [11]
Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.	Spruchkontrolle [14]
Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.	Spruchkontrolle [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. 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 Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Schutzzauber [14] , Spruchschutz [15] und Schutz vor Zaubern [15]
Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis Auslösen Der Zaubernde kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.	Runen [1] , Zauber speichern [1] , Spruchkontrolle [1] und Gesetz der Runen [1]
Spruchauslöser I (U)[3942] R: S / D: V Wie Geruchs-auslöser, nur kann der Zaubernde alle Auslöser-Sprüche dieser Liste auf einmal benutzen.	Zauber auslösen [15]
Spruchauslöser II (U)[3943] R: S / D: V Wie Spruch-auslöser I, aber der Zaubernde kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Woche verschieben.	Zauber auslösen [20]
Spruchauslöser III (U)[3944] R: S / D: V Wie Spruch-auslöser I, aber der Zaubernde kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Monat verschieben.	Zauber auslösen [25]
Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zaubernde muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.	Gegenzauber [5]
Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.	Gegenzauber [9]
Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [11]
Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [16]
Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [19]
Spruchrune (F)[3734] R: B / D: V Mit dieser Schwertrune kann ein Zauber gespeichert werden, der dann durch die Rune aktiviert wird. Der Zaubernde muß die Energie für beide Zauber aufbringen. Maximal können Zauber auf den Gegenstand gebannt werden mit akkumulierten Stufen von nicht mehr als 3x die Runenkapazität des Gegenstands.	Schwertrunen [17]
Spruchverkleinerung (F)[26776] R: S / D: 1Tag Erlaubt es dem Zaubernden, einen Gegenstand oder ein Material für einen höherwertigen Spruch, als es normalerweise möglich wäre, vorzubereiten. Dieser Spruch muss Spruchstufe Wochen täglich auf den Gegenstand oder das Material gesprochen werden.dauert der Prozess 13 Wochen für jede signifikante Verkleinerung (eine Woche pro Stufe des Zauberspruchs, in diesem Fall 13 Wochen). Zum Beispiel sind für Spruchvermehrer (und Spruchmultiplikatoren) in der Regel Gegenstände in der Größe eines Zauberstabs (1,5m) erforderlich. Daher ist der Einsatz dieses Spruchs einmal pro Tag für 13 Wochen notwendig, um diese auf einen Gegenstand von der Größe einer "Stange" zu zaubern. Die Herstellung eines Spruchvermehrers in Stab-Größe (30cm) würde erfordern, diesen Prozess zweimal durchzuführen (26 Wochen). Und einen tragbaren Gegenstand herzustellen (kleiner als ein Stab, aber größer als ein Ring) würde 39 Wochen benötigen. Einen entsprechenden Ring zu erschaffen würde sogar 52 Wochen dauern.	Alchemistische Vorbereitungen [13]
Spruchvorahnung * (I)[16289] R: 30m / D: - Wie Vorahnung, außer dass bei einer Zauberaktion der zu wirkende Zauber und das Ziel bekannt sind.	Brücke der Zeit [11]
Sprung (F *)[7234] R: S / D: - Zaubernder kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.	Die Brücke des Mönchs [1] , Bewegungen [1] , Bewegungen verbessern [2] und Phantombewegungen [7]
Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: - Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.	Erhabene Brücke [1]
Sprung III (F *)[5330] R: S / D: - Wie Sprung, nur kann man 3 Sprünge hintereinander machen. Jeder nachfolgende Sprung darf max. 90° von der Richtung des vorhergehenden abweichen.	Die Brücke des Mönchs [5]
Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.	Gesetz der Spuren [10]
Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: - Der Zaubernde kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.	Gesetz der Spuren [13]
Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.	Gesetz der Spuren [8]
Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.	Gesetz der Spuren [7]
Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.	Gesetz der Spuren [17]
Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Zaubernden durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.	Gesetz der Spuren [18]
Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V Der Zaubernde verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.	Gesetz der Spuren [19]
Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V Der Zaubernde kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).	Gesetz der Spuren [20]
Spuren (F)[3756] R: S / D: 10min/St Die Spuren und Fußabdrücke des Zaubernden scheinen die einer von ihm studierten Art zu sein.	Wege der Körperveränderung [16]
Spuren analysieren (I c)[6954] R: 30mR / D: C Der Zaubernde bekommt ein Bild von allen Wesen, die Spuren in diesem Gebiet hinterlassen haben, Bonus von 50, wenn eins dieser Wesen später verfolgt wird.	Pfade beherrschen [11]
Spuren lesen (I c)[6946] R: S / D: C Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 50 auf sein Talent Spuren lesen.	Pfade beherrschen [3]
Spuren verstecken I (F c)[6916] R: 15m / D: C Der Zaubernde kann die Spuren eines Lebewesens verwischen, dieser Spruch kann gleichzeitig mit Spurloses Gehen angewendet werden.	Wege der Bewegungen [8]
Spuren verstecken II (F c)[6918] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 2 Lebewesen.	Wege der Bewegungen [10]
Spuren verstecken V (F c)[6920] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 5 Lebewesen.	Wege der Bewegungen [12]
Spuren verstecken X (F c)[6922] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 10 Lebewesen.	Wege der Bewegungen [14]
Spuren verstecken XX (F c)[6925] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 20 Lebewesen.	Wege der Bewegungen [25]
Spuren voraus lesen (I c)[6962] R: 30mR / D: C Der Zaubernde erfährt den genauen Verlauf der in Frage kommenden Spuren (auch wohin und wie sie verlaufen), wirkt nicht gegen wahres Spuren verstecken.	Pfade beherrschen [50]
Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.	Gesetz der Spuren [3]
Spurlos (F)[6574] R: S / D: C Der Zaubernde kann sich bewegen, ohne Fußspuren, Geruch oder andere Spuren zu hinterlassen.	Phantombewegungen [9]
Spurloses Gehen (F c)[6915] R: S / D: C Der Zaubernde kann gehen, ohne Spuren oder sonstige sichtbare Anzeichen seiner Anwesenheit zu hinterlassen.	Wege der Bewegungen [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Spurloses Gehen (F)[7848] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde hinterläßt keinerlei Spuren (auch nicht auf Neuschnee, Sand, Matsch o.ä.).	Wege der Flucht [18]
Stab der Macht (F)[3878] R: B / D: P Der Zaubernde kann einen lebenden Ast auswählen und ihn zu einem Stab der Macht formen. Der Ast lebt weiter und wächst auch noch weiter, nachdem er mit diesem Spruch herausgelöst wurde, indem er seine Energie und Lebenskraft direkt aus der Grundmagie zieht. Der Stab wird durch die entsprechenden Zauber dieser Liste geformt. Wenn der Stab erschaffen wird, kann der Zaubernde ihn mit Grundmagie `beleben`. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteuerpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Zaubernde kann sich auf den Stab einstimmen. Jeder andere, der den Stab benutzen will, erhält einen kritischen Treffer `E` durch Licht/Elektrizität. Wenn der Stab zerstört wird, ist der Zaubernde für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.	Wissen über Holz [25]
Stab Rückruf (F)[19950] R: 1,5km/St / D: - Dieser Zauber bringt den Stab des Zaubernden sofort in seine ausgestreckte Hand zurück.	Wizardstab [7]
Stab rufen (F)[6135] R: 15m/St / D: - Läßt den Stab in die ausgestreckte Hand des Zaubernden mit 300 m / KR zurückkehren.	Druidenstab [9]
Stäbe herstellen (F)[8042] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann aus einem Metallstück einen Draht ziehen. Draht kann bis zu 2,5 cm / Stufe lang sein. Der Durchmesser ist normal 2,5 cm und kann pro Stufe um 0,5 x bzw. 2 x verkleinert / vergrößert werden.	Schmieden [15]
Stablicht ▵ (FP)[19945] R: B / D: 10min/St Die Spitze des Stabes leuchtet mit der vom Zaubernden gewünschten Intensität, von einem schwachen Schimmer bis zu einem hellen Licht (max. 15m Radius).	Wizardstab [2]
Stachel (F*)[19425] R: S / D: 1KR/St Erzeugt einen 15cm Stachel an einer beliebigen Stelle am Körper des Zaubernden: Empfohlene Stellen sind der Unterarm, die Brust, die Stirn, der Handrücken oder die Handfläche (sofern die Hand nicht zum Greifen benötigt wird). Der Zaubernde kann mit dem Stachel einen Stichangriff durchführen. Der Zaubernde bekommt einen Pool, der seinem zauberbestimmenden Eigenschaftswert (Gabe, Glaube oder Geist) +40 entspricht. Die Werte der Waffe entsprechen einem Dolch, allerdings mit zwei Trefferwürfeln (ohne langsamer zu sein) und anstelle von Ge&Kr wird für die Berechnung der TP jeweils der zauberbestimmende Eigenschaftswert verwendet. Der Stachel kann auch einmal (danach ist er weg) als Armbrustangriff (Pool wie oben, Reicjhweite 30m) mit einem zusätzlichen Bonus von +40 abgefeuert werden.	Üble Veränderungen II [7]
Stachel II (F*)[19430] R: S / D: 1KR/St Wie Stachel, jedoch werden zwei Stacheln erzeugt; diese können für separate Angriffe (Nah- und Fernkampf) oder als Nahkampf-Angriff mit 3 Trefferwürfeln (ohne langsamer zu sein) mit einem Bonus von +40 verwendet werden.	Üble Veränderungen II [12]
Stachel III (F`)[19436] R: S / D: 1KR/St Wie Stachel, außer dass drei Stacheln erzeugt werden; diese können für separate Nah- und Fernkampf Angriffe oder als Nahkampfangriff mit fünf Trefferwürfeln (ohne langsamer zu werden) einem zusätzlichen Bonus von +60 verwendet werden.	Üble Veränderungen II [19]
Stadtfluch (F)[14049] R: 30m / D: P Wie Raumfluch, betrifft aber ein Gebiet mit einer Größe von bis zu von 300 x 300 x 300 m³ (das entspricht der Größe von kleinen Dörfern, Burgen, Schlössern, usw.).	Gesetz der Rache [20]
Stahl bearbeiten I[15874] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, außer das Stahl bearbeitet werden kann, um +5 nicht-magische Waffen herzustellen.	Anorganisches bearbeiten [2] und Wege des Bauens [4]
Stahl bearbeiten II[15878] R: S / D: 24h Wie Stahl bearbeiten I, nur dass der Zaubernde den Stahl zur Herstellung von +10 nicht-magischen Waffen dient.	Anorganisches bearbeiten [6] und Wege des Bauens [9]
Stahl herstellen[15877] R: S / D: 24h Erlaubt dem Zaubernden, Stahl aus Eisen herzustellen, wobei die Menge, die er an einem Tag herstellen kann, von seiner Ausrüstung abhängt.	Anorganisches bearbeiten [5] und Wege des Bauens [10]
Stahl herstellen (F)[8041] R: B / D: - Vereinigt die erforderlichen Zusätze zu Stahl. Stahl kann dann normal geschmiedet werden.	Schmieden [15]
Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1min/St Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.	Gedankengriff [6]
Stampede (F)[8068] R: 30m/St / D: 10min/St Der Zaubernde kann bis zu Stufe Herdentiere aufscheuchen und in eine bestimmte Richtung (± 5°) lenken. Beeinflußte Tiere können den Rest der Herde mit beeinflussen.	Wege der Tierhaltung [18]
Stand (U *)[5382] R: S / D: - Der Zaubernde kommt sofort auf die Füße aus einer liegenden Position.	Meister des waffenlosen Kampfes [1]
Standort bestimmen[27268] R: 3m/St / D: - Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, den Bestimmungsort eines beliebigen aktiven Tores innerhalb der Reichweite zu bestimmen (z. B. wird dieses Tor das Ziel zur dritten Ebene bringen).	Arkanes Tor [4]
Standort bestimmen (PF)[27976] R: 1Ebene / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Standort auf einer Ebene anhand der Richtung und Entfernung zu einem zuvor festgelegten Punkt zu bestimmen. Wenn der Zaubernde diese Ebene verlässt, muss er einen neuen Messpunkt festlegen.	Überlebenshilfe der Ebenen [4]
Standort verändern (M)[5300] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Das Ziel sieht alle bewegten Dinge zwischen 15 und 45cm neben dem Ort, wo sie sind. Alle Attacken mißlingen zu 50%.	Wege der Verwirrung [12]
Stapeln (F)[8194] R: 30cmR/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann stapelbare Objekte normal stapeln (keine Kugeln, keine 10m hohen Stapel von Kupfermünzen usw.). Der Zaubernde kann 100 Objekte pro KR stapeln. Max. Gewicht sind Stufe Unzen (25 g) pro Stück.	Gesetz des Packens [2]
Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Zaubernden und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Zaubernden) / 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.	Heiliger Krieg [17]
Stärke (I *)[3556] R: 30m / D: - Der Zaubernde erfährt den höchsten Eigenschaftswert des Ziels.	Kurzzeitige Veränderungen [1]
Stärke II (P *)[5371] R: S / D: 1min Verdoppelt Stärke des Zaubernden.	Körperfähigkeiten [8]
Stärke II (P)[6712] R: S / D: 1KR/St Verdoppelt die Stärke des Zaubernden mit allen Konsequenzen.	Heiliger Krieger [9]
Stärke III (P *)[5375] R: S / D: 1min Verdreifacht Stärke des Zaubernden.	Körperfähigkeiten [12]
Stärke III (P)[6716] R: S / D: 1KR/St Verdreifacht die Stärke des Zaubernden mit allen Konsequenzen.	Heiliger Krieger [13]
Stärke IV (P *)[5380] R: S / D: 1min Vervierfacht Stärke des Zaubernden.	Körperfähigkeiten [30]
Stärken (F)[8349] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann Objekte oder Teile davon widerstandsfähiger machen. Zauber erhöht die Struktur von anorganischem Material in 30 cm / Stufe Umkreis um 0,5 % pro Stufe.	Gesetz der Struktur [18]
Starker Ultraschall (F)[4849] R: 30mR / D: 1KR/St(C) Wie Schwacher Ultraschall, es sind jedoch alle in 30mR betroffen. Jeder, der seinen WW um (40-75) verfehlt, wird bewußtlos, jeder, der um mehr als 75 (76+) verfehlt, stirbt.	Geräusche formen [50]
Starkes Element beschwören (E)[5056] R: 3m/St / D: 1KR/St(C) Wie Elementendiener beschwören, betrifft aber ein starkes Element (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [20]
Starkes Element kontrollieren (M *)[5055] R: 3m/St / D: C Wie Elementendiener kontrollieren, betrifft aber ein starkes Element.	Elemente beschwören [15]
Starkes Element meistern (E)[5057] R: 3m/St / D: - Wie Elementendiener meistern, betrifft aber ein starkes Element (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [25]
Starkes Gift[16087] R: S / D: 24h Wie Schwaches Gift, nur das der Zaubernde mit allen normalen und den meisten tödlichen Giften umgehen kann.	Tränke / Gase herstellen [10]
Starren I (Bezaubern) (M)[14008] R: 15m / D: 1h/St Das hominide Ziel glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.	Böses Auge [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Starren II (Suggestion) (M)[14010] R: 15m / D: 1 Handlung Das Ziel folgt einer einzigen vorgeschlagenen Handlung, die ihm nicht völlig fremd ist (z. B. Selbstmord, sich selbst blenden usw.).	Böses Auge [4]
Starren III (Halten) (M)[14014] R: 15m / D: 10min/St Hominide Ziele werden auf 25 % ihrer normalen Handlungsfähigkeit beschränkt.	Böses Auge [8]
Starren IV (Beherrschen) (M)[14017] R: 15m / D: 10min/St Das Ziel muss dem Zaubernden wie bei Starren II gehorchen.	Böses Auge [11]
Starren V (Mission) (M)[14019] R: 15m / D: 1 Mission Das Ziel erhält eine Mission; bei Misserfolg erhält es einen vom Spielleiter festgelegten Malus (die Aufgabe muss im Rahmen der Fähigkeiten des Ziels liegen).	Böses Auge [13]
Starren VI (Wahr. Halten) (M)[14022] R: 15m / D: 1min/St Wie Starren III (Halten), außer dass jedes empfindungsfähige Wesen betroffen sein kann.	Böses Auge [16]
Starren VII (Wahre Suche) (M)[14024] R: 15m / D: 1 Mission Wie Starren V (Mission), außer dass ein Fehlschlag dadurch bestraft wird, dass das Ziel E-Kritische Treffer auf 1W10 der Kritischen Tabellen erleidet (nach Wahl des Zaubernden, jeweils separat würfeln).	Böses Auge [18]
Stasis (F)[4065] R: B / D: 1Tag/St Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.	Gesetz der Gefängnisse [25]
Stasis (F)[3800] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde versetzt 0,03 m³ eines Materials oder ein Lebewesen (hat WW) in eine Stasis. Dieser Zauber hält auch chemische Reaktionen an.	Wege des Experimentierens [14]
Status (I *)[3262] R: S / D: - Der Zaubernde stellt den Status einer (belagerten) Festung fest. Z.B.: Die äußeren Mauern sind beschädigt, die inneren jedoch noch stabil usw.	Befestigungen meistern [2]
Stechender Treffer (U *)[5390] R: S / D: V Der nächste kritische Treffer, den der Zaubernde macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch spitze Waffen.	Meister des waffenlosen Kampfes [10]
Steglaufen (P)[5329] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann auf ebenen, schmalen (mind. 5cm breiten) Oberflächen wie auf normalem Boden laufen.	Die Brücke des Mönchs [4]
Stehende Welle I (F)[14343] R: B / D: 1min/St Erzeugt eine unsichtbare Barriere von 3x3x3 m, die beim Betreten einen "A"-kritischen Treffer durch Vibration verursacht.	Schockwellen [4]
Stehende Welle II (F)[14346] R: B / D: 1min/St Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `B`-kritischen Treffer durch Vibration.	Schockwellen [7]
Stehende Welle III (F)[14351] R: B / D: 1min/St Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `C`-kritischen Treffer durch Vibration.	Schockwellen [12]
Stehende Welle IV (F)[14355] R: B / D: 1min/St Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `D`-kritischen Treffer durch Vibration.	Schockwellen [16]
Stehende Welle V (F)[14358] R: B / D: 1min/St Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `E`-kritischen Treffer durch Vibration.	Schockwellen [19]
Stehlen (M)[7657] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Verdacht, aber das Ziel wird zum Kleptomanen und hat eine 10% Chance, alles zu stehlen, was ihm gefällt (wenn es ohne Gewaltanwendung geht).	Verstand unterwandern [7]
Stein / Erde / Schlamm (F)[5207] R: B / D: P Der Zaubernde kann Stein in feste Erde, Erde in Schlamm, Schlamm in Erde, oder Erde in Stein (je 3m³) verwandeln.	Festes verändern [12]
Stein / Metall identifizieren (I)[8292] R: S / D: - Identifiziert alle Stein- und Metallsorten in einem Stein.	Gesetz des Bergbaus [7]
Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: - Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.	Wege der Erforschung [3]
Stein analysieren (I)[3910] R: B / D: - Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.	Wissen über Stein [1]
Stein auflösen (F c)[3495] R: 3m / D: 1KR/St(C) Wie Leder auflösen, betrifft aber nur 0,01 m3 Stein pro Stufe und Kampfrunde.	Gesetz der Säure [4]
Stein bearbeiten[15880] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zaubernde Stein bearbeiten kann, um einen Gegenstand aus Stein herzustellen, warum auch immer.	Wege des Bauens [5] und Anorganisches bearbeiten [8]
Stein desintegrieren (F)[5075] R: 30m / D: P Läßt 3m³ Stein verschwinden.	Wissen über Stein [12] , Erdmeister [20] und Gesetz der Erde [20]
Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Zaubernde muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Der Zaubernde ist immun gegen die Hitze.	Festes manipulieren [4]
Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.	Festes manipulieren [1]
Stein formen[27028] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Stück Stein makellos in die gewünschte Form zu meißeln. Die Zeit, die normalerweise für das Schnitzen dieses Steins benötigt wird, wird halbiert.	Bauwerke [9]
Stein formen (F)[7270] R: B / D: P Der Zaubernde kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.	Festes manipulieren [20]
Stein formen (F)[3913] R: B / D: C Der Zaubernde kann 0,03 m3 pro Stufe Stein formen, indem er ihm mit seinen Händen eine neue Form gibt. Die Festigkeit dabei ist die von Lehm und der Stein kann während des Formens nicht brechen.	Wissen über Stein [4]
Stein heilen I (H)[14696] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 30 Liter zerbrochenen, beschädigten oder rissigen Stein zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [5]
Stein heilen II (H)[14701] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 150 Liter zerbrochenen, beschädigten oder rissigen Stein zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [10]
Stein heilen III (H)[14705] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 300 Liter zerbrochenen, beschädigten oder rissigen Stein zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [14]
Stein heilen IV (H)[14710] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 1500 Liter zerbrochenen, beschädigten oder rissigen Stein zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [19]
Stein heilen V (H)[14714] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, 60 Liter pro Stufe zerbrochenen, beschädigten oder rissigen Stein zu heilen.	Heilung der tiefen Erde [50]
Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Zaubernden ab.	Wege der Konstruktionen [11]
Stein pulverisieren (F)[8303] R: B / D: - Verwandelt 0,3 m³ Gestein / Stufe in Staub.	Gesetz des Bergbaus [18]
Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).	Gesetz der Gefängnisse [13]
Stein schmelzen (F)[8306] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann 15 cm³ / Stufe Gestein wie Ton formen. Danach hat der Stein wieder seine normale Festigkeit.	Gesetz des Bergbaus [25]
Stein verschmelzen (F)[3280] R: B / D: P Verbindet zwei Steine, als wären sie ein einziger. Das verschmolzene Gebiet ist so stark wie der Durchschnitt der beiden Ausgangsstücke.	Befestigungen meistern [20]
Stein zerpulvern (0.3m³) (F)[4611] R: 30m / D: P Verwandelt 0.3 m³ Stein in feines Pulver.	Materie zerstören [4]
Stein zerpulvern (30m³) (F)[4621] R: 30m / D: P Verwandelt 30 m³ Stein in feines Pulver.	Materie zerstören [14] und Erdmeister [16]
Stein zerpulvern (3m³) (F)[4616] R: 30m / D: P Verwandelt 3 m³ Stein in feines Pulver.	Materie zerstören [9]
Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.	Gesetz der Gefängnisse [11]
Stein zerpulvern I (R) (F)[3911] R: 30m / D: P Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.	Wissen über Stein [2]
Stein zerpulvern II (R) (F)[3918] R: 30m / D: P Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.	Wissen über Stein [9]
Stein zerpulvern III (R) (F)[3926] R: 30m / D: P Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.	Wissen über Stein [17]
Stein zerschmettern (F)[3920] R: 3m / D: - Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.	Wissen über Stein [11]
Stein zu Erde (F)[5065] R: 30m / D: P Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.	Festes zerstören [6] , Gesetz der Erde [9] und Erdmeister [11]
Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.	Wege der Konstruktionen [16]
Stein zu Erde (R) (F)[3915] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.	Wissen über Stein [6]
Stein zu Schlamm (F)[5073] R: 30m / D: P Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Stein in Schlamm.	Gesetz der Erde [17]
Stein zu Schlamm (R) (F)[3925] R: 30m / D: P Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.	Wissen über Stein [16]
Stein zu Staub (F)[5430] R: 30m / D: P Verwandelt 3m³ Stein in Staub.	Festes zerstören [13]
Steinanalyse (I)[15753] R: 3m / D: - Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von Naturstein sowie darüber, wann und wie bearbeiteter Stein gewonnen und bearbeitet wurde.	Analysen [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Steine brechen (F)[3272] R: B / D: P Der Zaubernde kann bis zu 1m3 pro Stufe Stein aus dem umgebenden Fels herausschneiden. Der Stein kann beliebig groß sein, aber der Zauber vermittelt keine Formgebung oder Transportmöglichkeiten.	Befestigungen meistern [12]
Steine formen (F c)[6232] R: B / D: C Solange er sich konzentriert, kann der Zaubernde 0,027 m3 Stein mit den Händen wie Ton formen.	Steine meistern [15]
Steine heilen (F)[6220] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann Risse, Brüche o.ä. in einem Stein oder einem Haufen Steinen (bis 0,03 m3/St) heilen.	Steine meistern [2]
Steine verbrennen (F)[5119] R: 30m / D: 1KR/St Wie Metall verbrennen, nur betrifft es eine Fläche von 30m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.	Gesetz des Feuers [30] und Feurige Wege [30]
Steine verschmelzen (E)[6231] R: B / D: P Schweißt zwei Steine zusammen. Naht kann 6m lang sein, oder es werden zwei Steinblöcke miteinander verbunden.	Steine meistern [14]
Steinernes Herz I (D S *)[7816] R: S / D: 1min/St Für die Dauer des Spruches kann der Zaubernde die Auswirkungen einer Wunde vernachlässigen, die ihm entweder nur zusätzlichen Schaden bringt, ihn benommen, unfähig zu parieren macht oder ihm einen prozentualen Abzug bei seinen Fähigkeiten bringt. Am Ende der Dauer wirken alle Nachteile normal weiter.	Kampf [5]
Steinernes Herz II (D S *)[7826] R: S / D: 1min/St Wie Steinernes Herz I, aber der Zaubernde kann die Auswirkungen zweier Wunden verschieben.	Kampf [15]
Steinernes Herz III (D S *)[7828] R: S / D: 1min/St Wie Steinernes Herz I, aber der Zaubernde kann die Auswirkungen von drei Wunden verschieben.	Kampf [25]
Steinfeuer (F)[3394] R: 30m / D: 1KR/St Wie Metallfeuer, nur betrifft es eine Fläche von 30 m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.	Feuer [25]
Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1min/St Stärkt den Griff des Zaubernden. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zaubernde eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zaubernde das Ziel. Die Position des Griffs ist: 01-25 Linker Arm 26-50 Rechter Arm 51-70 Rechtes Bein 71-90 Linkes Bein 93-100 Hals Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zaubernden befreien. Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.	Gedankengriff [1]
Steinkenntnis (I)[28580] R: B / D: - Der Zaubernde lernt die Beschaffenheit und Geschichte eines beliebigen unbelebten, festen, nicht intelligenten Materials kennen.	Wissen über Fremdartige [3]
Steinsicht (U c)[5417] R: S / D: C Der Zaubernde kann durch 2,5cm / Stufe Stein sehen.	Wahre Sicht [7] und Mönchsinne [25]
Steinsicht (U)[5022] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann durch 2,5 cm pro Stufe Stein sehen.	Sinne verbessern [17]
Steinsicht (U)[3929] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.	Wissen über Stein [20]
Steinsprache (I)[6221] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit einem Stein sprechen, wenn dieser irgendwie geartete Fähigkeiten besitzt.	Steine meistern [3]
Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).	Gesetz der Natur [15] und Pfade beherrschen [15]
Steinsprache (I)[3924] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.	Wissen über Stein [15]
Steintunnel (F)[3931] R: B / D: 1min/St Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.	Wissen über Stein [30]
Steintür (F)[3919] R: B / D: P Erschafft einen 2 Meter hohen, 1 Meter breiten und 30cm tiefen Durchgang durch Stein.	Wissen über Stein [10] und Festes manipulieren [15]
Steinwall[27047] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Wall aus Stein mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.	Bauwerke [18]
Steinwall (E)[6767] R: 15m / D: 10min/St Wie Erdwall, aber mit den Maßen 3x3x0,3m aus Stein und ein Mann benötigt 200 KR, um ein Loch mit 30cm Radius hineinzuklopfen.	Wege des Schutzes [19]
Steinwall (E)[6224] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Steinwall, der auf festem Untergrund stehen muß.	Steine meistern [6]
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.	Gesetz der Barriere [12]
Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.	Wissen über Stein [7] , Gesetz der Erde [7] , Erdmeister [8] und Wege der Elemente [14]
Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [19]
Steinwall (F)[3269] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Stein. Der Zaubernde kann den Wall beliebig formen.	Befestigungen meistern [9]
Steinwurf (groß) (F)[6225] R: 30m / D: - Wie 4), aber auf der Treffertabelle Eis.	Steine meistern [7]
Steinwurf (klein) (F)[6219] R: 30m / D: - Steine mit mindestens 0,5 Kg Gesamtgewicht werden aus 3 m Radius um den Zaubernden auf den Gegner geschleudert. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser mit halbem Wert (60 Gewürfelt = Angriff mit 30 !)	Steine meistern [1]
Steinwurf (mittel) (F)[6222] R: 30m / D: - Wie 1), aber mit vollem Angriffswert.	Steine meistern [4]
Sterbliche Form (F)[19406] R: S / D: 10min/St Eine begrenzte Illusion, die den Zaubernden (für Zauber und normales Sehen) wie einen normalen Menschen (oder was auch immer seine ursprüngliche Rasse war) erscheinen lässt. Dieser Zauber ist nützlich für Zaubernde, deren Aussehen durch die langfristige Anwendung dieser Liste verändert wurde, sowie für Nicht-Menschen wie Dämonen usw. Dieser Zauber lässt den Zaubernden nur so erscheinen, wie er vor der Veränderung seines Aussehens durch diese Liste aussah. Wenn er von einem Nicht-Menschen verwendet wird, lässt er ihn nicht wie einen bestimmten Menschen erscheinen. Er verbirgt auch keine Veränderungen durch bestimmte Zauber aus dieser Liste, die bereits gewirkt wurden.	Üble Veränderungen I [11] und Üble Veränderungen II [11]
Sterilisation (F)[6968] R: B / D: - Der Zaubernde kann 0,03m3 eines festen oder flüssigen Stoffes sterilisieren, betrifft jedoch keine inaktiven Gifte oder Lebewesen, die größer als 0,5cm sind.	Innerer Schutz [7]
Sterilisieren (F)[3795] R: B / D: V Der Zaubernde kann ein Gebiet von 0,3m Radius pro Stufe komplett sterilisieren. Das sterilisierte Gebiet wird mit der Zeit wieder normal kontaminiert, wenn es nicht von der Umwelt abgegrenzt ist. Die Gegend ist frei von Staub, Käfern usw.	Wege des Experimentierens [10]
Sternenfeuer (E)[16336] R: 150m / D: C Fokussiert Sternen- oder Mondlicht wie eine Linse, muss zunächst auf einen festen Punkt fokussiert werden. Nach 1 Runde kann es mit einer Geschwindigkeit von 30cm pro KR bewegt werden. Es brennt sich mit einer Geschwindigkeit von 15cm pro KR durch Holz, 2,5cm pro KR durch Stein oder 1cm pro KR durch Metall. Jeweil smit einem Durchmesser von 2,5cm.	Sternenlicht [25]
Sternenfinden (I)[16346] R: ∞ / D: C Wie Finden, jedoch ohne Reichweitenbegrenzung. Allerdings müssen sich sowohl der Zaubernde als auch das Ziel im Freien befinden, während Sterne sichtbar sind.	Sternensinne [15]
Sternenhand (E)[16337] R: 15cm / D: C Wie Sternenfeuer, außer dass die Reichweite und der Fokus 15cm von der offenen Handfläche des Zaubernden entfernt sind (der Zaubernde ist immun) und es mit einer Geschwindigkeit von 3m/KR bewegt werden kann. Es kann im Kampf eingesetzt werden und schlägt auf der Feuerbolzen-Tabelle mit einem Angriffsbonus von (30 + Bonus des Zaubernden für gezielte Zauber mit Sternenhand) zu; Konzentration ist nicht erforderlich, wenn es im Nahkampf eingesetzt wird.	Sternenlicht [30]
Sternenlicht (E)[25669] R: 1,5m/St / D: 10min/St Der Zaubernde bringt die Umgebung innerhalb der Zauberreichweite dazu im weichen Licht der Sterne zu leuchten. Drinnen und Draußen wird der volle Sternenhimmel für alle im Umkreis sichtbar. Wenn das Licht außerhalb des Zaubereffektes heller ist als innerhalb, so wird der betroffene Bereich von außen so aussehen, als würde er im Schatten oder Nebel liegen.	Sternenlicht [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sternenpfade (I)[16311] R: S / D: C Der Zaubernde erhält, in einer klaren Nacht, wenn Sterne sichtbar sind, ein perfektes Orientierungs- und Entfernungsgefühl. Er kann sich nicht verlaufen.	Heilige Vision [1]
Sternenstimme (I*)[16297] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann mental mit einem anderen Astrologen sprechen.	Ferne Stimme [1]
Sternverschmelzung (I*)[16303] R: B / D: C In einer klaren Nacht im Freien kann der Zaubernde Gedanken mit einem willigen Ziel austauschen, und wenn beide Astrologen sind, können sie Zauber austauschen.	Ferne Stimme [10]
Steuern (F)[8182] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Richtung des Schiffs von jedem Ort an Bord aus Steuern, als hielte er das Steuer in der Hand.	Gesetz des Segelns [14]
Stil wechseln (U *)[5400] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann seinen besten Pool einer Waffenlosen Kampfart für irgendeine andere Waffenlose Kampfart einsetzen.	Meister des waffenlosen Kampfes [50]
Stille (15m r) (F)[5693] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I mit Radius 15m.	Wege der Geräusche [13]
Stille (15m) (F)[7496] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Radius 15m.	Geräusche kontrollieren [10]
Stille (15m) (F)[4839] R: 15m / D: 1min/St Wie oben, jedoch mit 15m Radius.	Geräusche formen [8]
Stille (2m) (F)[4833] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Bereich von 2mR, aus dem weder Geräusche hinaus noch in den Geräusche hereindringen können. Wenn der Mittelpunkt sich auf einem beweglichen Objekt oder Wesen befindet, bewegt sich der Bereich mit dem Objekt/ Wesen; + 25 auf Schleichen.	Geräusche formen [2]
Stille (30cm) (F)[7490] R: S / D: 1min/St Alle Geräusche, die in 30cm um den Zaubernden entstehen, können außerhalb des Radius nicht gehört werden. +25 auf Schleichen.	Geräusche kontrollieren [1]
Stille (30m r) (F)[5696] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I mit Radius 30m.	Wege der Geräusche [20]
Stille (30m) (F)[7502] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Radius 30m.	Geräusche kontrollieren [25]
Stille (30m) (F)[4843] R: 30mR / D: 1min/St Wie oben, jedoch mit 30m Radius.	Geräusche formen [12]
Stille (30m) (F)[3454] R: 30m / D: 1min/St Erschafft ein Gebiet mit 30 m Radius, in das und aus dem kein Geräusch dringt. Wenn der Zauber auf ein bewegliches Objekt gelegt wurde, bewegt er sich mit dem Objekt.	Gesetz der Geräusche [12]
Stille (3m r) (F)[5689] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I mit Radius 3m.	Wege der Geräusche [7]
Stille (3m) (F)[7492] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Radius 3m.	Geräusche kontrollieren [4]
Stille (3m) (F)[4836] R: 3mR / D: 1min/St Wie oben, jedoch mit 3m Radius.	Geräusche formen [5]
Stille (3m) (F)[3447] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I mit Radius 3m.	Gesetz der Geräusche [5]
Stille (bis 3m) (F)[7494] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der Radius kann von 0 bis 3m variiert werden.	Geräusche kontrollieren [7]
Stille (F)[7839] R: 30cm/St / D: 10min/St Jedes Geräusch, das innerhalb des Wirkungsbereichs dieses Zaubers entsteht, wird vollständig gedämpft. Dieser Zauber hat aber keine Auswirkungen auf Zauber mit verbalen Komponenten.	Wege der Flucht [9]
Stille (F)[5273] R: S / D: 1min/St Alle Geräusche, die im Umkreis von 30cm um den Zaubernden entstehen werden komplett verschluckt, +25 auf Schleichen.	Verstecken [4] und Mystische Flucht [5]
Stille (F)[3817] R: 3m/St / D: 10min/St Alle Geräusche im Umkreis von 3m um das Ziel werden unterdrückt.	Wege des Geheimen [7]
Stille Bewegungen (F)[6153] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bewegt sich geräuschlos, solange er kein Geräusch verursacht, das >30 cm von ihm entfernt entsteht.	Formen der Natur [4]
Stille Geschichte (U)[15789] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, die folgende Geschichte ohne Worte zu erzählen.	Geschichten weben [17]
Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Zaubernden herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.	Angriffe vermeiden [10]
Stille Rüstung (F)[8232] R: S / D: 1min/St Die Rüstung und der Waffengurt des Zaubernden verursachen keinerlei Geräusche. So kann man auch noch mit einer schweren Kettenrüstung schleichen.	Gesetz des Kriegers [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Stilles Lied (F)[7515] R: S / D: V Wenn dieser Spruch mit einem Lied der Bardengrundliste, Lieder der Kontrolle, zusammen gesprochen wird, wird niemand außer dem Ziel (den Zielen) das Lied hören. Dieser Spruch kostet genauso viele Energiepunkte wie das Lied und wird gleichzeitig gesprochen.	Geräusche projizieren [11]
Stimme der Beschwörung (FM§)[27426] R: S / D: C / WW:20 Der Zaubernde kann jedes Wesen aus dem Äther oder anderen geeigneten Ebenen mit seinem Namen beschwören. Der Zaubernde muss die Beschwörung durch ein Tor aussprechen oder selbst ätherisch sein. Jede Runde besteht eine 35%ige Chance, dass das gewünschte Wesen hört, und eine 15%ige Chance, dass ein zufälliges Wesen hört. Dieser Zauber kontrolliert das herbeigerufene Wesen nicht, obwohl das Wesen stark beeinflusst wird (-20 RR), um zum Zaubernden zu kommen.	Äther meistern [14]
Stimme des Geistes (I *)[3365] R: 15km/St / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [15]
Stimme des Geistes (I *)[3359] R: 1,5km/St / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [9]
Stimme des Geistes (I *)[3353] R: 30m / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [3]
Stimme des Geistes (I *)[3352] R: B / D: C Wie Phrase, aber der Zaubernde kann solange sprechen, wie er sich konzentriert.	Kommunikation [2]
Stimme des Geistes(I *)[3356] R: 30m/St / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [6]
Stimmung I (M)[15330] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmungsumschlag I, außer dass der Zaubernde die Stimmung wählen kann (z. B. Trauer, Scham, Schüchternheit, Schmutzigkeit, Traurigkeit, Freude, Hunger, Durst, Freude usw.).	Mondverrücktheit [2]
Stimmung II (M)[15333] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmung I, außer dass 2 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [5]
Stimmung III (M)[15336] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmung I, außer dass 3 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [8]
Stimmung IV (M)[15339] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmung I, außer dass 4 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [11]
Stimmung V (M)[15342] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmung I, außer dass 5 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [14]
Stimmung VI (M)[15345] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmung I, außer dass 6 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [17]
Stimmungsumschlag I (M)[15329] R: 15m / D: 1KR/St Kehrt die primäre Stimmung des Ziels um. Beispiel: Ist das Ziel voller Wut, wird es sehr ruhig; ist das Ziel von Trauer überwältigt, wird es überglücklich; Hass kehrt sich in Liebe um; Angst kehrt sich in Mut um usw.	Mondverrücktheit [1]
Stimmungsumschlag II (M)[15332] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 2 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [4]
Stimmungsumschlag III (M)[15335] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 3 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [7]
Stimmungsumschlag IV (M)[15338] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 4 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [10]
Stimmungsumschlag V (M)[15341] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 5 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [13]
Stimmungsumschlag VI (M)[15344] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 6 Ziele betroffen sind.	Mondverrücktheit [16]
Stirb (F)[14925] R: B / D: - Zerschmettert das Herz und die damit verbundenen großen Blutgefäße des Ziels in der Nähe. Bei fast allen Lebewesen tritt unmittelbar nach einem kurzen Moment des Bewusstseins und schrecklichen Schmerzen Bewusstlosigkeit ein, gefolgt vom physischen Tod innerhalb einer Runde. Innere Blutungen treten mit einer Rate von 50 LE/KR auf.	Worte der Macht [20]
Stoff verstärken (F)[7855] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde ändert den Rüstungsschutz von Rüstungen, die einen Rüstungsschutz gegen Magie von 1 bzw. 2 haben, auf die Werte von Rüstungen, die einen Rüstungsschutz gegen Magie von 5 bzw. 6 haben. Hierbei gilt, dass sich kein Rüstungswert verschlechtert! Sollte es mehr als eine mögliche "Zielrüstung" geben, so wird diese zufällig bestimmt. Normale Kleidung (2/0/0/0/1) bekommt also den Rüstungsschutz einer weichen Lederrüstung (halb) (2/1/1/1/5) während ein gesteppter Waffenrock (3/1/2/2/2) zu einer weichen Lederrüstung (voll) mit teilweise verbessertem Rüstungsschutz (3/1/2/2/6) wird.	Ritter`s Rüstung [2]
Stolpern (F)[14934] R: B / D: V / WW:-20 Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch Wuchtwaffen, auf den der misslungene Widerstandswurf -20 addiert wird. (Misslingt der Wurf also um 7 Punkte, wird der W100 Wurf beim kritischen Treffer um 13 verringert.).	Zeichen der Macht [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Stopp (F)[14928] R: S / D: 1KR Der Zaubernde wird für eine Runde in die Zeitlosigkeit versetzt. Für ihn scheint das Universum für die Dauer des Zaubers stillzustehen, und er kann in dieser Runde alle Aktionen ausführen, die er normalerweise ausführen würde. Wichtig: Die Dauer und Reichweite dieses Zaubers können nicht erhöht werden.	Worte der Macht [50]
Störung (F)[19928] R: 30m / D: 1KR/St Der MWW des Ziels wird so stark beeinträchtigt, dass es gelegentlich zu Fehlschlägen kommt. Jedes Mal, wenn das Ziel einen Magie-Widerstandswurf durchführen muss, besteht eine Chance von 1 % pro Stufe des Zaubernden, dass der Widerstandswurf des Ziels vollständig fehlschlägt. Das Ziel muss so lange seinen Widerstand überprüfen, bis die Wirkungsdauer des Zaubers abgelaufen ist. Ein Zaubernder der Stufe 8 greift das Ziel erfolgreich mit Störung an. Jedes Mal, wenn das Ziel einen Widerstandswurf versucht, muss es zunächst würfeln, um festzustellen, ob sein Widerstand überhaupt funktioniert. Bei einem Würfelergebnis von 08 oder weniger kann das Ziel dem Zauberangriff nicht widerstehen.	Spruchwächter [8]
Störungen (M)[5516] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Desorientierung, aber Ziel bekommt -25 auf alle Kampfwürfe (AT / PA usw.)	Verstand zerstören [5]
Stoß (F)[14944] R: B / D: V / WW:-20 Wie Eis, außer dass das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall erleidet.	Zeichen der Macht [19]
Stottern (M)[7589] R: 3m/St / D: P Ziel stottert ab und zu. 10 % Chance, daß ein Zauber verstottert wird (Energie ist verloren, kein Patzer).	Psychose meistern [2]
Stottern heilen (H)[7900] R: B / D: P Heilt jedes Stottern.	Verstand heilen [7]
Strahl der Auflösung (F)[27480] R: 30m / D: P Ein Strahl, der 0,03m³/St an Materie in ihre anderen beiden Materiezustände umwandelt. Wird beispielsweise ein fester Stoff angegriffen, so wird die Hälfte davon in Flüssigkeit (in der Regel Wasser) und die andere Hälfte in Gas (in der Regel Luft) umgewandelt. Materialien, die in einen festen Zustand umgewandelt werden, haben in der Regel die Form von fester, verpackter Erde oder Sandstein.	Plasma meistern [15]
Strategie (I)[7087] R: S / D: - Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zaubernden bekannten Fakten.	Gesetz des Kampfes [25]
Streiten III (M)[14550] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Drei Ziele, die sich nahe beieinander befinden (und alle innerhalb der Reichweite aufhalten), beginnen miteinander zu streiten. Wenn sie bereits vor diesem Zauber Gründe hatten, sich nicht zu mögen, könnte dies dazu führen, dass sie anfangen zu kämpfen.	Einflüsse [2]
Streiten VI[14558] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Streiten III, wirkt jedoch auf 6 Ziele.	Einflüsse [10]
Stroh erschaffen[27016] R: 3m / D: P Der Zaubernde verwandelt geeignetes Material (z. B. Stroh, Binsen, Palmwedel usw.) in hochwertiges Stroh, das sich zur Dachdeckung eignet. Die Menge an Material, die der Zaubernde in Stroh verwandeln kann, reicht aus, um 30 Quadratmeter pro Stufe zu decken. Für diese Tätigkeit ist 1 Runde pro 30 Quadratmeter erschaffenes Stroh erforderlich.	Bauwerke [3]
Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St Erschafft einen Energieschild vor dem Zaubernden und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.	Haftung meistern [6]
Stromschlag (FE)[3324] R: 30m / D: V Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen krit. Treffer `E` durch Elektrizität für 1 KR / 10 Fehlwurf.	Elektrizität [20]
Strömung gebieten (E)[25859] R: 30m/St / D: 1h/St(C) Der Zaubernde 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 Zaubernden beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).	Wetter meistern [12] , Gesetz des Wassers [12] und Wege des Wetters [14]
Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.	Flüssigkeiten manipulieren [17]
Strudel (F c)[5227] R: 100m / D: C Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nichtangetriebenen Objekt bis zu 65m Entfernung anzieht.	Flüssigkeiten verändern [13]
Strudel (F c)[5154] R: 300m / D: C Erschafft einen 15m großen Strudel, der jedes nichtangetriebene Objekt in 150m Umkreis herabzieht (Braucht 2min Konzentration um sich aufzubauen).	Gesetz des Wassers [20]
Struktur testen (I)[8341] R: S / D: - Der Zaubernde kann einen Schwachpunkt in einer untersuchten Struktur finden. Dieser Spruch zeigt keine versteckten Fehler, nur sichtbare.	Gesetz der Struktur [10]
Stück aufführen (U)[8325] R: S / D: C Der Zaubernde kann ein Ein-Mann-Stück (Drama, Komödie usw.) aufführen. Der Zaubernde kann seine Stimme und sein Gesicht leicht ändern und wie bis zu Stufe Charaktere wirken. Veränderungen wirken sofort. Zauber bewirkt nur die Veränderungen in Stimme und Aussehen, er gibt keine Gedächtnis- oder Schauspielfähigkeiten	Gesetz der Unterhaltung [17]
Studieren (I c)[6585] R: S / D: C Der Zaubernde studiert das Aussehen und das Benehmen eines Wesens für den späteren Gebrauch eines anderen Zaubers.	Phantomgesicht [1]
Studieren (I)[5251] R: 100m / D: - Der Zaubernde studiert und behält das Auftreten und die Bewegungen eines Wesens, für den späteren Gebrauch von Gesicht verändern- oder Wahres Verändern-Sprüche.	Mystischer Wechsel [1] , Houris Veränderungen [1] , Tarnung meistern [1] und Gesetz der Verzauberung [1]
Studieren (U•)[8409] R: S / D: 10min/St Klärt den Geist des Zaubernden von störenden Gedanken. +1 / Stufe auf alle Würfe für studieren, meditieren usw. Zauber kostet keine EP.	Bibliothek meistern [10]
Studieren I (P)[7556] R: S / D: C Der Zaubernde behält alles, was er liest und erlebt, als hätte er ein fotografisches Gedächtnis.	Lernen [1] und Sprachen [1]
Studieren II (P)[7560] R: S / D: C Wie Studieren I, aber der Zaubernde liest zusätzlich doppelt so schnell.	Lernen [5] und Sprachen [5]
Studieren III (P)[7563] R: S / D: C Wie Studieren I, aber der Zaubernde liest zusätzlich dreimal so schnell.	Lernen [10] und Sprachen [10]
Studieren V (P)[7567] R: S / D: C Wie Studieren I, aber der Zaubernde liest zusätzlich fünfmal so schnell.	Lernen [15] und Sprachen [15]
Studium I (P)[15836] R: S / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, alles, was er liest oder lernt, zu behalten, als hätte er ein fotografisches Gedächtnis mit vollständiger Erinnerung.	Wissen aufnehmen [1]
Studium II (P)[15840] R: S / D: C Wie Studium I, außer dass der Zaubernde auch mit doppelter Geschwindigkeit lesen kann.	Wissen aufnehmen [5]
Studium III (P)[15844] R: S / D: C Wie Studium II, außer dass der Zaubernde auch mit dreifacher Geschwindigkeit lesen kann.	Wissen aufnehmen [9]
Studium V (P)[15850] R: S / D: C Wie Studium II, außer dass der Zaubernde auch mit fünffacher Geschwindigkeit lesen kann.	Wissen aufnehmen [15]
Stumpfer Treffer (U *)[5394] R: S / D: V Der nächste kritische Treffer, den der Zaubernde macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Stumpfe Waffen.	Meister des waffenlosen Kampfes [14]
Sturm & Regenvorhersage (I)[6893] R: 3km/St / D: - Der Zaubernde kann mit 95% einen Sturm oder Regen innerhalb der nächsten 24h (15min) vorhersagen, Art und Stärke werden mit in Erfahrung gebracht.	Wege der Natur [4]
Sturm besänftigen (F)[6331] R: 3m / D: 1min/St Läßt einen Sturm in 1,5 km/St Umkreis abflauen. Sehr starke Stürme werden eventuell nur gemildert. Magische stürme erhalten einen WW.	Wetter meistern [30]
Sturm beschwören (F)[6208] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber einen Sturmwind.	Natur beschwören [13]
Sturm rufen (F c)[5753] R: 1,5km / D: 1min/St(C) Der Zaubernde 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.)	Wege des Wetters [30]
Sturm rufen (F)[6330] R: 3m / D: 1min/St Erschafft einen Sturm in 1,5 km/Stufe Umkreis. Art des Sturms wird vom Zaubernden festgelegt.	Wetter meistern [25]
Sturm rufen (F)[5176] R: 1,5kmR/St / D: 1h±10min Der Zaubernde beschwört einen Orkan: schwerer Regen, Windgeschwindigkeit 40-100Km/h, Blitze (zufällig), und ein Blizzard (im richtigen Klima). Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.	Gesetz des Windes [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sturmkette (E)[3325] R: 60m / D: - Erschafft pro 10 Stufen des Zaubernden einen Kettenbolzen.	Elektrizität [25]
Sturmvorhersage (I)[16267] R: 1,5kmR / D: - Wie Regenvorhersage, außer dass sie eine 95 %ige Chance bietet, Zeitpunkt und Art des Sturms vorherzusagen.	Wissen über die Natur [4]
Sturmvorhersage (I)[5741] R: S / D: - Wie Regenvorhersage, betrifft aber den nächsten Sturm.	Wege des Wetters [4]
Stutzen (F)[8268] R: Sicht / D: P Stutzt Stufe Pflanzen in die gewünschte Form.	Gesetz des Farmers [6]
Stützen setzen (F)[8297] R: 3m/St / D: P Stützt Decke in 30 cm / Stufe Radius mit entsprechendem Material.	Gesetz des Bergbaus [12]
Stützpfeiler (F)[28122] R: 30m / D: 1h/St Der Zaubernde verstärkt die Wände, Dächer oder Stützen aller Strukturen innerhalb der Festung, um einem Einsturz aufgrund physikalischer oder magischer Ursachen zu widerstehen. Dieser Zauber kann verwendet werden, um einen Tunnel-Einsturz-Zauber aufzuheben. Die Länge der Verstärkung beträgt bis zu 1,5m pro Stufe.	Befestigungen [12]
Substanz (F)[16030] R: B / D: 1Tag Dieser Zauber verleiht einem Essenzgeist Körperlichkeit und Substanz. Der Essenzgeist wird aus seinem Glasbehälter gezogen und erhält physische Gestalt, seine tatsächliche Größe und alle seine früheren Fähigkeiten und wird einen Tag lang wie ein Lebewesen behandelt. Nach Ablauf dieses Tages kehrt der Geist in seinen normalen immateriellen Zustand zurück und begibt sich wieder in das Gefäß, in dem er untergebracht ist.	Palingenese [40]
Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P Der Zaubernde kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.	Materie formen [8]
Suggestion (M)[6664] R: 30m / D: V Ziel wird einen Befehl ausführen, der nicht komplett gegen es gerichtet ist (nicht Selbstmord, selbst fesseln o.ä.).	Inspiration/ Eingebung [5]
Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).	Einflüsse [4] , Verstand beherrschen [5] , Berührung des Geistes [5] , Geschichten weben [6] , Verstand kontrollieren [7] , Verlockungen [7] , Wege der Betörung [7] und Wege der Stimme [8]
Suspendierte Animation I (U)[15740] R: B / D: 1Tag/St Erlaubt es dem Zaubernden, den Stoffwechsel des Körpers des Ziels für die Dauer des Zaubers zu verlangsamen. Der Körper des Ziels benötigt für die Dauer des Zaubers keine Nahrung, danach setzt der normale Alterungsprozess wieder ein. Dieser Zauber wirkt aufgrund seiner Natur nur, solange sich das Ziel in der Traumwelt befindet (der Quelle der Nahrung, die den Körper am Leben erhält), und das Aufwachen hebt diesen Zauber auf.	Wissen über Träume [8]
Suspendierte Animation II (U)[15745] R: B / D: 1Woche/St Wie Suspendierte Animation I, außer dass die Dauer auf 1 Woche pro Stufe des Zaubernden erhöht wird.	Wissen über Träume [16]
Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P Der Zaubernde 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 Zaubernden. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Der Zaubernde 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.	Wege der Symbole [5] und Symbole einbetten [5]
Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.	Wege der Symbole [7] und Symbole einbetten [7]
Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.	Wege der Symbole [9] und Symbole einbetten [9]
Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.	Wege der Symbole [19]
Symbol schreiben oder zerstören I (F)[14862] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben oder ein solches auflösen (dann bekommt das Symbol einen Widerstandswurf). Auf den Wurf eines Angriffsspruchs durch das Symbol kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Zaubernden. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (der Zaubernde 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. In der Regel 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.	Runen & Symbole [3]
Symbol schreiben oder zerstören III (F)[14867] R: 3m / D: P Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 3 in Symbole einbetten oder entfernen kann.	Runen & Symbole [8]
Symbol schreiben oder zerstören V (F)[14869] R: 3m / D: P Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 5 in Symbole einbetten oder entfernen kann.	Runen & Symbole [10]
Symbol schreiben oder zerstören VI (F)[14871] R: 3m / D: P Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 6 in Symbole einbetten oder entfernen kann.	Runen & Symbole [12]
Symbol schreiben oder zerstören VII (F)[14873] R: 3m / D: P Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 7 in Symbole einbetten oder entfernen kann.	Runen & Symbole [14]
Symbol schreiben oder zerstören VIII (F)[14875] R: 3m / D: P Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 8 in Symbole einbetten oder entfernen kann.	Runen & Symbole [16]
Symbol schreiben oder zerstören X (F)[14878] R: 3m / D: P Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 10 in Symbole einbetten oder entfernen kann.	Runen & Symbole [19]
Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.	Wege der Symbole [11] und Symbole einbetten [11]
Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.	Wege der Symbole [13] und Symbole einbetten [13]
Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.	Wege der Symbole [15] und Symbole einbetten [15]
Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.	Wege der Symbole [17]
Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.	Wege der Symbole [20] und Symbole einbetten [20]
Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.	Wege der Symbole [3] und Symbole einbetten [3]
Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.	Wege der Symbole [8] und Symbole einbetten [8]
Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.	Wege der Symbole [12] und Symbole einbetten [12]
Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.	Symbole einbetten [14] und Wege der Symbole [16]
Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.	Wege der Symbole [18] und Symbole einbetten [30]
Symbolanalyse (I)[15769] R: 30m / D: - Ein Symbol kann sicher untersucht werden (ohne es auszulösen), um seinen allgemeinen Zweck, seine ungefähre Stufe, seinen Typ und seine allgemeine Wirkung (allgemein bedeutet genau das, nichts Spezifisches) zu bestimmen.	Analysen [19]
Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: - Der Zaubernde erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.	Wege der Symbole [1]
Symbolverlängerung (F)[14406] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zaubernden, einen magischen Kanal in ein Material einzubetten, das in eine unbewegliche Oberfläche von einem Symbol zu einem Auslösepunkt eingelegt wird. (Beispielsweise könnte die Manipulation eines Tür- und Schlossmechanismus in einem Raum ein Lichtsymbol auf der anderen Seite des Gebäudes auslösen und jemanden zur Untersuchung herbeirufen.) Ein Zaubernder kann pro Tag 30cm pro Stufe Symbolverlängerung erzeugen. Die Symbolverlängerung muss vorhanden sein, bevor das zu verwendende Symbol eingraviert oder eingebettet werden kann.	Symbole einbetten [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sympathie (I M)[3697] R: B / D: C Der Zaubernde erfährt die Emotionen des Ziels. Sind die Gefühle positiv, so haben beide ein Gefühl von Sympathie und Zusammengehörigkeit. Hat das Ziel jedoch Angst, ist ärgerlich oder sonstwie negativ eingestellt, muß der Zaubernde einen Widerstandswurf machen, oder wird von den Gefühlen des Ziels beeinflußt.	Primitive Stimme [2]
Sympathie (M)[14617] R: B / D: 1Tag/St Ein Sympathie-Effekt wird auf einen Gegenstand gewirkt, wodurch empfindungsfähige/denkende Wesen sich in seiner Nähe aufhalten wollen.	Wege der Anziehung [14]
Sympathie / Antipathie (M)[14830] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Das Ziel mag eine Person, einen Ort oder eine Sache oder mag diese nicht, wie vom Zaubernden angegeben. Wenn das Ziel zuvor sehr starke Gefühle gegenüber dem Thema hatte, kann der Spielleiter angeben, dass das Ziel einen zweiten WW versuchen kann, wenn es den ersten nicht besteht.	Befehle [9]
Symptome analysieren (I)[8154] R: B / D: - Der Zaubernde kann exakt sagen, welche Wunden / Krankheiten ein Ziel hat. Rasse muß vorher gespeichert worden sein (bei einem gesunden Lebewesen).	Heilung [10]
Szene abspielen II (E)[15818] R: 30m / D: 1min/St Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, eine unbewegliche gespeicherte Szene oder ein Bild innerhalb des Wirkungsbereichs präzise neu zu erschaffen. Eine der folgenden Optionen kann ebenfalls gewählt werden: 1. Dem Basisbild kann ein zusätzlicher Sinn hinzugefügt werden (der entsprechende Wunder-Zauber muss bekannt sein). 2. Die Dauer kann verdoppelt werden. 3. Die Reichweite kann verdoppelt werden. 4. Der Wirkungsbereich kann verdoppelt werden. 5. Das Bild kann bis zum Faktor Stufe vergrößert werden.	Wiedererschaffungen [5]
Szene abspielen IV (E)[15823] R: 30m / D: 1min/St Wie Szene abspielen II, außer dass bis zu 3 zusätzliche Optionen gewählt werden können. Die gleiche Option kann mehrmals gewählt werden.	Wiedererschaffungen [10]
Szene abspielen VII (E)[15828] R: 30m / D: 1min/St Wie Szene abspielen IV, außer dass bis zu sechs zusätzliche Optionen ausgewählt werden können.	Wiedererschaffungen [15]
Szene abspielen X (E)[15832] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Szene abspielen IV, außer dass bis zu sechs zusätzliche Optionen ausgewählt werden können.	Wiedererschaffungen [20]
Szene speichern (I*)[15814] R: 30m/St / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, eine beliebige Szene für die spätere Verwendung mit einem Szene neu erschaffen-Zauber zu speichern. Dieser Zauber speichert die Szene in ihrer Gesamtheit inklusive aller sensorischen Eingaben, die innerhalb des Wirkungsbereichs verfügbar sind. Bei der Wiedergabe ist die Szene jedoch durch die Fähigkeit des Zaubernden begrenzt, die Szene in ihrer Gesamtheit darzustellen.	Wiedererschaffungen [1]
Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1Tag Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.	Gesetz der Gefängnisse [18]
Täglich I[15981] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden einen Stufe 1 Spruch einzubetten, der 1x/Tag gezaubert werden kann.	Mental- & Göttermagie einbetten [7]
Täglich I[15892] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden einen Spruch der Stufe 1 einzubetten, der einmal täglich angewendet werden kann (muss mit Einbetten # gleichzeitig auf den Gegenstand angewendet werden).	Grundmagie einbetten [6] und Runen / Siegel einbetten [6]
Täglich III[15984] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur kann ein Spruch bis Stufe 3 eingebettet werden; Stufe 1 3mal täglich, Stufe 2 und 3 1mal täglich	Mental- & Göttermagie einbetten [11]
Täglich III[15896] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 3 täglich verfügbar gemacht werden können. Ein Spruch der Stufe 1 kann 3x/Tag gezaubert werden; Stufe 2 und 3 nur 1x/Tag.	Grundmagie einbetten [10] und Runen / Siegel einbetten [10]
Täglich V[15987] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur kann ein Spruch bis Stufe 5 eingebettet werden; Stufe 1 4mal täglich, Stufe 2 3mal täglich; Stufe 3 2mal täglich; Stufe 4 und 5 1mal täglich.	Mental- & Göttermagie einbetten [15]
Täglich V[15900] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 5 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 5x/Tag; Stufe 2 2x/Tag; Stufe 3, Stufe 4 oder 5 1x/Tag.	Grundmagie einbetten [14] und Runen / Siegel einbetten [14]
Täglich VII[15060] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 7 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 7x/Tag; Stufe 2 3x/Tag; Stufe 3 2x/Tag; Stufe 4 bis 7 1x/Tag.	Runen / Siegel einbetten [18]
Täglich X[15990] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur kann ein Spruch bis Stufe 10 eingebettet werden; Stufe 1 5mal täglich, Stufe 2 und 3 4mal täglich; Stufe 4 und 5 3mal täglich; Stufe 6 und 7 2mal täglich; Stufe 8, 9 und 10 1mal täglich.	Mental- & Göttermagie einbetten [30]
Tägliche Gegenstände blockieren I (F)[19970] R: 15m / D: 1KR/St Für die Dauer dieses Zaubers werden alle täglichen Gegenstände des Ziels unbrauchbar oder wirkungslos. Nach Ablauf dieses Zaubers werden die Gegenstände wieder magisch und nutzbar.	Zauber dämpfen [8]
Tägliche Gegenstände blockieren II (F)[19977] R: 30m / D: 1min/St Wie Tägliche Gegenstände blockieren I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.	Zauber dämpfen [17]
Tagtraum (FM)[15676] R: 30m / D: V Das Ziel hat einen Tagtraum, der sich auf ein Thema bezieht, das der Zaubernde zum Zeitpunkt des Zauberspruchs festgelegt hat. Das Ziel nimmt seine Umgebung überhaupt nicht wahr (-50 auf alle Aktionen). Der Tagtraum ist nicht erschreckend. Wenn ein solches Ergebnis gewünscht ist, muss Albtraum verwendet werden.	Gesetz der Träume [1]
Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.	Wohltaten [6]
Taktik (D)[28112] R: S / D: - In Bezug auf die Platzierung der eigenen Streitkräfte innerhalb der Festung erhält der Zaubernde einen Bonus von +2/Stufe auf seinen nächsten Taktikwurf. Falls zutreffend, kann der Spielleiter einen taktischen Ratschlag geben.	Befestigungen [7]
Taktik (I)[7076] R: S / D: - Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.	Gesetz des Kampfes [10]
Taktile Geistmanifestation (F)[15180] R: 15m / D: 1min/St Dieser Zauber wird auf einen Geist gewirkt und verleiht ihm eine physische Manifestation. er kann also berührt werden. Ein Geist kann sich fest, heiß, kalt, schleimig, feucht usw. anfühlen. Zu beachten ist, dass dieser Zauber einem Geist erlaubt, einen Gegner physisch anzugreifen, abhängig von der Stufe des Geistes (nach Ermessen des Spielleiters).	Manifestierung des Geistes [9]
Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).	Schicksal meistern [13]
Talisman gegen Göttermagie[16054] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, jedoch wirksam gegen jeden Zauber der Göttermagie.	Talismane [40]
Talisman gegen Grundmagie[16052] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, jedoch wirksam gegen jeden Zauber der Grundmagie.	Talismane [30]
Talisman gegen Hybridmagie[16055] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, aber wirksam gegen jeden Zauber, der zwei oder mehr Reiche kombiniert (die Basisreiche des Hybrid-Zaubers: Götter-/Grund-Magie, Grund-/Mental-Magie und Götter-/Mental-Magie oder Alte Magie).	Talismane [45]
Talisman gegen Mentalmagie[16053] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, jedoch wirksam gegen jeden Zauber der Mentalmagie.	Talismane [35]
Talisman gegen Prosaische Magie[16051] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit dem Unterschied, dass dieser Zauber einen Talisman erschafft, der vor jedem Zauber der zwanzigsten oder niedrigeren Stufe der prosaischen Magie schützt, der auf den Träger oder den Gegenstand gewirkt wird (aber immer noch beschränkt auf die Arten von Zaubern, vor denen ein Talisman schützen kann - d.h. keine Elementarangriffszauber). Diese Art von Talisman kann nicht durch den Effekt eines geschichteten Talismans oder mehrerer Talismane verstärkt werden, obwohl er in eine Matrix eingraviert werden kann, die einen Tiefen Anker besitzt. Es ist auch schwieriger, in diese Talisman-Art einzugravieren. Jeder Tag der Einschreibung erhöht die Stärke des gewünschten Widerstandswurfs nur um eine halbe Stufe (d.h. die Anzahl der Beschreibungstage verdoppelt sich).	Talismane [27]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Talisman IV[16035] R: B / D: V Dieser Zauber schreibt einen Talisman-Zauber in die Matrix ein, die durch Anker auf einen Gegenstand gelegt wird. Wenn Talisman auf den vorbereiteten Gegenstand gewirkt wird, wird dieser empfänglich und der nächste Zauber, der innerhalb einer Minute auf den Gegenstand gewirkt wird (durch den Zaubernden oder einen anderen kooperierenden Zauberanwender), wird harmlos absorbiert und aktiviert den Talisman gegen diesen spezifischen Zauber. Beim Wirken von Talisman kann der Zaubernde wählen, ob er den Talisman (Gegenstand) zum Schutz eines gebundenen Trägers oder des Gegenstandes selbst einsetzen will. Talisman IV kann so eingestellt werden, dass er vor einem Zauber der Stufe 4 oder niedriger schützt.	Talismane [4]
Talisman VI[16036] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 6 oder niedriger schützt.	Talismane [6]
Talisman VIII[16038] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 8 oder niedriger schützt.	Talismane [8]
Talisman X[16039] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 10 oder niedriger schützt.	Talismane [10]
Talisman XII[16041] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 12 oder niedriger schützt.	Talismane [12]
Talisman XIV[16043] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 14 oder niedriger schützt.	Talismane [14]
Talisman XVI[16045] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 16 oder niedriger schützt.	Talismane [16]
Talisman XVIII[16047] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 18 oder niedriger schützt.	Talismane [18]
Tanz der Angst (M)[14209] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde dem Ziel/den Zielen große Angst einflößen kann. Jeder, der seinen Widerstandswurf um mehr als 50 verfehlt, wird vor Angst ohnmächtig.	Tänze der Faszination [10]
Tanz der Antwort (I)[14195] R: S / D: C Der Zaubernde erhält (in der Regel von seiner Schutzgottheit) ein „Ja" oder „Nein" auf eine Frage zu einem einzigen Thema. Der Zauber kann nur einmal pro Tag eingesetzt werden.	Tänze der Antworten [12]
Tanz der Benommenheit (F*)[14240] R: B / D: V / WW:-30 Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Ziel zu berühren und es für Fehlwurf Kampfrunden benommen zu machen.	Tödliche Tänze [5]
Tanz der Beruhigung (M)[14202] R: 3m/St / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, ein intensives Gefühl der Ruhe auf das Ziel/die Ziele zu übertragen. Unter diesem Einfluss werden sie keine feindseligen Handlungen vornehmen, außer zur Selbstverteidigung. Dieser Effekt hält so lange an, wie der Zaubernde tanzt, und danach nochmal dieselbe Zeitspanne.	Tänze der Faszination [1]
Tanz der Bezauberung (M)[14214] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel/die Ziele bezaubern und beherrschen kann, sodass sie glauben, der Zaubernde sei ein guter Freund, und ihm in jeder Hinsicht gehorchen, die ihrer Natur nicht fremd ist (z. B. Selbstmord, sich selbst blenden usw.). Dies hält bis zu 1 Tag/10 Minuten des Tanzes des Zaubernden an.	Tänze der Faszination [15]
Tanz der Bindung (M)[14216] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Bezauberung, außer dass die Dauer 1 Tag pro 1 Fehlwurf beträgt.	Tänze der Faszination [30]
Tanz der Eingebung I (I)[14187] R: S / D: - Der Zaubernde erhält eine Vision davon, was in der nächsten Minute passieren wird, wenn er eine bestimmte Handlung ausführt.	Tänze der Antworten [3]
Tanz der Eingebung III (I)[14189] R: S / D: - Wie Tanz der Eingebung I, außer dass der Zaubernde 3 Minuten in die Zukunft blicken kann.	Tänze der Antworten [5]
Tanz der Eingebung V (I)[14192] R: S / D: - Wie Tanz der Eingebung I, außer dass der Zaubernde 5 Minuten in die Zukunft blicken kann.	Tänze der Antworten [8]
Tanz der Eingebung X (I)[14194] R: S / D: - Wie Tanz der Eingebung I, außer dass der Zaubernde 10 Minuten in die Zukunft blicken kann.	Tänze der Antworten [11]
Tanz der Faszination III (M)[14205] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Beruhigung, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden ermöglicht, bis zu 3 der folgenden Optionen zu projizieren: 1. Ein Gefühl von Logik und Rationalität projizieren 2. Eine Emotion auf das Ziel projizieren 3. Eine halluzinatorische Wahrnehmung auf das Ziel projizieren 4. Eine Erinnerung aus dem Ziel hervorrufen (das Ziel erinnert sich sehr lebhaft an ein Ereignis) 5. Das Ziel in eine Trance versetzen, aus der es keine physischen Handlungen ausführen kann.	Tänze der Faszination [5]
Tanz der Faszination V (M)[14208] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Faszination III, außer dass der Zaubernde 5 Optionen zur Auswahl hat.	Tänze der Faszination [9]
Tanz der Faszination VII (M)[14213] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Faszination III, außer dass bis zu 7 Optionen ausgewählt werden können.	Tänze der Faszination [14]
Tanz der Faszination X (M)[14215] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Faszination III, außer dass der Zaubernde bis zu 10 Optionen wählen kann.	Tänze der Faszination [20]
Tanz der hohen Gemeinschaft (I)[14201] R: S / D: C Der Zaubernde erhält von seiner Gottheit detaillierte Informationen zu einem einzigen Thema.	Tänze der Antworten [50]
Tanz der Inbrunst (FP)[14190] R: S / D: 1min/St Erlaubt dem Zaubernden, sich in religiöser Inbrunst und Ekstase zu verlieren, zu tanzen und eine geringere Präsenz seiner Gottheit an alle innerhalb des Wirkungsradius auszustrahlen. Alle werden erkennen, dass die Macht der Gottheit gegenwärtig ist. Der Zaubernde kann während dieser Zeit in keiner Weise verletzt werden und kann keine anderen Handlungen ausführen als zu tanzen und den Willen der Gottheit zu erfüllen (25% Chance auf göttliche Intervention). Der Zaubernde weiß nichts von dem, was er während dieser Zeit tut. Während dieser Zeit könnte der Zaubernde jemanden töten, eine Prophezeiung machen, Selbstmord begehen, ein kleines Gebäude zerstören oder einfach nur tanzen und herumhüpfen. Dieser Zauber legt das Leben des Zaubernden vollständig in die Hände der Gottheit und hat seinen Zaubernden den Ruf eingebracht, von göttlichem Wahnsinn berührt zu sein.	Tänze der Antworten [6]
Tanz der Panik (M)[14212] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel/die Ziele in absolute Panik versetzen kann, sodass jedes glaubt, seine schlimmsten Ängste seien wahr geworden.	Tänze der Faszination [13]
Tanz der Verführung (M)[14207] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel bzw. die Ziele dazu bringen kann, alles zu glauben, was er möchte, solange es nicht gegen die Natur des Ziels bzw. der Ziele verstößt (z. B. dass Waffen Nahrung sind, dass man eine Gletscherspalte ohne Brücke überqueren kann usw.).	Tänze der Faszination [7]
Tanz des Haltens (M)[14203] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel/die Ziele auf 20 % ihrer normalen Handlungsfähigkeit festhalten kann.	Tänze der Faszination [2]
Tanz des Rennens (F)[14174] R: S / D: 10min/St (C) Wie Lauftanz, nur dass die Geschwindigkeit 3-fach ist.	Reisetänze [7]
Tanz des Schlummers (M)[14206] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel in einen verzauberten Schlaf versetzen kann, während er tanzt, und in einen normalen Schlaf, nachdem er aufgehört hat zu tanzen.	Tänze der Faszination [6]
Tanz des schnelles Rennen (F)[14177] R: S / D: 10min/St (C) Wie Lauftanz, nur dass die Geschwindigkeit 4-fach ist.	Reisetänze [11]
Tanz des Vergessens (M)[14210] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel/die Ziele dazu bringen kann, alles zu vergessen, was während der Dauer des Zaubers geschehen ist.	Tänze der Faszination [11]
Tanz des Verschwimmens (U*)[14239] R: S / D: 1min/St Alle magischen Angriffe auf den Zaubernden werden um 10 erschwert, alle physischen Angriffe um 1.	Tödliche Tänze [4]
Tanz synchronisieren (U)[8321] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann sich wiederholende rhythmische Bewegungen in Synchronisation mit anderen Leuten machen, ohne sich darauf konzentrieren zu müssen. So kann er über ganz andere Dinge nachdenken, ohne einen Schritt zu verpassen.	Gesetz der Unterhaltung [13]
Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10Fehlwurf 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.	Wohltaten [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tanzende Lichter (F)[3575] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Ball / Stufe des Zaubernden aus irisierendem Licht, der irgendwo innerhalb der Reichweite `tanzen` kann. Die Lichter können nicht verletzen und spenden Licht wie eine Fackel. Kreaturen mit geringer Intelligenz (< 40) werden von dem Anblick gefesselt.	Licht erschaffen [1]
Tanzende Waffe (F)[7886] R: B / D: 1KR/St Die Waffe verlässt die Hand des Zaubernden und greift (alleine) einen Gegner in bis zu 15m Entfernung an. Sie "bewegt" sich mit 15m pro KR. Die Waffe hat Pool 50, wenn sie alleine angreift. Der Zaubernde muss sowohl die Waffe, als auch das Ziel sehen können, damit die Waffe angreifen kann.	Ritter`s Waffen [16]
Tanzende Waffe (F)[4107] R: B / D: 1KR/St Die Waffe des Zaubernden wird für die Dauer des Zaubers `tanzen`. Der Zaubernde muß eine KR lang normal mit der Waffe kämpfen, bevor er sie `tanzen` lassen kann. Die Waffe kämpft mit dem halben Pool des Zaubernden und nimmt 5 Punkte pro Stufe des Zaubernden an Trefferpunkten hin, bevor der Zauber schwindet. Wenn dieser Spruch einmal gesprochen ist, kämpft die Waffe, bis die Dauer des Spruchs um ist, oder sie die entsprechenden Trefferpunkte hat einstecken müssen. Der Zaubernde kann diesen Spruch nicht beenden, und auch nach dem Tod des Zaubernden kämpft die Waffe weiter.	Klinge des Kriegers [30]
Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C Der Zaubernde kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.	Telekinese [22]
Tanzt (F)[14915] R: 1,5m/St / D: C Der Zaubernde kann eine Anzahl von Gegenständen, die seiner Stufe/10 entsprechen, dazu bringen, in dem Bereich herumzutanzen, als wären sie von einem eigenen Leben beseelt. Wenn der Zauber auf eine Nahkampfwaffe oder einen Gegenstand gewirkt wird, der zum Schlagen geeignet ist, kann der Gegenstand ein Ziel mit einem Pool von (25 + Stufe) angreifen. Die Gegenstände gelten als von einem menschlichen Träger mit RS 5/3/4/2/8 und 1W10 LE/ Stufe geführt. Kritischen Treffer, die das Ziel nicht direkt kampfunfähig machen, haben keine Wirkung auf eine tanzende Waffe.	Worte der Macht [10]
Tanzvorbereitung (U•)[14150] R: S / D: V Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper auf die extremen Belastungen vorzubereiten, die die Verwendung dieser Zauberliste mit sich bringt, und so die Zaubersprüche dieser Liste anzuwenden, ohne seinen eigenen Körper zu zerstören. Dieser Zauberspruch muss vor jeder Verwendung der Zaubersprüche dieser Liste gewirkt werden, kostet selbst aber keinen Zauber. Wird er nicht angewendet, erleidet der Zaubernde 10 Schaden pro Stufe des gewirkten Zaubers, zusätzlich zu allen anderen Nachteilen, die der Spielleiter für angemessen hält.	Ferntanz [1] , Tödliche Tänze [1] , Reisetänze [1] , Tänze der Antworten [1] und Tänze der Veränderung [1]
Tarne (E)[14912] R: 3m/St / D: 1Tag/St Dieser Illusionszauber wirkt auf einen unbelebten Gegenstand mit einem Gewicht von bis zu 5kg pro Stufe. Der Zauber verändert das Aussehen, die Beschaffenheit und die Form des Gegenstands und verbirgt so dessen wahre Natur. Handelt es sich um einen magischen Gegenstand, kann die Illusion dessen Stufe um 1 Stufe pro Stufe des Zaubernden verschleiern. Wenn ein Wesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion ausführt, erkennt es, dass der Gegenstand getarnt ist, entdeckt jedoch nicht seine wahre Natur. Bei einem gelungenen Widerstandswurf von mehr als 25 erkennt das Wesen die wahre Natur des Gegenstands. Bei einem Widerstand von mehr als 50 wird die Illusion aufgehoben, wenn das Wesen dies wünscht.	Worte der Macht [7]
Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St(C) Der Zaubernde und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.	Tarnung meistern [13] und Ummantelung [15]
Tarnkappe der Erde (F)[27616] R: S / D: V Der Zaubernde ist für das Auge, das Ohr, die Nase und sämtliche Zauber nicht wahrnehmbar, solange er sich in dem Erdknoten befindet, in dem er den Zauber gewirkt hat, und solange er keine anderen Zauber wirkt, sich nicht schneller als gehend (1x) bewegt, keinen Angriff ausführt und keinen heftigen Schlag erleidet oder ausführt.	Wege der Urmagie [14]
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.	Wohltaten [8]
Taschenlampe (F)[5121] R: S / D: 10min/St Aus der Handfläche des Zaubernden kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.	Gesetz des Lichts [1] , Leuchten [1] und Licht formen [2]
Taschenspielereien (F)[8322] R: S / D: C Der Zaubernde kann kleine Taschenspielereien ausführen, die man nicht nachweisen kann (Jonglieren mit Stufe / 3 Bällen, Dinge verschwinden und woanders wieder auftauchen lassen usw.). Gibt ebenfalls +50 auf Taschenspielereien für unsaubere Zwecke.	Gesetz der Unterhaltung [14]
Tastauslöser (U)[3938] R: S / D: C Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber durch eine bestimmte Berührung ausgelöst.	Zauber auslösen [5]
Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent `Tasten`.	Sinne meistern [8]
Tasten (U)[6551] R: S / D: 1min/St Wie das Talent Tasten.	Detektivsinne [9]
Tastsinn kopieren (F)[3842] R: S / D: 1KR/St Wie Geschmack kopieren, aber für den Tastsinn.	Wege des Kopierens [9]
Tätowierung entdecken[15906] R: 15m / D: 1KR/St Der Zaubernde entdeckt im Umkreis von 15 m Tätowierungen auf Lebewesen (auch unsichtbare Tätowierungen). 1.5m²/KR können untersucht werden.	Magische Tätowierungen [1]
Tätowierung identifizieren[15907] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde erfährt, welcher Tätowierungsspruch benutzt wurde, um die Tätowierung herzustellen (Tattoorune, Tätowierungszauberstab, Tattoo einbetten usw), aber nichts über die Eigenschaften oder Zauber der Tätowierung. Dafür werden die entsprechenden Zauber benötigt.	Magische Tätowierungen [2]
Tätowierung II[15911] R: B / D: 24h Ermöglicht die Erstellung von verzauberten Tätowierungen auf einer Fläche, auf die „Fleisch vorbereiten“ gezaubert wurde. Beim ersten Abdruck der Tätowierung muss der Zaubernde wählen, welche Art Wirkung die Tätowierung haben soll (Rune, täglich, etc.). Sie kann nachträglich nicht mehr geändert werden. Es braucht eine Woche pro Nummer des Tattoo-Spruchs, der zur Vervollständigung der Inschrift verwendet wird. Die Größe der Tätowierung beträgt mindestens 10 cm² für jede Ebene des Zauberspruchs Tätowierung. Tattoo II muss mindestens 20 cm² groß sein und kann Sprüche bis Stufe 2 aufnehmen.	Magische Tätowierungen [6]
Tätowierung III[15913] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 30 cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 3 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [8]
Tätowierung IV[15915] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 40cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 4 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [10]
Tätowierung löschen[15916] R: B / D: - Dieser Spruch entfernt mit sofortiger Wirkung ein Tattoo. Aber dieser Prozess erzeugt Schaden von 1 pro 3cm² bei normalen Tattoos oder 1 Schaden pro cm² bei magischen Tattoos. Die gleiche Stelle kann danach wieder tätowiert werden. Sollte die Tätowierung gegen den Willen des Trägers entfernt werden, so hat das Tattoo einen Widerstandswurf.	Magische Tätowierungen [11]
Tätowierung V[15917] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 50cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 5 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [12]
Tätowierung VI[15919] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 60cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 6 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [14]
Tätowierung VII[15921] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 70cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 7 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [16]
Tätowierung VIII[15923] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 80cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 8 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [18]
Tätowierung X[15925] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 100cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 10 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tätowierungszauberstab I[15914] R: B / D: 24h Ermöglicht die Erstellung einer Tätowierung, die einen wiederaufladbaren, eingebetteten Zauber (oder Zaubersprüche) enthalten, wie es ein Zauberstab tun würde, gemäß der normalen alchemistischen Regeln (Spell Law 9.92). Der Einschreibvorgang dauert 9 Wochen, und die Tätowierung muss mindestens 40cm² groß sein.	Magische Tätowierungen [9]
Tätowierungszauberstab II[15918] R: B / D: 24h Wie Tätowierungszauberstab I, nur dass die Tätowierung wie ein Zauberstock behandelt wird. Der Prozess dauert 13 Wochen und erfordert eine Größe von mindestens 100cm².	Magische Tätowierungen [13]
Tätowierungszauberstab III[15922] R: B / D: 24h Wie Tätowierungszauberstab I, nur dass die Tätowierung wie ein Zauberstab behandelt wird. Der Prozess dauert 17 Wochen und erfordert eine Größe von mindestens 180cm².	Magische Tätowierungen [17]
Taubheit (3m) (F)[4844] R: 3mR / D: 1h/5Fehlwurf Wie oben, es sind jedoch alle in einem Bereich von 3mR betroffen.	Geräusche formen [14]
Taubheit (F)[4838] R: 30m / D: 1h/5Fehlwurf Das Ziel kann keine Geräusche hören, die in mehr als 15cm Entfernung von seinen Ohren entstehen sind, und niemand kann das Ziel aus einer Entfernung von mehr als 15cm sprechen hören.	Geräusche formen [7]
Teilen / Verbinden (P)[3598] R: V / D: V Der Zaubernde kann einen anderen Zaubernden pro Stufe bestimmen, und diesen für die anderen Sprüche dieser Liste als Partner bestimmen. Die Zaubernden bleiben verbunden, solange sie innerhalb des Radius bleiben. Nur eine Verbindung pro Zauberndem auf einmal.	Magie meistern [3]
Telekinese (0,5kg) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St(C) Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Zaubernde die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.	Fähigkeiten der Grundmagie [3] und Materialtransport [3]
Telekinese (100Kg) (F)[7391] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.	Telekinese [17]
Telekinese (12,5 kg) (F)[4033] R: 30m / D: 1min/St Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 12,5 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [11]
Telekinese (12,5kg) (F)[14389] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Telekinese (0,5kg), außer dass die Massenbegrenzung bei 12,5kg liegt.	Materialtransport [8]
Telekinese (12,5kg) (F)[7381] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.	Telekinese [7]
Telekinese (2,5kg) (F)[14386] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Telekinese (0,5kg), außer dass die Massenbegrenzung bei 2,5kg liegt.	Materialtransport [5]
Telekinese (2,5kg) (F)[7377] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.	Telekinese [3]
Telekinese (2,5kg) (F)[4028] R: 30m / D: 1min/St Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 2,5 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [6]
Telekinese (250Kg) (F)[7394] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.	Telekinese [20]
Telekinese (25kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 25 Kg.	Materialtransport [11] und Fähigkeiten der Grundmagie [14]
Telekinese (25Kg) (F)[7383] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.	Telekinese [9]
Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 50 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [17]
Telekinese (50kg) (F)[14395] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Telekinese (0,5kg), außer dass die Massenbegrenzung bei 50kg liegt.	Materialtransport [14]
Telekinese (50Kg) (F)[7386] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.	Telekinese [12]
Telekinese (5kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 5 Kg/Stufe.	Fähigkeiten der Grundmagie [30] und Materialtransport [30]
Telekinese (F)[8395] R: 1,5m/St / D: C Der Zaubernde kann ein Objekt bis zu 0,5 kg mit 30 cm / Sekunde bewegen. Wesen oder Sachen in Kontakt mit Wesen erhalten einen normalen Widerstandswurf. Stoppt der Zaubernde seine Konzentration, so bleibt das Objekt stationär, bis die Dauer um ist, der Zaubernde sich wieder konzentriert oder der Spruch beendet wird.	Die kleinen Tricks [19]
Telekinese (F)[3797] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde kann Objekte bis 1 kg pro Stufe mit 30 cm pro Sekunde bewegen.	Wege des Experimentierens [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Telekinese I (F)[7375] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Zaubernde aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).	Telekinese [1]
Telekinese I (F)[4923] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann ein Objekt bis 0,5 Kg / Stufe mit einer Geschwindigkeit von 0,3m / Stufe / Sekunde bewegen, ohne schneller werden zu können. Wenn der Zaubernde aufhört, sich zu konzentrieren, verhält sich der Gegenstand wie unter dem Zauber Halten.	Berührung des Geistes [4]
Telekinese II (F)[7379] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.	Telekinese [5]
Telekinese II (F)[4927] R: 30m / D: 1min/St Wie Telekinese I, aber der Zaubernde kann bis zu 2,5 Kg pro Stufe bewegen.	Berührung des Geistes [8]
Telekinese III (F)[7389] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.	Telekinese [15]
Telekinese III (F)[4935] R: 30m / D: 10min/St Wie Telekinese I, aber der Zaubernde kann bis zu 5 Kg pro Stufe bewegen und die Dauer ist 10 Minuten pro Stufe.	Berührung des Geistes [20]
Telekinese verbessern (⅓St) (U)[14390] R: B / D: V Wenn der Zauber zusammen mit Halten oder Telekinese auf ein anorganisches, festes, lebloses Material gewirkt wird, kann die Massenbegrenzung um ein Drittel der Stufe des Zaubernden erhöht werden, aber die Geschwindigkeit des Objekts wird um einen ähnlichen Betrag von 30cm pro Sekunde reduziert. Der Zaubernde muss während der Dauer des Zaubers konzentriert bleiben und die Zielmasse berühren. Das Ziel darf nicht mit anderen Objekten verbunden sein.	Materialtransport [9]
Telekinese verbessern (5St) (U)[14397] R: B / D: V Wie Telekinese verbessern (⅓St), außer dass die Massenbegrenzung mit dem Fünffachen der Stufe des Zaubernden multipliziert werden kann.	Materialtransport [20]
Telekinese verbessern (St) (U)[14396] R: B / D: V Wie Telekinese verbessern (⅓St), außer dass die Massenbegrenzung mit der Stufe des Zaubernden multipliziert werden kann.	Materialtransport [15]
Telekinesetanz I (F)[14153] R: 3m/St / D: 1KR/St (C) Der Zaubernde kann beliebig viele Objekte mit einer Gesamtmasse von bis zu 500g pro Stufe (5 Massenfaktoren auf Stufe 5) mit einer Grundgeschwindigkeit von 30cm pro Sekunde bewegen. Die Geschwindigkeit der Objekte kann für jede Verringerung um einen Massenfaktor (500g) verdoppelt werden.	Ferntanz [5]
Telekinesetanz II (F)[14157] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C) Wie Telekinesetanz I, außer dass dieser Zauber bis zu 1,5kg pro Stufe (10 Massenfaktoren auf Stufe 10, insgesamt 15kg) zulässt.	Ferntanz [10]
Telekinesetanz IV (F)[14161] R: 3mR/St / D: 1Kr/St (C) Wie Telekinesetanz I, außer dass dieser Zauber bis zu 2,5kg pro Stufe (15 Massenfaktoren auf Stufe 15, insgesamt 37,5kg) zulässt.	Ferntanz [15]
Telekinesetanz V (F)[14166] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C) Wie Telekinesetanz I, außer dass dieser Zauber bis zu 5kg pro Stufe (25 Massenfaktoren auf Stufe 25, insgesamt 125kg) zulässt.	Ferntanz [25]
Telepathie (I *)[3370] R: 15km/St / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [20]
Telepathie (I *)[3360] R: 15m/St / D: C Solange sich der Zaubernde konzentriert, kann er Stimme des Geistes und Zuhören benutzen. Wenn mehr als 30 Meter zwischen dem Zaubernden und dem Ziel liegen, muss das Ziel durch Geist speichern bekannt sein.	Kommunikation [10]
Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.	Wahrnehmung der Grundmagie [10]
Telepathie I (M)[4929] R: 3m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde kann die Oberflächengedanken des Ziels lesen. Gelingt der WW um > 25, so bemerkt es, was versucht wird. Besteht der Kontakt, ist die Reichweite 3m pro Stufe.	Berührung des Geistes [10]
Telepathie II (M)[4934] R: 3m / D: 1min/St(C) Wie Telepathie I, aber mit Dauer 1 Minute pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 15m pro Stufe.	Berührung des Geistes [15]
Telepathie III (M)[4937] R: 3m / D: 10min/St(C) Wie Telepathie I, aber mit Dauer 10 Minuten pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 30m pro Stufe.	Berührung des Geistes [30]
Telepathie(I *)[3364] R: 1,5km/St / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Kommunikation [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Teleport unterbrechen (F)[3283] R: S / D: 1min/St Dieser Zauber verhindert jeglichen Transportvorgang, bei dem sich etwas auflöst und rematerialisiert (Teleport, Tür, usw.). Das Muster des Transportvorgangs wird verzerrt (Patzer mit dreifachem Aufschlag, egal was herauskommt, Transport ist fehlgeschlagen).	Befestigungen meistern [40]
Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: - Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.	Erhabene Brücke [16]
Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: - Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.	Erhabene Brücke [18]
Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: - Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.	Erhabene Brücke [20]
Teleportation I (F)[4267] R: 3m / D: - Wie Tür (30m), mit Reichweite 15km pro Stufe. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.	Erhabene Brücke [10] und Fortbewegung [12]
Teleportation III (F)[4270] R: 3m / D: - Wie Teleporation I, betrifft aber bis zu drei Ziele.	Erhabene Brücke [13] und Fortbewegung [20]
Teleportationsschutz I †[16099] R: B / D: P Der Teleportations-Zauber versagt, wenn er den Widerstandswurf gegen den Schutzkreiszauber nicht schafft. Der Zaubernde bewegt sich dann nicht. Anmerkung: Teleportations-Zauber umfasst alle Teleportations-, Portal-, Distanzloser Schritt, ...-Zauber, mit denen der Zaubernde sich an einen anderen Ort versetzen kann.	Schutz für Festungen [8]
Teleportationsschutz II †[16104] R: B / D: P Wie Teleportationsschutz I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [13]
Teleportationsschutz III †[16109] R: B / D: P Wie Teleportationsschutz I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [18]
Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P(1hC) Dieser Zauber versetzt den Zaubernden in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.	Erhabene Brücke [10] und Fortbewegung [12]
Teleportieren (F)[15972] R: B / D: V Ermöglicht einem belebten Objekt/einer belebten Kreatur per Teleportation zu seinem/ihrem Schöpfer zurückzukehren. Dieser Zauber hält so lange an, bis er aufgehoben wird, der Zaubernder stirbt, der Gegenstand zum Zaubernden zurückkehrt oder der Gegenstand zerstört wird.	Meister des Belebens [20]
Teleskop (F)[8177] R: S / D: 1min/St Vergrößert den Horizont um das 10-fache. +50 auf Wahrnehmungswürfe für entfernte Sachen.	Gesetz des Segelns [10]
Temperatur kontrollieren (F)[6319] R: 3m / D: 1h/St Der Zaubernde kann die Umgebungstemperatur in 15 m Umkreis um 0,5 °C pro Stufe erhöhen oder erniedrigen.	Wetter meistern [8]
Temperatur kontrollieren (F)[6292] R: 3m/St / D: 10min/St Der Zaubernde kann die Temperatur in einem Gebiet von 30 cm Radius pro Stufe um ± 1 °C / Stufe ändern.	Wege des Überlebens [4]
Temperatur kontrollieren (U)[8113] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann seine Körpertemperatur um 0,5 °C pro Stufe verändern.	Körper meistern [16]
Temperatur widerstehen (F)[8033] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde widersteht normalen Schmiedetemperaturen. So kann der Zaubernde mit sehr heißen (kalten) Werkzeugen arbeiten, neben einer Esse (Hitze- wie Kälte-) stehen.	Schmieden [7]
Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Zaubernden ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Zaubernder der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.	Körper erhalten [5]
Temperatursphäre (3m r) (D c)[6845] R: 3mR / D: C Jeder in der Sphäre haben die Boni von entweder Hitze oder Kälte widerstehen. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [8]
Temperatursphäre (6m r) (D c)[6850] R: 3mR / D: C Jeder in der Sphäre haben die Boni von entweder Hitze oder Kälte widerstehen. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [15]
Temporärer Knotenpunktspeicher (I)[27726] R: S / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Erdknotenpunkt vorübergehend zu speichern. Der temporäre Knotenpunktspeicher kann nicht mit einem anderen Zaubernden „geteilt" werden. Es dauert 5 Minuten, bis der Knoten als vorübergehend gespeichert gilt.	Erdknoten Fokus [7]
Tentakel (F*)[19428] R: S / D: 1min/St Zwei schwarze Tentakel wachsen aus den Seiten des Zaubernden. Jeder Tentakel ist 3m lang und kann für einen Festhalten-Angriff mit einem zusätzlichen Bonus von +40 (Poolberechnung wie bei Stachel) verwendet werden. Jeder Tentakel hat eine Stärke von 100.	Üble Veränderungen II [10]
Test (I)[6290] R: S / D: - Der Zaubernde bestimmt in einem Gebiet von 10 m2 / Stufe die Tiefe von Wasser bzw. die Tragfähigkeit von Eis, Schnee, Matsch o.ä.	Wege des Überlebens [3]
Testen (F)[3801] R: S / D: - Der Zaubernde findet heraus, welchen Effekt bestimmte Umstände auf ein Ziel haben werden. (Wie lange hält die Schale eine Säure, wie molar muß die Säure sein...). Dieser Spruch gibt nur Wahrscheinlichkeiten an (und die auch nur, wenn dem Gegenstand ein WW gegen die Stufe des Zaubernden mißlingt), nichts ist garantiert.	Wege des Experimentierens [15]
Text analysieren (I)[16314] R: B / D: - Der Zaubernde weiß, ob ein Text verflucht ist, in welcher Sprache er verfasst ist und andere allgemeine Informationen; versteht jedoch nur grundlegende Konzepte des Textes.	Heilige Vision [4]
Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.	Wege der Erforschung [2] , Untersuchungen [2] und Gesetz des Forschens [2]
Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St(C) Wie Text analysieren I, der Zaubernde versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)	Untersuchungen [5] , Gesetz des Forschens [6] und Wege der Erforschung [7]
Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St(C) Wie Text analysieren I, aber der Zaubernde versteht alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).	Untersuchungen [8] , Gesetz des Forschens [14] und Wege der Erforschung [15]
Textanalyse I (I)[15751] R: S / D: 1min/St(C) Die Zaubernde kann Texte in einer unbekannten Sprache lesen, versteht jedoch nur grundlegende Konzepte daraus.	Analysen [1]
Textanalyse I (PI)[14884] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann Texte in einer unbekannten Sprache lesen, versteht jedoch nur grundlegende Konzepte daraus. Der Zaubernde weiß, in welcher Sprache das Werk verfasst ist, und erkennt den Autor, wenn dieser bekannt ist oder der Zaubernde dessen Werk bereits gesehen hat.	Sprachen [2]
Textanalyse II (I)[15756] R: S / D: 1min/St(C) Wie Textanalyse I, jedoch mit einer vollständigen technischen Analyse (Wortschatz und Syntax), jedoch ohne Verständnis von Redewendungen (Jargon), Implikationen oder kulturellen Bezügen.	Analysen [6]
Textanalyse II (PI)[14889] R: S / D: 1min/St Wie Textanalyse I, außer dass eine vollständige technische Analyse (Wortschatz und Syntax) erfolgt, jedoch kein Verständnis für Redewendungen oder Fachjargon, Implikationen oder kulturelle Bezüge vermittelt wird.	Sprachen [7]
Textanalyse III (I)[15765] R: S / D: 1min/St(C) Wie Textanalyse I, außer dass alles außer den Implikationen bekannt ist (Antworten auf Rätsel sind nicht automatisch bekannt, aber dem Zaubernden können Hinweise zum Entschlüsseln gegeben werden).	Analysen [15]
Textanalyse III (I)[14896] R: S / D: 1min/St Wie Textanalyse I, außer dass alles außer den Implikationen bekannt ist (z. B. sind Antworten auf Rätsel oder Codes nicht automatisch bekannt).	Sprachen [14]
Textursprung I (P)[15845] R: S / D: C Der Zaubernde kann einen Text lesen und erkennen, ob er übersetzt wurde. Wenn ja, kann er die Originalsprache und möglicherweise den Autor identifizieren (sofern dieser berühmt ist oder der Zaubernde dessen Werk kennt).	Wissen aufnehmen [10]
Textursprung II (P)[15851] R: S / D: C Wie Textursprung I, außer dass der Zaubernde erkennen kann, wie oft der Text übersetzt wurde, in welche Sprachen er übersetzt wurde, wer die Übersetzer waren und wer der ursprüngliche Autor war.	Wissen aufnehmen [16]
Tick (M)[7588] R: 3m/St / D: P Ziel bekommt einen Tick (Zucken, Arme verschränken, mit der Hand durchs Haar fahren u.ä.). -5 auf alle Aktionen.	Psychose meistern [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tiefe Gedanken (I M c)[7728] R: 30m / D: 1KR/St(C) Wie Gedanken, aber der Zaubernde erfährt auch noch die Gründe und Gedankenmuster hinter den Oberflächengedanken.	Geist verschmelzen [10] und Visionen des Geistes [10]
Tiefe Inschrift I (F)[14784] R: B / D: 24h Bewirkt, dass der nächste Kristallrune-Zzauber des Zaubernden mehrfach (zweimal) verwendet werden kann, bevor die Kristallrune verblasst.	Kristallrunenstein [9]
Tiefe Inschrift II (F)[14794] R: B / D: 24h Wie Tiefe Inschrift I, außer dass die Kristallrune dreimal verwendet werden kann, bevor sie verblasst.	Kristallrunenstein [19]
Tiefe Inschrift III (F)[14797] R: B / D: 24h Wie Tiefe Inschrift I, außer dass die Kristallrune viermal verwendet werden kann, bevor sie verblasst.	Kristallrunenstein [30]
Tiefe Schatten[15927] R: B / D: 24h Mit diesem Zauberspruch kann eine Tätowierung geschaffen werden, die eine Wirkung auf einer höheren Ebene entfaltet, als es die Gesamtzahl der Quadratzentimeter normalerweise erlauben würde. Er muss einmal pro Tag zusammen mit den anderen Zaubersprüchen, die in der Tätowierung verwendet werden, gewirkt werden, wodurch auch die Zeit bis zur Fertigstellung verlängert wird. Für jede weitere Woche Verlängerung, kann der Tattoo oder Tattoostab-Spruch auf einem Muster eingraviert ist, das 10cm² kleiner als normalerweise erforderlich ist. Die Grenze hierfür ist, dass jede Tätowierung mindestens eine Größe von 10cm² haben muss. (Wenn also "Tätowierungszauberstab II" mit „Tiefe Schatten“ erstellt wird, und zusätzlich fünf Wochen Einschreibezeit hinzugefügt werden, kann die Tätowierung auf 50cm² reduziert werden).	Magische Tätowierungen [30]
Tiefenerde-Empathie (I)[14632] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann die Gedanken und Emotionen der Tiefenerde verstehen und visualisieren.	Eingebungen der tiefen Erde [10]
Tiefenerdgeist beschwören (FM)[14636] R: 3m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 1 Tiefenerdgeist (DE) beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der Tiefenerdgeist innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers bleiben.	Eingebungen der tiefen Erde [14]
Tiefenprobe (I*)[14453] R: V / D: - Wie Dicke / Tiefe schätzen, außer dass jede beliebige Ebene gescannt werden kann. Beispiel: Gibt es Höhlen unter dem Grund des Sees? Oder wie dick ist die Wand auf der anderen Seite des Raumes hinter dieser Wand?	Wege des Schätzens [20]
Tiefer Anker I[16042] R: B / D: V Wenn dieser Zauber auf die Matrix eines Gegenstands gewirkt wird, bevor der Zauber Talisman gewirkt wird, erhält die Matrix die Fähigkeit, in dem Gegenstand zu verbleiben, an dem sie verankert wurde, nachdem der zugehörige Talisman-Effekt verblasst ist. Ein Abdruck vom Talisman-Effekt bleibt in der leeren Matrix erhalten, so dass sie langsam den exakt gleichen Talisman-Effekt regeneriert, den sie zuvor getragen hat. Wenn die Wirkung von Talisman, der Tiefer Anker 1 besitzt, ausgelöst wird, setzt sich diese nach einer Woche selbst zurück. Jedes Mal, wenn Talisman durch den Effekt Tiefer Anker I regeneriert wird, verliert er 50% seines Widerstandswurfs (der bei der Herstellung erzeugte MAW), abgerundet. Wenn er einen Widerstandswurf auf Angriffsstärke der Stufe 1 erreicht, verschwindet der Effekt Tiefer Anker und der Talisman (Gegenstand) löst sich nach dem nächsten Blockierungsversuch auf. (Z.B.: Ein Talisman X mit Effekt Tiefer Anker 1, der mit einem MAW 20 erschaffen wurde, braucht 1 Woche, um sich zu regenerieren, wenn er das erste Mal geblockt hat. Danach hat er einen Widerstandswurf mit MAW 10; die nächste Regeneration lässt ihn auf MAW 5 stehen; die nächste auf MAW 2; die letzte Regeneration reduziert ihn auf einen Ein-Schuss-Zauber mit MAW 1.) Nachdem sich ein Talisman mit Tiefer Anker zum ersten Mal regeneriert hat, wird die Matrix instabil, so dass sich der Talisman jedes Mal, wenn er aktiviert wird, um einen Zauber zu blockieren, etwas weiter auflöst, selbst dann, wenn der Zauber abgewendet wurde. (Tief verankerte Talismane sind also viel schwächer als normale Talismane, sobald sie sich nach ihrem ersten Fehlschlag regenerieren). Wichtig: Tiefe Verankerung darf nicht zu einer Matrix hinzugefügt werden, die Geschichteter Talisman besitzt.	Talismane [13]
Tiefer Anker II[16046] R: B / D: V Wie Tiefer Anker I, mit dem Unterschied, dass sich der Talisman einen Tag nach dem Verblassen regeneriert und es schwieriger ist, diesen Zauber in die Matrix eines Gegenstands einzubringen (siehe "Erschaffung von Talismane").	Talismane [17]
Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: - Der Zaubernde kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.	Bewegungen [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tier rufen (F)[4782] R: 1,5km/St / D: - Der Zaubernde kann ein bestimmtes Tier rufen. Wenn es diesem irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.	Meister der Tiere [12] , Natur meistern [13] und Tiere meistern [14]
Tier-Glücksbringer † (FD)[19304] R: B / D: V Dieser Glücksbringer gewährt einen Bonus in Höhe der Stufe des Erstellers gegen alle Angriffe, die von Tieren gegen ihn ausgeführt werden. Die Herstellung des Glücksbringers dauert einen Tag pro Stufe. Hinweis: Der Zaubernde kann einen Glücksbringer herstellen, dessen Stufe unter seiner eigenen liegt, wenn er dies wünscht. Die Herstellung dauert dann entsprechend weniger Tage (z. B. könnte ein Voodoo-Priester der Stufe 10 einen Glücksbringer der Stufe 1 in einem Tag herstellen).	Glücksbringer [2]
Tierbindung I (M)[19521] R: B / D: P Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, jeweils mit einem Tier einen Pakt zu schließen. Der Pakt ist ein Bündnis der Freundschaft und gegenseitigen Hilfe, und das Tier wird töten und sogar bereitwillig sein eigenes Leben opfern, um seinen Teil des Pakts zu erfüllen. Wenn eine der beiden Parteien getötet wird, erhält das überlebende Mitglied 1 Woche lang einen Malus von -30aaA, dann 1 Woche lang einen Malus von -20aaA und anschließend 1 Woche lang einen Malus von -10aaA, bis der Schock und die Trauer nachlassen. Die einzige Einschränkung dieses Zaubers besteht darin, dass das Ziel eine tierische Intelligenz haben muss. Die Wirkzeit dieses Zaubers beträgt 1 Stunde.	Tiere binden [3]
Tierbindung II (M)[19523] R: B / D: P Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber die Bindung eines zweiten Tieres ermöglicht.	Tiere binden [6]
Tierbindung III (M)[19526] R: B / D: P Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber die Bindung eines dritten Tieres ermöglicht.	Tiere binden [9]
Tierbindung IV (M)[19529] R: B / D: P Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber die Bindung eines vierten Tieres ermöglicht.	Tiere binden [12]
Tierbindung V (M)[19532] R: B / D: P Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber die Bindung eines fünften Tieres ermöglicht.	Tiere binden [15]
Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30mR / D: C Der Zaubernde kann ein Tier kontrollieren.	Gesetz der Natur [9]
Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann drei Tiere kontrollieren.	Gesetz der Natur [12]
Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann fünf Tiere kontrollieren.	Gesetz der Natur [18]
Tiere beschwören I (F M c)[6250] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c) Der Zaubernde kann ein Tier rufen. Solange er sich konzentriert, kontrolliert er das Tier. Das Tier ist ein zufälliger Vertreter einer bestimmten Spezies.	Tiere meistern [10]
Tiere beschwören I (FM)[4775] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Der Zaubernde beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies, dass sich innerhalb des Radius aufhält. Er kann es kontrollieren, solange er sich konzentriert..	Natur meistern [6] und Meister der Tiere [9]
Tiere beschwören II (FM)[16413] R: B / D: V Der Zaubernde kann bis zu 2 Tiere beschwören, die im Laufe von 3 Runden nach und nach erscheinen, um seinen Befehlen zu folgen. Sie bleiben bis zu 10 Minuten pro Stufe und befolgen variable Anweisungen (die nur durch mindestens 1 Runde Konzentration geändert werden können) oder bis sie 1 Aufgabe erfüllt haben. Die allgemeine Art der Kreatur kann vom Zaubernden festgelegt werden, aber welche Kreatur exakt beschworen wird, sollte zufällig bestimmt werden (z. B. könnte der Zaubernde vier Beine und Hufe festlegen und ein Zebra, ein Pferd oder ein Kamel erhalten).	Kreise der Beschwörung [2]
Tiere beschwören III (F M c)[6253] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c) Wie oben, aber für drei Tiere.	Tiere meistern [13]
Tiere beschwören III (FM)[16232] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Wie Tiere beschwören I, außer dass der Zaubernde 3 Tiere beschwören und kontrollieren kann.	Meister der Tiere [11]
Tiere beschwören V (F M c)[6257] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c) Wie oben, wirkt aber auf fünf Ziele.	Tiere meistern [17]
Tiere beschwören V (FM)[16416] R: B / D: V Wie Tiere beschwören II, außer dass die Gesamtstufe der Tiere 5 beträgt.	Kreise der Beschwörung [5]
Tiere beschwören V (FM)[16235] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Wie Tiere beschwören I, außer dass der Zaubernde 5 Tiere beschwören und kontrollieren kann.	Meister der Tiere [14]
Tiere beschwören X (F M c)[6260] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c) Wie oben, wirkt aber auf zehn Ziele.	Tiere meistern [20]
Tiere beschwören X (FM)[16421] R: B / D: V Wie Tiere beschwören II, außer dass die Gesamtstufe der Tiere 10 beträgt.	Kreise der Beschwörung [10]
Tiere beschwören X (FM)[4787] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Wie Tiere beschwören I, außer dass der Zaubernde 10 Tiere beschwören und kontrollieren kann.	Natur meistern [18] und Meister der Tiere [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tiere bezaubern (M)[6660] R: 30m / D: 1h/St Ein Tier glaubt, der Zaubernde wäre ein guter Freund.	Inspiration/ Eingebung [1] und Verlockungen [8]
Tiere finden (I)[6246] R: 1,5kmR / D: - Der Zaubernde findet Mitglieder einer bestimmten Tierart im Radius, oder erfährt, welche Tiere im Radius anwesend sind.	Tiere meistern [6]
Tiere heilen (H)[16152] R: 3m / D: P Der Zaubernde heilt an einem Tier alle mit nicht tödlichen Schäden und stellt einen gesunden und kräftigen Zustand wieder her.	Anreicherung [25]
Tiere meistern (3m/St) (F)[16238] R: 3m/St / D: C Wie Tiere meistern I, aber der Zaubernde kontrolliert alle Tiere einer beliebigen Spezies in 3m pro Stufe Umkreis.	Meister der Tiere [25]
Tiere meistern (F)[4785] R: 30m / D: 1min/St Wie Tiere meistern I, aber der Zaubernde kontrolliert alle Tiere einer beliebigen Spezies in 30m Umkreis.	Meister der Tiere [15] und Natur meistern [16]
Tiere meistern I (F)[4776] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kontrolliert die Handlungen eines Tieres.	Meister der Tiere [5] und Natur meistern [7]
Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.	Tiere meistern [5] und Gesetz des Vertrauten [6]
Tiere meistern III (M c)[6251] R: 30m / D: C Wie oben, wirkt aber auf drei Ziele.	Tiere meistern [11]
Tiere meistern III (M)[16231] R: 30m / D: C Wie Tiere meistern I, außer dass der Zaubernde 3 Tiere kontrollieren kann.	Meister der Tiere [10]
Tiere meistern V (F)[4780] R: 30m / D: 1min/St Wie Tiere meistern I, außer dass der Zaubernde 5 Tiere kontrollieren kann.	Natur meistern [11] und Meister der Tiere [13]
Tiere meistern V (M c)[6255] R: 30m / D: C Wie oben, wirkt aber auf fünf Ziele.	Tiere meistern [15]
Tiere studieren (I)[3742] R: 1,5m/St / D: 1min Der Zaubernde studiert und behält die Form und Struktur eines Tieres für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.	Wege der Körperveränderung [2]
Tiere wiederbeleben (H)[6258] R: 3m / D: P Wie oben, mit +0,5 pro Tag des Todes Aufschlag auf den Lebensenergiewurf und ohne Erholungszeit.	Tiere meistern [18]
Tiere wiederbeleben (H)[6252] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann ein totes Tier erwecken, indem er die Seele zurückholt. Die Seele muß noch existieren und es darf nicht länger als ein Jahr tot sein. Um Wiedererweckt zu werden, muß gegen die Lebensenergie des Tieres gewürfelt werden, aber es wird 2 für jeden Tag, den es tot ist addiert. Opfer muß sich 20x die Zeit, die es tot ist, erholen (-100 auf alle Eigenschaften).	Tiere meistern [12]
Tieremphatie c[16229] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann die Gedanken und Emotionen eines beliebigen Tieres verstehen und/oder visualisieren.	Meister der Tiere [8]
Tierfassade (F)[6938] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzenfassade, außer dass der Zaubernde als eine beliebige Tierart erscheint.	Schutz der Natur [6]
Tierfassade (F)[3746] R: S / D: 10min/St Wie Pflanzenfassade, aber der Zaubernde erscheint als Tier.	Wege der Körperveränderung [6] , Formen der Natur [6] und Verkleidungen der Natur [13]
Tierform (F)[6941] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzenform, aber der Zaubernde nimmt die Form eines Tieres an. Er hat allerdings nicht die Fähigkeit des Tieres.	Verkleidungen der Natur [25]
Tierform (F)[3754] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann die Form eines studierten Tieres annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie dieses). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren. Er bekommt allerdings nicht die Fähigkeiten des Tieres (Sinne, Schnelligkeit o.ä.).	Formen der Natur [13] und Wege der Körperveränderung [14]
Tierfruchtbarkeit (H)[16144] R: 3m / D: 1Brut Beseitigt Unfruchtbarkeit und sorgt für Empfängnis.	Anreicherung [9]
Tiergedanken (P c)[6939] R: S / D: C Wie leere Gedanken, aber der Zaubernde kann sich bewegen und seine Gedanken wirken wie die eines Tieres.	Verkleidungen der Natur [15] und Formen der Natur [15]
Tiergestalt (F)[16200] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzengestalt, außer dass der Zaubernde die physische Gestalt eines beliebigen Tieres annehmen kann; die physischen Fähigkeiten des Tieres werden nicht übertragen.	Schutz der Natur [15]
Tierkenntnis (I)[28586] R: B / D: - Der Zaubernde lernt die Natur und Geschichte eines beliebigen Wesens mit „tierischer Intelligenz” kennen.	Wissen über Fremdartige [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tierkontrolle I (M*)[15237] R: 30m / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen eines Tieres zu kontrollieren.	Wege der Tiere [3]
Tierkontrolle II (M*)[15240] R: 30m / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu zwei Tieren zu kontrollieren.	Wege der Tiere [6]
Tierkontrolle III (M*)[15243] R: 30m / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu 3 Tieren zu kontrollieren.	Wege der Tiere [9]
Tierkontrolle V (M*)[15246] R: 30m / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu 5 Tieren zu kontrollieren.	Wege der Tiere [12]
Tierkontrolle X (M*)[15250] R: 30m / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu 10 Tieren zu kontrollieren.	Wege der Tiere [20]
Tierkrankheiten heilen (H)[16148] R: 3m / D: P Beseitigt Krankheiten (Widerstandswurf) von einem Tier.	Anreicherung [13]
Tiermanifestation (F)[15187] R: 15m / D: 1min/St Dieser Zauber ermöglicht es dem Geist, die physische Form eines beliebigen Tieres anzunehmen, einschließlich seines Geruchs, seiner Geräusche, seines Aussehens und seiner Haptik. Ein solcher manifestierter Geist muss weder essen/ trinken/atmen, noch leidet er unter Erschöpfung/Krankheit. Er erhält die physischen Angriffe und Eigenschaften dieses Tieres. In dieser Form kann der Geist durch normale Waffen oder Zauber verletzt werden. Obwohl der Geist eine Tierform annimmt, behält er seine eigene Natur, seinen Willen und seine Intelligenz, falls vorhanden. (Aus diesem Grund kann der Spielleiter entscheiden, dass die Manifestation nicht im Widerspruch zur Natur des Geistes stehen sollte.) Nach Ablauf der Zauberdauer kehrt er zu einer völlig körperlosen Wesenheit zurück. Von allen Manifestationszaubern verleiht dieser Typ dem Geist eine verbesserte physische Existenz und verursacht daher die größte Verunreinigung.	Manifestierung des Geistes [20]
Tiermeister I (M*)[15239] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann 1 Tier meistern, das dann seinen Befehlen folgt (vorausgesetzt, es kann ihn verstehen, wenn er über Tiersprache mit ihm kommuniziert). Das Tier bleibt „gezähmt”, bis es mehr als 30m pro Stufe von ihm entfernt oder außer Sichtweite ist (je nachdem, was weiter entfernt ist); in beiden Fällen führt es den letzten Befehl aus, den es erhalten hat.	Wege der Tiere [5]
Tiermeister II (M*)[15242] R: 3m / D: P Wie Tiermeister I, aber für zwei Tiere.	Wege der Tiere [8]
Tiermeister III (M*)[15245] R: 3m / D: P Wie Tiermeister I, aber für drei Tiere.	Wege der Tiere [11]
Tiermeister V (M*)[15248] R: 3m / D: P Wie Tiermeister I, aber für fünf Tiere.	Wege der Tiere [14]
Tiermeister X (M*)[15251] R: 3m / D: P Wie Tiermeister I, aber für zehn Tiere.	Wege der Tiere [25]
Tierortung (I)[16227] R: 1,5km / D: - Der Zaubernde kann Mitglieder einer beliebigen Tierart orten oder herausfinden, welche Tierarten sich in der Umgebung befinden.	Meister der Tiere [6]
Tierschlaf I (M)[6241] R: 30m / D: 1min/St Läßt jedes nicht-hominoide Tier in Schlaf fallen. Wirkt nicht bei verzauberten oder "intelligenten" Tieren.	Tiere meistern [1] und Meister der Tiere [1]
Tierschlaf III (M)[4771] R: 30m / D: 1min/St Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.	Natur meistern [2] , Meister der Tiere [4] und Tiere meistern [4]
Tiersicht (100m) (P)[15533] R: 100m / D: C Wie Tiersicht (30m), aber mit Reichweite 100m.	Wahrnehmung durch andere [6]
Tiersicht (150m) (P)[15536] R: 150m / D: C Wie Tiersicht (30m), aber mit Reichweite 150m.	Wahrnehmung durch andere [11]
Tiersicht (30m) (P)[15530] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann durch die Augen jedes nicht intelligenten Tieres in Reichweite sehen. Das Tier muss sichtbar sein oder mittels Gegenwart oder Mentales Muster speichern & Finden lokalisiert werden (nur für den ersten Kontakt).	Wahrnehmung durch andere [1]
Tiersinne (1,5km/St) (P)[15540] R: 1,5km/St / D: C Wie Tiersinne (30m), aber mit Reichweite 1500m pro Stufe.	Wahrnehmung durch andere [20]
Tiersinne (100m) (P)[15534] R: 100m / D: C Wie Tiersinne (30m), aber mit Reichweite 100m.	Wahrnehmung durch andere [8]
Tiersinne (150m) (P)[15538] R: 150m / D: C Wie Tiersinne (30m), aber mit Reichweite 150m.	Wahrnehmung durch andere [13]
Tiersinne (30m) (P)[15531] R: 30m / D: C Wie Tiersicht (30m), außer dass alle Sinne des Tieres genutzt werden können.	Wahrnehmung durch andere [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde versteht und spricht die Sprache einer Tierart.	Tiere meistern [3] , Gesetz der Natur [7] und Pfade beherrschen [10]
Tiersprache (I)[4773] R: 3m / D: 1min/St Der Zaubernde "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.	Meister der Tiere [3] und Natur meistern [4]
Tiersprache I (I)[15236] R: S / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprache einer Tierart zu verstehen und zu sprechen.	Wege der Tiere [2]
Tiersprache II (I)[15238] R: S / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen zweier Tierarten zu verstehen und zu sprechen.	Wege der Tiere [4]
Tiersprache III (I)[15241] R: S / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen von drei Tierarten zu verstehen und zu sprechen.	Wege der Tiere [7]
Tiersprache V (I)[15244] R: S / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen von fünf Tierarten zu verstehen und zu sprechen.	Wege der Tiere [10]
Tiersprache VII (I)[15247] R: S / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen von sieben Tierarten zu verstehen und zu sprechen.	Wege der Tiere [13]
Tierstab (F c)[6136] R: B / D: 1min/St(c) Verwandelt den Stab in ein Tier mit max. 200 % der Masse des Zaubernden, das als Vertrauter (sh. Geschl. Grundmagie Tore meistern behandelt wird. Darf keine fliegende Kreatur sein.	Druidenstab [10]
Tierstab ▵ (F)[19961] R: B / D: 1min/St Verwandelt den Stab des Zaubernden in ein beliebiges Tier oder eine legendären Kreatur mit tierischer Intelligenz (keine magischen Fähigkeiten außer vielleicht Fliegen). Die Masse der Kreatur darf nicht höher sein als (50 % der Masse des Zaubernden) x Stufe. Das Tier wird wie ein Vertrauter behandelt (siehe Vertrauter in der Liste der geschlossenen Grundmagie Tore meistern).	Wizardstab [18]
Tierwachstum x2 (F)[4788] R: 3m / D: 1min/St Läßt ein Tier innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.	Natur meistern [19]
Tierwissen (I)[3744] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erhält Informationen über ein studiertes Tieres.	Wege der Körperveränderung [4]
Tigerhaut (F)[6272] R: S / D: 1min/St Die Haut des Zaubernden hat die Stärke der Haut des Tigers (RS 4 gegen Magie).	Tierfähigkeiten [9]
Tigerpranke (F)[6274] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann eine Attacke mit der Hand machen: Pool ist Stufe x 3, TP wie bei waffenloser Kampf, Schläge mit der Handkante.	Tierfähigkeiten [11]
Tinte herstellen (F)[8404] R: B / D: P Der Zaubernde kann mit den entsprechenden Materialien 1 Unze / Stufe Tinte herstellen. Tinte ist unlöslich, permanent und von einer beliebigen Farbe.	Bibliothek meistern [5]
Tod analysieren (I)[4210] R: B / D: - Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.	Gesetz des Forschens [13] , Wege der Erforschung [14] und Untersuchungen [25]
Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.	Wege der Entdeckung [11]
Tod meistern (M)[15608] R: 15m / D: - Das Ziel muss widerstehen oder sterben.	Tod meistern [50]
Tod vortäuschen (U *)[8235] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde fällt in eine Trance und erscheint tot (kein Puls, keine Atmung, Körpertemperatur sinkt usw.). Der Zaubernde kann festlegen, daß er nach bis zu Stufe Minuten wieder aufwacht. Nur Zauber können ihn vorher aufwecken.	Gesetz des Kriegers [20]
Tod vortäuschen (U)[8102] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde kann Puls, Atmungsrate, Hauttemperatur, seine Reflexe usw. senken / unterdrücken, bis er für tot gehalten wird (-75 auf Versuche, Leben festzustellen).	Körper meistern [6]
Todesanalyse (I)[15764] R: B / D: - Gibt Informationen über den Tod einer Kreatur oder eines Wesens, z. B. wie (Waffe, Zauber, Krankheit, Gift usw.) und wann (innerhalb von 1 Tag/Stufe des Zaubernden, wenn keine Leiche vorhanden ist, keine zeitliche Begrenzung, wenn die Leiche vorhanden ist).	Analysen [14]
Todesball (U *)[3984] R: S / D: 1AT Jeder krit. Treffer, den der nächste Ballangriff des Zaubernden verursacht, ist automatisch `E`, aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)	Zauber formen [30]
Todesbolzen (U *)[3983] R: S / D: 1AT Jeder krit. Treffer, den der nächste Bolzenangriff des Zaubernden verursacht, ist automatisch `E`, aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)	Zauber formen [25]
Todesfluch (F)[19460] R: 30m / D: P Kritische Treffer einer bestimmten Art von Kreatur (nach Wahl des Zaubernden) töten das Ziel.	Dunkle Flüche [20]
Todeskunde (I)[15768] R: B / D: - Wie Todesanalyse, außer dass der Zaubernde ein visuelles Bild des Mörders und einen vagen Grund für den Tod erhält (z. B. Rache, Raub, Unfall usw.).	Analysen [18]
Todesschutzzauber (D)[15017] R: B / D: 24h Wie Benomenheitsschutzzauber, außer dass das Ziel einen E kritischen Treffer eines vom Zaubernden wählbaren Typs bekommt.	Gesetz der Schutzzauber [25]
Todessuche (F M)[6995] R: 3m / D: V Wenn dem Feind der Widerstandswurf mißlingt, kann der Zaubernde ihm eine Aufgabe geben. Gelingt sie ihm nicht, so erhält er 2-12 krit. Treffer `E` nach Wahl des Zaubernden.	Wege der Erzfeinde [17]
Todestreffer (E)[3323] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferpunkte auf der Angriffstabelle Licht, aber er verursacht automatisch einen krit. Treffer `E` Elektrizität.	Elektrizität [19]
Todeswunsch (F)[19457] R: 30m / D: P Das Ziel kann beim Parieren nur bis zur Hälfte seines Paradewertes einsetzen.	Dunkle Flüche [17]
Tödliche Attacke (U)[7827] R: S / D: 1KR Dieser Spruch kann (muß nicht) vor einem Kampf-Zauber gesprochen werden. Der Pool für seine nächste Attackeserie wird verdoppelt.	Kampf [20]
Tödliche Kanäle (F)[14945] R: B / D: V / WW:-20 Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie kann nur durch Wiederbelebung zurückgebracht werden.	Zeichen der Macht [20]
Tödliche Umkehr (F)[26103] R: 3m / D: P Der Körper des Opfers wird von innen nach außen gestülpt, beginnend mit dem Mund, durch den der Rest des Körpers gezogen wird. Eine Heilung erweist sich naturgemäß als extrem schwierig bis unmöglich. Der gesamte Vorgang dauert normalerweise 6 Runden.	Schwarze Magie [32]
Tödlicher Fokus I (F)[14674] R: B / D: V Wenn ein Elementarangriff gewirkt und durch einen mit diesem Zauber vorbereiteten Kristall fokussiert wird, wird der durch den Angriff verursachte Schaden verdoppelt. Der Zaubernde muss einen Edelstein in der entsprechenden Farbe finden (z. B. Rubin für Feuer usw.) und ihn mehrere Tage lang vorbereiten, entsprechend der Stufe des zu fokussierenden Elementarzauber. Der Edelstein muss den 10-fachen Wert der Stufe des Elementarzauber in Gold haben, sonst funktioniert er nicht. Ein Fokus kann nur für eine Art von Elementarzauber verwendet werden und kann nur so oft eingesetzt werden, wie es der Stufe des Zaubernden entspricht, der ihn hergestellt hat.	Gesetz der Kristalle [6]
Tödlicher Fokus II (F)[14683] R: B / D: V Wie Tödlicher Fokus I, nur dass der Schaden verdreifacht wird und der Kristall doppelt so lange hält.	Gesetz der Kristalle [15]
tödlicher Glücksbringer † ¥ (F)[19312] R: B / D: V Dieser tödliche Glücksbringer wirkt gegen ein bestimmtes Ziel. Das Ziel erleidet einen Malus in Höhe der Stufe des Glücksbringer-Herstellers auf alle magischen Angriffe des Herstellers (die Stufe des Herstellers wird z.B. vom Widerstandswert des Ziels abgezogen). Bei physischen Angriffen verringert sich der Pool bezüglich der Verteidigung (Ausweichen, Waffenparade) um die Stufe der Herstellers.	Glücksbringer [10]
Tödlicher Tanz I (U•)[14238] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, Kampfkunst in Verbindung mit jedem Tanz einzusetzen und erhält einen zusätzlichen Bonus von +10 auf alle waffenloser Kampf Pools. Dieser Zauber hält für die Dauer des Kampfes an und spiegelt die besonderen nicht-magischen Kampffähigkeiten des Zaubernden wider, der diese Liste verwendet.	Tödliche Tänze [3]
Tödlicher Tanz II (U•)[14242] R: S / D: V Wie Tödlicher Tanz I, außer dass der Zauber einen Bonus von +20 auf die waffenloser Kampf Pools gewährt.	Tödliche Tänze [8]
Tödlicher Tanz III (U•)[14246] R: S / D: V Wie Tödlicher Tanz I, außer dass der Zauber einen Bonus von +30 auf die waffenloser Kampf Pools gewährt.	Tödliche Tänze [13]
Tödlicher Tanz IV (U•)[14249] R: S / D: V Wie Tödlicher Tanz I, außer dass der Zauber einen Bonus von +40 auf die waffenloser Kampf Pools gewährt.	Tödliche Tänze [20]
Tollwut (F)[6364] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur wird das Opfer tollwütig. Nach 21 Tagen ohne Effekt setzt die Krankheit plötzlich ein. Die Organe verkrampfen sich, der Mund schäumt, er wird sehr durstig und aggressiv. Jeder, den er beißt oder kratzt, muß widerstehen, oder er bekommt die Krankheit. Nach Ausbruch der Krankheit stirbt er nach 5-7 Tagen.	Krankheiten [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tor[28459] R: 10m / D: 5min Der Zaubernde öffnet ein Tor zu einer anderen Ebene. Der Ankunftsort ist völlig zufällig. Der Zaubernde kann das Tor jederzeit während der Wirkungsdauer des Zaubers schließen. Wenn das Tor am Ende seiner Wirkungsdauer noch offen ist, würfle mit einem W10, um zu sehen, was passiert (alle genannten Modifikatoren sind kumulativ): 1-4: Das Tor schrumpft und verschwindet nach 3 Runden vollständig. 5-7: Das Tor schrumpft und hinterlässt eine Ebenenverbindung. Es werden keine weiteren Würfe mehr gemacht. 8: Das Tor bewegt sich bis zu 15 Metern in eine zufällige Richtung und schickt alle in seinem Weg zur Zielebene - dann verschwindet es. 9: Wie oben unter 8, aber nach der Bewegung würfle erneut (wende einen Modifikator von +1 an, bis das Tor schrumpft oder verschwindet). 10: Das Tor wächst zu einer Kugel mit einem Durchmesser von W30 + 30 dm und schrumpft dann wieder auf normale Größe. Würfle nach einer Runde erneut (wende einen Modifikator von +1 an, bis das Tor schrumpft/verschwindet). 11+: Ein Wesen/eine Kreatur aus einer anderen Ebene nutzt das Tor, um die Ebene zu besuchen, in der das Tor erschaffen wurde (d. h. in der Regel die Primärebene). Das Tor bricht zusammen, nachdem es genutzt wurde. Es erscheint das Wesen mit der höchsten Seltenheit aus Zufallsbegegnungen ohne Klima für Kreuzungspunkte zwischen den Dimensionen	Gesetz der äußeren Ebene [20]
Tor (F M)[6809] R: V / D: - Der Zaubernde kann jedes Wesen durch ein Tor zu sich holen. Ist das Wesen intelligent, muß es kommen wollen. Es erfährt die Einstellung des Zaubernden, sowie eine ungefähre Ahnung über Gründe und Wichtigkeit für das Tor.	Geisteranrufungen [50]
Tor erkennen[27206] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann feststellen, ob sich ein Tor in Reichweite befindet.	Arkanes Tor [2]
Tor finden[27208] R: 30m/St / D: - Der Zaubernde kann die genaue Entfernung und Richtung zu jedem beliebigen Tor in Reichweite bestimmen.	Arkanes Tor [3]
Tor öffnen oder schließen[27294] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde kann jedes geschlossene Tor gewaltsam öffnen oder jedes offene Tor schließen. Beim Schließen eines offenen Tores muss der Zaubernde einen Widerstandswurf gegen die Stufe des Erschaffers des Tores ablegen. Um ein geschlossenes Tor zu öffnen, muss der Zaubernde zunächst wissen, wo sich das Tor befindet. Wenn der Zaubernde ein Tor öffnet, bleibt es für bis zu einem Tag pro Stufe des Zaubernden offen. Ein geschlossenes Tor bleibt geschlossen, bis es von einem anderen Zaubernden wieder geöffnet wird.	Arkanes Tor [17]
Tor verankern[27298] R: 3m/St / D: P Wenn dieser Zauber auf ein bereits bestehendes Tor gewirkt wird, kann das Tor jeder Form von Veränderung widerstehen. Das heißt, ein so verankertes Tor wird von keiner Veränderung des Ortes, der Größe oder der Form usw. betroffen.	Arkanes Tor [19]
Tornado beschwören (F)[6215] R: 30m / D: V Erzeugt Wetterbedingungen in 1,5 km/St Umkreis, die einen Tornado erschaffen.	Natur beschwören [20]
Toröffnungen[27306] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann ein Tor bestimmen, mit dem er für die Dauer dieses Zaubers einmal pro Runde einen beliebigen Zauber dieser Liste unterhalb der Stufe 20 wirken kann.	Arkanes Tor [50]
Torpräsenz (I)[28420] R: S / D: 30mR Der Zaubernde ist sich aller Tore/Verbindungen zu anderen Ebenen innerhalb der Reichweite bewusst.	Gesetz der äußeren Ebene [1]
Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.	Wege der Öffnung [50]
Tortur (M)[19481] R: 3m/St / D: 1KR/St Verursacht dem Ziel so starke Schmerzen, dass seine effektive Erfahrungsstufe um die Hälfte reduziert wird. Alle Zauber, RRs, Manöver, Stufenboni usw. werden für die Dauer des Zaubers auf die neue Stufe festgelegt.	Wege der Grausamkeit [19]
Torweg[27304] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde „fixiert" ein Ende des Tors und kontrolliert das andere Ende nach Belieben, wobei er beliebige gespeicherte Positionen als Endpunkt verwendet. Der Zaubernde kann das Ziel des Tores einmal pro Runde ändern. Dieser Zauber hält so lange an, wie das betroffene Tor.	Arkanes Tor [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1Thema(C) Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Zaubernden so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.	Verstand meistern [17]
Totale Muskelregeneration (H S)[6447] R: S / D: P Der Heiler kann alle Muskeln in seinem Körper regenerieren, Die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [25]
Totale Sehnenregeneration (H S)[6448] R: S / D: P Der Heiler kann alle Sehnen in seinem Körper regenerieren, Die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [30]
Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Zaubernde völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.	Körper erhalten [50]
Tote beleben I (F c)[6366] R: 30m / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann tote Körper (bis 50% seiner eigenen Masse) beleben und ihn bewegen. Der Zaubernde muß sich auf die Bewegungen konzentrieren. Der Körper kann sich mit -25 bewegen und mit -20 kämpfen. Er darf max. 1 Tag tot sein. Belebte Tote sind Klasse I Untote.	Necromantie [1]
Tote beleben I (F)[15609] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann eine Leiche (innerhalb von 150 % seiner Masse) beleben und kontrollieren. Der Zaubernde muss sich konzentrieren, damit die Leiche Handlungen ausführen kann. Sie kann sich mit 0,5m/s bewegen und mit Pool-10 im Nahkampf kämpfen (TW1, Kr80, Ge30 => SK210, somit AT7, Pa4, KT3, TP 1W6). Der Pool und die Ge steigen pro Tote beleben Wert um 10, die Bewegungsweite um 0,2m/s.	Tote beleben [1]
Tote beleben II (F c)[6368] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Tote beleben I, nur kann der Zaubernde entweder zwei Tote kontrollieren oder einen mit -15/-10.	Necromantie [4]
Tote beleben II (F)[15611] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 2 entsteht. (B:0,7m/s, AT8, PA5, KT3, TP 1W6+1)	Tote beleben [3]
Tote beleben III (F c)[6371] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Tote beleben I, nur kann der Zaubernde entweder drei Tote kontrollieren oder einen mit -5/-0.	Necromantie [7]
Tote beleben III (F)[15613] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 3 entsteht. (B:0,9m/s, AT9, PA6, KT3, TP 1W8)	Tote beleben [5]
Tote beleben IV (F c)[6374] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Tote beleben I, nur kann der Zaubernde entweder vier Tote kontrollieren oder einen mit +5/+10.	Necromantie [10]
Tote beleben IV (F)[15615] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 4 entsteht. (B:1,1m/s, AT10, PA7, KT3, TP 1W8+1)	Tote beleben [7]
Tote beleben IX (F)[15625] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 9 entsteht. (B:2,1m/s, AT15, PA12, KT4, TP 2W8)	Tote beleben [17]
Tote beleben V (F c)[6376] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Tote beleben I, nur kann der Zaubernde entweder fünf Tote kontrollieren oder einen mit +10/+20.	Necromantie [12]
Tote beleben V (F)[15617] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 5 entsteht. (B:1,3m/s, AT11, PA8, KT3, TP 1W10)	Tote beleben [9]
Tote beleben VI (F c)[6378] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Tote beleben I, nur kann der Zaubernde entweder sechs Tote kontrollieren oder einen mit +15/+30.	Necromantie [14]
Tote beleben VI (F)[15619] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 6 entsteht. (B:1,5m/s, AT12, PA9, KT3, TP 1W10+1)	Tote beleben [11]
Tote beleben VII (F)[15621] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 7 entsteht. (B:1,7m/s, AT13, PA10, KT3, TP 1W12)	Tote beleben [13]
Tote beleben VIII (F)[15623] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 8 entsteht. (B:1,9m/s, AT14, PA11, KT3, TP 2W6)	Tote beleben [15]
Tote beschwören I (FM)[15633] R: 3m / D: 1KR/St Beschwört den Geist eines Verstorbenen. Wenn der Körper eingeäschert wurde, kann der Geist an einem beliebigen Ort beschworen werden. Andernfalls muss der Geist an dem Ort beschworen werden, an dem der Körper beigesetzt wurde. Der Geist bleibt 1 Runde lang und kann dann gehen und ist nicht mehr kontrolliert.	Tote beschwören [2]
Tote beschwören III (FM)[15636] R: 3m / D: 1KR/St Wie Tote beschwören I, außer dass drei Wesen der Stufe 1, ein Wesen der Stufe 2 und ein Wesen der Stufe 1 oder ein Wesen der Stufe 3 beschworen werden können.	Tote beschwören [5]
Tote beschwören V (FM)[15639] R: 3m / D: 1KR/St Wie Tote beschwören III, außer dass bis zu 5 Stufen beschworen werden können.	Tote beschwören [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tote beschwören VII (FM)[15642] R: 3m / D: 1KR/St Wie Tote beschwören III, außer dass bis zu 7 Stufen beschworen werden können.	Tote beschwören [11]
Tote beschwören X (FM)[15645] R: 3m / D: 1KR/St Wie Tote beschwören III, außer dass bis zu 10 Stufen beschworen werden können.	Tote beschwören [14]
Tote kontrollieren I (FM*)[15634] R: 30m / D: C Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Geist der Stufe 1 vollständig zu kontrollieren. Der Geist verschwindet, wenn der Zaubernde seine Konzentration aufgibt, und spricht nicht mit dem Zaubernden.	Tote beschwören [3]
Tote kontrollieren III (FM*)[15637] R: 30m / D: C Wie Tote kontrollieren I, außer dass drei Wesen der Stufe 1, ein Wesen der Stufe 2 und ein Wesen der Stufe 1 oder ein Wesen der Stufe 3 kontrolliert werden können.	Tote beschwören [6]
Tote kontrollieren V (FM*)[15640] R: 30m / D: C Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu 5 Stufen kontrolliert werden können.	Tote beschwören [9]
Tote kontrollieren VII (FM*)[15643] R: 30m / D: C Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu 7 Stufen kontrolliert werden können.	Tote beschwören [12]
Tote kontrollieren X (FM*)[15646] R: 30m / D: C Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu 10 Stufen kontrolliert werden können.	Tote beschwören [15]
Tote Seelen binden I (FM)[15610] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann eine tote Seele an eine Leiche binden. Die Seele belebt die Leiche in drei Runden und diese wird zu einem belebten Toten I oder einem anderen, zur Leiche passenden Untoten bis zur Stufe 1 (nicht Kategorie I!).	Tote beleben [2]
Tote Seelen binden II (FM)[15612] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 2 erschaffen wird.	Tote beleben [4]
Tote Seelen binden III (FM)[15614] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 3 erschaffen wird.	Tote beleben [6]
Tote Seelen binden IV (FM)[15616] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 4 erschaffen wird.	Tote beleben [8]
Tote Seelen binden IX (FM)[15626] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 9 erschaffen wird.	Tote beleben [18]
Tote Seelen binden V (FM)[15618] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 5 erschaffen wird.	Tote beleben [10]
Tote Seelen binden VI (FM)[15620] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 6 erschaffen wird.	Tote beleben [12]
Tote Seelen binden VII (FM)[15622] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 7 erschaffen wird.	Tote beleben [14]
Tote Seelen binden VIII (FM)[15624] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 8 erschaffen wird.	Tote beleben [16]
Totem Vertrauter (F)[15089] R: 3m / D: P Wie Vertrauter (z.B. auf der Zauberliste Tore meistern), mit dem Unterschied, dass der Zaubernde einen Geist-Totem erhält, der ihm hilft und ihn leitet. Der genaue Totem wird nach dem Zufallsprinzip auswählen, denn in Wahrheit wählt der Totem den Zaubernden und nicht umgekehrt. Für die Wahl würfelt der Zaubernde mit einem W20 auf der Tabelle der Totems. Eine gewürfelte 1 bedeutet, dass der Zauber misslungen ist und dem Schamanen sich kein Totemgeist anschließen wird (in einem Jahr kann der Zauber erneut gewirkt werden). Eine gewürfelte 20 bedeutet, dass der Schamane freie Wahl hat. Alle anderen Werte kann man der Spalte # entnehmen. Wenn der Totem-Vertraute jemals getötet wird und dieser Zauber erneut gewirkt wird, erhält der Zaubernde einen neuen Vertrauten desselben Totems. Der Totem-Vertraute ist immer ein junges Wesen, das mit zunehmender Erfahrung des Zaubernden an Erfahrung gewinnt, da es die Welt durch den Zaubernden erlebt.	Geister beschwören [1]
Tötende Geräusche (F)[3462] R: 15m / D: - Ein Strahl von Ultraschall entspringt der Handfläche des Zaubernden und trifft automatisch das Ziel. Schaden ergibt sich aus dem Fehlwurf beim Widerstandswurf: 1-50: krit. Treffer `E` durch Zerreißen (RMCIII), 51- : Tod.	Gesetz der Geräusche [20]
Totenstarre (U)[6568] R: S / D: 2h/St Der Zaubernde ist einem todesähnlichen Tiefschlaf. Er erscheint nach seinen physischen Merkmalen tot. Der Zaubernde muß entweder ein Signal und/oder eine Dauer (maximale 2h/Stufe) angeben. Der Zaubernde ist nur sehr schwer zu erwecken, wenn das Signal nicht kam und die Dauer nicht um ist (-70). Während des Schlafs regeneriert der Zaubernde seine Wunden und Energie doppelt so schnell wie normal und braucht nur 10% seiner normalen Bedürfnisse an Nahrung, Luft usw.	Phantombewegungen [3]
Tragbahre (F)[8158] R: B / D: 1h/St Erschafft eine schwebende Tragbahre aus magischer Energie, die einen Körper in gewünschter Höhe und Art (leicht bis fest) hält. Bahre kann mit 15 m / KR bewegt werden.	Heilung [14]
Tragen (F)[8208] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann bis zu 5kg / Stufe tragen, ohne Bewegungsweite zu verlieren.	Gesetz des Packens [16]
Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V Der Zaubernde kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Zaubernde selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.	Gesetz des Kampfes [4]
Tränke I[16082] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden einen Stufe 1 Spruch in einen Trank einzubetten.	Tränke / Gase herstellen [3]
Tränke II[16085] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [6]
Tränke III[16086] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [9]
Tränke IV[16088] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [12]
Tränke V[16089] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [15]
Tränke X[16090] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [20]
Transformation (F)[6192] R: B / D: P Transformiert ein anderes Wesen in ein beliebiges Insekt. Ziel bekommt kritische Treffer "B" durch Körperveränderung, bis es zu 100% transformiert ist. Das verwandelte Wesen ist unter der Kontrolle des Zaubernden (wird nichts selbstmörderisches unternehmen), behält aber die ursprüngliche Intelligenz. Das Wesen kann seine ursprüngliche Form nur durch die Zauber Wahre Transformation, Fluch brechen, Fluch entfernen oder Wunsch der Transformation wieder erhalten.	Insekten meistern [25]
Transparente Pigmente[15912] R: B / D: 24h Wenn dieser Zauber einmal pro Tag während der Entstehung der Tätowierung mit den anderen Zaubern gesprochen wird, wird die Tätowierung bei der Fertigstellung des Werkes unsichtbar. Es wird nur dann sichtbar, wenn "Tätowierung entdecken" oder "Grundmagie entdecken" gezaubert wird, oder wenn der Tätowierer oder der Träger es möchte. Die Haut, auf der eine Tätowierung mit diesem Zauberspruch erstellt wird, wird normal braun werden und es wird keine ungewöhnliche Textur nachweisbar sein. Wenn normale Tätowierungen mit diesem Effekt erzeugt werden, muss dieser Zauber einmal pro Stunde während des Tätowierens gezaubert werden.	Magische Tätowierungen [7]
Transplantation (H)[8167] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein gesundes Organ von einem Spender (lebend oder tot) auf einen Empfänger übertragen. Bei identischen Rassen beträgt die Abstoßungschance 10%, bei unterschiedlichen Rassen 50 %.	Heilung [50]
Transport (F)[14935] R: B / D: V Das Ziel wird zu einem der vom Zaubernden festgelegten Beobachtungszeichen teleportiert.	Zeichen der Macht [10]
Transport (F)[14305] R: 15m / D: 1KR/St Wie Fliegen, aber es können nur unbelebte Ziele bewegt werden und der Flug wird vom Zaubernden kontrolliert. Der Zaubernde kann ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg beeinflussen.Die Fluggeschwindigkeit ist 5(km/h)/St.	Gesetz der Gravitation [8]
Transportmittel beschwören (F)[6200] R: 1,5km/St / D: V Beschwört ein Tier, auf dem der Zaubernde reiten kann (Pferd, Muli, Esel, Elch...)	Natur beschwören [5]
Transporttor[27284] R: 3m/St / D: 1Tag/St Der Zaubernde erschafft ein Tor zu einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite, der als Standort gespeichert wurde. Wird dieser Zauber ohne Ortsspeicher gewirkt, ist der Zielort des Tores innerhalb der Reichweite des Zaubernden völlig zufällig. Der Zaubernde ist auf 150km pro Stufe zwischen Eingangs- und Zielpunkt des Tores beschränkt.	Arkanes Tor [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Traum (MP)[14828] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde kann die Träume eines bestimmten schlafenden Ziels bestimmen. Wenn das Ziel seinen WW mit mehr als +25 besteht, wacht es auf (sofern es nicht irgendwie daran gehindert wird) und weiß, was versucht wurde. Wenn es mit +50 besteht, weiß es auch, wer es versucht hat. Dieser Zauber kann durch Hindernisse wie Böden, Decken usw. hindurch gewirkt werden. Magische Hindernisse erhalten einen Widerstandswurf.	Befehle [7]
Traum I (F)[19261] R: 3m / D: V Während der nächsten Schlafphase des Ziels wird es von einem vom Zaubernden ausgewählten Thema träumen. Der Traum folgt dem vom Zaubernden festgelegten Muster.	Frost der Nacht [1]
Traum I (FM)[15677] R: 30m / D: V Das Ziel hat einen Traum, der sich auf ein Thema bezieht, das der Zaubernde zum Zeitpunkt des Zauberwirkens festgelegt hat. Der Traum tritt während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels auf. Der Traum ist nicht erschreckend; wenn ein solches Ergebnis gewünscht ist, muss Albtraum verwendet werden.	Gesetz der Träume [2]
Traum I (P)[6403] R: S / D: Schlaf Der Zaubernde hat einen Traum, der sich auf ein Thema bezieht, das er kurz vor dem Einschlafen festgelegt hat. Der Spruch kann nur einmal pro Nacht genutzt werden.	Heilige Vision [2] , Eingebungen der tiefen Erde [3] , Schwarzes Wissen [8] und Ahnung [8]
Traum II (F)[19265] R: 3m / D: V Wie Traum I, außer dass zwei Themen ausgewählt werden können.	Frost der Nacht [5]
Traum II (FM)[15680] R: 30m / D: V Wie Traum I, außer dass der Traum zwei Themen beinhalten kann.	Gesetz der Träume [6]
Traum II (I)[16316] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, jedoch mit einer Begrenzung auf zwei Träume pro Nacht zu verschiedenen Themen.	Heilige Vision [6]
Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.	Ahnung [14]
Traum II (P)[6406] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber der Zaubernde hat 2 Träume über unterschiedliche Themen.	Eingebungen der tiefen Erde [8] und Schwarzes Wissen [12]
Traum III (F)[19270] R: 3m / D: V Wie Traum I, außer dass drei Themen ausgewählt werden können.	Frost der Nacht [10]
Traum III (FM)[15682] R: 30m / D: V Wie Traum I, außer dass der Traum drei Themen beinhalten kann.	Gesetz der Träume [8]
Traum III (I)[6409] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, jedoch mit einer Begrenzung auf drei Träume pro Nacht zu verschiedenen Themen.	Heilige Vision [9] , Eingebungen der tiefen Erde [13] , Schwarzes Wissen [15] und Ahnung [17]
Traum IV (FM)[15686] R: 30m / D: V Wie Traum I, außer dass der Traum vier Themen beinhalten kann.	Gesetz der Träume [12]
Traum IV (I)[14639] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber der Zaubernde hat 3 Träume über unterschiedliche Themen.	Eingebungen der tiefen Erde [17]
Traum meistern (I)[16323] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, außer dass der Zaubernde seinen Traum in begrenztem Umfang manipulieren kann, um mehr Informationen zu einem bestimmten Thema zu erhalten (z. B. befindet er sich im Traum und kann eine Frage stellen, aber es gibt keine Garantie, dass sie beantwortet wird).	Heilige Vision [30]
Traum teilen I (U)[15739] R: S / D: 3KR Wenn Traumreise innerhalb von 3 Runden gewirkt wird, kann der Zaubernde zwei Ziele in die Traumwelt versetzen.	Wissen über Träume [6]
Traum teilen V (U)[15744] R: S / D: 3KR Wie Traum teilen I, außer dass fünf Ziele in die Traumwelt eintreten dürfen.	Wissen über Träume [15]
Traum V (FM)[15690] R: 30m / D: V Wie Traum I, außer dass der Traum fünf Themen beinhalten kann.	Gesetz der Träume [16]
Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.	Ahnung [30]
Traum-Entriegelung I (U)[15719] R: S / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Traum-Sperre der Stufe 1 für die angegebene Dauer zu entriegeln. Die Entdeckungswahrscheinlichkeit beträgt 50%,	Traumweltwächter [5]
Traum-Entriegelung II (U)[15722] R: S / D: 1KR/St Wie Traum-Entriegelung I, außer dass es Traumsperren vom Typ I mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 40 % oder Traumsperren vom Typ II mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 50 % überwindet.	Traumweltwächter [9]
Traum-Entriegelung III (U)[15725] R: S / D: 1KR/St Wie Traum-Entriegelung I, außer dass es Traumsperren vom Typ I mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 30%,Typ II mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 40% und Typ III mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 50% überwindet.	Traumweltwächter [13]
Traum-Entriegelung IV (U)[15728] R: S / D: 1KR/St Wie Traum-Entriegelung I, außer dass es Traumsperren vom Typ I mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 20%,Typ II mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 30%,Typ III mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 40% und Typ IV mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 50% überwindet.	Traumweltwächter [16]
Traum-Sperre I (FD)[15720] R: S / D: 1Tag/St Ermöglicht es dem Zaubernden, eine magische Barriere der Stufe 1 zu errichten, die das freie Reisen in eine bestimmte Traumwelt verhindert.	Traumweltwächter [6]
Traum-Sperre II (FD)[15723] R: S / D: 1Tag/St Wie Traum-Sperre I, außer mit magischem Schloss der Stufe 2.	Traumweltwächter [10]
Traum-Sperre III (FD)[15726] R: S / D: 1Woche/St Wie Traum-Sperre I, außer mit magischem Schloss der Stufe 3.	Traumweltwächter [14]
Traum-Sperre IV (FD)[15729] R: S / D: 1Woche/St Wie Traum-Sperre I, außer mit magischem Schloss der Stufe 4.	Traumweltwächter [17]
Traumanpassung I (F)[15705] R: B / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, Gegenstände oder Objekte mittels Traumzustands I zu erschaffen, deren Muster mit einem Traummuster-Zauber gespeichert wurden. Ein solcher Gegenstand erhält einen Bonus von +10 in der Nicht-Traumwelt oder jeder anderen Traumwelt. Der Traumgegenstand sieht in dieser Welt genauso aus wie in der Traumwelt, in der er erschaffen wurde. Dieser Zauber kann auch verwendet werden, um einem beschworenen Traumwesen bzw. Traumvertrauten vom Typ I zu ermöglichen, außerhalb seiner eigenen Traumwelt am Leben zu bleiben.	Traumstatus [9]
Traumanpassung II (F)[15711] R: B / D: 10min/St Wie Traumanpassung I, außer dass Gegenstände, Objekte, Traumtiere bzw. Traumvertraute vom Typ II oder Traumgefährten I von Traumzustand II betroffen sind.	Traumstatus [15]
Traumbassin (I)[25704] R: 1,5m / D: 1-6min Wie Traum I, nur muss der Zaubernde nicht schlafen, während er das Traumbild betrachtet. Der Zauber benötigt ein ausreichend großes Gefäß (Schwimmbecken, Brunnen, Bassin, oder ähnliches), welches mit Wasser, Wein oder Öl gefüllt sein muss. Das Traumbild ist für Alle, die zusehen, sichtbar.	Antworten [9]
Träume I[15448] R: S / D: Schlaf Der Zaubernde hat einen Traum zu einem Thema, das kurz vor dem Schlafengehen festgelegt wurde; beschränkt auf einmal pro Nacht.	Visionen [3] und Visionen der Zukunft [4]
Träume I (I)[6876] R: S / D: 1Schlaf Der Zaubernde träumt über etwas, das er vor dem Schlafengehen entschieden hat. Kann nur einmal pro Nacht angewendet werden.	Antworten [4]
Träume II[15451] R: S / D: Schlaf Wie Träume I, jedoch begrenzt auf 2 Träume pro Nacht zu unterschiedlichen Themen.	Visionen der Zukunft [8]
Träume III[15454] R: S / D: Schlaf Wie Träume I, jedoch mit einer Begrenzung auf 3 Träume pro Nacht zu unterschiedlichen Themen.	Visionen [10] und Visionen der Zukunft [11]
Träume III (I)[6881] R: S / D: s.o. Wie Träume I, aber der Zaubernde träumt über 3 verschiedene Themen.	Antworten [10]
Traumfeld (F)[15692] R: 15m / D: 1KR/St In jeder Runde, in der sich ein Ziel (außer dem Zaubernden) im Wirkungsbereich von 30cm Radius pro Stufe befindet, muss es einen Widerstandswurf durchführen; wenn es diesen nicht besteht, schläft es ein und träumt für 10 Minuten pro 10 Fehlschlag ununterbrochen. Es kann durch entsprechende Magie, Kräuter oder extreme Schmerzen geweckt werden.	Gesetz der Träume [18]
Traumfrau (PM)[14575] R: S / D: 10min/St Die Zaubernde verwandelt sich in eine Gestalt, die äußerlich der idealen Partnerin eines studierten Ziels entspricht. Das Ziel erhält einen Widerstandswurf, der seinen Widerstand gegen diese Art der Untersuchung darstellt. Es gelten keine Reichweitenmodifikatoren bei diesem Widerstandswurf.	Houris Veränderungen [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Traumgefährte I (FM)[15706] R: 30m / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Begleiter (NPC) der 1. Stufe aus der Traumwelt zu beschwören. Dieser Begleiter steht unter dem Einfluss eines Zauberspruchs vom Typ Quest. Der Begleiter aus der Traumwelt mag die Idee, dein Begleiter zu sein, oder auch nicht. Er wird dem Zaubernden während der Dauer des Zauberspruchs bei allen Unternehmungen zur Seite stehen und ihm helfen, sofern er nicht in Gefahr ist. Ein Traumgefährte, der durch den Zaubernden in Gefahr gebracht wird, kann einen Widerstandswurf mit +30 durchführen, um sich den Befehlen des Zaubernden zu widersetzen. Wenn der Traumgefährte erfolgreich ist, wird der Einfluss des Zaubers gebrochen.	Traumstatus [10]
Traumgefährte II (FM)[15712] R: 30m / D: 10min/St Wie Traumgefährte I, außer dass ein Traumgefährte der Stufe 2 beschworen wird.	Traumstatus [16]
Traumkiller I (FM)[15687] R: 30m / D: V Während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels begegnet es in seinem Traum einem Dämon vom Typ I und kämpft bis zum Tod gegen ihn. Jeder im Traum erlittene Schaden wird tatsächlich vom physischen Körper des Ziels erlitten. Zu beachten ist, dass das Ziel, sofern es nicht über die Zauberliste Traumstatus verfügt, nackt und unbewaffnet gegen diesen Feind ist. Das Ziel kann alle verfügbaren Materialien verwenden und verfügt über seine Zauber. Mit Hilfe einer W/E Probe kann das Ziel einmalig einen seiner Gegenstände in dem Traum holen und nutzen. Alle während des Traums erlittenen Verletzungen erscheinen sofort auf dem Körper des Ziels; der Körper des Ziels wird sich hin und her wälzen. Bis das Duell auf die eine oder andere Weise beendet ist, kann das Ziel nur durch Zauber oder Kräuter geweckt werden. Wird es vor Beendigung des Duells geweckt, beginnt das Duell während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels von vorne.	Gesetz der Träume [13]
Traumkiller III (FM)[15691] R: 30m / D: V Wie Traumkiller I, außer dass das Ziel gegen einen Dämon vom Typ II oder einen Dämon vom Typ III kämpfen muss. Würfele 1W100: 1–70 = Typ II; 71–100 = Typ III.	Gesetz der Träume [17]
Traumkunde I (I)[15736] R: B / D: V Der Zaubernde lernt die allgemeine Natur und Geschichte eines Traums kennen und erhält die Parameter des Traums für die zukünftige Verwendung. (Beispiel: Der Traum ist ein wiederkehrender Albtraum von deinem Abenteuer in den Katakomben von Sirearlliff. Ich war noch nie in diesen Katakomben. Aber du wirst dorthin gehen, dein Inneres weiß das bereits.)	Wissen über Träume [2]
Traumlosigkeit (FD)[15684] R: 30m / D: 1Tag/St Das Ziel träumt nicht und kann während der Dauer dieses Zaubers keine Traum-Zauber einsetzen.	Gesetz der Träume [10]
Traummuster (I)[15700] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, Muster von Gegenständen oder Objekten zu speichern, die in einer Traumwelt erschaffen wurden. Dadurch kann der Zaubernde den Gegenstand oder das Objekt in einer anderen Traumwelt oder in der physischen Welt nachbilden. Beachte, dass das Objekt zwar dupliziert werden kann, aber möglicherweise nicht so funktioniert wie in der Traumwelt. Dies liegt ganz im Ermessen des Spielleiters und seiner Weltgestaltung.	Traumstatus [4]
Traumreise I (MF)[15737] R: B / D: 1Tag/St Ermöglicht es dem Ziel, durch mentale Übertragung in seine Träume einzutreten. Dein Charakter ist dort in einer pseudo-physischen Form anwesend. Du betrittst diese Welt nur mit deinem Pseudokörper und deinen mentalen Fähigkeiten. Nichts anderes kann mit diesem Zauber in diese Welt gebracht werden. Diese Form kann getötet werden, wodurch das Ziel 1 Lebensstufe in seiner physischen Form verliert. Wenn du genug Lebensstufen verlierst, kannst du wirklich sterben. Die größte Gefahr bei Abenteuern in der Traumwelt ist die mangelnde Aufmerksamkeit für deinen realen Körper (wenn er lange genug allein gelassen wird, stirbt er an Hunger), äußere Einflüsse, die weiterhin auf den Körper einwirken (Naturgewalten wie Hitze, Regen, Schnee usw.), und natürlich die Gefahr durch Raubtiere (Tiere, Monster, Menschen usw.). Wenn dein realer Körper stirbt, während du dich in einer Traumwelt befindest, bist du dort gefangen und kannst möglicherweise nie mehr in die physische Welt zurückkehren. Wenn du aus einer Traumreise erwacht bist und anschließend in dieselbe Traumwelt zurückkehrst, befindest du dich möglicherweise wieder an derselben Stelle, an der du begonnen hast, an der du zurückgelassen wurdest oder an der du nie gewesen bist. Träume sind seltsam und wer weiß schon, wie sie wirklich funktionieren.	Wissen über Träume [3]
Traumreise II (MF)[15743] R: B / D: 1Woche/St Wie Traumreise I, außer dass die Dauer auf 1 Woche/Stufe des Zaubernden erhöht wird.	Wissen über Träume [12]
Traumtanz I (P)[14188] R: S / D: Schlaf Der Zaubernde hat einen Traum, der sich auf ein Thema bezieht, das er vor dem Schlafengehen festgelegt hat.	Tänze der Antworten [4]
Traumtanz III (I)[14193] R: S / D: Schlaf Wie Traumtanz I, außer dass die Begrenzung bei 3 Träumen pro Nacht zu verschiedenen Themen liegt.	Tänze der Antworten [10]
Traumtier I (FM)[15701] R: 30m / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Traumtier vom Typ 1 zu beschwören. Das Traumtier ist dem Zaubernden treu ergeben und gehorcht seinen Befehlen. Das Traumtier ist nicht intelligent. Wenn das Traumtier unter dem Einfluss dieses Zaubers getötet wird, erleidet der Zaubernde einen kritischen Treffer A durch Schock und agiert 1 Tag lang mit -30 auf alle Aktionen.	Traumstatus [5]
Traumtier II (FM)[15707] R: 30m / D: 10min/St Wie Traumtier I, außer dass ein Traumtier vom Typ II beschworen wird.	Traumstatus [11]
Traumtier III (F)[15713] R: 30m / D: 10min/St Wie Traumtier I, außer dass ein Traumtier vom Typ III beschworen wird.	Traumstatus [17]
Traumtod (FM)[15689] R: 30m / D: P Das Ziel ist verflucht und kann nie wieder träumen, bis der Fluch aufgehoben wird (durch den Zaubernden oder einen entsprechenden gegenzauber) oder der Zaubernde stirbt.	Gesetz der Träume [15]
Traumtor (F)[15741] R: 3m / D: 1min Ermöglicht den physischen Eintritt in eine Traumwelt über ein magisches Tor, das 180cm hoch und 90cm breit ist. Physische Gegenstände können unter folgenden Einschränkungen in die Traumwelten übertragen werden: 1) Hightech-Gegenstände werden entweder in magisch orientierte Gegenstände desselben Typs in magischen Welten umgewandelt oder umgekehrt (z. B. wird ein Flammenwerfer durch ein Traumtor in eine magisch orientierte Welt gebracht. Der Flammenwerfer würde in einen Feuerballstab mit derselben Anzahl an Ladungen wie der Flammenwerfer umgewandelt werden und umgekehrt für einen magischen Gegenstand, der in eine technische Welt gelangt.) 2) Gegenstände mit niedrigerer Technologie können immer unverändert mitgenommen werden. 3) Gegenstände mit niedrigerer Magie können immer unverändert mitgenommen werden.	Wissen über Träume [10]
Traumverschiebung (FM)[15694] R: 30m / D: V Während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels werden dessen Träume von allen Träumen aller Wesen, die sich innerhalb eines Radius von 3m pro Stufe des Zaubernden befinden und zeitgleich schlafen, beeinflusst. Die Träume vermischen sich und sind für das Ziel sehr schwer zu verstehen. Bestimmte Effekte oder auch Verletzungen, die aus diesen Träumen resultieren, sind real.	Gesetz der Träume [20]
Traumvertrauter I (M)[15703] R: 30m / D: 2h Ermöglicht es dem Zaubernden, sich auf ein Traumtier einzustimmen, das er beschworen hat (sein Traumvertrauter genannt). Der Zaubernde muss diesen Zauber einmal pro Tag für eine Woche auf das Traumtier wirken (dazu muss er sich zwei Stunden pro Tag konzentrieren). Der Zaubernde kann dann den Vertrauten kontrollieren und die Welt durch dessen Sinne sehen, indem er sich auf ihn konzentriert (muss sich innerhalb von 15m pro Stufe befinden). Wenn der Traumvertraute getötet wird, erhält der Zaubernde 2 Wochen lang einen Malus von -25 auf alle Aktionen. Wenn der Zaubernde die Traumwelt verlässt, in der er sich auf einen Vertrauten eingestimmt hat, wird die Verbindung zwischen den beiden unterbrochen, der Zaubernde und der Vertraute verspüren eine Leere und beide erhalten 1 Tag lang einen Malus von -10. Wenn der Zaubernde in eine Traumwelt zurückkehrt, in der er einen Vertrauten hatte, und der Vertraute den Zaubernden sieht, muss die Verbindung zwischen den beiden wiederhergestellt werden, aber alle Würfe werden um +30 modifiziert.	Traumstatus [7]
Traumvertrauter II (M)[15709] R: 30m / D: 2h Wie Traumvertrauter I, außer dass ein Traumtier vom Typ II auf den Zaubernden abgestimmt ist.	Traumstatus [13]
Traumvertrauter III (M)[15714] R: 30m / D: 2h Wie Traumvertrauter I, außer dass ein Traumtier vom Typ III auf den Zaubernden abgestimmt ist.	Traumstatus [19]
Traumvision (U)[15702] R: B / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, alle mittels Traumzustand erschaffen gegenstände klar und in ihrer wahren Form zu sehen. Alles andere, was nicht mittels Traumzustand erschaffen wurde, erscheint verschwommen. Der Zaubernde wird mit einem negativen Modifikator basierend auf dem Prozentsatz der verschwommenen Gegenstände bewertet (wenn beispielsweise nur ein Gegenstand zum Traumzustand gehört und der Rest zur normalen Welt, könnte der negative Modifikator zwischen -90 und -99 liegen; wenn das Gegenteil der Fall ist, könnte der negative Modifikator zwischen -01 und -10 liegen).	Traumstatus [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Traumwächter I (FD)[15721] R: S / D: 1Tag/St Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Dämon vom Typ I zu binden, um einen bestimmten Eingang zur Traumwelt zu bewachen. Der Traumreisende, der die Traumwelt betreten möchte, hat eine Runde Zeit, um zu entscheiden, ob er sich dem Traumwächter stellen oder gehen möchte. Der Traumwächter lässt niemanden passieren, außer demjenigen, der ihn dort hingestellt hat. Der Kampf mit dem Traumwächter wird normal durchgeführt.	Traumweltwächter [7]
Traumwächter II (FD)[15724] R: S / D: 1Tag/St Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs II gebunden wird.	Traumweltwächter [11]
Traumwächter III (FD)[15727] R: S / D: 1Woche/St Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs III gebunden wird.	Traumweltwächter [15]
Traumwächter IV (FD)[15730] R: S / D: 1Woche/St Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs IV gebunden wird.	Traumweltwächter [18]
Traumwächter V (FD)[15732] R: S / D: 1Monat/St Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs V gebunden wird.	Traumweltwächter [25]
Traumweg (I)[15738] R: S / D: 3KR Ermöglicht es dem Zaubernden, den Traumweg zu jeder Traumwelt zu finden, die zuvor durch Traumkunde erschlossen wurde.	Wissen über Träume [5]
Traumwissen II (I)[15742] R: B / D: V Wie Traumwissen I, außer dass der Zaubernde auch allgemeine Verzauberungen/Magie der Traumwelt erlernt. Zum Beispiel: keine Magie, begrenzte Magie (nur bis Stufe 10), normale Magie (keine Einschränkungen) usw.	Wissen über Träume [11]
Traumzustand erkennen I (I*)[15698] R: 6m / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden zu erkennen, ob ein Gegenstand mittels Traumzustanderschaffen wurde.	Traumstatus [1]
Traumzustand I (F)[15699] R: 6m / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Gegenstand oder ein Objekt (nicht lebendig) mit einem Bonus von +10 zu erschaffen. Der Bonus kann nur in der Traumwelt verwendet werden, in der der Gegenstand erschaffen wurde. Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, der auf nicht-physische Weise in eine Traumwelt gelangt ist, Gegenstände zu erschaffen, die innerhalb der Traumwelt normal funktionieren.	Traumstatus [3]
Traumzustand II (F)[15704] R: 6m / D: 10min/St Wie Traumzustand I, außer dass der Bonus +20 beträgt.	Traumstatus [8]
Traumzustand III (F)[15710] R: 6m / D: 10min/St Wie Traumzustand I, außer dass der Bonus +30 beträgt.	Traumstatus [14]
Treffer aus der Bewegung (U *)[5395] R: S / D: V Der Zaubernde attackiert aus dem Lauf heraus oder aus einem Sprung heraus (entweder durch einen Zauber oder von einer Erhöhung herab). Der Zaubernde muß eine Geschicklichkeitsprobe machen, bei deren Erfolg die Attacke stattfinden kann. Er erhält +1 TP pro 1m Anlauf oder +2 TP pro 1m Freier Fall. Der Zaubernde darf keine Sprüche verwenden, die seinen Sturz mindern würden (Landung etc.), und ist nach der gelungenen Attacke (oder mißlungenen) den Auswirkungen seines Sturzes ausgesetzt. (Bei einem Angriff von einem 15m hohen Kliff erhält er einen Bonus von 30 TP auf seine Attacke, muß aber hinterher die Auswirkungen eines 15m tiefen Falls aushalten.)	Meister des waffenlosen Kampfes [15]
Treffer der Benommenheit (U *)[5387] R: S / D: V Gegner macht nach der nächsten gelungenen Attacke (kein Schaden) einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner für 1 KR / 10% Fehlwurf benommen.	Meister des waffenlosen Kampfes [6]
Treiben (F)[6287] R: 3m/St / D: 1min/St Erhöht den Auftrieb des Ziels bis zu einem Punkt, an dem er/es in jeder Flüssigkeit schwimmt.	Wege des Überlebens [1]
Trennen (F)[3803] R: B / D: - Der Zaubernde kann 0,03 m³ pro Stufe einer chemischen Verbindung oder einer Legierung in ihre Bestandteile trennen (Pro 2 Stufen ein Element der Verbindung / Mischung).	Wege des Experimentierens [17]
Trennung (F§)[27438] R: 10mR / D: - Alle magischen Effekte und magischen Gegenstände in einem 10m Radius, außer denen an der Person des Zaubernden, müssen einen Widerstandswurf machen. Gegenstände, die um mehr als 100% scheitern, werden aufgelöst (in ihre separaten magischen Komponenten zerlegt und damit in der Regel zerstört). Jeder Gegenstand, der um 61-100% scheitert, wird von einem Ebenenversetzung-Zauber betroffen. Jeder Gegenstand, der um 01-60% scheitert, wird von einem Verschiebung-Zauber der Stufe des Zaubernden betroffen (zufällige Entfernung und Richtung für jeden so betroffenen Gegenstand). Besondere Artefakte und sehr mächtige Gegenstände können vom Spielleiter mit speziellen Widerstandswurf-Modifikatoren versehen werden.	Äther meistern [50]
Trennung (M)[4306] R: B / D: P Der Zaubernde kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.	Gesetz des Vertrauten [8] und Tiere binden [11]
Triade der Dunkelheit (E)[13915] R: 30m / D: - Wie Dunkelbolzen I, außer dass drei Blitze aus der Handfläche des Zaubernden geschossen werden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muss die Ziele sehen können.	Gesetz der Dunkelheit [19]
Triade der Flammen (E)[5113] R: 30m / D: - Drei Feuerbolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60` treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.	Gesetz des Feuers [16]
Triade der Geräuschbolzen (E)[3459] R: 30m / D: - Drei Geräuschbolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.	Gesetz der Geräusche [17]
Triade der Metallbolzen (E)[3902] R: 30m / D: - Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.	Wissen über Metall [19]
Triade der Säurebolzen (E)[3511] R: 30m / D: - Drei Säurebolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.	Gesetz der Säure [20] und Korrosion meistern [25]
Triade des Eises (E)[5093] R: 30m / D: - Drei Eisbolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.	Gesetz des Eises [16]
Triade des Plasmas[27526] R: 30m / D: - Drei Plasmabolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muss die Ziele sehen können.	Plasma meistern [20]
Triade des Wassers (E)[5152] R: 30m / D: - Drei Wasserbolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.	Gesetz des Wassers [16]
Trocken (F)[6301] R: B / D: 10min/St Hält das Ziel und dessen Besitztümer trocken, außer bei einem Vollbad.	Wege des Überlebens [13]
Trocknen (F)[8342] R: 3m/St / D: - Entfernt 0,03 m³ / Stufe Wasser aus einer Umgebung.	Gesetz der Struktur [11]
Trocknen (F)[8274] R: Sicht / D: P Entfernt überflüssiges Wasser aus einem Feld.	Gesetz des Farmers [12]
Truhe erschaffen (F)[8198] R: B / D: - Der Zaubernde kann aus entsprechendem Material (Holz, Verschläge, Nägel u.ä.) bis zu Stufe Truhen erschaffen. Truhe kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort.	Gesetz des Packens [6]
Tugendhafte Entschlossenheit @ (F)[19509] R: S / D: 10min/St Der Heilige Champion ist immun gegen alle Angst- und Bezauberungszauber. Schlafzauber haben nur die halbe Stufe und Dauer.	Heiliger Champion [12]
Tunnel durch Festes (F)[5211] R: B / D: 1min/St Erschafft einen Tunnel durch festes, unbelebtes Material mit 1,2m Durchmesser und 1,5m / Stufe Länge.	Festes verändern [20]
Tunnel einstürzen lassen (F)[28120] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann Wände und/oder Stützen eines Tunnels belasten und so eine Chance von 5 % pro Stufe erzeugen, dass der Tunnel einstürzt (was möglicherweise seine eigenen Wände darüber untergräbt!). Der eingestürzte Bereich ist bis zu 60cm pro Stufe lang. Materialien, die stärker als Stein sind, erhalten einen Widerstandswurf (ihre Stufe entspricht ihrem effektiven Rüstungstyp).	Befestigungen [11]
Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Türen des Geistes [16]
Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Erhabene Brücke [12]
Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Türen des Geistes [18] und Mystische Flucht [20]
Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Erhabene Brücke [15]
Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: - Wie Distanzloser Schritt, aber der Zaubernde kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Zaubernde in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.	Türen des Geistes [10] und Mystische Flucht [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: - Wie oben mit Reichweite 30m.	Türen des Geistes [12] und Mystische Flucht [16]
Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: - Wie Distanzloser Schritt (30m), aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht und ist für 1W10 KR benommen. Der Zauber ist verloren.	Erhabene Brücke [8] und Fortbewegung [10]
Tür (60m) (F)[4974] R: 3m / D: 1min/St Wie Tür (30m), aber die max. Entfernung beträgt 60m.	Fortbewegung [14]
Tür (F)[5201] R: B / D: - Kann eine Tür sich ausdehnen oder zusammenziehen lassen. Die Tür kann verklemmt oder gelockert werden.	Festes verändern [5]
Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5km / D: - Wenn der Zaubernde geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Zaubernde zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.	Türen des Geistes [20]
Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15km/St / D: - Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.	Türen des Geistes [30]
Tür durch Festes (1,3x2,6x1,6m³) (F)[5209] R: B / D: P Wie oben mit bis zu 1,3mx2,6mx1,6m Größe.	Festes verändern [14]
Tür durch Festes (1x2x0,3m³) (F)[5206] R: B / D: P Erschafft einen Durchgang durch festes, unbelebtes Material mit bis zu 1mx2mx0,3m Größe.	Festes verändern [11]
Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.	Festes manipulieren [19]
Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.	Festes zerstören [5] und Wege der Öffnung [11]
Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.	Wege der Öffnung [15]
Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.	Wege der Öffnung [17]
Typ (I)[28767] R: S / D: - Informiert den Zaubernden über die genaue Art und die (wahrscheinlichen) Schritte und (wahrscheinlichen) Einflüsse, die bei einem Ritual zur Erzeugung eines Gegenstands oder Zauberspruchs verwendet werden.	Rituale beherrschen [15]
Typ bestimmen (F)[3792] R: B / D: - Der Zaubernde kann den Typ eines Elements, einer Verbindung o.ä. durch Berühren feststellen	Wege des Experimentierens [8]
Über Äste gehen (F)[3864] R: 3m / D: 1min/St Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.	Wissen über Holz [7]
Über Äste gehen (F)[3859] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel kann über ungefähr horizontale Äste gehen (die dessen Gewicht tragen können), als wenn es auf ebenem Grund wäre.	Wissen über Holz [2]
Über Decken gehen (F c)[5341] R: S / D: C Der Zaubernde kann auf allen festen Oberflächen gehen wie auf normalem Boden (auch an der Decke).	Die Brücke des Mönchs [20]
Über Decken gehen (F)[6581] R: S / D: 1min/St Wie Über Wände laufen, aber der Zaubernde kann über jede feste Oberfläche laufen (auch Decken).	Phantombewegungen [20]
Über Decken Laufen (F c)[5342] R: S / D: C Wie Über Decken gehen, aber der Zaubernde kann rennen.	Die Brücke des Mönchs [25]
Über Stein gehen (F)[3914] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann auf steinigen Oberflächen bis zu einer Schräge von 60° normal gehen, als wäre es auf ebenem Grund.	Wissen über Stein [5]
Über Stein rennen (F)[3917] R: 3m / D: 1min/St Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.	Wissen über Stein [8]
Über Wände gehen (F c)[5334] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann auf festem Untergrund mit einer Schräglage bis 90° wie auf normalem Boden gehen.	Die Brücke des Mönchs [9] und Phantombewegungen [11]
Über Wände laufen (F)[6578] R: S / D: 1min/St Wie Über Wände gehen, aber der Zaubernde braucht nur einen Punkt Kontakt und kann laufen.	Phantombewegungen [13]
Über Wände rennen (F c)[5338] R: S / D: 1min/St Wie Über Wände gehen, aber der Zaubernde kann rennen.	Die Brücke des Mönchs [13]
Überfallen (M)[7659] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Stehlen, aber das Ziel wird auch Gewalt zum Stehlen benutzen.	Verstand unterwandern [10]
Überladungsschutz (F)[3599] R: S / D: 1KR/St Schützt den Zaubernden vor Überladung (z.B. bei Zauberpatzern). Überschüssige Energie wird abgeleitet.	Magie meistern [4]
Überleben (D)[28434] R: S / D: 1h Wie Alarm, außer dass der Stoffwechsel des Zaubernden an die Lebensbedingungen der fremden Ebene angepasst wird. Wenn diese Bedingungen sich stark von denen der Heimat-Ebene des Zaubernden unterscheiden, kann der Zauber Fremde Gestalt erforderlich sein, um zu überleben.	Gesetz der äußeren Ebene [8]
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.	Schwarzes Wissen [1] und Wissen [1]
Übernahme (M)[7628] R: B / D: V Der Zaubernde transferiert seine "Seele/Verstand/Essenz" in das Opfer, die "Seele/Verstand/Essenz" des Opfers wird gefangen. Der Zaubernde ist im Körper des Ziels auf -50. Das Opfer hat pro Tag einen WW, um zurückzukehren. Gelingt der Wurf, so kehrt der Zaubernde in seinen Körper zurück, der in suspendierter Animation lag.	Herrscher des Verstandes [6]
Übernehmen (F)[15936] R: B / D: V Der Zaubernde „absorbiert“ die gesamte magische Energie eines Gegenstands. Der Zaubernde kann diese Kräfte einmal nach Belieben einsetzen, danach sind sie verbraucht. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der auf diese Weise erworbenen magischen Fähigkeiten, die der Zaubernde behalten darf. Diese „absorbierten“ Fähigkeiten können nicht mit anderen Zaubern aus dieser Liste kombiniert werden, z. B. Assimilative Speicherung, Immaterieller Speicher usw. Ein Zaubernder, der beispielsweise ein +20-Schwert des Fliegens (ermöglicht 3 Flüge pro Tag) entleert, erhält einen Bonus von +20, den er auf einen beliebigen Wurf seiner Wahl anwenden kann, sowie 3 „Flüge”, die er als 3 separate Flugzauber verwenden kann. Ein so entleerter Gegenstand verliert seine Magie.	Meister des Absorbierens [8]
Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).	Gesetz des Kampfes [20]
Übertragen für mehrere (F)[3414] R: Sicht / D: 1KR/St Wie Übertragen I, aber der Zaubernde ist die Quelle und kann das Talent auf bis zu Stufe Ziele übertragen.	Fähigkeiten steigern [18]
Übertragen I (F)[3561] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann einen Teil eines seiner Eigenschaftswerte (bis zur Hälfte) auf einen anderen übertragen (1 Punkt pro 2 Stufen des Zaubernden). Es können nur gleiche Eigenschaften übertragen werden. Der Zaubernde muß sich die Punkte zurückholen, indem er diesen Spruch noch mal spricht, bevor die Dauer des Spruchs um ist, oder er verliert die Punkte, und ist für (übertr. Punkte) Tage auf (-5 pro Punkt). Die Eigenschaft des Ziels kann über Maximum gehen, dann kann der Zaubernde allerdings nur 1 Punkt pro 4 Stufen übertragen.	Kurzzeitige Veränderungen [6]
Übertragen I (F)[3400] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann irgendeinen Talentwert von sich auf einen anderen oder umgekehrt übertragen. Das Ziel muß einen geringeren Talentwert als die Quelle haben. Der Talentwert des Ziels wird vom Talentwert der Quelle abgezogen und ein 1/4 der Differenz wird zeitweise auf den Talentwert des Ziels addiert.	Fähigkeiten steigern [4]
Übertragen II (F)[3565] R: B / D: 1min/St Wie Übertragen I, aber zwei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.	Kurzzeitige Veränderungen [10]
Übertragen II (F)[3405] R: B / D: 1KR/St Wie Übertragen I, aber die Hälfte der Differenz wird addiert.	Fähigkeiten steigern [9]
Übertragen III (F)[3569] R: B / D: 1min/St Wie Übertragen I, aber drei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.	Kurzzeitige Veränderungen [14]
Übertragung (F)[15935] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde „verschiebt” die Verzauberung von einem Gegenstand auf einen anderen normalen Gegenstand. Der Zaubernde muss über genügend Speicherplätze verfügen, um die gesamte zu übertragende magische Energie aufzunehmen. Der „alte” magische Gegenstand verliert seine Magie, während der „neue” magische Gegenstand für die Dauer dieses Zaubers magisch wird. Ein auf diese Weise „erschaffener” magischer Gegenstand kann aufgrund physikalischer und magischer Unvereinbarkeiten zwischen dem alten und dem neuen Gegenstand nicht dauerhaft gemacht werden. Am Ende der Wirkungsdauer verliert auch der „neue” Gegenstand seine Verzauberung.	Meister des Absorbierens [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Übertragung (M)[19292] R: 30m / D: V Die Seelen von Ziel und Zaubernde werden ausgetauscht; die Zaubernde kann im Körper des Ziels mit 50 % seiner normalen Aktivität agieren. Das Ziel im Körper des Zaubernden ist inaktiv. Der Zaubernde kann den Zauber jederzeit aufheben (dauert 1KR). Das Ziel kann den Zauber nur aufheben, wenn es einen erfolgreichen Widerstandswurf schafft (einen Versuch alle 10 Minuten). Wenn einer der beiden Körper getötet wird, sterben sowohl der Zaubernde als auch das Ziel (wie bei Reine Absolution auf der Liste Schwarze Magie).	Seelentod [11]
Übertragung für mehrere (F)[3418] R: Sicht / D: 1KR/St Wie Übertragung I, aber der Zaubernde kann das Talent von der Quelle auf bis zu Stufe Ziele übertragen.	Fähigkeiten steigern [30]
Übertragung I[26628] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 1 aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [1]
Übertragung I (F)[3402] R: B / D: 1KR/St Wie Übertragen I, aber der Zaubernde kann einen Talentwert zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.	Fähigkeiten steigern [6]
Übertragung II[26649] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 2 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [2]
Übertragung II (F)[3407] R: B / D: 1KR/St Wie Über-tragung I, aber der Zaubernde kann zwei Talentwerte zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.	Fähigkeiten steigern [11]
Übertragung III[26650] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 3 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [3]
Übertragung IV[26651] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 4 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [4]
Übertragung IX[26656] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 9 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [9]
Übertragung L[26667] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 50 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [50]
Übertragung V[26652] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 5 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [5]
Übertragung VI[26653] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 6 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [6]
Übertragung VII[26654] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 7 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [7]
Übertragung VIII[26655] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 8 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [8]
Übertragung X[26657] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 10 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [10]
Übertragung XI[26658] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 11 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [11]
Übertragung XII[26659] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 12 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [12]
Übertragung XIII[26660] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 13 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [13]
Übertragung XIV[26661] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 14 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [14]
Übertragung XV[26662] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 15 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [15]
Übertragung XVII[26663] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 17 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [17]
Übertragung XX[26664] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 20 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [20]
Übertragung XXV[26665] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 25 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [25]
Übertragung XXX[26666] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 30 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [30]
Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/ KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.	Wege der Erforschung [17]
Überzeugen (M)[3821] R: 3m/St / D: - Ziel ändert seine Meinung in Bezug auf ein Thema. Ziel glaubt fest an diese Meinung, bis sie echt gefordert wird, ihn gefährdet oder ein weiteres Überzeugen auf ihn geworfen wurde.	Wege des Geheimen [11]
Überzeugung (M)[6117] R: 30cm/St / D: 1Tag/St Ziel glaubt einer Aussage des Zaubernden (wenn es nicht unwiderlegbare Beweise dagegen erhält.	Druidenfriede [12]
Um Kontrolle ringen (F)[7679] R: B / D: - Der Zaubernde kann die Kontrolle über einen Beherrschten eines anderen Zaubernden erlangen. Zunächst macht der andere Zaubernde einen WW gegen diesen Spruch, dann der Beherrschte einen WW gegen den Zaubernden.	Wege der Beherrschten [13]
Umarmung des Bären (F)[6278] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann eine entsprechende Attacke durchführen. Waffenloser Kampf, Ringen mit Pool = 3 x Stufe und doppelter Stärke für TP.	Tierfähigkeiten [15]
Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.	Meister der Wahrnehmung [12]
Umgebende Musik (F)[8368] R: 3m/St / D: 1min/St erschafft ein Gebiet mit Stereo-Klang, d.h. der Klang scheint aus verschiedenen Ecken zu kommen.	Gesetz der Musik [14]
Umgebungssphäre (F)[27994] R: 3m/St / D: 10min/St Erzeugt eine Sphäre (mit einem Radius von bis zu 3m pro Stufe), die die für das Überleben des Ziels erforderliche Umgebung aufrecht erhält, einschließlich des richtigen und überlebensfähigen Temperaturbereichs, der richtigen Luftzusammensetzung usw. Die Sphäre ist auf das Ziel zentriert und bewegt sich mit ihm. Diese Sphäre ist nicht fest und verhindert nur das Eindringen feindlicher Umweltstoffe – dies schließt Elementarangriffe nicht ein.	Überlebenshilfe der Ebenen [13]
Umgedrehte Gravitation (F)[14313] R: 30m / D: 1s/5St Wie Gravitation umdrehen, es wird jedoch ein stationäres Feld mit einer Größe von 0,8m²/St erzeugt (z.B. 4m*4m in Stufe 20).	Gesetz der Gravitation [20]
Umgesetzte Kopie (F)[3845] R: S / D: P Der Zaubernde kann eine gerade durchgemachte Erfahrung (z.B.: ein Gang durch ein Labyrinth) in ein berührbares Objekt umsetzen (z.B.: Karte).	Wege des Kopierens [12]
Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Zaubernde im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.	Gesetz des Kampfes [15]
Umkehren (F)[19922] R: 30m / D: 1KR/St Die Zauber des Ziels werden in ihrer Wirkung umgekehrt (Feuerbolzen wird zu Eisbolzen, Heilung wird zu Schaden, Benommenheit heilen wird zu Benommenheit verursachen, Regenerieren wird zu Lebensenergie verringern, Licht wird zu Dunkelheit usw.). Zu beachten ist, dass einige Zauber aufgrund der Umstände, der Definition des Zaubers oder des gesunden Menschenverstands nicht umgekehrt werden können und von diesem Zauber nicht beeinflusst werden können. (Nach Ermessen des Spielleiters).	Spruchfluch [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Umnebelte Wahrnehmung (M)[3816] R: 3m/St / D: 1min/St Lenkt Ziel gedanklich ab. Wahrnehmungswürfe -30.	Wege des Geheimen [6]
Umwandeln (Alte Magie) (F)[20002] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Wandelt die Zauber des Ziels in in Alte Magie Zauber um.	Zauber manipulieren [40]
Umwandeln (Angriffsspruch) (F)[19993] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Die Elementarangriffszauber des Ziels werden in Basisangriffszauber umgewandelt. Das Ziel verwendet seinen Elementarangriffswurf ohne Fertigkeitsbonus als Netto-Basisangriffswurf. Das Ziel des Angriffs erleidet einen Kritischen Treffer durch Essenz in Höhe von einem Level pro 10 Fehlwurf, d. h. A bis 0 Fehlwurf, B bis 20 Fehlwurf, C bis 30 Fehlwurf, D bis 40 Fehlwurf und E ab 50 Fehlwurf	Zauber manipulieren [14]
Umwandeln (Elementenspruch) (F)[19994] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Die Basisangriffszauber des Ziels werden in Elementarangriffszauber umgewandelt. Das Ziel verwendet seinen Angriffswurf abzüglich aller Boni als seinen Netto-Elementarangriffswurf. Der Nettoangriffswurf wird in der Feuerbolzen-Angriffstabelle nachgeschlagen, um den Schaden zu bestimmen, den das Ziel des Angriffs erleidet. Kritische Treffer werden als Essenzkritische Treffer interpretiert. Die AZP wird um +2 pro Stufe des umgewandelten Zaubers erhöht.	Zauber manipulieren [15]
Umwandeln (F)[15939] R: S / D: - Der Zaubernde kann Fähigkeiten, die durch Immaterieller Speicher gespeichert wurde, in eine Anzahl von Zaubern umwandeln, die 1 Zauber pro 2 umgewandelter Speicherplätze entspricht (jeder +5-Bonus, Multiplikator, Addierer usw.). Wenn der Zaubernde seine normale Gesamtzahl an Zaubern überschreitet, erleidet er einen Burnout (siehe Abschnitt 7.0 im RMCII).	Meister des Absorbierens [11]
Umwandeln (Göttermagie) (F)[20001] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Wandelt die Zauber des Ziels in in Göttermagie Zauber um.	Zauber manipulieren [30]
Umwandeln (Grundmagie) (F)[19996] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Wandelt die Zauber des Ziels in in Grundmagie Zauber um.	Zauber manipulieren [17]
Umwandeln (Mentalmagie) (F)[19998] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Wandelt die Zauber des Ziels in in Mentalmagie Zauber um.	Zauber manipulieren [19]
Umwandeln (Prosaische Magie)[19989] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Wandelt die Zauber des Ziels in in prosaische Magie Zauber um.	Zauber manipulieren [10]
Umwandlung (F)[5250] R: 6m / D: P Der Zaubernde kann bis zu 30m³ Gas (muß alles innerhalb 6m sein) in ein anderes, nichtmagisches Gas, von dem der Zaubernde eine Probe hat, umwandeln. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.	Gase verändern [50]
Umwandlung (F)[5214] R: B / D: P Der Zaubernde kann 30g eines Materials in ein anderes, nichtmagisches Material, von dem er eine Probe hat, umwandeln. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.	Festes verändern [50] und Festes manipulieren [50]
Umwerfende Geschichte (M)[15776] R: 3m/St / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Geschichte mit schockierenden Folgen zu erzählen. Das Ziel ist während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung benommen.	Geschichten weben [3]
Unbegrenzter Talisman[16050] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber jeglicher Stufe schützt.	Talismane [25]
Unbegrenztes Reisen (F)[15975] R: B / D: V Ermöglicht es einem belebten Objekt/einer belebten Kreatur, für den Zaubernden jede beliebige Entfernung zurückzulegen und zurückzukehren. Das Objekt/die Kreatur wird alle notwendigen Kräfte einsetzen, um seine/ihre Reise zu vollenden, z. B. wenn das Gehen (oder Laufen) seine/ihre Mission erfüllt, wird es gehen, wenn Fliegen notwendig ist, wird diese Methode verwendet, wenn Teleportation notwendig ist, wird diese verwendet.	Meister des Belebens [30]
Unbehagen (M)[19465] R: 3m/St / D: 1KR/St Verursacht während der Wirkungsdauer einen Malus von der halben Stufe des Zaubernden auf alle physischen Aktionen.	Wege der Grausamkeit [2]
Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR Der Zaubernde kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.	Kampfreflexe [25]
Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V Der Zaubernde kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Zaubernde schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)	Kampfreflexe [16]
Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.	Wege der Konstruktionen [15]
Unbewegte Illusion (M c)[5298] R: 30m / D: C Das Ziel sieht zwar alle bewegten Objekte noch klar, aber alles unbewegte kann der Zaubernde ihm vorgaukeln.	Wege der Verwirrung [10]
Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.	Illusionen [5]
Unbewegte Illusion II (M)[4701] R: 30m / D: 1min/St Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Zaubernde kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Der Zaubernde muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).	Illusionen meistern [1] , Glanz [2] , Gesetz der Illusionen [3] , Wiedererschaffungen [4] und Kleine Illusionen [4]
Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [8]
Unbewegte Illusion III (M)[4704] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [3] , Glanz [5] , Gesetz der Illusionen [7] und Kleine Illusionen [8]
Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [11]
Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [15]
Unbewegte Illusion V (M)[4711] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [6] , Wiedererschaffungen [9] , Glanz [12] , Kleine Illusionen [13] und Gesetz der Illusionen [14]
Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [19]
Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [20]
Unbewegte Illusion VIII (M)[15830] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion II mit sieben der Möglichkeiten zur Auswahl.	Wiedererschaffungen [17]
Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [30]
Unbewegte Illusion X (M)[4717] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion II mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [15] , Glanz [18] , Gesetz der Illusionen [19] , Wiedererschaffungen [25] und Kleine Illusionen [30]
Unersättlichkeit (M)[7597] R: 3m/St / D: P Ziel kann einer bestimmten Sache nicht widerstehen (z.B.: Essen, Alkohol, Sex, Blutvergießen u.ä.).	Psychose meistern [10]
Unersättlichkeit heilen (H)[7903] R: B / D: P Heilt ein Ziel von einer Geisteskrankheit, die Unersättlichkeit bewirkt.	Verstand heilen [10]
Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V Der Zaubernde kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.	Kampfreflexe [30]
Ungleichgewicht (M)[5515] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Desorientierung, aber Ziel bekommt -25 auf alle Manöverwürfe.	Verstand zerstören [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ungleichgewicht (M)[5293] R: 30m / D: - Ziel ist aus dem Gleichgewicht: Bei Bewegung stolpert es und fällt (1-4 KR benommen), bei Manövern (Attacke...) patzt es.	Wege der Verwirrung [5]
Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Zaubernden, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.	Schicksal meistern [6]
Unheiliges Tor (F)[6396] R: V / D: 1KR Öffnet eine direkte Verbindung zur Gottheit des Zaubernden. Das Ergebnis hängt von der Persönlichkeit der Gottheit, ihren Motiven und Kräften ab. Jeder Spruch der Gottheit kann durch diesen Kanal übermittelt werden.	Schwarze Magie [50]
Unkrautvernichtung (F)[8275] R: Sicht / D: P Entfernt unerwünschte und fördert erwünschter Pflanzen.	Gesetz des Farmers [13]
Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h/V Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.	Wege der Unsichtbarkeit [2]
Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [10]
Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [13]
Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [17]
Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt Unsichtbares, wobei der Zaubernde sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.	Entdecken [5] und Entdeckung meistern [9]
Unsichtbares entdecken (P c)[5409] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde erkennt alles Unsichtbare. Er kann sich pro KR auf einen 2 Meter großen Radius konzentrieren.	Mönchsinne [9]
Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St(C) Entdeckt unsichtbare Objekte oder Kreaturen. Ein Bereich von 1,5m Radius kann pro Runde überprüft werden. Alle Angriffe gegen etwas, das so entdeckt wurde, haben Nachteil.	Sinne des Verstandes formen [2] und Wege der Entdeckung [5]
Unsichtbares entdecken (P)[6562] R: 30m / D: 1min/St(c) Wie 19), entdeckt aber unsichtbares. Attacken gegen Unsichtbare haben einen Malus von -50.	Detektivsinne [20]
Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St(C) Wie Unsichtbares entdecken, aber der Zaubernde kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.	Entdecken [13]
Unsichtbares sehen (U)[15499] R: S / D: C Wie Wassersicht, außer dass der Zaubernde unsichtbare Objekte sehen kann.	Wahre Sicht [6]
Unsichtbarkeit (30cm) (F)[5274] R: B / D: 24h(V) Das Ziel und alles im alles bis 30cm um es herum wird unsichtbar, solange bis 24h vergangen sind oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).	Mystische Flucht [4] , Gesetz der Verzauberung [4] , Verstecken [5] und Ummantelung [6]
Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[5275] R: B / D: 24h(V) Wie oben, aber der Zaubernde kann den Radius bis zu 30cm variieren.	Verstecken [6] und Ummantelung [8]
Unsichtbarkeit (bis 3m) (F)[5280] R: B / D: 24h(V) Wie oben, aber der Zaubernde kann den Radius auf bis zu 3m variieren.	Verstecken [11]
Unsichtbarkeit (F)[14300] R: 3m / D: 1KR/St Durch eine Beeinflussung der Gravitation ist der Zaubernde in der Lage, das Strahlungs-Spekrum in seiner unmittelbaren Umgebung so zu krümmen, dass er vollkommen unsichtbar wird. Bemerkung: Auf diese Weise unsichtbare Ziele können durch keine Art von veränderter Wahrnehmung (z.B. Infrarot, Rüntgenstrahlung, Ultravision usw.) entdeckt werden. Anwender des Zaubers "Unsichtbares entdecken" erhalten einen Modifikation von -30 auf ihre Versuche, Ziele zu erkennen, die derart unsichtbar sind. Die Wirksamkeit von "Unsichtbares sehen" ist nicht eingeschränkt.	Gesetz der Gravitation [3]
Unsichtbarkeit (F)[7840] R: S / D: 24h Der Zaubernde und alles in 30 cm Umkreis um seinen Körper wird unsichtbar, bis 24 h um sind, der Zaubernde etwas angreift oder geschlagen wird.	Wege der Flucht [10]
Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.	Wege der Unsichtbarkeit [4]
Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.	Wege der Unsichtbarkeit [8]
Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Zaubernde den Radius bis 30cm variieren.	Wege der Unsichtbarkeit [6]
Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.	Wege der Unsichtbarkeit [11]
Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.	Wege der Unsichtbarkeit [20]
Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [15]
Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h/V Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.	Wege der Unsichtbarkeit [18]
Unter Wasser atmen (F)[6154] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann unter Wasser atmen.	Formen der Natur [5]
Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V(P) Der Zaubernde kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Der Zaubernde kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.	Verstand schützen [16]
Unterbewusstes Überleben (S*)[28012] R: S / D: V Wenn sich der Zaubernde aufgrund seiner außerplanaren Heldentaten in extremer Gefahr befindet, darf sein Verstand ihn schützen, indem er nach Bedarf einen oder mehrere Zauber aus dieser Liste wirkt. Diese Zauber werden unbewusst auf der Grundlage einer Reihe von voreingestellten Annahmen gewirkt, die der Zaubernde mithilfe dieses Zaubers programmieren muss 1) Ich (d. h. der Zaubernde) werde auf der von mir gewählten Ebene bleiben. 2) Meine Begleiter werden bei mir bleiben. usw.) Wenn der Zaubernde also unabhängig von den Kosten auf einer bestimmten Ebene bleiben möchte, verändert dieser Zauber seine Form oder erschafft eine Umgebungssphäre usw., also alles, was notwendig ist, um die voreingestellten Ziele des Zaubernden zu erreichen. Wenn dem Zaubernden die zauber ausgehen, wird dieser Zauber aufgehoben und der Zaubernde befindet sich im Grunde genommen in einer lebensfeindlichen Landschaft mit unzureichenden Fortbewegungsmitteln.	Überlebenshilfe der Ebenen [30]
Untergang (F)[7001] R: 30m / D: - Wie Großer Tod, aber mit Reichweite 30m.	Wege der Erzfeinde [50]
Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: - Ziel verliert einen Schicksalspunkt.	Schicksal meistern [12]
Untergrund konservieren (F)[14411] R: 3m / D: P Ermöglicht einem 3m³ pro Stufe großen Abschnitt aus anorganischem, unbeweglichem Material einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen normale Erosion, Erdbeben usw. Außerdem müssen Zauber wie Erosion, Stein zu Staub und Risse erweitern usw. einen Widerstandswurf durchführen, bevor sie das geschützte Material beeinflussen können.	Symbole einbetten [10]
Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1KR/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.	Wohltaten [1]
Unterminierung erkennen (IP)[28104] R: S / D: - Der Zaubernde erkennt alle Tunnelbauaktivitäten unter einer Festung, einschließlich der ungefähren Position. Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden auch, Sprengstoff in unterirdischen Tunneln zu erkennen. Wenn der Spielleiter zustimmt, kann dieser Zauber auch verwendet werden, um jede Art von verdecktem Angriff auf die strukturelle Integrität einer Festung zu erkennen.	Befestigungen [3]
Unternehmer (I)[8262] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erhält +1 / Stufe auf folgende Talente: Lesen, Schreiben, Rechnen, Handeln, Feilschen, Verwalten, Werben u.ä..	Gesetz des Handelns [50]
Untersuchen (I)[4723] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.	Kerzenmagie [2] und Magie der Tränke [2]
Untersuchen (I)[3835] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt von einem Objekt oder einem Ziel exaktes Gewicht, exakte Dimensionen, Struktur und Zusammensetzung.	Wege des Kopierens [2]
Untersuchung (F)[3787] R: S / D: V Der Zaubernde bekommt einen Bonus von +2 / Stufe auf akademische Forschungen (z.B. in Bibliotheken, bei neuen Zaubern u.ä.)	Wege des Experimentierens [3]
Untersuchungen entdecken (I)[15478] R: 3mR/St / D: 10min/St Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden zu erkennen, ob zur Zeit ein Spähzauber jeglicher Art in oder auf etwas innerhalb des Wirkungsbereichs angewendet wird oder nicht.	Wächter der Hellsicht [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.	Bewegungen [5]
Unterwasseratmung (F)[16192] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann in normalem Wasser atmen.	Schutz der Natur [5]
Unterwasserbewegungen (F)[6570] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann sich unter Wasser wie an Land bewegen.	Phantombewegungen [5]
Unterwerfung (M c)[7629] R: 30m / D: C Das Opfer muß dem Willen des Zaubernden gehorchen. Es hat wieder einmal pro Tag einen Resistenzwurf.	Herrscher des Verstandes [8]
Untote entdecken (I * c)[6773] R: 3m/St / D: 1min/St(C) Entdeckt die Anwesenheit von Untoten. Jede KR kann der Zaubernde sich auf ein Gebiet mit 3m Radius in Reichweite konzentrieren.	Zauber brechen [2]
Untote entdecken (P c)[5585] R: 15m / D: 1min/St(C) Wie oben, entdeckt aber die Anwesenheit von Untoten.	Entdeckung meistern [6]
Untote erschaffen I (F)[6369] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann einen toten Körper (max. 1 Woche tot) in einen Klasse I Untoten verwandeln. Wenn er nicht kontrolliert wird, greift er den am nächsten Stehenden an. Wenn er kontrolliert wird, macht er alles, was der Zaubernde will (solange er es kann).	Necromantie [5]
Untote erschaffen II (F)[6372] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann 2 Klasse I oder 1 Klasse II Untoten erschaffen. Summe ist max. 2.	Necromantie [8]
Untote erschaffen III (F)[6375] R: 3m / D: P Wie oben, aber Summe ist max. 3.	Necromantie [11]
Untote erschaffen IV (F)[6379] R: 3m / D: P Wie oben, aber Summe ist max. 4.	Necromantie [15]
Untote erschaffen V (F)[6381] R: 3m / D: P Wie oben, aber Summe ist max. 5.	Necromantie [25]
Untote kontrollieren I (F*)[6367] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann einen Klasse I Untoten kontrollieren.	Tote meistern [1] und Necromantie [2]
Untote kontrollieren II (F*)[6370] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtklasse von 2 kontrolliert werden.	Tote meistern [3] und Necromantie [6]
Untote kontrollieren III (F*)[6373] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtklasse von 3 kontrolliert werden.	Tote meistern [5] und Necromantie [9]
Untote kontrollieren IV (F*)[6377] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtklasse von 4 kontrolliert werden.	Tote meistern [7] und Necromantie [13]
Untote kontrollieren IX (F*)[15669] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 9 kontrolliert werden.	Tote meistern [17]
Untote kontrollieren V (F*)[6380] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtklasse von 5 kontrolliert werden.	Tote meistern [9] und Necromantie [20]
Untote kontrollieren VI (F*)[15663] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 6 kontrolliert werden.	Tote meistern [11]
Untote kontrollieren VII (F*)[15665] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 7 kontrolliert werden.	Tote meistern [13]
Untote kontrollieren VIII (F*)[15667] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 8 kontrolliert werden.	Tote meistern [15]
Untote meistern I (F*)[15654] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote kontrollieren I, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren. Der Untote wird solange bleiben, bis der Zaubernde getötet wird, der Untote sich außerhalb des Reichweite von 3m/St befindet oder der Zaubernde den Untoten freigibt. Es kann ein Untoter pro Stufe gemeistert werden. Die Chance für einen Fehlschlag beträgt 1 pro Stufe des Untoten.	Tote meistern [2]
Untote meistern II (F*)[15656] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 2 gemeistert werden.	Tote meistern [4]
Untote meistern III (F*)[15658] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 3 gemeistert werden.	Tote meistern [6]
Untote meistern IV (F*)[15660] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 4 gemeistert werden.	Tote meistern [8]
Untote meistern IX (F*)[15670] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 9 gemeistert werden.	Tote meistern [18]
Untote meistern V (F*)[15662] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 5 gemeistert werden.	Tote meistern [10]
Untote meistern VI (F*)[15664] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 6 gemeistert werden.	Tote meistern [12]
Untote meistern VII (F*)[15666] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 7 gemeistert werden.	Tote meistern [14]
Untote meistern VIII (F*)[15668] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 8 gemeistert werden.	Tote meistern [16]
Untote vertreiben III (F)[6772] R: 30m / D: 1min/St Zwingt bis zu 3 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 3 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Geht er um 1-50 fehl, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 3, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -10).Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).	Zauber brechen [1]
Untote vertreiben IX (F)[6861] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben V, kann aber 9 Punkte an Untoten vertreiben.	Austreibungen [6] und Zauber brechen [9]
Untote vertreiben V (F)[6857] R: 30m / D: 1min/St Zwingt bis zu 5 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 5 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Wenn er um 1-50 fehlgeht, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 5, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -20).Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).	Austreibungen [1] und Zauber brechen [5]
Untote vertreiben XII (F)[6865] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben V, kann aber 12 Punkte an Untoten vertreiben.	Austreibungen [11] und Zauber brechen [13]
Untote vertreiben XV (F)[6868] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben V, kann aber 15 Punkte an Untoten vertreiben.	Austreibungen [16] und Zauber brechen [17]
Untoten-Glücksbringer † (FD)[19310] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe von Untoten aller Art gelten.	Glücksbringer [8]
Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.	Verstand schützen [9]
Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist. Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.	Wege des Schutzes [22] und Schutz vor Schäden [22]
Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: - Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.	Angriffe vermeiden [8]
Unwiderrufliche Stasis (F)[27998] R: S / D: V Der Zaubernde versetzt sich selbst in völlige Stasis, bis ein ausgewählter Auslöser eintritt: eine bestimmte Zeitspanne vergeht, bestimmte Freunde kommen vorbei usw. Der Zaubernde ist von einer Kraftblase umgeben, so dass ihn nichts beeinflussen kann, bis er aus der Stasis herauskommt.	Überlebenshilfe der Ebenen [15]
Unwohlsein (M)[19468] R: 3m/St / D: 1KR/St Beeinträchtigt die Konzentration des Ziels. Dies führt dazu, dass alle geistigen Manöver (auch Zauberwirken) einen Malus von 10 erhalten. Ziele, die versuchen, einen Zauber zu wirken, müssen außerdem eine um 10 erhöhte ASP berücksichtigen.	Wege der Grausamkeit [5]
Urmagie Entzug (FM)[27742] R: 30m / D: V / WW:-20 Wenn der Wiederstandswurf des Ziel misslingt, so verliert es all seine Zauber für 1 Tag/10 Fehlwurf. Reine Magiekundige der Göttermagie widerstehen mit dem doppelten MWW.	Erdknoten Fokus [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Urmagie erkennen (I)[27588] R: S / D: - Der Zaubernde erkennt, ob er sich innerhalb des Radius eines Erdknotens befindet. Wenn ja, erfährt er die Richtung und Entfernung zum Zentrum des Erdknotens sowie die Größe des Erdknotens.	Wege der Urmagie [1]
Urmagie kanalisieren (F)[28058] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann einen Energiestrahl direkt aus dem Erdknoten kanalisieren. Der Angriff wird anhand der Plasma Bolzen-Tabelle mit +100, x2 Schaden und kritischen Treffern für Essenz und Zerstörung ausgewertet. Die Wahrscheinlichkeit eines Zauberpatzers wird nicht durch Kontrolle Sprüche oder andere Zauber oder Gegenstände mit ähnlicher Wirkung beeinflusst. Ein Zauberpatzer führt zu einem Wurf auf der Zauberpatzer-Angriffssprüche-Tabelle mit einer Modifikation von +100 und zusätzlich kritischen Treffern der Stufe C durch Essenz und Zerstörung.	Erdknotenkontrolle [20]
Urmagie Regeneration (HS*)[27654] R: S / D: P Der Zaubernde kann sämtliche Schäden (außer Gehirnschäden) innerhalb von 10-100 Stunden völliger Inaktivität heilen., sofern es sich innerhalb eines mittels Knoten speichern gespeicherten Erdknotens befindet.	Wege der Urmagie [25]
Urmagie sammeln (F)[27606] R: Knoten / D: C Der Zaubernde kann verbrauchte Zauber wiederherstellen, indem er Kraft direkt aus dem Erdknoten absorbiert, in dem er sich befindet. Der Zaubernde kann 1 Zauber pro 10 Minuten konzentrierter Konzentration absorbieren. Beachte, dass der Zaubernde dennoch zuvor diesen Zauber aufwenden muss. Der Zaubernde kann seine Zauber niemals über sein Maximum hinaus erhöhen (inkl. Zaubermultiplikatoren und Spruchvermehrer)	Wege der Urmagie [9]
Urmagie-Vakuum (FM)[27744] R: 30m / D: - Wenn der Widerstandswurf des Ziels misslingt, so verliert es vorübergehend die Verbindung zu seiner Magie. Der Angriff wird in der Spalte „Angriffszauber" der Tabelle für außergewöhnliche Zauberpatzer nachgeschlagen. Der Betrag des Widerstandswurf-Fehlschlags wird zu diesem Wurf addiert.	Erdknoten Fokus [19]
Urmagiekaskade (E)[27740] R: S / D: 1KR/St Der Körper des Zaubernden verbrennt mit roher Urmagie. Jeder innerhalb von 2m erleidet einen kritischen Treffer der Stufe A durch Magie. Jeder, der in physischem Kontakt zum Zaubernden steht, erleidet einen kritischen Treffer der Stufe C durch Essenz. Physische Angriffe auf den Zaubernden führen ebenfalls zu einem kritischen Treffer der Stufe A durch Essenz. Alle Gegenstände, die der Zaubernde bei sich trägt, sind wie er selbst immun gegen die Auswirkungen von roher, elementarer Urmagie (wie eine Urmagieklinge, jedoch nicht gegen auf Urmagie basierende Basisangriffszauber), solange dieser Zauber wirkt. Jedoch können alle Materialien, die er berührt oder mit denen er in Kontakt kommt, durch die Einwirkung beschädigt werden.	Erdknoten Fokus [17]
Urmagieklinge (E)[27730] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde erschafft ein Kraftschwert, dessen Treffer als Plasmabolzenangriffe behandelt werden. Es hat einen Poolbomus von +40. Der Zaubernde kann das Schwert jederzeit als Plasmabolzen (ohne exliziten Bonus) werfen (Reichweite: 1,5m/Stufe). Normalerweise kann dieses Schwert weder parieren noch kann es pariert werden.	Erdknoten Fokus [11]
Urmagiewall (E)[27732] R: 30m / D: 1KR/St Der Zauber erzeugt eine Wand aus Urmagie, die das Wirken von Zaubern erheblich behindert. Alle Zauberwürfe (von beiden Seiten) bekommen einen Malus von 20 auf den Wurf, um einen Zauber erfolgreich durch die Wand zu wirken. Wenn der Zauber keine Wirkung erzielt (Patzer, 0 Schaden), absorbiert die Wand den Zauber und ihre Dauer erhöht sich um eine Runde pro Stufe des absorbierten Zaubers. Der Kontakt mit der Wand verursacht einen kritischen Treffer der Stufe A durch Essenz. Der Zaubernde kann die Schwere des kritischen Treffers um jeweils einen Grad erhöhen, indem er einen zusätzlichen Zauber (gleicher Schwere) einsetzt. Die Wand ist nur als gelegentliches Schimmern sichtbar, obwohl einige Erkennungszauber (wie z. B. Urmagie erkennen) sie deutlich sichtbar machen.	Erdknoten Fokus [12]
Vakuum (1,5m) (F)[7298] R: 30m / D: - Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.	Gas manipulieren [6]
Vakuum (1,5m) (F)[5477] R: 30m / D: - Erschafft ein beinahe Vakuum mit 1,5m Radius, alle innerhalb des Radius bekommen einen kritischen Treffer durch Aufprall `B` durch die zurückströmende verdrängte Luft.	Gas zerstören [3]
Vakuum (1,5m) (F)[5163] R: 30m / D: - Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.	Gesetz des Windes [7]
Vakuum (3m) (F)[5167] R: 30m / D: - Wie Vakuum (1,5m), aber mit 3 Meter Radius.	Gas zerstören [6] , Gesetz des Windes [12] und Gas manipulieren [14]
Vakuum (3m) (F)[5037] R: 1,5m/St / D: - Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.	Wege der Elemente [10]
Vakuum (6m) (F)[5171] R: 30m / D: - Wie Vakuum (1,5m), aber mit 6 Meter Radius.	Gas zerstören [10] , Gesetz des Windes [17] und Gas manipulieren [18]
Vakuum (F)[5244] R: 30m / D: - Erschafft ein 3m durchmessendes beinahe-Vakuum, alle innerhalb bekommen einen kritischen Treffer durch Aufprall `C`, durch die zurückströmende, verdrängte Luft.	Gase verändern [13]
Vampirtreffer I (F)[13986] R: B / D: 1KR/St Wie Geringerer Gifttreffer, außer dass das Ziel 1W10-Lebensenergie pro Runde verliert, solange es sich innerhalb von 30m um die Waffe befindet. Wenn die Waffe losgelassen wird, so bewegt sich diese mit 3m/KR auf das Ziel zu. Jedes Ziel, das durch eine Waffe mit Vampirtreffer getötet wird, hat eine Chance von 1 %/Stufe, zu einem Vampir zu werden.	Waffen des Chaos [5]
Vampirtreffer II (F)[13989] R: B / D: 1KR/St Wie Vampirtreffer I, außer dass die Entzugsreichweite 100m beträgt und die Waffe sich mit 8m/KR bewegen kann. Die Chance, ein Vampir zu werden, erhöht sich auf 2 %/Stufe.	Waffen des Chaos [8]
Vampirtreffer III (F)[13992] R: B / D: 1KR/St Wie Vampirtreffer I, außer dass die Entzugsreichweite 150m beträgt und die Bewegungsgeschwindogkeit der Waffe auf 15m/KR erhöht wird. Die Chance, ein Vampir zu werden, erhöht sich auf 3 %/Stufe.	Waffen des Chaos [11]
Venen / Arterien heilen (H*)[5356] R: S / D: P (C) Wie Brüche behandeln, es werden aber Venen und Arterien geheilt.	Körpererneuerung [12] und Selbstheilung [12]
Venen reparieren (H)[8015] R: B / D: P Der Zaubernde heilt eine größere Vene. Ziel darf sich nicht aus eigener Kraft bewegen, wenn die gesamte Wunde noch nicht geheilt ist, sonst bricht sie wieder auf.	Blut beherrschen [7]
Verallgemeinerung (M)[7603] R: 3m/St / D: P Ziel verallgemeinert alles. (Miranda ist schön -> Alle Frauen sind schön).	Psychose meistern [16]
Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St Wie Verändern in der Art, aber der Zaubernde kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.	Lebendes ändern [11]
Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St Wie Wahres Verändern, aber der Zaubernde kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.	Verändern [18]
Verändern (P)[5259] R: S / D: 10min/St Wie Art ändern, aber der Zaubernde kann eine Form zwischen 1/2x und 2x seiner Körpermasse annehmen. Es können aber keine besonderen Fähigkeiten angenommen werden.	Mystischer Wechsel [9] , Gesetz der Verzauberung [9] , Gesetz der Verzauberung [12] , Phantomgesicht [14] und Tarnung meistern [15]
Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St Der Zaubernde kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.	Lebendes ändern [5]
Veränderung (F)[28779] R: S / D: V Der Zaubernde kann ein laufendes Ritual verändern (das Ritual muss zuvor „gespeichert" worden sein), ohne dass eine Fehlschlagprobe erforderlich ist. Der Zaubernde kann Teile des Rituals hinzufügen oder weglassen, ohne sich selbst zu gefährden. Wenn die Ergänzung zusätzliche Zeit erfordert, muss der Zaubernde möglicherweise zusätzliche Zeitproben durchführen, bevor das Ritual abgeschlossen werden kann.	Rituale beherrschen [25]
Veränderung (F)[3648] R: S / D: 1KR/St Läßt die Effekte aller Zauber in 30 cm / Stufe Umkreis, denen ein WW mißlingt, unvorhersehbar werden. Ein Heilzauber läßt wachsen, Todeszauber altern, Hörzauber verbessern Sehen usw. Die Auswirkungen bleiben ähnlich, nur leicht verändert.	Magische Verteidigung [30]
Veränderung (P)[5265] R: S / D: 10min/St Wie Verändern, aber Form kann mit 1 KR Konzentration wechseln.	Mystischer Wechsel [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration). Der Zaubernde kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.	Verändern [50]
Verantwortungslosigkeit (M)[7600] R: 3m/St / D: P Ziel führt Aufgaben nur mit 25% Wahrscheinlichkeit aus.	Psychose meistern [13]
Verbergen[27280] R: 3m/St / D: P Dieser Zauberspruch verbirgt ein Tor. Dabei werden alle visuellen und magischen Aspekte der Entdeckung ausgeblendet. Die Entdeckung des Tores wird jedoch nicht verhindert, wenn ein Ziel durch das Tor reist. Ein Tor bleibt für seine gesamte Lebensdauer verborgen.	Arkanes Tor [10]
Verbergen (F)[3814] R: 3m/St / D: 10min/St Läßt versteckte Objekte weniger beachtenswert erscheinen. -50 auf Wahrnehmungswürfe zum Finden solcher Objekte.	Wege des Geheimen [4]
Verbergungszauber I ¥ (F)[16070] R: B / D: P Jeder Teil einer so verzauberten Struktur kann jedem auf ihn angewendeten Erkennungs- oder Sichtzauber widerstehen. Der Zauber ist subtiler als Privater Schirm oder Schutz gegen Wahrsagen, da er nicht einmal verrät, dass er vorhanden ist. Wenn das Bauwerk erfolgreich Widerstand leistet, wird der "angreifende" Zaubernde nicht einmal registrieren, dass seinem Zauber widerstanden wurde (wenn beispielsweise ein geheimer Tunnel mit einem Verbergungszauber I mit Steinsicht betrachtet wird, würde der Zaubernde den Durchgang nicht entdecken, wenn der Widerstandswurf des Durchgangs gelingt).	Strukturresistenz [16]
Verbergungszauber II ¥ (F)[16076] R: B / D: P Wie Verbergungszauber I, aber mit einem Bonus auf den Widerstandswurf von 25.	Strukturresistenz [30]
Verbessern[15924] R: B / D: V Mit diesem Spruch können erweiterte magische Effekte, wie oben in den Optionen beschrieben, erzeugt werden.	Magische Tätowierungen [19]
Verbessern (F)[8253] R: 30cm/St / D: 1min/St Wie Oberfläche abwerten, aber mit dem entgegengesetztem Effekt: Gegenstand sieht um Stufe % wertvoller aus. So wirft der Händler Shir diesem Zauber auf ein kürzlich erworbenes Langschwert. Doop, ein Krieger der 1.Stufe schaut sich das Schwert genau an, und entscheidet, es sei 120 SS wert (100 + 20%), und kauft es. Ein Wert schätzen oder eine gelungene Talentprobe erkennen den wahren Wert.	Gesetz des Handelns [14]
Verbessern I (F)[14574] R: S / D: 10min/St Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus von +5 auf ihr Aussehen.	Houris Veränderungen [8]
Verbessern II (F)[14578] R: S / D: 10min/St Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus von +10 auf ihr Aussehen.	Houris Veränderungen [12]
Verbessern III (F)[14580] R: S / D: 10min/St Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus von +15 auf ihr Aussehen.	Houris Veränderungen [14]
Verbeulen (F)[5538] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann "verbeulbares" Material (Stahl, gekochtes Leder, Holzplatten, usw.) verbeulen. Material wird nicht perforiert.	Wege des Zerreißens [8]
Verbiege / Verklemmen (F)[14908] R: 3m / D: P Dieser Zauber kann auf zwei Stufen gewirkt werden: 3 und 7 (sofern der Spruch der Stufe 67 gelernt wurde). Auf Stufe 3 zerstört der Zauber die Form, Geradheit und Festigkeit eines Holzstücks von bis zu ½kg pro Stufe. Auf Stufe 7 kann der Zaubernde eine Holztür oder einen Gegenstand (5kg pro Stufe) anschwellen lassen und verklemmen (Schweregrad 1W100, von leicht verklemmt bis nicht zu öffnen); oder der Zaubernde kann den Strukturwert der Tür oder des Gegenstands um 50 % reduzieren.	Worte der Macht [3]
Verbiegen (F)[14324] R: 15m / D: - Der Zaubernde setzt ein Feld von super-starken, pulsierenden Magnetwellen gegen das Ziel frei. Allen metallischen Gegenständen muss ein Magieresistenzwurf gelingen, oder Sie werden verbogen und Versuche sie weiterhin zu verwenden, erleiden einen Abzug von 1%/1 Fehlwurf.	Gesetz des Magnetismus [8]
Verbinden (F)[8141] R: B / D: P Der Zaubernde verbindet zwei Stück Stoff, Leder o.ä., als wären sie eins. So könnten Sattel und Satteldecke eins werden, mit der Verbindungsstelle so stark wie der Durchschnitt der beiden Materialien.	Kleidung meistern [25]
Verbindungstanz I[14191] R: 1,5km/St / D: C Der Zaubernde kann Kontakt zu einem beliebigen ihm bekannten Wesen aufnehmen: Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, den genauen Aufenthaltsort des anderen Wesens zu erfahren, wodurch es ihm auch möglich wird, Zauber zu transferieren.	Tänze der Antworten [7]
Verbindungstanz II (I)[14196] R: 15km/St / D: C Wie Verbindungstanz I, nur dass die Reichweite größer ist.	Tänze der Antworten [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verbotszone †[16111] R: B / D: P Dieser Schutzkreis kann einer bestimmten Klasse von Kreaturen oder Wesen (z.B. Dämonen Typ II, Orks oder Untote) das Überschreiten der Grenze verbieten. Hinweis: Dies gilt auch für Versuche Teleportations- oder Verschmelzungszauber zu verwenden. Die Kreatur erleidet einen kritischen Zerstörungs-Treffer der Kategorie A und muss einen Widerstandswurf gegen die Stufe des Schutzkreises ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur zurückgeschleudert wird. Ein Erfolg bedeutet, dass die Kreatur den Schutzwall durchdrungen hat. Selbst wenn es der Kreatur gelingt, den Schutzwall zu durchdringen, wird sie sich in dem Gebiet sehr unwohl fühlen (-10 auf alle Aktionen). Dieser Schutzwall erfordert, dass etwas von der Essenz oder ein Knochen der zu verbietenden Kreatur in das Gewebe der Struktur entlang der Umfriedung gemischt wird. Der Zaubernde kennt vielleicht nur einige wenige Kreaturen, gegen die er einen Schutzschild errichten kann. Diese sind dem Spielleiter überlassen, aber ein paar Vorschläge sind die verschiedene Dämonen Typen, untote Geister und Elementare	Schutz für Festungen [20]
Verbrechen entdecken (P)[6544] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt, ob in seinem Sichtfeld / in Hörweite ein Verbrechen begangen wird.	Detektivsinne [2]
Verbrechenswissen: Objekt (I)[6627] R: B / D: - Der Zaubernde weiss, ob das berührte Objekt in einem bestimmten Verbrechen benutzt wurde.	Zeitsinn [4]
Verbrechenswissen: Ort (I)[6634] R: 30m / D: - Der Zaubernde weiss, ob ein Ort der "Ort des (bestimmten) Verbrechens" war.	Zeitsinn [11]
Verbrechenswissen: Person (I)[6630] R: 3m / D: - Der Zaubernde weiss, ob ein Ziel in ein bestimmtes Verbrechen involviert war.	Zeitsinn [7]
Verbrechenswissen: Wahr (I)[6646] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede KR einen der Verbrechenswissen-zauber sprechen. Außerdem muß kein bestimmtes Verbrechen mehr bei den Zaubern mit angegeben werden.	Zeitsinn [50]
Verbrechenswissen: Zeit (I)[6639] R: S / D: - In Verbindung mit anderen Verbrechenswissen-zaubern kann der Zaubernde die ungefähre Zeit eines Verbrechens bestimmen.	Zeitsinn [16]
Verbrennung / Erfrierung heilen I (H S)[6451] R: S / D: P Heilt ein Gebiet leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.	Wege der Oberfläche [2]
Verbrennung / Erfrierung heilen II (H S)[6454] R: S / D: P Heilt ein Gebiet mittlerer, oder zwei Gebiete leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.	Wege der Oberfläche [5]
Verbrennung / Erfrierung heilen III (H S)[6457] R: S / D: P Heilt ein Gebiet schwerer, oder drei Gebiete leichter oder ein Gebiet mittlerer und ein Gebiet leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.	Wege der Oberfläche [8]
Verbrennung / Erfrierung heilen V (H S)[6460] R: S / D: P Siehe oben, aber die Summe aus leichten (=1), mittleren (=2) und schweren (=3) Verbrennungen und Erfrierungen darf höchstens 5 ergeben.	Wege der Oberfläche [11]
Verbrennung/Erfrierung heilen (H)[5701] R: B / D: P Heilt 1 Gebiet von leichten Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades.	Wege der Heilung [2]
Verbrennung/Erfrierung heilen I (H)[7919] R: B / D: - Heilt ein Gebiet von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades.	Schäden beherrschen [3]
Verbrennung/Erfrierung heilen II (H)[7922] R: B / D: - Heilt entweder zwei Gebiete von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades oder ein Gebiet von mittlerem Schaden (z.B. Verbrennungen 2.Grades).	Schäden beherrschen [6]
Verbrennung/Erfrierung heilen II (H)[5705] R: B / D: P Heilt 2 Gebiete von leichten Verletzungen oder 1 Gebiet von mittleren Verletzungen.	Wege der Heilung [6]
Verbrennung/Erfrierung heilen III (H)[7925] R: B / D: - Heilt entweder drei Gebiete von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades oder ein Gebiet von mittlerem Schaden (z.B. Verbrennungen 2.Grades) und ein Gebiet leichten Schadens, oder ein Gebiet schweren Schadens (z.B. Verbrennungen 3. Grades).	Schäden beherrschen [9]
Verbrennung/Erfrierung heilen III (H)[5708] R: B / D: P Heilt 3 Gebiete von leichten Verletzungen oder 1 Gebiet von mittleren und eines leichter Verletzungen oder ein Gebiet schwerer Verletzungen.	Wege der Heilung [9]
Verbrennung/Erfrierung heilen IV (H)[7928] R: B / D: - Heilt entweder 4 leichte, 2 mittlere, 1 Schwere und 1 leichte oder 2 leichte und 1 mittlere Verbrennung / Erfrierung.	Schäden beherrschen [12]
Verbrennung/Erfrierung heilen IV (H)[5712] R: B / D: P Heilt 4 leichte oder 2 mittlere oder 1 leichtes und 1 schweres oder 2 leichte und 1 mittleres Gebiet von Verletzungen.	Wege der Heilung [13]
Verbrennungen heilen I (H)[6683] R: B / D: P Heilt eine Verbrennung ersten Grades.	Handauflegen [3]
Verbrennungen heilen II (H)[6693] R: B / D: P Heilt eine Verbrennung zweiten Grades.	Handauflegen [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verbrennungen heilen III (H)[6697] R: B / D: P Heilt eine Verbrennung dritten Grades.	Handauflegen [17]
Verdacht (M)[7652] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Ziel verdächtigt die Aktionen seiner Verbündeten. (Der Meister kann Informationen geben, die den Verdacht des Spielers erregen)	Verstand unterwandern [1]
Verdammnis der Seele (FM)[19478] R: 3m/St / D: P Zwingt die Seele, nach dem Tod im Körper zu verbleiben und weiterhin Reize, andere Schmerz-Zauber usw. zu erleben. Wenn der Charakter länger als MWW Tage in diesem Zustand nach dem Tod verbleibt, wird er zu einem Untoten. Die genaue Art des Untoten hängt von den Wünschen des Spielleiters, der Ausrichtung des Charakters und seiner Klasse ab. Um den Zustand des Untoten zu beheben, muss dieser Zauber zuerst aufgehoben werden, woraufhin der Charakter normal stirbt.	Wege der Grausamkeit [16]
Verdampfen (3000m³) (F)[5472] R: 30m / D: P Wie oben mit 3000m³ Flüssigkeit.	Flüssigkeiten zerstören [25]
Verdampfen (3000m³) (F)[5468] R: 30m / D: P Wie oben mit 3000m³ Flüssigkeit.	Flüssigkeiten zerstören [13]
Verdampfen (300m³) (F)[5464] R: 30m / D: P Wie oben mit 300m³ Flüssigkeit.	Flüssigkeiten zerstören [9]
Verdampfen (30m³) (F)[5458] R: 30m / D: P Läßt 30m³ Flüssigkeit während 1 Stunde rapide verdampfen.	Flüssigkeiten zerstören [3]
Verdampfen (F c)[5217] R: B / D: C 30m³ / Stufe einer Flüssigkeit werden verdampft, mit einer Geschwindigkeit von 3m³ / Stufe / KR.	Flüssigkeiten verändern [3] und Flüssigkeiten manipulieren [7]
Verderbnis beseitigen (H)[15125] R: 3m / D: P Wenn das Ziel diesem Zauber nicht widerstehen kann, wird die Verunreinigung vollständig entfernt, anstatt zusätzliche Widerstandswürfe zu erhalten.	Geister heilen [15]
Verdummen I (M)[7638] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Die Weisheit des Ziels wird für die Dauer des Spruchs um 8 gesenkt. Fällt sie unter 01, so liegt das Opfer im Koma, bis die Weisheit wieder 01 ist. Sie steigt dann um 1 pro Tag bis auf 01.	Verstand Erosion [1]
Verdummen II (M)[7640] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 10.	Verstand Erosion [4]
Verdummen III (M)[7642] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 15.	Verstand Erosion [7]
Verdummen IV (M)[7643] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 20.	Verstand Erosion [9]
Verdummen V (M)[7645] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 25.	Verstand Erosion [12]
Verdummen VI (M)[7646] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 30.	Verstand Erosion [14]
Verdummen VIII (M)[7648] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 40.	Verstand Erosion [20]
Verdummen X (M)[7649] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 50.	Verstand Erosion [25]
Vereiteln I (F)[19908] R: 30m / D: 1KR/St Die Zauber des Ziels haben eine 10-prozentige Chance, nicht zu wirken. Der Zauber geht dabei nicht verloren und es kommt zu keinem Patzer.	Spruchfluch [1]
Vereiteln II (F)[19910] R: 30m / D: 1KR/St Wie Vereiteln I, außer dass die Zauber des Ziels eine 20-prozentige Chance haben, nicht zu wirken.	Spruchfluch [6]
Vereiteln IIII (F)[19913] R: 30m / D: 1KR/St Wie Vereiteln I, außer dass die Zauber des Ziels eine 30-prozentige Chance haben, nicht zu wirken.	Spruchfluch [11]
Vereiteln IV (F)[19917] R: 30m / D: 1KR/St Wie Vereiteln I, außer dass die Zauber des Ziels eine 40-prozentige Chance haben, nicht zu wirken.	Spruchfluch [17]
Verfaulen (F)[5452] R: 30m / D: P Die Knochen des Ziels werden langsam verfaulen, Eine verringerte Aktivität wie in Extremitätentod ist die Folge, wegen der verringerten Blutproduktion.	Fleisch zerstören [20]
Verfestige (FE)[14921] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann Flüssigkeiten oder Feststoffe dazu bringen, die gewünschte Form anzunehmen (z. B. Rauchtreppen, Warmwasserstatuen usw.) und sich für die Dauer des Zaubers zu verfestigen. Das Material hat eine Festigkeit und Konsistenz wie Holz.	Worte der Macht [16]
Verfolgen (I)[16350] R: ∞ / D: 24h(C) Wie Wahres Finden, jedoch kann der Zaubernde das Ziel in den nächsten 24 Stunden nach Belieben verfolgen, ohne weitere Zauber zu benötigen. Er muss sich lediglich eine Runde lang konzentrieren, um die aktuelle Entfernung und Richtung zu bestimmen.	Sternensinne [50]
Verfolgen (P *)[3819] R: 30m/St / D: 1h/St Unterrichtet den Zaubernden immer über den Aufenthaltsort des Ziels (Objekt/Person). Wenn sich das Ziel aus der Reichweite bewegt, endet der Zauber. Ziel hat zwei WW: geht der erste fehl, wirkt der Zauber, geht der zweite fehl, merkt das Ziel nichts vom Verfolgen.	Wege des Geheimen [9]
Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Zaubernde wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Der Zaubernde muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Zaubernde nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.	Gesetz der Spuren [50]
Verfolgender Blitz (E)[5140] R: 150m / D: - Wie Blitz eckig, aber der Blitz kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 150m ist.	Gesetz des Lichts [30]
Verfolgender Feuerbolzen (E)[5118] R: 100m / D: - Wie Verfolgender Blitz (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.	Gesetz des Feuers [25]
Verfolgender Metallbolzen (E)[3907] R: 100m / D: - Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.	Wissen über Metall [40]
Verfolgender Säurebolzen (E)[3512] R: 100m / D: - Wie Eckensäurebolzen, aber der Bolzen kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 100 m ist.	Gesetz der Säure [25]
Verfolgungswahn (M)[7575] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer glaubt, alle seien hinter ihm her.	Geisteskrankheiten [4]
Verfügung (I)[5972] R: S / D: - Der Zaubernde 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.	Schicksal meistern [11]
Verführen (P*)[14607] R: S / D: - Die Zaubernde erhält einen Bonus von +25 auf ihren Minnekünste und Verführen Talentwert.	Wege der Anziehung [4]
Verführung (F)[8257] R: B / D: 1h/St Läßt Personen auf der Straße das Geschäft des Zaubernden verlockender werden. Zauber handelt mit vorhandenem Material / Umwelt. So wird vor einem Restaurant ein Essensduft über die Straße ziehen, Partygeräusche vor einer Kneipe usw.	Gesetz des Handelns [18]
Verführung (M)[27896] R: 3m / D: V Der Zaubernde manipuliert ein humanoides Ziel emotional, sinnlich und/oder sexuell (kann zu emotionaler Bindung führen).	Verlockungen [5]
Verführung von Frauen (M*)[14618] R: S / D: 10min/St Die Zaubernde kann eine andere Frau ohne Nachteile verführen. Jedes humanoide Ziel, das unter dem Einfluss dieses Zaubers steht, kann auch von den „Männer"-Zaubern auf dieser Liste beeinflusst werden, die normalerweise nur männliche Ziele betreffen. Die Verführung und/oder die Männer-Zauberwirkungen enden, wenn dieser Zauber abläuft.	Wege der Anziehung [15]
Vergangene Bewegungen (I)[6951] R: B / D: - Der Zaubernde bekommt einen visuellen und audiellen (Bild und Ton) Eindruck von jedem Wesen, das in 15m Umkreis um ein bestimmtes Objekt entlang gegangen ist (bis 1h / Stufe zuvor).	Pfade beherrschen [8]
Vergangene Wahrheit (I)[15472] R: 3mR / D: 1min Wie Wahrheit I, außer dass es während eines Zaubers Vision der Vergangenheit aus der Seher-Spruchliste Visionen der Vergangenheit gewirkt werden kann; erkennt Lügen von jedem, der in der Vision spricht.	Visionen des Geistes [20]
Vergangenes speichern (I*)[15439] R: S / D: - Der Zaubernde kann diesen Zauber während eines Vision der Vergangenheit Zaubers wirken. Er speichert ein Bild einer Person oder eines Ortes, das später von einer anderen Vision der Vergangenheit verwendet werden kann, um sich an einem anderen Ort oder zu einer anderen Zeit auf das gespeicherte Bild zu konzentrieren.	Visionen der Vergangenheit [13] und Visionen [13]
Vergangenheit speichern (I)[6636] R: S / D: - Der Zaubernde kann diesen Zauber während einer Vision der Vergangenheit zaubern. Es speichert das Bild einer Person / eines Orts für die spätere Verwendung einer Vision der Vergangenheit, die mit diesem Ort / dieser Person zusammenhängt.	Zeitsinn [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Vergeltungsschlag (F *)[6735] R: V / D: 1KR Dies ist die letzte Chance eines Paladins zu Ruhm und Ehre zu kommen (falls er es bis dahin noch nicht geschafft haben sollte). Nach diesem Spruch ist der Paladin unwiderruflich und nicht wiederbelebbar und unrückholbar undsoweiter ziemlich sehr äußerst TOT.(Falls der Meister nicht entscheidet, dies wäre ein Spezialfall usw., was er aber nicht tun sollte!) Dieser Spruch erlaubt es dem Paladin, die Macht seines Gottes auf alle innerhalb von 30cm pro Stufe (Schaden: 1W10 pro MAW) in einer Explosion, oder auf ein Ziel in bis zu 3m pro Stufe Entfernung (Schaden: 2 W10 pro MAW) zu schleudern. Dies schadet keinem wahren Anhänger der Gottheit, und ein Magiekundiger der Göttermagie desselben Gottes kann die Schadenspunkte in Zauber (1 Zauber pro 10 Schadenspunkte) umwandeln, die er zusätzlich erhält. Ansonsten gibt es gegen diesen Zauber keine Verteidigung.	Wege der Waffen [10]
Vergessen (M)[14827] R: 15m / D: P Das Ziel vergisst dauerhaft bis zu 1 Min./Stufe bestimmter Erinnerungen, die vom Zaubernden ausgewählt werden.	Befehle [6]
Vergessen (M)[5519] R: 3m / D: P Ziel vergißt eine Periode (1min/Stufe) seiner Vergangenheit, wie der Zaubernde es wünscht.	Verstand zerstören [8]
Vergessen I (F)[19912] R: 30m / D: V Das Ziel vergisst den nächsten Zauber, den es zu wirken versucht. Das Ziel muss den Zauber neu lernen.	Spruchfluch [10]
Vergessen I (M)[7611] R: 30m / D: P Das Ziel vergisst 10 Minuten nach Wahl des Zaubernden völlig.	Tod des Verstandes [2] und Wege der Betörung [5]
Vergessen II (F)[19915] R: 30m / D: V Wie Vergessen I, außer dass das Ziel die nächsten beiden Zauber, die es zu wirken versucht, vergisst.	Spruchfluch [15]
Vergessen III (F)[19920] R: 30m / D: V Wie Vergessen I, außer dass das Ziel die nächsten drei Zauber, die es zu wirken versucht, vergisst.	Spruchfluch [20]
Vergessen X (M)[7613] R: 30m / D: P Das Ziel vergisst 100 Minuten nach Wahl des Zaubernden völlig.	Tod des Verstandes [5] und Wege der Betörung [11]
Vergiftung heilen (H)[3227] R: 3m / D: P Heilt ein Ziel sofort von einer beliebigen Vergiftung. Bereits vorhandener Schaden wird aber nicht wieder hergestellt.	Krankheiten / Gifte heilen [15] , Alte Heilung [16] , Handauflegen [19] und Heilung [30]
Vergiftungen und Krankheiten heilen (H)[6702] R: B / D: P Ziel wird von allen Vergiftungen und Krankheiten geheilt.	Handauflegen [30]
Vergrößern (F)[8401] R: B / D: 10min/St Vergrößert ein visuelles Bild um x1 pro Stufe.	Bibliothek meistern [2]
Vergrößern (P)[5255] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann seine Masse um 10% / Stufe vergrößern, aber Stärke wird nicht erhöht (außer für Bewegungszwecke wie höher/weiter Springen, schneller Laufen usw.)	Mystischer Wechsel [5]
Vergrößerung (F)[3796] R: S / D: C Vergrößert ein Objekt (für die Sicht des Zaubernden) um den Faktor 10 x Stufe.	Wege des Experimentierens [10]
Verheerung (F)[5553] R: 3m/St / D: P Läßt alle Ziele und Objekte in 1,5 m pro Stufe Umkreis von einem zufälligen Spruch dieser Liste betroffen sein. Für diesen Spruch wirken auch die niedrigeren Sprüche (1-9) gegen lebende Ziele. (Seid kreativ, Meister!)	Wege des Zerreißens [50]
Verhexen (F)[8396] R: B / D: 10min/St Läßt ein Ziel sich unwohl fühlen. Auch wenn dieser Zauber keinen anderen Effekt hat, erscheint er jedoch wahren Gläubigen oder Feiglingen sehr real und läßt sie eventuell etwas närrisches tun.	Die kleinen Tricks [20]
Verhexung (F)[14045] R: B / D: V Das Ziel wird verhext und das Unglück wird sein Begleiter. Ein magisches Pentagramm wird eingeschrieben und der Verhexungszauber verleiht diesem die Macht. Der Verhexungszauber muss 16 Wochen lang jeden Tag einmal gewirkt werden, um dauerhaft zu sein. Solange das Pentagramm mit Energie versorgt wird, bleibt die Verhexung bestehen. Das Ziel wird langsam von Dingen heimgesucht, die einfach schief gehen (z.B. Waffen zerbrechen, ein Seil wird entzwei geschnitten, man tritt beim Schleichen auf einen Ast, rutscht auf einem trockenen Boden aus usw.) Es wird empfohlen die Fertigkeit Magisches Ritual zusammen mit dem Verhexungszauber bei der Errichtung des Pentagramms zu verwenden. Die Verhexung kann nur durch das Brechen des magischen Pentagramms aufgehoben werden. HINWEIS: Das Pentagramm enthält Macht und die plötzliche Entfernung des Pentagramm-Musters verursacht bei allen im Umkreis von 10m kritische Treffer "C" Aufprall und "B" Hitze. HINWEIS: Fluch erkennen wird eine Verhexung erkennen, aber sie als Fluch registrieren.	Gesetz der Rache [16]
Verhexung entdecken[14047] R: 3m/St / D: - Erlaubt dem Zaubernden, die Anwesenheit einer Verhexung aufzuspüren, die auf eine Person, einen Gegenstand oder einen Ort gelegt wurde, indem er die Verbindung zwischen der Verhexung und dem magischen Pentagramm spürt. Der Zauber gibt weder die Richtung, Entfernung oder den Ort des magischen Pentagramms an, sondern nur das Wissen, dass es existiert.	Gesetz der Rache [18]
Verhör (M)[19480] R: 3m/St / D: 1KR/St Fügt einen Bonus von +5 % pro Stufe des Zaubernden zur Verhör-Fertigkeit hinzu. Dieser Zauber ist besonders effektiv, wenn er zusammen mit den anderen Zaubern auf dieser Liste eingesetzt wird.	Wege der Grausamkeit [18]
Verkaufen (I)[8252] R: S / D: V Läßt bis zu Stufe ausgestellte Objekte um 1% / Stufe wertvoller erscheinen. So kostet ein Stapel Holz in der Handwerkerabteilung 1 Heller. Dasselbe Holz mit Knoblauch und heiligem Wasser garniert bringt in der Sargabteilung jedoch 1 Silberstück und mehr... . Ein Wert schätzen oder eine erfolgreiche Talentprobe erkennen den wahren Wert.	Gesetz des Handelns [13]
Verketten (F)[5944] R: V / D: V Der Zaubernde 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.	Magie verschmelzen [6]
Verketten II (F)[5949] R: V / D: V Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).	Magie verschmelzen [11]
Verketten III (F)[5955] R: V / D: V Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).	Magie verschmelzen [17]
Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).	Magie verschmelzen [25]
Verkleiden (F)[8310] R: B / D: V Der Zaubernde kann mit vorhandenen Materialien (Make-up, Lehm, natürliche Pigmente) das Aussehen einer Person ändern. +2 / Stufe auf Verkleiden der Person.	Gesetz der Unterhaltung [2]
Verkleiden (F)[3811] R: 3m / D: 10min/St Make-up und Verkleidungen sind durch diesen Zauber nicht mehr zu erkennen.	Wege des Geheimen [1]
Verkleidung (E)[28432] R: S / D: 1h Diese begrenzte Illusion lässt den Zaubernden als Mitglied einer empfindungsfähigen / denkenden Rasse erscheinen, die die Ebene seiner Wahl bewohnt. Er ähnelt keinem bestimmten Individuum, kann jedoch jede Rasse wählen, die er zuvor gesehen hat.	Gesetz der äußeren Ebene [7]
Verkleidung entdecken (P)[6553] R: 3m / D: - Der Zaubernde erfährt, ob das Ziel "verkleidet" ist.	Detektivsinne [11]
Verklemmen (F)[7832] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann eine hölzerne Tür (max. 1 x 2 x 0,15 m) anschwellen lassen, so daß sie sich mit 90% nicht öffnen läßt.	Wege der Flucht [2]
Verklemmen (F)[6613] R: 15m / D: P Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.	Wege des Entkommens [10]
Verknüpfen (F)[28761] R: S / D: V Bewirkt, dass jeder Zauber, der in einem bevorstehenden Ritual verwendet wird, aus einer „bekannten Liste" betrachtet wird (+10 % auf das Ritual).	Rituale beherrschen [12]
Verknüpfung (F)[28765] R: B / D: V Der Zaubernde kann von den Erfahrungsstufen derjenigen profitieren, die ihm bei einem Ritual helfen. Um die effektive Stufe zu bestimmen, addiert man die Stufe des Zaubernden zur Hälfte der Stufen aller, die ihm bei dem Ritual helfen (bis zu 1 pro 2 Stufen des Zaubernden), wobei die doppelte Stufe des Zaubernden niemals überschritten werden darf. Beispiel: Ein Zaubernder der Stufe 20 wirkt Verknüpfung auf sich selbst und zehn „Helfer" der Stufe 10. Die effektive Stufe für die Durchführung des Rituals beträgt 40 (20 + (10 x 10 x 0,5) = 70, jedoch ist 40 aufgrund der Stufe 20 des Zaubernden das maximal zulässige Maximum). Diese effektive Stufe gilt nur für die Wirkungsstufe, nicht für die aufgewendete Zeit, die bekannte Liste oder andere Ritualfaktoren.	Rituale beherrschen [14]
Verknüpfung (F)[3808] R: S / D: P Der Zaubernde kann Fakten verknüpfen. Logisches Denken +100 für eine Aktion, die logisches Denken benötigt. Ergebnisse werden fast automatisch erzielt.	Wege des Experimentierens [25]
Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1Thema(C) Der Zaubernde kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)	Verstand meistern [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verlagerung widerstehen (F*)[27988] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde erhält einen Bonus von +3 pro Stufe, um jeder Art von Fortbewegung zu widerstehen, die das Überqueren einer planaren Barriere beinhaltet, wie z. B. Beschwörung, Verbannung, Durchqueren eines Gutes usw.	Überlebenshilfe der Ebenen [10]
Verlängern (+12h) (U)[4418] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 12h.	Sprüche erweitern [25]
Verlängern (+24h) (U)[4419] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 24h.	Sprüche erweitern [30]
Verlängern I (F)[15179] R: 15m / D: 10min/St Dieser Zauber verlängert die Dauer aller aktuellen Geistmanifestationen. Dieser Zauber muss nach dem gewünschten Manifestations-Zauber gewirkt werden.	Manifestierung des Geistes [8]
Verlängern II (F)[15182] R: 15m / D: 1h/St Wie Verlängern I, außer in Bezug auf die Dauer.	Manifestierung des Geistes [11]
Verlängern II (x2) (U)[4409] R: S / D: V Der nächste Spruch des Zaubernden innerhalb von 3KR hat doppelte Dauer. Nicht mischbar mit anderen Verlängerungs-Sprüchen.	Sprüche erweitern [3]
Verlängern III (x3) (U)[4411] R: S / D: V Wie Verlängern II, verdreifacht aber die Dauer.	Sprüche erweitern [7]
Verlängern IV (x4) (U)[4413] R: S / D: V Wie Verlängern II, vervierfacht aber die Dauer.	Sprüche erweitern [11]
Verlängernder Tanz II (F)[14172] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, die Dauer des nächsten Zaubers, der innerhalb von 3 Kampfrunden gewirkt wird, zu verdoppeln.	Reisetänze [5]
Verlängerung III (F)[15185] R: 15m / D: 1Tag/St Wie Verlängern I, außer in Bezug auf die Dauer.	Manifestierung des Geistes [14]
Verlängerungstanz IV (F)[14178] R: S / D: V Wie Verlängerungstanz II, nur dass die Dauer um das Vierfache erhöht ist.	Reisetänze [12]
Verlängerungstanz V (F)[14181] R: S / D: V Wie Verlängerungstanz II, nur dass die Dauer um das Fünffache erhöht ist.	Reisetänze [17]
Verlangsamen (F)[7844] R: 3m/St / D: 1min/5Fehlwurf Ziel wird um die Hälfte verlangsamt. Alles dauert bei ihm doppelt so lange.	Wege der Flucht [14]
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.	Zeremonien [10]
Verletzung (M)[19469] R: 3m/St / D: 1KR/St Verursacht beim Ziel einen Malus von -10 auf alle Aktionen.	Wege der Grausamkeit [7]
Verletzung einordnen (I)[3213] R: B / D: - Der Zaubernde kann die Art und Schwere einer Verletzung bestimmen.	Alte Heilung [2]
Verlorene Erfahrung (M)[5527] R: 30m / D: P Ziel verliert 5% seiner Abenteuerpunkte.	Verstand zerstören [20]
Verlorene Erfahrung I (M)[7617] R: 15m / D: P Das Ziel verliert 5% seiner bisher gesammelten (ausgegebenen) Abenteuerpunkte.	Tod des Verstandes [11]
Verlorene Erfahrung II (M)[7622] R: 15m / D: P Das Ziel verliert 10% seiner bisher gesammelten (ausgegebenen) Abenteuerpunkte.	Tod des Verstandes [25]
Verprügeln (M)[7661] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Verdacht, aber das Ziel wird mit 5% jemanden angreifen und verprügeln, den es zum erstenmal trifft.	Verstand unterwandern [13]
Verrenken (F)[5543] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann ein Teil eines Ganzen zum Teil lösen (aber nicht ganz). Bei Wesen werden so Extremitäten ausgerenkt (-75 auf alle Aktion mit diesem Arm / Bein o.ä.) plus 1-5 Muskeln und Sehnen, die überdehnt wurden.	Wege des Zerreißens [13]
Verrottende Zunge (F)[6353] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur verrottet die Zunge des Opfers innerhalb von 1 Woche, so daß es nicht mehr sprechen kann.	Krankheiten [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verschiebung (F*§)[27408] R: S / D: - Wenn der Zauber gewirkt wird, verläßt der Zaubernde diese Ebene und kehrt fast augenblicklich mit derselben Ausrichtung zurück. Während der Verschiebung kann er sich bis zu 75cm pro Stufe von seiner ursprünglichen Position entfernen. Der Zaubernde kann die Entfernung und die Richtung angeben, in die er sich bewegen möchte, aber es besteht eine 30%ige Chance, dass die Richtung zufällig ist. Der Zaubernde wird sich niemals in fester Materie materialisieren, sondern bleibt stattdessen für l-100 Runden im Äther und taucht dann in einem offenen, zufälligen Bereich innerhalb von 75cm/Stufe von seiner ursprünglichen Position wieder auf. Alle Angriffe, die gegen ihn an seiner ursprünglichen Position gerichtet sind, verfehlen ihn, mit Ausnahme von Flächenangriffen, die sowohl den Zielpunkt als auch die ursprüngliche Position einschließen. Allerdings ist der Zaubernde nach einer Verschiebung für 1 KR auf -30 für Orientierung und Aktivität (für Angriffe/Manöver/etc.).	Äther meistern [8]
Verschiebung I (E)[4906] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel erscheint verschoben zu seiner wirklichen Position, was dazu führt, dass 10% der Angriffe auf das Ziel keinen Effekt haben. Jedesmal, wenn ein Angreifer so verfehlt, sinkt die Chance, dass dieser Gegner ein weiteres Mal verfehlt, um 5 %.	Verkleidungen [5]
Verschiebung II (E)[4911] R: 3m / D: 1min/St Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 20%.	Verkleidungen [10]
Verschiebung III (E)[4915] R: 3m / D: 1min/St Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 30%.	Verkleidungen [15]
Verschiebung IV (E)[4916] R: 3m / D: 1min/St Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 40%.	Verkleidungen [20]
Verschiebung V (E)[4918] R: 3m / D: 1min/St Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 50%.	Verkleidungen [30]
Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V Der Zaubernde kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)	Kampfreflexe [13]
Verschleiern (P)[4897] R: 3m / D: 10min/St Alle Verschleie-rungszauber aus den niedrigeren Stufen werden gleichzeitig auf das Ziel angewandt.	Sinne des Verstandes formen [15]
Verschleierung (E)[25673] R: 3m/St / D: 1Tag/St Dieser Illusionsspruch betrifft ein unbelebtes Objekt von bis zu 5kg Masse pro Stufe. Der Spruch verändert das Aussehen, die Form und die Gestalt des Objektes. Wenn der Gegenstand magisch ist, so kann die Macht des Gegenstandes um bis zu eine Stufe pro Stufe des Spruchs geändert werden. Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so kann es erkennen, dass die wahre Natur des Gegenstandes verschleiert wird, aber er kann Sie nicht erkennen. Gelingt der Widerstandswurf um mindestens 25 Punkte, so erkennt er die wahre Natur des Gegenstandes. Mit einem um 50 Punkte gelungenen Widerstandswurf kann die Illusion gebrochen werden (sofern gewünscht).	Sinne des Verstandes formen [8]
Verschließe (F)[14923] R: B / D: P Eine Tür (oder ein Behälter) kann auf magische Weise verschlossen werden. Der Zauber kann gebannt oder vom ursprünglichen Zaubernden aufgehoben werden, aber die Tür (der Behälter) ist mit normalen Mitteln nicht zu öffnen.	Worte der Macht [18]
Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).	Wege der Öffnung [1]
Verschlüsse (F)[8131] R: B / D: P Bereitet unfertige Kleidung auf das Anbringen von Verschlüssen (Knöpfe, Schnallen o.ä. vor und befestigt selbige.	Kleidung meistern [11]
Verschmelzen (F)[7853] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann in festes, unbelebtes Material eindringen (Körper + 30 cm Tiefe) und sich darin frei bewegen (max. 3m / KR). Bleibt der Zaubernde bis 15 cm unter der Oberfläche, so kann er herausschauen.	Wege der Flucht [50]
Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm). Der Zaubernde ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.	Bewegungen [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verschmelzen (F)[5283] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann mit jedem unbelebten, festen Material verschmelzen (bis zu 30cm tief), Er ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten.	Verstecken [14] und Mystische Flucht [17]
Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Zaubernde kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).	Lebendes ändern [17]
Verschmelzen (F)[3317] R: 30m / D: 2KR Der Zaubernde verschmilzt jede Metallrüstung, der ein Widerstandswurf mißlingt. Das Ziel bekommt in der ersten KR einen kritischen Treffer `B` durch Hitze, in der zweiten einen kritischen Treffer `A` durch Hitze. BEMERKUNG: Das Ziel wird sich vermutlich nicht mehr fortbewegen können, bis die Rüstung abgelegt ist.	Elektrizität [13]
Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V Der Zaubernde 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.	Magie verschmelzen [3]
Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1Tag 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.	Magie verschmelzen [12]
Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.	Magie verschmelzen [5]
Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.	Magie verschmelzen [9]
Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.	Magie verschmelzen [14]
Verschmelzen mit Organischem (F)[16158] R: S / D: 1min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, sich (Körper + 30cm Tiefe) mit organischem Material (lebend oder tot) zu verschmelzen; der Zaubernde kann sich während der Verschmelzung nicht bewegen.	Bewegungen der Natur [4]
Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.	Magie verschmelzen [19]
Verschmelzender Tanz (F)[14232] R: S / D: 1h/St (C) Der Zaubernde kann mit jedem festen, unbelebten Material (bis zu einer Tiefe von 30cm) verschmelzen, ist inaktiv, nimmt aber die Aktivitäten in seiner Umgebung wahr. Der Zaubernde kann sich während der Wirkungsdauer jederzeit aus der Verschmelzung lösen.	Tänze der Veränderung [20]
Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: - Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Zaubernden darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Zaubernde von der gleichen Quelle ist).	Magie verschmelzen [1]
Verschmelzungsabwehr I †[16098] R: B / D: P Wenn der "Verschmelzen" Zauber nicht gegen die Stufe des Schutzkreiszaubers widersteht, so wird er aufgehoben und der Zaubernde kann die Abschirmung nicht durchdringen. Anmerkung: Verschmelzen ist definiert als jeder Zauber, mit dem der Zaubernde Material selber durchdringen kann.	Schutz für Festungen [7]
Verschmelzungsabwehr II †[16103] R: B / D: P Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [12]
Verschmelzungsabwehr III †[16108] R: B / D: P Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [17]
Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.	Heiliger Krieg [7]
Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St Läßt das Ziel allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.	Verkleidungen [1] und Schilde beherrschen [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verschwimmen (F*)[5270] R: S / D: 1min/St Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.	Verstecken [1] , Lichtmagie [1] , Mystische Flucht [1] , Äther meistern [1] , Wege des Schutzes [2] , Ummantelung [2] , Leuchten [2] , Kampf verbessern [2] und Gesetz des Kriegers [12]
Verschwinde (F)[14922] R: 30m / D: P Löst 30m³ Erde, Stein, Sand, Lehm usw. einfach auf.	Worte der Macht [17]
Verschwinden (100m) (F E *)[6515] R: S / D: - Wie oben, mit Reichweite 100m.	Ablenkung [15]
Verschwinden (15m) (F E *)[6509] R: S / D: - Der Zaubernde `teleportiert` bis zu 15m weit, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch ist keine). Der Zaubernde kann entweder am Ankunftsort oder am Absprungsort eine 3m große Rauchwolke und einen hellen Blitz hinterlassen.	Ablenkung [9]
Verschwinden (15m/St) (F E *)[6516] R: S / D: - Wie oben, mit Reichweite 15m pro Stufe.	Ablenkung [20]
Verschwinden (30m) (F E *)[6512] R: S / D: - Wie oben, mit Reichweite 30m.	Ablenkung [12]
Verschwinden (F)[7847] R: S / D: C Der Zaubernde "verschwindet", und bildet nur einen dünnen, flackernden Umriß. +50 bis +100 auf Sich verstecken.	Wege der Flucht [17]
Verschwommene Sicht (M c)[7760] R: 30m / D: C Ziel hat einen Malus von 100 auf Fernkampfattacken und -50 auf alle anderen Aktionen.	Sinne kontrollieren [3]
Verschwommenes Sehen (M c)[5291] R: 30m / D: C Ziel hat -100 auf Fernkampfattacken und -50 auf alle anderen Aktionen.	Wege der Verwirrung [3]
Versiegeln (F)[8347] R: 3m/St / D: 10min/St Dieser Zauber versiegelt zeitweise ein Gebiet oder Loch. Wird z.B. eine Tür mit einer Axt beschädigt, könnte die Tür durch diesen Zauber versiegelt werden. Zauber wirkt auf 0,03 m³ pro Stufe. Siegel ist wasserdicht und luftdicht. Siegel hält 10 SP /Stufe aus.	Gesetz der Struktur [16]
Versiegeln (I)[8245] R: B / D: V Versiegelt ein Objekt. Der Zaubernde kann bei Betrachtung des Siegels erfahren, ob es geöffnet wurde. Siegel kann Wachs mit Abdruck sein, Seil mit Knoten o.ä..	Gesetz des Handelns [7]
Versiegelung (F)[16059] R: B / D: P Wenn die Struktur endlich fertiggestellt ist, versiegelt dieser Zauber sie. Diese Verzauberung verstärkt lediglich die Versiegelung der Struktur. Dadurch werden Dächer dichter, Zugluft wird reduziert und so weiter.	Strukturresistenz [2]
Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C(besonders) Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zaubernde sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen. Wenn sich der Zaubernde allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.	Festes verändern [16] , Festes manipulieren [22] und Materie formen [22]
Verstand beherrschen (M c)[7796] R: 100m / D: 1min/St(C) Wie Wahre Verstandkontrolle, aber die Dauer ist permanent (bis der Spruch gebrochen wird), der Zaubernde muß sich nur konzentrieren um dem Opfer Befehle zu geben, Nur ein Ziel kann auf diese Weise auf einmal kontrolliert werden.	Verstand kontrollieren [50]
Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.	Verstand beherrschen [50]
Verstand brechen (M)[7792] R: 15m / D: P Ziel wird zu Gemüse (was die Geisteskräfte angeht).	Verstand kontrollieren [18]
Verstand brechen (M)[5526] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf Ziel ist ein lallender Idiot. Er kann herumgeführt werden, aber keine Aktionen machen.	Verstand zerstören [15]
Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St Für jeden Energiepunkt, den der Zaubernde mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Zaubernde ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Zaubernde überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.	Verstand schützen [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verstand leeren (M)[5524] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Der Verstand des Opfers ist für die Dauer komplett leer. Er kann nicht denken, nichts tun, Zeit messen o.ä. Er ist für 1 KR danach benommen.	Verstand zerstören [13]
Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.	Zuflucht des Verstandes [14]
Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P Der Zaubernde speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.	Zuflucht des Verstandes [8]
Verstand verschmelzen (15m/St) (P c)[7732] R: 15m/St / D: C Wie oben mit Reichweite 15m/Stufe..	Geist verschmelzen [18]
Verstand verschmelzen (30m) (P c)[7727] R: 30m / D: C Wie oben mit Reichweite 30m.	Geist verschmelzen [8]
Verstand verschmelzen (B) (P c)[7726] R: B / D: C Der Zaubernde und das Ziel können Gedanken austauschen. Wenn beide Magiekundige der Mentalmagie sind, können sie auch Energiepunkte austauschen.	Geist verschmelzen [6]
Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: - Der Zaubernde hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Der Zaubernde kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.	Zuflucht des Verstandes [12]
Verstand-Erosion I (M)[7641] R: 30m / D: P Wie Verdummen I, aber Dauer ist permanent.	Verstand Erosion [5]
Verstand-Erosion II (M)[7644] R: 30m / D: P Wie Verdummen II, aber Dauer ist permanent.	Verstand Erosion [10]
Verstand-Erosion III (M)[7647] R: 30m / D: P Wie Verdummen III, aber Dauer ist permanent.	Verstand Erosion [15]
Verstand-Erosion V (M)[7650] R: 30m / D: P Wie Verdummen V, aber Dauer ist permanent.	Verstand Erosion [30]
Verstandaussetzer I (M)[7612] R: 30m / D: 1KR Der Verstand des Opfers ist vollkommen leer, und er kann gar keine Aktionen ausüben..	Tod des Verstandes [3]
Verstandaussetzer III (M)[7614] R: 30m / D: 3KR Wie oben mit 3 KR Dauer.	Tod des Verstandes [7]
Verstandaussetzer V (M)[7618] R: 30m / D: 5KR Wie oben mit 5 KR Dauer.	Tod des Verstandes [13]
Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).	Verstand schützen [11]
Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V Der Zaubernde erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Zaubernde ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.	Zuflucht des Verstandes [18]
Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.	Zuflucht des Verstandes [10]
Verstandschock (M)[5521] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Desorientierung, Ungleichgewicht und Störungen auf einmal.	Verstand zerstören [10]
Verstärken (2x) (F c)[7506] R: S / D: C Die Stimme des Zaubernden wird doppelt so laut.	Geräusche projizieren [2]
Verstärken (5x) (F c)[7510] R: S / D: C Die Stimme des Zaubernden wird fünfmal so laut.	Geräusche projizieren [6]
Verstärken (F)[8317] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Lautstärke von Stimmen oder Instrumenten in 3m Radius von 0,5x bis 2x verstärken.	Gesetz der Unterhaltung [9] und Gesetz der Musik [9]
Verstärken (F)[3276] R: 3m/St / D: 10min/St Zauber verstärkt die Wände eines Korridors / Tunnels, so daß er stabiler wird, und nicht so leicht kollabiert. Dieser Spruch ist ein Gegenzauber zu Kollabieren.	Befestigungen meistern [16]
Verstärken I (F)[3559] R: B / D: 1KR/St Hebt eine Eigenschaft des Ziels um max. (Stufe des Zaubernden / 4) Punkte bis zum Maximum.	Kurzzeitige Veränderungen [4]
Verstärken II (F)[3563] R: B / D: 1KR/St Wie Verstärken I, aber mit 2 Punkten pro 4 Stufen.	Kurzzeitige Veränderungen [8]
Verstärken III (F)[3567] R: B / D: 1KR/St Wie Verstärken I, aber mit 3 Punkten pro 4 Stufen.	Kurzzeitige Veränderungen [12]
Verstärkung I ¥ (F)[16067] R: B / D: P Dieser Schutz verstärkt und festigt die Struktur und erhöht ihre Trefferpunkte gegen physische Einflüsse um 50 %.	Strukturresistenz [11]
Verstärkung II ¥ (F)[16074] R: B / D: P Dieser Schutz verstärkt und stabilisiert die Struktur. Die Struktur kann nun doppelt so viel Schaden einstecken.	Strukturresistenz [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Versteckter Treffer (F)[7873] R: B / D: 1KR/St Der nächste kritische Treffer der Waffe wird um 5 erhöht.	Ritter`s Waffen [3]
Versteinere (FE)[14926] R: 0,3m/St / D: V Der Zaubernde kann ein lebendes oder organisches Ziel mit einer Rate von 10%/KR allmählich zu Stein werden lassen. Der Zaubernde kann den Effekt jederzeit rückgängig machen, wenn er sich in Reichweite befindet und sich konzentriert. Der Effekt kann einfach gebannt werden. Das versteinerte Objekt erhält jedoch dabei einen Bonus von +20 auf den Widerstandswurf und fehlgeschlagene Versuche werden als Patzer bei Angriffszaubern behandelt.	Worte der Macht [25]
Versteinern (E)[6234] R: 15m / D: 1Tag/10Fehlwurf Die Knochen des Opfers versteinern langsam (dauert 1 h). Sie werden sehr schwer (-90 auf alle Aktivitäten) und produzieren kein Blut mehr (2 SP	Steine meistern [17]
Verteidigung des reisenden Geistes (UD)[15417] R: S / D: V Die Psyche des Zaubernden wird durch alle Schutzzauber geschützt, die zum Zeitpunkt des Wirkens des Transportzaubers aktiv waren (vorbehaltlich der normalen Dauer der Zauber). Die Zauberenergien wandern mit der Psyche des Zaubernden mit und können beispielsweise mit Zauber entdecken entdeckt werden. Hinweis: Die Vereteidigungszauber wirken dann nicht mehr auf den Körper des Zaubernden.	Reise des Geistes [13]
Verteidigung erkennen (I)[27792] R: S / D: - Dieser Zauber offenbart, ob im Nexus Verteidigungszauber gewirkt wurden. Er liefert jedoch keine weiteren Details.	Erdknoten meisten [9]
Vertrag (F)[8254] R: B / D: P Speichert die Muster des Zaubernden, der Ziele und Zeugen (wie in Muster speichern) auf einem geschriebenen Vertrag.	Gesetz des Handelns [15]
Vertrauen (M)[3822] R: 3m/St / D: 1Tag/5Fehlwurf Ziel vertraut dem Zaubernden völlig. Alles, was sich total gegen das Ziel richtet, erlaubt einen weiteren WW.	Wege des Geheimen [12]
Vertraute (M)[4645] R: B / D: P Der Zaubernde kann sich auf ein kleines Tier (max. 10% seiner Masse) einstimmen, wobei es sich bei dem Tier um ein Reptil, Insekt, Rabe, Fledermaus o.ä. handeln muss. Er muß den Spruch 1 Woche lang einmal pro Tag anwenden (2h konzentrieren). Der Zaubernde kann das Tier dann kontrollieren und durch seine Sinne wahrnehmen. -25 auf alle Aktionen für 14 Tage beim Tod des Tieres.	Schwarze Beschwörung [1]
Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Zaubernden (wenn er mehrere hat, kann er wählen).	Gesetz des Vertrauten [15]
Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: - Der Zaubernde kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).	Gesetz des Vertrauten [13]
Vertrauter (M)[6665] R: B / D: P Der Zaubernde kann sich selbst auf ein Wesen mit tierischer Intelligenz einstimmen. Der Zaubernde muß das Tier besitzen (maximal dreifache Masse des Zaubernden) und muß diesen Zauber dreimal pro Tag für eine Stunde sprechen (1 Stunde konzentrieren). Danach kann der Zaubernde das Tier kontrollieren und die Welt durch seine Augen sehen (Reichweite 15m/Stufe). Wenn das Tier getötet wird, ist der Zaubernde für 1 Woche auf -50 für alle Aktionen.	Inspiration/ Eingebung [6]
Vertrauter I (M)[4421] R: B / D: P Der Zaubernde kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Zaubernden gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Zaubernde kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Zaubernde für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.	Wege der Tiere [1] , Erschaffungen meistern [1] , Gesetz des Vertrauten [1] , Wege der Beschwörung [1] , Kreise der Beschwörung [1] , Tore meistern [1] , Die kleinen Tricks [5] und Tiere binden [5]
Vertrauter II (M)[4304] R: B / D: P Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Zaubernden haben.	Gesetz des Vertrauten [5]
Vertrauter III (M)[4308] R: B / D: P Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Zaubernden haben.	Gesetz des Vertrauten [10] und Tiere binden [10]
Vertrauter IV (M)[4314] R: B / D: P Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Zaubernden haben.	Gesetz des Vertrauten [16]
Vertrauter V (M)[4316] R: B / D: P Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Zaubernden haben.	Gesetz des Vertrauten [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Vertreiben (F)[6296] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde erschafft ein Feld aus Energie, Geruch, Geschmack o.ä., das einen Typ Kreatur vertreibt (Haie, Insekten, Alligatoren u.ä.).	Wege des Überlebens [8]
Vervielfacher (F)[3611] R: S / D: 1h/St Erschafft einen x2 Multiplier, der mit anderen Muliplierm zusammenarbeitet (hat der Zaubernde bereits einen x3, so hat er dann insgesamt x4).	Magie meistern [19]
Verwaltungssystem (I)[8400] R: S / D: - Informiert den Zaubernden über die Organisatonsstruktur einer gegebenen Bibliothek. Hilft beim Finden von Rollen, Büchern usw.	Bibliothek meistern [1]
Verwelke (F)[14919] R: B / D: P Der Zaubernde kann jede Pflanze, die er berührt, sofort töten und verwelken lassen. Einige Pflanzen können einen Widerstandswurf erhalten (z. B. magische, lebende, große usw.).	Worte der Macht [14]
Verwirren (M)[7846] R: 3m/St / D: 1min/5Fehlwurf Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen. Bekämpft momentanen Gegner weiter.	Wege der Flucht [16]
Verwirrung (M)[7639] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Ziel kann sich nicht entscheiden. Es hat pro Runde nur eine 50% Chance, eine Entscheidung zu treffen, verteidigt sich aber noch in Notwehr.	Verstand Erosion [2]
Verwirrung (M)[6502] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen, bekämpft aber momentane Gegner weiter.	Ablenkung [2]
Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Das Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen und keine Aktion beginnen. Es kann aber den momentanen Gegner weiter bekämpfen oder sich verteidigen.	Wege der Verwirrung [2] , Einflüsse [3] , Befehle [3] , Verstand beherrschen [4] und Verstand kontrollieren [5]
Verwünschung (F)[26014] R: ∞ / D: bis gebrochen Dieser Zauber erlaubt dem Zaubernden 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 Zaubernde muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.	Herrscher des Verstandes [18] , Flüche [18] , Verstand kontrollieren [19] , Psychose meistern [21] , Schicksal meistern [22] , Verstand meistern [22] , Kanäle [22] und Zuflucht des Verstandes [22]
Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: ∞ / D: bis gebrochen Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, hunderte 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.	Verstand kontrollieren [51] , Psychose meistern [51] , Flüche [51] , Zuflucht des Verstandes [51] , Kanäle [51] , Herrscher des Verstandes [51] , Schicksal meistern [51] und Verstand meistern [51]
Verzaubertes Material anpassen (H)[7947] R: S / D: 1h Der Zaubernde kann eine Gliedmaße aus verzaubertem Material an einen Körper anpassen.	Prothesen [13]
Verzauberung (F)[8397] R: B / D: 1min/St Ein Objekt bekommt +1 / 5 Stufen des Zaubernden. Objekt ist bei Untersuchungen magisch und agiert und reagiert wie ein magischer Gegenstand.	Die kleinen Tricks [25]
Verzauberung (F)[4088] R: B / D: P Der Zaubernde verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Zaubernden (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Zaubernde eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Zaubernden.	Klinge des Kriegers [1]
Verzauberung kopieren (F)[3857] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann eine Verzauberung eines Objekts kopieren. Für jede Verzauberung ist ein Zauber notwendig. Z.B.: Für ein Langschwert +30 mit Ferner Rückkehr müßte man zunächst das Originalschwert kopieren (Verzauberungen nur auf exakte Kopien, nicht auf andere Gegenstände kopierbar) und dann zweimal diesen Zauber anwenden.	Wege des Kopierens [60]
Verzerren (F *)[3813] R: 3m / D: 1min/St Verzerrt die Wahrnehmung von Angreifern. -10 auf alle Attacken. Zauber kann auf Objekte und Personen gelegt werden.	Wege des Geheimen [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verzögerte Illusion V (E)[4862] R: 30m / D: 1min/St Wie Verzögerte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.	Illusionen meistern [13]
Verzögerte Illusion X (E)[4866] R: 30m / D: 1min/St Wie Verzögerte Illusion II, es können jedoch neun Optionen gewählt werden.	Illusionen meistern [25]
Verzögerung I (F)[20006] R: 30m / D: 1Zauber Der Zaubernde erhöht die Vorbereitungszeit für den nächsten Zauber des Ziels um 4 Sekunden. Beispielsweise würde ein mittlerer Zauber, dessen Vorbereitung und Wirken normalerweise nur 4 Sekunden dauern würde, nun 8 Sekunden dauern. Für jede ignorierte Vorbereitungssekunde werden 6 auf den ASP Wurf des Ziels addiert. Ein Sternspruch wird wie ein leichter Zauber behandelt.	Zauberkontrolle [4]
Verzögerung II (F)[20010] R: 30m / D: 1Zauber Wie Verzögerung I, außer dass der Zaubernde die Vorbereitungszeit des Ziels um 8 Sekunden verzögern kann. Ein Sternzauber wird zu einem mittleren Zauber.	Zauberkontrolle [8]
Verzögerung III (F)[20015] R: 30m / D: 1Zauber Wie Verzögerung I, außer dass der Zaubernde die Vorbereitungszeit des Ziels um 12 Sekunden verzögern kann. Ein Sternzauber wird zu einem schweren Zauber.	Zauberkontrolle [13]
Vibrationen (12,5 kg) (F)[4029] R: 30m / D: 1KR/St Wie Vibrationen (2,5 kg), aber Limit sind 12,5 Kg.	Schockwellen [6] und Fähigkeiten der Grundmagie [7]
Vibrationen (2,5 kg) (F)[4026] R: 30m / D: 1KR/St Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).	Schockwellen [2] und Fähigkeiten der Grundmagie [4]
Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St Wie Vibrationen (2,5 kg), aber Limit sind 25 Kg.	Schockwellen [9] und Fähigkeiten der Grundmagie [9]
Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).	Fähigkeiten der Grundmagie [1]
Vibrationen I (F)[14151] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C) Dieser Zauber lässt beliebig viele Objekte mit einer Gesamtmasse von bis zu 500g pro Stufe schnell vibrieren; zerbrechliche Objekte können zerbrechen (Widerstandswurf erforderlich). Wenn es sich um ein Objekt handelt, das von einem Wesen gehalten wird, muss dieses Wesen einen Widerstandswurf durchführen oder es fallen lassen (jede Runde).	Ferntanz [3]
Vibrationen II (F)[14155] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C) Wie Vibrationen I, außer dass dieser Zauber bis zu 1,5kg pro Stufe vibrieren lässt.	Ferntanz [8]
Vibrationen IV (F)[14159] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C) Wie Vibrationen I, außer dass dieser Zauber bis zu 2,5kg pro Stufe vibrieren lässt.	Ferntanz [13]
Viele Besänftigen (M)[5791] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber Stufe Ziele.	Druidenfriede [20] und Besänftigen [30]
Viele Geräuschwälle (F)[3461] R: 15m / D: 10min/St Wie oben, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.	Gesetz der Geräusche [19]
Vielfache Reise des Geistes (UF)[15428] R: B / D: 10min/St Wie Doppelte Reise des Geistes, außer dass der Zaubernde die Psychen von Stufe / 5 willigen Zielen mitnehmen kann.	Reise des Geistes [50]
Vipernbiß (F)[6280] R: S / D: 1KR/St Dem Zaubernden wachsen Giftzähne. Er kann ein Nervengift der Stufe (Stufe des Zaubernden / 2) verabreichen, wenn er mehr als 10 Schadenspunkte verursacht. Pool ist Stufe x 3, mit TP entsprechend (Schläge mit der Handkante/2).	Tierfähigkeiten [17]
Viperngebiss I (F*)[19399] R: S / D: 1min/St Wie Krallenfinger I, außer dass der Angriff ein Bissangriff ist (der Mund des Zaubernden wird größer und füllt sich mit rasiermesserscharfen Zähnen). Kampfwerte entsprechen denen von Krallenfinger I, außer dass GA 0 ist und die kritischen Treffer spitz sind.	Üble Veränderungen I [4]
Viperngebiss II (F*)[19404] R: S / D: 1min/St Wie Viperngebiss I, außer dass der Angriff entweder einen zusätzlichen Trefferwürfel und einen Poolbonus von +40 hat oder ein zusätzlicher Mund neben dem normalen Mund des Zaubernden erzeugt werden kann; die beiden Münder können jeweils einen Angriff wie in Viperngebiss I beschrieben ausführen (beide Angriffe müssen gegen denselben Gegner gerichtet sein).	Üble Veränderungen I [9]
Viperngebiss III (F*)[19410] R: S / D: 1min/St Wie Viperngebiss I, außer dass der Angriff mit 3 Trefferwürfeln und einem Bonus von +60 ausgeführt wird oder drei Bissangriffe (d. h. aus drei Mündern), wie in Viperngebiss I beschrieben, genutzt werden können.	Üble Veränderungen I [15]
Vision (I)[7057] R: B / D: V Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.	Forschungen [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Vision der Geschichte (F)[8328] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde kann eine Geschichte auf einer flachen Oberfläche (bis 1 m² / Stufe) darstellen, während er sie erzählt. Film ist zweidimensional und hat keinen Ton.	Gesetz der Unterhaltung [20]
Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.	Abschätzen [25] und Forschungen [30]
Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.	Abschätzen [18] und Forschungen [25]
Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[6638] R: S / D: C Wie oben mit 1 Monat/Stufe.	Zeitsinn [15]
Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.	Abschätzen [13] und Forschungen [20]
Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[6633] R: S / D: C Wie oben mit 1 Tag/Stufe.	Zeitsinn [10]
Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).	Abschätzen [30] und Forschungen [50]
Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I)[6644] R: S / D: C Wie oben mit 10 Jahre/Stufe.	Zeitsinn [25]
Vision der Vergangenheit (100Jahre/St) (I)[15444] R: B / D: C Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 100 Jahre pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.	Visionen der Vergangenheit [30]
Vision der Vergangenheit (10Jahre/St) (I)[16295] R: B / D: C Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 10 Jahre pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.	Visionen der Vergangenheit [25] , Visionen [25] und Brücke der Zeit [30]
Vision der Vergangenheit (10min/St) (I)[15435] R: B / D: C Wie Vision der Vergangenheit (1min/St), außer dass der Zaubernde bis zu 10 min pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.	Visionen der Vergangenheit [7]
Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V Der Zaubernde bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Zaubernde sich konzentriert und inaktiv ist.	Abschätzen [9] und Forschungen [11]
Vision der Vergangenheit (1h/St) (I)[16285] R: B / D: C Der Zaubernde erhält eine Vision von bis zu 1 Stunde/Stufe in die Vergangenheit (einschließlich Sehen und Hören). Die Vision muss mit einem Ort oder Gegenstand in Verbindung stehen, der zum Zeitpunkt des Zauberspruchs berührt wurde. Der Zaubernde befindet sich in Trance, solange er sich konzentriert.	Brücke der Zeit [6] , Visionen [8] und Visionen der Vergangenheit [9]
Vision der Vergangenheit (1Jahr/St) (I)[16293] R: S / D: C Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 1 Jahr/Stufe in die Vergangenheit blicken kann.	Visionen der Vergangenheit [15] , Visionen [16] und Brücke der Zeit [20]
Vision der Vergangenheit (1min/St) (I)[15431] R: B / D: C Der Zaubernde bekommt eine Vision der Vergangenheit bis zu 1min/Stufe zurück (Sicht und Geräusche). Vision muss mit einem Gegenstand oder Ort zusammenhängen, den der Zaubernde beim Sprechen des Zaubers berührt. Der Zaubernde ist in einer Trance während der Dauer des Zaubers.	Visionen der Vergangenheit [3] und Visionen [4]
Vision der Vergangenheit (1Tag/St) (I)[16288] R: B / D: C Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.	Brücke der Zeit [10] , Visionen der Vergangenheit [11] und Visionen [12]
Vision der Vergangenheit (I c)[6628] R: S / D: C Der Zaubernde bekommt eine Vision der Vergangenheit bis zu 1h/Stufe zurück (Sicht und Geräusche). Vision muss mit einem Gegenstand oder Ort zusammenhängen, den der Zaubernde beim Sprechen des Spruches berührt. Der Zaubernde ist in einer Trance während der Dauer des Zaubers.	Zeitsinn [5]
Vision des Gegenstands[15434] R: B / D: - Erzeugt eine Vision von einem bedeutenden Ereignis in der Vergangenheit eines Objekts.	Visionen der Vergangenheit [6]
Vision des Todes I (I)[14078] R: 30m / D: 1 Vision Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel Visionen aus der Vergangenheit erhält. Die Vision muss mit einer Todesszene in Verbindung stehen, die sich zum Zeitpunkt der Vision in der Nähe des Ziels ereignet hat.	Visionen des Untergangs [3]
Vision des Todes II (I)[14083] R: 30m / D: 2 Visionen Wie Vision des Todes I, außer dass das Ziel zwei Visionen von Todesfällen aus der Vergangenheit erhält.	Visionen des Untergangs [8]
Vision des Todes III (I)[14088] R: 30m / D: 3 Visionen Wie Vision des Todes I, außer dass das Ziel drei Visionen von Todesfällen aus der Vergangenheit erhält.	Visionen des Untergangs [13]
Vision des Todes IV (I)[14093] R: 30m / D: 4 Visionen Wie Vision des Todes I, außer dass das Ziel vier Visionen von Todesfällen aus der Vergangenheit erhält.	Visionen des Untergangs [18]
Vision des Unglücks I (I)[14076] R: 30m / D: 1 Vision Das Ziel erhält eine Vision von bevorstehendem Unglück, wie z. B. dem Verlust eines wertvollen Gegenstands, dem Bruch einer Waffe in einem entscheidenden Moment usw. Diese Vision wird nicht mit einer Todesszene in Verbindung gebracht (z. B. würde die Vision zeigen, wie ein Seil reißt und das Ziel fällt, aber nicht den plötzlichen Stopp am Ende des Sturzes).	Visionen des Untergangs [1]
Vision des Unglücks II (I)[14081] R: 30m / D: 2 Visionen Wie Vision des Unglücks I, außer dass das Ziel zwei Visionen von bevorstehendem Unglück erhält.	Visionen des Untergangs [6]
Vision des Unglücks III (I)[14086] R: 30m / D: 3 Visionen Wie Vision des Unglücks I, außer dass das Ziel drei Visionen von bevorstehendem Unglück erhält.	Visionen des Untergangs [11]
Vision des Unglücks IV (I)[14091] R: 30m / D: 4 Visionen Wie Vision des Unglücks I, außer dass das Ziel vier Visionen von bevorstehendem Unglück erhält.	Visionen des Untergangs [16]
Vision des Untergangs I (I)[14077] R: 30m / D: 1 Vision Das Ziel erhält eine Vision des bevorstehenden Untergangs, die das Ziel selbst betrifft. Das Ziel erhält Visionen von wichtigen Ereignissen, die in seiner Nähe oder Umgebung stattfinden werden. Da es jedoch viele Wege gibt, die die Vision nehmen kann, sieht das Ziel nur schlechte Ergebnisse in Bezug auf seine eigene Zukunft. Daher wurde den Personen, die diesem Zauber ausgesetzt waren, der Name „Untergangsprophet" gegeben. (Wenn das Ziel beispielsweise im Begriff ist, einen Raum voller wütender Orks zu betreten, könnte es die Vision erhalten, dass seine gesamte Abenteuergruppe ausgelöscht wird.)	Visionen des Untergangs [2]
Vision des Untergangs II (I)[14082] R: 30m / D: 2 Visionen Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel zwei Visionen von bevorstehendem Untergang erhält.	Visionen des Untergangs [7]
Vision des Untergangs III (I)[14087] R: 30m / D: 3 Visionen Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel drei Visionen von bevorstehendem Untergang erhält.	Visionen des Untergangs [12]
Vision des Untergangs IV (I)[14092] R: 30m / D: 4 Visionen Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel vier Visionen von bevorstehendem Untergang erhält.	Visionen des Untergangs [17]
Vision und Stimme (1,5km) (I *)[3706] R: 1,5km / D: C Wie Vision und Stimme (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km.	Primitive Stimme [11]
Vision und Stimme (1,5km/St) (I *)[3710] R: 1,5km/St / D: C Wie Vision und Stimme (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [15]
Vision und Stimme (150m) (I *)[3703] R: 150m / D: C Wie Dialog (150m), aber das Ziel sieht und hört den Zaubernden nach erfolgter Kontaktaufnahme. Es kann auch nur den Audio-Kontakt erlauben und den visuellen nicht. Wenn andere eingestimmte Personen in der Nähe sind, so können sie den Dialog miterleben, wenn sowohl der Zaubernde als auch das Ziel diesem zustimmen.	Primitive Stimme [8]
Visionen der Vergangenheit (1 Jahr/St) (I c)[6643] R: S / D: C Wie oben mit 1 Jahr/Stufe.	Zeitsinn [20]
Visionen Führer (I)[6635] R: S / D: V Wenn dieser Zauber unmittelbar vor einem Vision der Vergangenheit-Zauber gewirkt wird, erhält der Zaubernde die Fähigkeit, die Vergangenheit zu scannen, indem er "die zeitliche Lage bedeutender Ereignisse spürt".	Visionen der Vergangenheit [5] , Brücke der Zeit [5] , Visionen [7] und Zeitsinn [12]
Visionen Ort (I)[6642] R: S / D: - Wenn der Zaubernde ungefähre Informationen zu einem Ereignis oder Ort hat, so setzt eine nachfolgende Vision der Vergangenheit an einem Punkt an, der dieser Beschreibung am meisten ähnelt.	Visionen [18] , Zeitsinn [19] und Visionen der Vergangenheit [20]
Visuelle Effekte (F)[8358] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zaubernde erschafft ein Feld mit leuchtenden Farben, das jedes Geräusch in der Umgebung unterstützt. Der Zauber begleitet Musik und Gesang mit je nach Noten und Intensität verschiedenen Farben.	Gesetz der Musik [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Visuelle Manifestation eines Geistes (F)[15178] R: 15m / D: 1min/St Dieser Zauber wird auf einen Geist gewirkt und verleiht ihm eine deutlich wahrnehmbare Manifestation in sichtbarer Form/Gestalt. Der Geist kann transparent, verschwommen oder fest erscheinen und jede gewünschte Farbe annehmen. Trotz seiner sichtbaren Form fühlt er sich nicht substanziell an, solange der entsprechende Manifestationszauber nicht aktiv ist. Die Größe einer sichtbaren Manifestation hängt von der Stufe des Geistes ab (nach Ermessen des Spielleiters).	Manifestierung des Geistes [7]
Vogelscheuche (F)[8271] R: Sicht / D: 1Tag/St Eine Scheuche wirkt durch zufällige Bewegungen realer.	Gesetz des Farmers [9]
Vogelstab (F c)[6141] R: B / D: 1min/St(c) Wie 10), aber der Stab kann in eine fliegende Kreatur mit max. 50 der Masse des Zaubernden verwandelt werden.	Druidenstab [15]
Volley (F c *)[3982] R: S / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde `fängt` den nächsten Elementenangriff gegen ihn (wenn diesem der WW mißlingt), und kann ihn in der nächsten KR als ganz normale Attacke (ohne EP-Verlust) selbst werfen.	Zauber formen [20]
Volumen schätzen (I*)[14442] R: 30cm / D: - Wie Gewichte schätzen, außer dass das genaue Volumen eines Objekts oder Raums bestimmt werden kann.	Wege des Schätzens [4]
Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: - Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)	Ahnung [10]
Vorahnung (I *)[6631] R: 30m / D: - Der Zaubernde erfährt, was ein wesen in der nächsten KR tun wird. Keine Details, nur "Angriff mit Waffe", "Zauber" usw.	Zeitsinn [8]
Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Zaubernde nichts.	Schicksal meistern [9]
Vorahnung I *[15450] R: 30m / D: - Sagt die wahrscheinlichste Handlung eines Wesens in der nächsten Runde voraus; Einzelheiten werden nicht erfahren (z. B. Angriff im Nahkampf, Zauber wirken; aber keine Details zum Angriffsziel oder zum Zauber).	Visionen der Zukunft [6] und Visionen [6]
Vorahnung II (I *)[6637] R: 30m / D: - Wie oben, aber der Zaubernde kann die Aktion von zwei Wesen in der nächsten KR oder eines Wesen in den nächsten zwei KR vorhersagen.	Zeitsinn [14]
Vorahnung III (I *)[6641] R: 30m / D: - Wie oben, aber für drei Wesen in einer KR oder einem wesen in drei KR.	Zeitsinn [18]
Vorahnung III *[15455] R: 30m / D: - Wie Vorahnung I, jedoch kann der Zaubernde entweder die Handlungen von drei Wesen für die nächste Runde oder die Handlungen eines Wesens für die nächsten drei Runden vorhersagen.	Visionen [11] und Visionen der Zukunft [13]
Vorahnung III * (I)[16290] R: 30m / D: - Wie Vorahnung, außer dass der Zaubernde entweder die Aktionen von drei Wesen für die nächste Runde oder die Aktionen eines Wesens für die nächsten drei Runden vorhersagen kann.	Brücke der Zeit [12]
Vorahnung V *[15457] R: 30m / D: - Wie Vorahnung I, außer dass die Handlungen von 5 Wesen oder die Handlungen eines Wesens für die nächsten fünf Runden vorhergesagt werden können.	Visionen [19] und Visionen der Zukunft [20]
Vorahnung* (I)[16286] R: 30m / D: - Sagt die wahrscheinlichste Handlung eines Wesens in der nächsten Runde voraus; Einzelheiten werden nicht erfahren (z. B. Angriff im Nahkampf, Zauberspruch wirken; aber keine Details zum Angriffsziel oder zum Zauberspruch).	Brücke der Zeit [7]
Vorantreiben (F)[6303] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde bewegt sich im Wasser oder auf Eis mit voller Geschwindigkeit, ohne Ausdauer zu verlieren.	Wege des Überlebens [15]
Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V Der Zaubernde erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Der Zaubernde muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.	Kampfreflexe [15]
Vorbereiten (F I)[3719] R: B / D: - Gegenstand wird vorbereitet, um eine Schwertrune aufzunehmen. Der Zaubernde erfährt auch welche Runen schon auf dem Gegenstand sind (falls).	Schwertrunen [1]
Vorbereiten I (F)[26764] R: S / D: 1h Erlaubt dem Zaubernden, den alchemistischen Trägheitsfaktor (AlTr) einer Substanz oder eines Gegenstandes (RCV S.55) von 1 auf 0 zu reduzieren. Damit ist es vollständig verzaubert und bereit, verzaubert oder eingebettet zu werden. Der Vorgang dauert 1 Stunde. Pro Anwendung des Zaubers können 20cm³ entsprechend vorbereitet werden.	Alchemistische Vorbereitungen [6]
Vorbereiten II (F)[26768] R: S / D: 4h Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 2 auf 1 reduziert wird und der Prozess 4 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [8]
Vorbereiten III (F)[26772] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 3 auf 2 reduziert wird und der Prozess 9 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [11]
Vorbereiten IV (F)[26774] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 4 auf 3 reduziert wird, und der Prozess dauert 16 Stunden.	Alchemistische Vorbereitungen [12]
Vorbereiten IX (F)[26788] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 9 auf 8 reduziert wird, und der Prozess 81 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [19]
Vorbereiten V (F)[26778] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 5 auf 4 reduziert wird und der Prozess 25 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [14]
Vorbereiten VI (F)[26782] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 6 auf 5 reduziert wird und der Prozess 36 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [16]
Vorbereiten VII (F)[26784] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 7 auf 6 reduziert wird und der Vorgang 49 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [17]
Vorbereiten VIII (F)[26786] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 8 auf 7 reduziert wird und der Prozess 64 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [18]
Vorbereiten X (F)[26792] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 10 auf 9 reduziert wird, und der Prozess 100 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [25]
Vorbereiten XI (F)[26794] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 11 auf 10 reduziert wird und der Vorgang 121 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [30]
Vorbereiten XII (F)[26796] R: S / D: 1Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 12 auf 11 reduziert wird und der Prozess 144 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [50]
vorbereitete Verschmelzung (I*)[16306] R: V / D: C Wie Sternverschmelzung, außer dass der Zaubernde und das Ziel zuvor bereits einmal mittels Sternverschmelzung verschmolzen gewesen sein müssen und die Reichweite im Freien bei klarer Nacht bis zum Horizont beträgt, ansonsten 30m.	Ferne Stimme [15]
Vorbereitung (U)[7813] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 1 Punkt pro Stufe von seinem Wurf auf der Angriffstabelle abziehen, wenn er einen der Kampf-Zauber benutzt.	Kampf [2]
Vorhersage (I)[8259] R: S / D: - Gibt dem Zaubernden einen Bonus vorherzusagen, welche Trends sein Geschäft in nächster Zeit abdecken muß. Dadurch -1% / Stufe bei den Kosten und +1% / Stufe bei den Preisen.	Gesetz des Handelns [20]
Vortäuschen (P c)[6596] R: S / D: C Der Zaubernde kann alle niederen ...vortäuschen-Zauber auf einmal benutzen.	Phantomgesicht [12] und Verstand meistern [18]
Vortäuschen (P c)[3755] R: S / D: C Bei magischen oder mentalen Nachforschungen erscheint der Zaubernde als irgendeine studierte Pflanze, Tier oder Monster.	Wege der Körperveränderung [15]
Vortäuschen I (F)[5277] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Jedesmal, wenn der Gegner nicht trifft, reduziert sich die Chance um 5%.	Verstecken [8] , Mystische Flucht [9] und Ummantelung [13]
Vortäuschen II (F)[5281] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 20%.	Verstecken [12] , Mystische Flucht [14] und Ummantelung [18]
Vortäuschen III (F)[5285] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 30%.	Verstecken [20] , Mystische Flucht [25] und Ummantelung [25]
Vortäuschen V (F)[5287] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 50%.	Verstecken [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Vorübergehendes Entziehen (F)[15932] R: B / D: - Der Zaubernde entzieht einem Gegenstand bis zu 1 Ladung pro Stufe der täglichen Verwendungsmöglichkeiten und wandelt diese direkt in eigene Zauber um. Die Anzahl der gewonnenen Zauber hängt von den entzogenen Fähigkeiten ab und beträgt 1 Zauber pro täglicher Anwendung. Am nächsten Tag erhält der Gegenstand seine Fähigkeiten zurück, als wären sie normal verbraucht worden. ACHTUNG: Magiemultiplikatoren werden bei der Berechnung der maximalen Anzahl an Zaubern nicht berücksichtigt. Diese wirken aber sehr wohl auf die gewonnen Zauber! Ein Alchemist der Stufe 5, der insgesamt 4 Zauber hat, aber nur noch 2 Zauber (1 nach dem Wirken dieses Zaubers), wirkt diesen Zauber auf einen Ring des Fliegens (7. Stufe Fliegen (Lofty Bridge), 5-mal pro Tag einsetzbar). Der Zaubernde entzieht dem Zauber „Fliegen" 3 Verwendungen (was ihm 3 Zauber einbringt). Wenn der Zaubernde zu viele Zauber entzieht und seine Gesamtzauberzahl über ihr normales Maximum erhöht, erleidet er einen Burnout (siehe Abschnitt 7.0 RMCII). Der oben genannte Zaubernde hätte 5 der Verwendungen entziehen können, aber dies hätte einen Burnout verursacht (1 Zauber + 5 Zauber = 6 Zauber, was mehr ist als die 4 maximalen Zauber, die er hat).	Meister des Absorbierens [4]
Vorurteil (M)[7598] R: 3m/St / D: P Ziel hat Vorurteile gegen eine Rasse oder Wesen. Wird gewalttätig beim Anblick und planen die gesamte Rasse auszulöschen.	Psychose meistern [11]
Vorurteile heilen (H)[7904] R: B / D: P Heilt Vorurteile.	Verstand heilen [11]
Wachposten[16100] R: B / D: P Bewirkt, dass Schutzkreiszauber von Strukturen leuchten, sobald sie aktiviert werden. Ein Schutzkreiszauber ist immer dann aktiv, wenn ein Zauber, der von einem Schutzkreiszauber bekämpft wird, versucht, ihn zu durchqueren. Wenn der Betrachter nicht weiß, welche Schutzkreiszauber was bedeuten, kann er mit einer Probe gegen Gabe (+0) herausfinden, welche Schutzkreiszauber aktiviert wurden.	Schutz für Festungen [9]
Wachposten-Schutz (F)[16065] R: B / D: P Lässt die Struktur jedes Mal leuchten, wenn einer ihrer Schutzzauber aktiviert wurde. Ein Schutzzauber ist immer dann aktiv, wenn er Widerstand leisten muss. Wenn der Betrachter nicht weiß, welcher Schutzzauber welche Bedeutung hat, kann er durch einfache Intelligenz und Wahrnehmung/Erinnerungsproben erfahren, welche Schutzzauber aktiviert wurden.	Strukturresistenz [9]
Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St Wie Selbst Wachsen, aber der Zaubernde vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.	Lebendes ändern [10]
Wachsender Schritt (P)[14221] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann um die Hälfte seiner normalen Größe (Körpergröße unter normalen Umständen) wachsen, ohne dass sich seine Stärke erhöht (wohl aber die Bewegungsweite).	Tänze der Veränderung [4]
Wachsender Wirbel (P)[14227] R: S / D: 10min/St Wie Wachsender Schritt, außer dass die Zunahme bis zu 10 % seiner Masse pro Stufe beträgt.	Tänze der Veränderung [10]
Wachstein (F)[16073] R: B / D: P Wie Wachposten-Schutz, außer dass der Zaubernde einen Stein verzaubern kann, der jedes Mal leuchtet, wenn einer der Schutzzauber aktiviert wird. Wenn der Betrachter nicht weiß, welche Schutzzauber was bedeuten, kann er durch einfache Intelligenz und Wahrnehmung/Erinnerungsproben herausfinden, welche Schutzzauber aktiviert wurden. Der Stein muss fest angebracht sein und sich innerhalb des Schutzbereichs befinden.	Strukturresistenz [19]
Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4784] R: 30mR / D: 24h Der Zaubernde kann das Wachstum aller Pflanze in 30 Meter Radius um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.	Natur meistern [15]
Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4779] R: 3mR / D: 24h Der Zaubernde kann das Wachstum aller Pflanze in 3 Meter Radius um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.	Natur meistern [10]
Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4774] R: B / D: 24h Der Zaubernde kann das Wachstum einer Pflanze um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.	Natur meistern [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wächter (F)[8255] R: V / D: V Ein variabler Alarm (leise oder laut) wird ausgelöst, wenn in einem bestimmten Gebiet (3m /Stufe) eine bestimmte Bedingung eintritt. Alarm kann innerhalb oder außerhalb des Gebiets ausgelöst werden.	Gesetz des Handelns [16]
Wächter beschwören (F)[6199] R: 1,5km/St / D: 6-8h Der Zaubernde beschwört ein starkes Tier (Bär, Großkatze), das ihn beschützt.	Natur beschwören [4]
Wächter beschwören (I)[8251] R: 30cm/St / D: 1min/St Wie Ladendieb entdecken, aber der Zaubernde kann mit diesem Zauber bis zu Stufe Personen benachrichtigen.	Gesetz des Handelns [12]
Wächter der Hellseherei I (FD)[14108] R: B / D: V Der Zaubernde kann einen Wächter zwischen das Ziel und alle potenziellen Hellseher stellen. Der Wächter ist eigentlich ein präkognitiver Schatten des Zaubernden und würde sich genauso entscheiden wie der Zaubernde, um zu siegen. Der Wahrsager hat 1 Runde Zeit, um zu entscheiden, ob er mit dem Wächter kämpfen will, bevor dieser angreift. Der Wächter lässt niemanden passieren, außer denjenigen, der ihn dort aufgestellt hat. Der Kampf mit dem Wächter erfolgt durch Willenskraft, und der Wächter hat einen Willen von 50. Der Hellseher muss den Wächter kontrollieren, um an ihm vorbeizukommen. Wenn er ihn beherrscht, hat der Hellseher die Wahl, den Wächter sofort zu töten oder ihn weiter das Objekt bewachen zu lassen. Sobald er ihn kontrolliert (Willenduell gewonnen), hat der Hellseher einen Bonus von +25 auf alle zukünftigen Hellseherversuche, die diesen Wächter passieren, und wenn er ihn beherrscht (Willenduell mit mindestens 50 gewonnen), hat er einen Bonus von +50 auf den Wächter. Wenn der Wächter die Kontrolle erlangt, kann er den Charakter aus der Hellseherei vertreiben und hat die Möglichkeit, dem Hellseher einen C kritischen Treffer durch Aufprall zuzufügen. Wenn der Wächter den Hellseher beherrscht, kann er den Hellseher vertreiben, ihn festhalten und mit C kritischen Treffern durch Aufprall (1/Runde) schlagen oder den Hellseher zwingen, zukünftige Willenskämpfe für den Wächter zu bestreiten. Solange der Hellseher diese Wettkämpfe gewinnt, wird er weiterhin vom Wächter festgehalten, während sein Körper in ein Koma fällt. Wenn er besiegt wird, kann der neue Hellseher entweder den alten Hellseher sofort töten oder ihn freilassen. In beiden Fällen muss er dann gegen den nächsten gefangenen Hellseher in der Reihe oder gegen den Wächter selbst kämpfen. Der Wächter kann jederzeit von dem Zaubernden gebannt werden.	Wächter der Wahrsagerei [8] und Wächter der Hellsicht [8]
Wächter der Hellseherei II (FD)[14114] R: B / D: P Wie Wächter der Hellseherei I, außer dass dieser Zauber einen Wächter mit einer Willenskraft von 100 erzeugt, der C kritische Treffer durch Aufprall verursachen kann.	Wächter der Wahrsagerei [14] und Wächter der Hellsicht [14]
Wächter der Hellseherei III (FD)[14121] R: B / D: P Wie Wächter der Hellseherei I, außer dass dieser Zauber einen Wächter mit einer Willenskraft von 150 erzeugt, der D kritische Treffer durch Aufprall verursachen kann.	Wächter der Wahrsagerei [25] und Wächter der Hellsicht [25]
Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St Der Zaubernde erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Zaubernden zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.	Verstand schützen [14]
Wächter erkennen (I)[27794] R: S / D: - Dieser Zauber offenbart, ob sich im Nexus oder im Erdknoten ein Wächter befindet. Er liefert jedoch keine weiteren Details.	Erdknoten meisten [10]
Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis Auslösen Der Zaubernde schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Zaubernden beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.	Wege der Wächter [3]
Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis Auslösen Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.	Wege der Wächter [5]
Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis Auslösen Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.	Wege der Wächter [7]
Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis Auslösen Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.	Wege der Wächter [9]
Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis Auslösen Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.	Wege der Wächter [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).	Wege der Wächter [4]
Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.	Wege der Wächter [6]
Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.	Wege der Wächter [8]
Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.	Wege der Wächter [10]
Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.	Wege der Wächter [20]
Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.	Wege der Wächter [12]
Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.	Wege der Wächter [14]
Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.	Wege der Wächter [16]
Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.	Wege der Wächter [18]
Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis Auslösen Wie oben, aber der Zaubernde kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.	Wege der Wächter [25]
Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis Auslösen Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.	Wege der Wächter [11]
Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis Auslösen Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.	Wege der Wächter [13]
Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis Auslösen Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.	Wege der Wächter [15]
Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis Auslösen Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.	Wege der Wächter [17]
Wächter-Essenzsalze erkennen (I)[16009] R: 15m / D: 1KR/St Wie Essentielle Salze erkennen, ermöglicht dem Zaubernden jedoch, Wächter-Essenzsalze zu erkennen und ihre Feinde zu identifizieren (d. h. die Wesen, gegen die sie Wache stehen).	Palingenese [2]
Wächter-Glücksbringer † (FD)[19322] R: B / D: V Warnt den Träger empathisch, wenn jemand, der ihm Schaden zufügen will, sich ihm auf weniger als 30m nähert. Der Träger weiß, welche Person ihm Schaden zufügen will, wenn mehr als eine Person anwesend ist.	Glücksbringer [19]
Wächter-Tiefenerdgeist beschwören (FM)[14644] R: 3m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann 1 Wächter-Tiefenerdgeist beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der Wächter-Tiefenerdgeist innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers bleiben.	Eingebungen der tiefen Erde [30]
Wächterattacke I (F)[6981] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 10 auf seinen Pool für Nahkampf- und Fernkampfattacken gegen den entsprechenden Feind.	Wege der Erzfeinde [2]
Wächterattacke II (F)[6984] R: S / D: 1KR/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +20 auf Pool.	Wege der Erzfeinde [5]
Wächterattacke III (F)[6987] R: S / D: 1KR/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +30 auf Pool.	Wege der Erzfeinde [8]
Wächterattacke IV (F)[6990] R: S / D: 1KR/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +40 auf Pool.	Wege der Erzfeinde [11]
Wächterattacke V (F)[6993] R: S / D: 1KR/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +50 auf Pool.	Wege der Erzfeinde [15]
Wächterstein[16107] R: B / D: P Wie Wachposten, außer dass der Zaubernde einen Stein verzaubern kann, der immer dann leuchtet, wenn einer der Schutzkreiszauber aktiviert wird.Wenn der Betrachter nicht weiß, welcher Schutzkreis ausgelöst wurde, so kann er dies mit einer mittleren (+0) Gabe-Probe herausfinden. Der Stein muss innerhalb der zu überwachenden Schutzkreise fest installiert sein.	Schutz für Festungen [16]
Wachtrance (M)[15209] R: S / D: 1Trance Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, in Trance zu fallen und gleichzeitig das Bewusstsein für die physische Welt und die Geisterwelt aufrechtzuerhalten. Während dieses Zaubers hat er 75 % Aktivität in der physischen Welt. Er kann in beiden Welten (der physischen Welt als auch in der Geisterwelt) handeln, allerdings nicht gleichzeitig.	Trance [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
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.	Waffen verändern [2]
Waffe ändern (M)[5297] R: 30m / D: 1KR/St Die Waffe des Gegners scheint eine andere zu sein (Er hat auch nur AT/PA/Pool von der veränderten Waffe).	Wege der Verwirrung [9]
Waffe ausbalancieren (F *)[8233] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jeden Gegenstand ausbalancieren, so daß man ihn besser werfen kann. So kann der Zaubernde einen Zweihänder, Stuhl oder eine Armbrust wie ein Messer werfen (ohne Mali). Ein ausbalancierte Waffe kann immer noch ganz normal benutzt werden (ohne Mali).	Gesetz des Kriegers [18]
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.	Waffen verändern [14]
Waffe der Angst (F)[7887] R: B / D: 1KR/St Jeder, der dem Träger der Waffe im Nahkampf gegenüberstehen will, muß erst eine 3m Radius Sphäre aus `Angst` überwinden. Jeder innerhalb des Radius muß jede KR einen WW gegen diesen Zauber machen. Misslingt der Widerstandswurf, so flieht derjenige für 1min / 5 Fehlwurf vor dem Träger der Waffe.	Ritter`s Waffen [17]
Waffe des ersten Schlags (F *)[7888] R: B / D: 1KR/St Verdoppelt die ermittelte Initiative des Zaubernden.	Ritter`s Waffen [18]
Waffe machen (F *)[4483] R: 3m / D: 1KR/St Hiermit kann der Zaubernde eine `gespeicherte` Waffe erschaffen. Nur individuelle Waffen können erschaffen werden (keine Ballistae oder Katapulte usw.).	Waffen meistern [25]
Waffe ölen (F)[8218] R: B / D: - Erschafft eine dünne Ölhaut über dem gewünschten Teil einer Waffe.	Gesetz des Kriegers [3]
Waffe schärfen (F)[8220] R: B / D: - Schärft die Schneide(n) einer Waffe, so daß sie für die nächsten 5 Treffer einen Schadensbonus +15 hat.	Gesetz des Kriegers [5]
Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1AT 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`.	Waffen verändern [16]
Waffe schützen (F)[8231] R: B / D: 1KR/St Dieser Zauber schützt eine Waffe für die Dauer des Spruchs vor Zerbrechen, Scharten u.ä. Allerdings helfen alle Zauber der prosaischen Magie der ganzen Welt nicht bei einem Fall in einen aktiven Vulkan. Waffe kann an keinem normalen Material zerbrechen, wohl aber durch Zauber.	Gesetz des Kriegers [16]
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.	Waffen verändern [9]
Waffe trocknen (F)[8216] R: B / D: - Entfernt jede Flüssigkeit von der Oberfläche der Waffe.	Gesetz des Kriegers [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.	Waffen verändern [1]
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.	Waffen verändern [4]
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.	Waffen verändern [7]
Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.	Waffen verändern [10]
Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.	Waffen verändern [13]
Waffen I[16121] R: B / D: 24h Eine Waffe wird mit einem +5 Bonus verzaubert.	Wege der Verzauberung [4]
Waffen II[16125] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur mit einem +10 Bonus.	Wege der Verzauberung [8]
Waffen III[16129] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur mit einem +15 Bonus.	Wege der Verzauberung [13]
Waffen IV[16132] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur mit einem +20 Bonus.	Wege der Verzauberung [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
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 Zaubernden). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.	Waffen verändern [30]
Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1AT Alle in 3m Umkreis (außer dem Zaubernden) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Zaubernden, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).	Waffen verändern [18]
Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Zaubernden. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Zaubernde sich konzentrieren muß.	Wohltaten [12]
Waffenlicht (F)[4089] R: B / D: 10min/St Läßt die Waffe des Zaubernden leuchten. Der Zaubernde kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.	Klinge des Kriegers [2]
Waffenloser Rückzug (U *)[5397] R: S / D: C Der Zaubernde hat für seinen Rückzug normale Parademöglichkeit (keine unparierbaren Attacken auf ihn).	Meister des waffenlosen Kampfes [19]
Waffenparade (F)[7872] R: B / D: 1KR/St Erhöht bei jeder Parade den Paradewert um 50%. Hierbei kann der Wert den Paradewert der Waffe überschreiten, aber nicht höher werden als 17! Wird der Zaubernde mit 12 attackiert und hat einen Ausweichenwert von 9+2, so darf er mit 14 parieren (9 + 9/2 = 13,5, wird aufgerundet!)	Ritter`s Waffen [2]
Waffenrune I (F)[3720] R: B / D: V Diese Rune erhöht den Pool einer Waffe um 10. Wirkt nur einmal..	Schwertrunen [2]
Waffenrune II (F)[3722] R: B / D: V Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +20.	Schwertrunen [5]
Waffenrune III (F)[3730] R: B / D: V Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +30.	Schwertrunen [13]
Waffenrune IV (F)[3735] R: B / D: V Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +40.	Schwertrunen [18]
Waffenspalter (F)[4104] R: B / D: 1min/St Wenn eine Waffe die Attacke der Klinge pariert, so muß sie einen WW machen, oder sie zerbricht.	Klinge des Kriegers [19]
Wagen (F)[8206] R: B / D: 1h/St Erschafft einen Wagen aus magischer Energie, der bis zu 50 kg / Stufe bewegen kann, bei Grundgeschwindigkeit des ziehenden Tiers.	Gesetz des Packens [14]
Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: - Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zaubernde einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.	Körper erhalten [15]
Wahnvorstellung heilen (H)[7909] R: B / D: P Heilt Wahnvorstellungen.	Verstand heilen [16]
Wahre Alterungsresistenz ¥ (F)[16078] R: B / D: P Wie Alterungsresistenz I, außer dass jede so verzauberte Struktur nur mit einem Hundertstel der normalen Geschwindigkeit altert.	Strukturresistenz [40]
Wahre Amnesie (M)[5305] R: 30m / D: P Wie Amnesie, ist aber permanent (bis der Spruch gebrochen wird).	Wege der Verwirrung [25]
Wahre Analyse (I)[14454] R: 1,5mR / D: - Wie Analyse, außer dass alles in einem Radius von 1,5 Metern analysiert wird.	Wege des Schätzens [25]
Wahre Antipathie (M)[14566] R: B / D: P Wie Antipathie, aber mit permanenter Dauer.	Einflüsse [50]
Wahre Antwort (I c)[6886] R: S / D: C Wie Antwort I, aber der Zaubernde bekommt eine etwas genauere Antwort (Name, Phrase) über ein Thema.	Antworten [20]
Wahre Antworten[15563] R: 3m / D: 1KR/St Ermöglicht die Verwendung von Zaubern aus dieser Liste bis zur 19. Stufe mit einer Rate von 1 pro Runde.	Zwiesprache halten [50]
Wahre Anwesenheit (I c *)[7703] R: 3m/St / D: C Wie Anwesenheit, aber es werden sehr genaue Angaben über die Tätigkeit der Wesen gemacht.	Anwärtigkeit [20]
Wahre Aufgabe (M)[27917] R: 3m / D: V Wie Aufgabe, jedoch führt ein Fehlschlag zum Tod.	Verlockungen [25]
Wahre Aufgabe (M)[6679] R: 3m / D: V Wie Aufgabe, aber ein Mißerfolg hat einen kritischen Treffer `E` in jeder Kategorie zur Folge.	Inspiration/ Eingebung [30]
Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.	Verstand beherrschen [20]
Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St Wie Aura, läßt den Zaubernden jedoch extrem machtvoll erscheinen und zieht 15 von allen magischen und 3 von allen physischen Attacken gegen ihn ab.	Lichtmagie [7] , Leuchten [8] , Wege des Schutzes [12] und Sternenlicht [14]
Wahre Barriere (F)[14337] R: 45m / D: 1KR/St(C) Wie Barriere (6m R), jedoch ist die Wirkung wie in Brechen.	Gesetz des Magnetismus [25]
Wahre Baumtür (F)[3880] R: 3m / D: - Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.	Wissen über Holz [35]
Wahre Baumwiederkehr (F)[26438] R: S / D: - Wie Baumwiederkehr, aber mit unbegrenzter Reichweite.	Bewegungen der Natur [60]
Wahre Bedeutung (I)[7550] R: B / D: - Wie Bedeutung, aber gibt die exakte kulturelle und historische Bedeutung eines Gegenstands an.	Wissen über magische Dinge [13]
Wahre Befruchtung (H)[16146] R: 3m/St / D: 1Saison Wie Befruchtung, betrifft aber einen Bereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).	Anreicherung [11]
Wahre Behandlungen (H S)[6449] R: S / D: P Der Heiler kann Stufe Muskeln und / oder Sehnen in seinem Körper regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein	Wege der Muskeln [50]
Wahre Beherrschung der toten Geister (FM*)[15652] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu Stufe des Zaubernden Stufen beherrscht werden können.	Tote beschwören [50]
Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1Beobachtung(C) Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.	Verstand meistern [20]
Wahre Berührung des Schmerzes (F*)[14250] R: B / D: - Wie Berührung des Schmerzes I, außer dass ein kritischer Treffer der Kategorie E verursacht wird.	Tödliche Tänze [25]
Wahre Beschleunigung (F)[20020] R: 30m / D: 1KR/St Mittlere Zauber des Ziels werden zu leichten Zaubern, schwere Zauber des Ziels werden zu mittleren Zaubern.	Zauberkontrolle [19]
Wahre Beschwörung (F M c)[6807] R: 30m / D: C Wie Beschwörung II, mit max. Stufe des Zaubernden.	Geisteranrufungen [25]
Wahre bewegte Illusion (E)[4868] R: 30m / D: P Wie Bewegte Illusion X, die Illusion ist jedoch permanent (bis sie aufgehoben wird); die Illusion bewegt sich aber nur, wenn der Zaubernde sich konzentriert.	Illusionen meistern [50]
Wahre Bewegung der Mönche (F)[5325] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede Kampfrunde irgendeinen der Sprüche dieser Liste benutzen, bis auf die Schnelligkeits- und Geschwindigkeitssprüche.	Ausweichen / Flucht [50]
Wahre Bewertung (P)[14468] R: B / D: - Wie Edelsteinbewertung, außer dass jeder Edelstein, jedes Schmuckstück oder jedes Kunstwerk bewertet werden kann.	Abschätzen [10]
Wahre bezaubernde Geschichte (M)[15784] R: 3mR/St / D: V Wie Bezaubernde Geschichte, außer dass bis zu Stufe Wesen innerhalb der Reichweite davon betroffen ist.	Geschichten weben [11]
Wahre Bezauberung (M)[27908] R: 30m / D: 1h/St Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, außer dass ein beliebiges, fühlendes Wesen betroffen ist.	Verlockungen [12]
Wahre Bio-Metamorphose (F)[15303] R: B / D: 1Woche/St Wie Bio-Metamorphose, außer dass die Dauer 1 Woche/ Stufe beträgt.	Metamorphose [18]
Wahre Blutung (F)[14071] R: 30m / D: P Wie Blutung I, aber es handelt sich um eine spritzende Blutung von 1/5 der momentanen LP pro KR; Dauer 2 W20 Kampfrunden.. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer +50 durch Spitze Waffen.	Gesetz des Untergangs [19]
Wahre Bodenbearbeitung (F)[16142] R: 3m/St / D: 1Saison Wie Bodenbearbeitung, betrifft aber einen Bereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).	Anreicherung [7]
Wahre Dämonenform (I)[19416] R: S / D: 1min/St Wie Dämonenform, außer dass ein bestimmter Dämonentyp ausgewählt werden kann und der Zaubernde einige (nach Ermessen des Spielleiters) der Fähigkeiten des Dämons erhalten kann.	Üble Veränderungen I [25] und Üble Veränderungen II [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.	Brücke der Zeit [15] , Visionen der Zukunft [15] , Visionen [15] , Eingebungen der tiefen Erde [19] , Ahnung [20] und Antworten [25]
Wahre einschläfernde Geschichte (M)[15788] R: 3mR/St / D: V Wie Einschläfernde Geschichte, außer dass dieser Zauber auf Stufe Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs wirkt.	Geschichten weben [15]
Wahre elementare Form (E)[28527] R: S / D: 1Tag Wie Elementare Form, aber mit 1 Tag Dauer.	Reise zur Elementarebene [25]
Wahre elementare Reise (F)[28523] R: S / D: - Wie Wahre Hauptreise, nur das der Zaubernde das Ziel auf einer beliebigen elementaren Ebene festlegen kann.	Reise zur Elementarebene [19]
Wahre Elementenwaffe (E)[7892] R: B / D: 1KR/St Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer `C` durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.	Ritter`s Waffen [30]
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	Waffen verändern [20]
Wahre Erneuerung (H S)[5363] R: S / D: V Während er in einer Trance ist (Selbsterhaltung der Körperfähigkeitenliste), kann der Zaubernde die niedrigeren Sprüche zur Selbstheilung verwenden.	Körpererneuerung [50]
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.	Erschaffungen [60]
Wahre Erzwungene Analyse (M)[15560] R: 3m / D: 1Gegenstand Wie Analyse erzwingen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe des Zaubernden.	Zwiesprache halten [20]
Wahre Erzwungene Information (M)[15561] R: 3m / D: 1Frage Wie Erzwungene Informationen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe des Zaubernden.	Zwiesprache halten [25]
Wahre Erzwungene Suche (M)[15562] R: 3m / D: 1Suche Wie Erzwungene Suche I, jedoch mit bis zu einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe des Zaubernden.	Zwiesprache halten [30]
Wahre Exkommunion (F)[6347] R: 30m / D: P Wie Exkommunion, ist aber permanent, bis es geheilt wird.	Flüche [30]
Wahre Fähigkeiten (F)[3419] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jede Runde einen der Sprüche dieser Liste benutzen.	Fähigkeiten steigern [50]
Wahre ferne Sinne (U)[15528] R: ∞ / D: C Wie Ferne Sinne (3m/St), allerdings ohne Reichweitenbeschränkung und der Sinnespunkt mit bis zu 50m pro Runde bewegt werden kann.	Wahre Wahrnehmung [30]
Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: - Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Zaubernden.	Schilde beherrschen [50]
Wahre Feuerrüstung (E)[14665] R: 3m / D: 1min/St Wie Feuerrüstung, aber kritische Treffer werden um zwei Kategorien verringert (E=>C, A & B werden ignoriert). Alle Schadenspunkte durch Feuerangriffe werden um 75% reduziert.	Feurige Wege [20]
Wahre Flexible Verteidigung (D*)[19409] R: S / D: 1min/St Wie Flexible Verteidigung, außer dass der Ausweichen-Poolbonus des Zaubernden seinem doppelten Geschicklichkeitswert entspricht.	Üble Veränderungen I [14]
Wahre Flucht (F)[6623] R: S / D: 4min Der Zaubernde kann binnen 4 Minuten aus jeglichen Fesseln entkommen.	Wege des Entkommens [50]
Wahre Flugkontrolle (F)[14167] R: 30m / D: 1KR Der Zaubernde kann bis zu 100 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.	Ferntanz [30]
Wahre Form (P)[6603] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann die Zauber Nichtentdecken, Wahres Vortäuschen, und jeden ...verändern-Zauber gleichzeitig benutzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine KR lang konzentriert, kann er die Parameter der Sprüche ändern (Seine Form, Aussehen, Stufe, Zunft usw.)	Phantomgesicht [50] und Gesetz der Verzauberung [50]
Wahre Formwandlung (FM)[14147] R: 30m / D: V Wie Formwandlung I, außer dass eine Optionen vom Typ E (Nicht-humanoide Modifikationen) verwendet werden kann.	Formwandlung [40]
Wahre Formwandlung Art (FM)[14146] R: 30m / D: V Wie Formwandlung Art I, außer dass eine Optionen vom Typ E (Nicht-humanoide Modifikationen) verwendet werden kann.	Formwandlung [35]
Wahre fremde Gestalt (P)[28457] R: S / D: 1Tag Wie Fremde Gestalt, aber mit 1 Tag Dauer.	Gesetz der äußeren Ebene [19]
Wahre Gedankensprache (I*)[16363] R: 15mR / D: C Wie Gedankensprache I, außer dass der Zaubernde die Übertragung auf gewünschte Wesen beschränken kann.	Wege der Stimme [30]
Wahre Gedankenstimme (I*)[16309] R: ∞ / D: C Wie Gedankenstimme (30m), jedoch mit unbegrenzter Reichweite.	Ferne Stimme [30]
Wahre Gegenwart (P c *)[7696] R: 30m/St / D: C Wie Gegenwart, aber der Zaubernde erfährt die Gegenwart von Wesen in einem Gebiet mit 30m Durchmesser. Er kann sich pro KR auf ein Gebiet konzentrieren.	Anwärtigkeit [9]
Wahre Geist-Metamorphose (F)[15305] R: B / D: 1Woche/St Wie Geist-Metamorphose, außer dass die Dauer 1 Woche/ Stufe beträgt.	Metamorphose [25]
Wahre Geisteskrankheit (M)[7587] R: 30m / D: P Das Ziel bekommt irgendeine Geisteskrankheit, die der Zaubernde wählt.	Geisteskrankheiten [50]
Wahre Geisteskunde (M)[15856] R: 15m / D: 1KR/St Wie Geisteskunde I, außer dass alles Wissens erlangt wird.	Wissen aufnehmen [30]
Wahre Geistreise (MF)[15212] R: 6mR / D: 1h/St Wie Geistreise IV, außer dass die Dauer länger ist und der Zaubernde bis zu 1 Ziel/5 Stufen (abgerundet) mitnehmen kann, sich selbst nicht mitgerechnet.	Trance [50]
Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.	Illusionen meistern [32] und Illusionen [52]
Wahre gemeinschaftliche Aura (F)[14817] R: S / D: 10min/St Wie gemeinschaftliche Aura (1,5m), aber mit 7m Radius.	Lichtmagie [19]
Wahre Geräuschkontrolle (F)[4848] R: 6mR/St / D: P Wie Geräuschkontrolle, der Wirkungsbereich ist jedoch 6mR/ St und der Zaubernde muss sich nicht konzentrieren.	Geräusche formen [30]
Wahre Geschichte (I)[14895] R: B / D: - Wie Geschichte, außer dass der Zaubernde auch die genaue kulturelle oder historische Bedeutung erfährt.	Sprachen [13]
Wahre Geschichte des Todes (I)[6885] R: S / D: - Der Zaubernde bekommt eine Vision über die Tode aller Wesen im Umkreis von 3m. Er erfährt Todesursache, Identität des Mörders und des letztlich Verantwortlichen. Die Leiche(n) kann (können) beliebig alt sein.	Antworten [19]
Wahre Geschlechtsumwandlung (F)[14584] R: S / D: 1Monat/ St Wie Geschlechtsumwandlung, außer dass der Zaubernde zu einem echten Mitglied des anderen Geschlechts wird (d. h. Genetik, Persönlichkeit und alle psychologischen Faktoren werden ebenfalls geändert).	Houris Veränderungen [30]
Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Zaubernde schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).	Geschwindigkeit [50]
Wahre Gifte (U)[7808] R: S / D: 1h/St Wie Größeres Gift, aber der Zaubernde kann mit allen Giften arbeiten. Er braucht allerdings immer noch besondere Hilfsmittel (Texte, Werkzeug usw.) für bestimmte Gifte.	Gift meistern [20]
Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.	Leuchten [50]
Wahre Hauptform (E)[28514] R: S / D: 1Tag Wie Hauptform, aber mit 1 Tag Dauer.	Reise zur Elementarebene [15]
Wahre Hauptreise (F)[28510] R: S / D: - Wie Hauptreise, außer dass der Zaubernde den Zielort festlegen kann. Fehlerchancen: Ziel nie gesehen:50%, kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.	Reise zur Elementarebene [13]
Wahre Hautverbrennung (E)[14074] R: 30m / D: P Die Haut des Ziels erleidet Verbrennungen dritten Grades und das Ziel erleidet außerdem einen E kritischen Treffer durch Hitze.	Gesetz des Untergangs [30]
Wahre Heilige Aura (F)[6725] R: S / D: 1min/St Wie Heilige Aura I, aber der Radius ist 6m, und die Ziele innerhalb des Radius müssen einen Widerstandswurf machen, oder werden komplett zerstört. Alliierte im Radius verfallen nie in Panik, machen WW mit +20 und haben Pool +10.	Heiliger Krieger [50]
Wahre Heilung (H S)[6465] R: S / D: P Der Zaubernde bekommt seine gesamte Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [25]
Wahre Heilung (H)[5718] R: B / D: P Heilt alle verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Heilungstrance (MH)[15211] R: S / D: C Wie Heilende Trance IV, mit folgenden Ändeurngen: Lebensenergieverlust - 2 pro Runde; Treffer/Runde - 1 pro Runde; Leichte Verbrennungen/Erfrierungen - 1 pro Runde; Mittlere Verbrennungen/Erfrierungen - 1 pro Minute; Schwere Verbrennungen/Erfrierungen - 1 pro 10 Minuten; Muskeln/ Sehnen/Bänder - 1 pro Minute; Knochenschaden - 1 pro 10 Min.; Regeneration (beliebig) - 1 pro 10 Min.	Trance [30]
Wahre Herkunft (I)[16319] R: B / D: - Wie Herkunft, aber der Zaubernde erhält eine klare Vorstellung vom Ursprungsort eines Gegenstands, einschließlich seines Schöpfers und des ungefähren Datums der Herstellung.	Heilige Vision [12]
Wahre Herkunft (I)[7553] R: B / D: - Wie Herkunft, gibt aber den genauen Platz der Herkunft, das Wesen, das ihn gemacht hat, und wann er gemacht wurde.	Wissen über magische Dinge [25] und Abschätzen [50]
Wahre Impotenz (M)[14559] R: 30m / D: P Wie Impotenz, jedoch permanent.	Einflüsse [12]
Wahre Initiative (P)[3408] R: S / D: 1KR/St Der Reaktions-wert des Zaubernden wird um 40 gesteigert.	Fähigkeiten steigern [12]
Wahre Jugend (F)[14622] R: B / D: P Das Ziel wird um zwei Jahre verjüngt (d. h. es wird jünger). Wenn der Zauber fehlschlägt, stirbt das Ziel und sein wahres Alter kehrt sofort zurück. Der Zauber kann wiederholt gewirkt werden und die Effekte sind kumulativ. Allerdings erhöht sich die unveränderte Fehlschlagchance jedes Mal, wenn er auf dasselbe Ziel gewirkt wird, um 1 (kumulativ für jede Zaubernde-Ziel-Kombination).	Wege der Anziehung [50]
Wahre Kälte (F)[5097] R: 300mR/St / D: 24h Läßt die Temperaturen um 1 °C / 10min in 300m/Stufe Umkreis fallen, um max. Stufe Grad.	Gesetz des Eises [30]
Wahre Katatonie (M)[7586] R: 30m / D: P Wie Katatonie, aber das Opfer mit 95% Wahrscheinlichkeit jede Stunde in Katatonie verfallen.	Geisteskrankheiten [30]
Wahre Knotenbremse (F)[28064] R: 30m / D: V / WW:-20 Wie Knotenbremse II, aber es werden fünf Zauber pro Spruch benötigt und die Patzerwahrscheinlichkeit vervierfacht sich.	Erdknotenkontrolle [40]
Wahre Knotenkommunikation (M)[27746] R: V / D: C Wie Knotenkommunikation, außer dass der Zaubernde mit jedem innerhalb des Radius eines Erdknotens sprechen kann, unabhängig davon, ob er den Erdknoten gespeichert hat oder nicht.	Erdknoten Fokus [20]
Wahre Kontrolle (F)[20017] R: 30m / D: 1KR/St Das Ziel erhält eine Chance von 20%, den Auswirkungen eines Zauberpatzers zu entgehen.	Zauberkontrolle [16]
Wahre Kontrolle (F) ▵[28054] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann während der Dauer des Spruchs keinen Zauberpatzer erleiden.	Erdknotenkontrolle [18]
Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zaubernden bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)	Verstand beherrschen [60]
Wahre Konversation (M*)[15556] R: 3m / D: P Wie Konversation I, jedoch mit permanenter Dauer.	Zwiesprache halten [15]
Wahre Kopie (F)[3855] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kopiert ein Objekt, das sich exakt so verhält, wie das Original. Es dürfen nur Wesen mit max. durchschnittlicher Intelligenz bis zur 10. Stufe kopiert werden.	Wege des Kopierens [30]
Wahre Körperveränderung (F)[3763] R: S / D: 10min/St Wie Körperveränderung, aber der Zaubernde erhält auch einige (Meisterentscheid) besondere Fähigkeiten des Monsters. Die Grundchance für einen Patzer wird auf 15% erhöht, ansonsten wie bei Wahre Tierform, nur die Dauer ist dann 85 Stunden/Stufe.	Wege der Körperveränderung [50]
Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Zaubernden auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [35]
Wahre Krafthand (F)[14294] R: 30m / D: 1KR/St(C) / WW:-40 Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +40 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 40 Punkten auf seinen Wurf.	Gesetz der Kraft [25]
Wahre Krallenfinger (F*)[19412] R: S / D: 1min/St Wie Krallenfinger I, außer dass der Angriff 4 Trefferwürfel mit einem Poolbonus von +60 hat.	Üble Veränderungen I [17]
Wahre Kräuterbeherrschung (U)[15170] R: B / D: P Wie Kräuterbeherrschung II, außer dass die Wirksamkeit von 1 Kraut um 100 % x Stufe des Zaubernden erhöht werden kann (z. B. könnte ein Zaubernder der Stufe 50 die Wirksamkeit des wachsenden Krauts um 5000 %, d. h. um das 50-fache, erhöhen).	Kräuter meistern [30]
Wahre Kristallklinge (F)[14736] R: B / D: 1min/St Wie Kristallklinge II,aber auch magisch gerüstete, denen ein Widerstandswurf gegen diesen Zauber misslingt, werden als Rüstungswert 0 behandelt.	Kristalle meistern [30]
Wahre Kristallkraft (U)[14722] R: S / D: 1min/St Verleiht dem Zaubernden +15 Stärke und +15 Lebensenergie.	Kristalle meistern [8]
Wahre Kristallmacht (U)[14734] R: S / D: 1min/St Verleiht dem Zaubernden +30 Kraft und +30 Lebensenergie.	Kristalle meistern [20]
Wahre Kristallortung (P)[14761] R: S / D: 1min/St Gibt die Richtung und Entfernung zu einem bestimmten Kristall innerhalb von 1,5km pro Stufe an, den der Zaubernde kennt oder der ihm detailliert beschrieben wurde.	Kristallmagie [9]
Wahre Kristallsicht (F)[3552] R: 150km/St / D: 1Tag/St(C) Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.	Kristallvisionen [20]
Wahre Kryptik (I)[14903] R: S / D: 1min/St Wie Textanalyse I, außer dass alle Implikationen bekannt sind und alle Codes automatisch entschlüsselt und erklärt werden.	Sprachen [25]
Wahre Lichtkontrolle (F)[4883] R: 30mR/St / D: C Wie Lichtkontrolle, jedoch mit 30mR/St.	Licht formen [50]
Wahre Liebe (M)[14620] R: 30m / D: P Wie Liebeszauber, aber mit permanenter Dauer.	Wege der Anziehung [25]
Wahre Linguistik (PI)[14904] R: S / D: B Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde in der Fertigkeitsstufe, die er erreichen kann, nicht begrenzt ist. Er kann den Talentwert erreichen, über den der Sprecher verfügt oder der durch das Buch erworben werden kann (Richtwert bei Büchern: Je dicker das Buch ist, je höher ist der erreichbare Wert. Der Spielleiter sollte bei Büchern Werte deutlich über 50 angeben).	Sprachen [30]
Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.	Flüssigkeiten manipulieren [30]
Wahre Magie-Metamorphose (F)[15306] R: B / D: 1Woche/St Wie Magie-Metamorphose, außer dass die Dauer 1 Woche/ Stufe beträgt.	Metamorphose [30]
Wahre Magieanalyse (I)[15773] R: 30m / D: - Wie Magieanalyse, außer dass dieser Zauber die genaue Herkunft, den Schöpfer und einen detaillierten Zweck angibt.	Analysen [50]
Wahre Manifestation eines Geistes (F)[15189] R: 15m / D: 1min/St Wie Tiermanifestation, außer dass der Geist alle physischen Eigenschaften eines beliebigen Objekts/Wesens annimmt, einschließlich begrenzter magischer Eigenschaften (nach Ermessen des Spielleiters). Der Geist behält seine eigene Natur, seinen Willen und seine Intelligenz (wenn auch in einem schrecklich befleckten Zustand).	Manifestierung des Geistes [30]
Wahre Manipulation (F)[14296] R: V / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Wirkungen der niedrigstufigeren Manipulation-Zauber in beliebiger Kombination einsetzen. Die Angriffs- und Verteidigungspools sind gleich dem DREIFACHEN aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator.	Gesetz der Kraft [40]
Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zaubernde Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.	Erschaffungen [75]
Wahre mehrfache Schläge (F)[7889] R: B / D: 1KR/St Die Waffe kann fünfmal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Fünftel der Zeit). Der Zaubernde bekommt aber einen Attacke-Malus von 6.	Ritter`s Waffen [19]
Wahre Mentale Geste (F*)[20018] R: 30m / D: 1KR/St Wie Mentale Geste, außer dass alle Zauber des Ziels innerhalb der Dauer dieses Zaubers ohne Strafen für nicht freie Hände gewirkt werden können.	Zauberkontrolle [17]
Wahre Metamorphose (F)[15307] R: B / D: P Die Dauer einer Reihe von Metamorphose-Zaubern (d. h. Bio-, Psi-, Geist- und Kraft-) ist dauerhaft.	Metamorphose [50]
Wahre Monsterform (F)[6170] R: S / D: 10min/St Wie Echte Monsterform, aber der Zaubernde bekommt alle physikalischen Eigenschaften des Monsters: Bewegung, Angriff, Sinne usw. Der Zaubernde kann seine Masse von 1/40 bis zu 400x variieren. Wenn dieser Spruch patzt, ist der Zaubernde in dem Körper des Monsters gefangen, wird von der Intelligenz des Monsters unterdrückt und die Spruchdauer beträgt dann 17 Stunden/Stufe.	Formen der Natur [30]
Wahre Multiple Kerze (F)[4746] R: S / D: V Wie oben, aber mit Sprüchen beliebiger Stufe.	Kerzenmagie [50]
Wahre Muskelbehandlung (H S)[6439] R: S / D: P Wie Muskel behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Mythische Rüstung (F)[7870] R: B / D: 1min/St Wie Mythische Rüstung. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um drei Kategorien verringert (E->B, B-> A-50, A wird ignoriert) und beim Kampf werden kritische Treffer um 35 verringert.	Ritter`s Rüstung [50]
Wahre Nachtsicht (F)[4600] R: 3m / D: 10min/St Wie Sehen bei Dunkelheit, aber Ziel kann so weit sehen, wie bei Tageslicht.	Dunkelheit [12]
Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.	Sinne meistern [15]
Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.	Erschaffungen [17]
Wahre Narkolepsie[19283] R: 3m / D: P Wie Narkolepsie I, außer dass die Wahrscheinlichkeit einzuschlafen bei 95% liegt.	Frost der Nacht [40]
Wahre Naturgestalt (F)[16203] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzengestalt und Tiergestalt, außer dass der Zaubernde seine Form innerhalb einer KR ändern und jede gewünschte neue Pflanzen- oder Tierform annehmen kann (innerhalb der Größenbeschränkungen).	Schutz der Natur [30]
Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.	Sinne meistern [19]
Wahre Nervenbeeinträchtigung (F)[14072] R: 30m / D: P Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -5 pro Stufe / 2 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einen E kritischen Treffer durch Elektrizität.	Gesetz des Untergangs [20]
Wahre Nervenbehandlung (H S)[6476] R: S / D: P Wie Größere Nervenbehandlung, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Organe [9]
Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P Ein Nervenschaden wird sofort (ohne Erholungszeit) geheilt.	Nerven und Organe beherrschen [12] und Gesetz der Nerven [14]
Wahre Organbehandlung (H)[5894] R: B / D: P Wie Organbehandlung, aber Heilung tritt nach 10 min. ein und es wird keine Anwendungszeit benötigt.	Gesetz der Organe [25]
Wahre Pflanzenform (F)[6942] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzenform, aber der Zaubernde nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter der Pflanze an und der Zaubernde kann seine Größe verdoppeln oder halbieren.	Verkleidungen der Natur [30]
Wahre Pflanzenform (F)[3879] R: 3m / D: 1min/St Wie Pflanzenform, aber das Ziel kann seine Größe um bis zu 10 m erhöhen oder auf 15 cm heruntersetzen, mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro KR.	Wissen über Holz [30]
Wahre Pflanzenform (F)[3759] R: S / D: 10min/St Wie Pflanzenform, aber der Zaubernde riecht und fühlt sich an wie eine Pflanze und hat ihre physikalischen Eigenschaften. Er kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.	Formen der Natur [17] und Wege der Körperveränderung [19]
Wahre Pflanzengestalt (F)[16201] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzengestalt, außer dass der Zaubernde auch den Geruch und die physische Gestalt einer beliebigen Pflanze annehmen und seine normale Größe halbieren oder verdoppeln kann.	Schutz der Natur [20]
Wahre Psi-Metamorphose (F)[15304] R: B / D: 1Woche/St Wie Psi-Metamorphose, außer dass die Dauer 1 Woche/ Stufe beträgt.	Metamorphose [20]
Wahre Psychose (M)[7585] R: 30m / D: P Wie Psychose, aber das Ziel hat keine Chance zur Selbstkontrolle und wird mit 90% Wahrscheinlichkeit fliehen.	Geisteskrankheiten [25]
Wahre Quelle der Macht (F)[3488] R: V / D: V Der Zaubernde kann jeden Spruch der 1. Stufe jeder Quelle sprechen.	Gesetz der Magie [30]
Wahre Redekunst (U)[15792] R: S / D: 1h/St(C) Wie Redekunst I, außer dass dieser Zauber einen Bonus von +45 gewährt.	Geschichten weben [25]
Wahre Reflektionen (F D)[3592] R: B / D: C Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +70, und es können drei Angriffe pro KR reflektiert werden.	Licht erschaffen [25]
Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St Die Kontaktreichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.	Gesetz des Vertrauten [50] und Tiere binden [50]
Wahre Richtung (I)[7705] R: ∞ / D: C Wie Richtung, aber ohne Reichweitenbegrenzung.	Sternensinne [25] und Anwärtigkeit [30]
Wahre Ritterwaffe (F)[7893] R: B / D: 1KR/St Wie Kleine Ritterwaffe, aber Initiative verdoppelt sich, Trefferpunkte vervierfachen sich und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 50% abgeschlagen.	Ritter`s Waffen [50]
Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o. Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.	Runen [60]
Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.	Elementenschild [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Schicht (F)[19943] R: 30m / D: 1KR/St(C) Wie Schicht II, außer dass der MWW des Ziels durch fünf geteilt wird, wodurch das Ziel fünf Chancen erhält, einem Zaubereffekt mit 1/5 seines normalen MWWs zu widerstehen.	Spruchwächter [50]
Wahre Schizophrenie (M)[7584] R: 30m / D: P Wie Schizophrenie, aber die zweite Persönlichkeit ist 50% der Zeit aktiv.	Geisteskrankheiten [20]
Wahre Schlaflosigkeit (M)[7581] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer kann nur durch Drogen oder Zauber schlafen, Er addiert 100 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Schlafsprüche, Wenn er nicht schläft, wird er langsam verrückt.	Geisteskrankheiten [11]
Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.	Körperfähigkeiten [50] und Schutz vor Schäden [50]
Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Zaubernde schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).	Geschwindigkeit [30]
Wahre Schockwelle (F)[14363] R: 1,5m/St / D: 5KR Wie Schockwelle V, jedoch setzt sich die Wirkung der Wellen über mehrere Runden fort. Die Kategorie des kritischen Treffers wird jede Runde um einen Grad reduziert (`E`-kritischer Treffer durch Vibration in der ersten Runde, `D`-kritischer Treffer in der zweiten Runde usw.). Die Schadenspunktwirkungen aller kritischen Treffer werden verdoppelt. Die Kraft dieses Zaubers reicht aus, um ein größeres Erbeben auszulösen (oder vielleicht zu beenden), schwere Steinwände einzureißen, Flutwellen zu erzeugen usw.	Schockwellen [50]
Wahre Schuld (M)[7582] R: 30m / D: P Wie Schuld, aber jeden Tag, da dem Opfer ein Widerstandswurf mißlingt, wird es etwas tun, um Reue zu zeigen.	Geisteskrankheiten [13]
Wahre Seelenwanderung (M)[5509] R: 30m / D: V Wie Seelenwanderung, aber der Zaubernde kann mit 90% Aktivität handeln und das Ziel nur jede Stunde einen WW machen.	Seelen zerstören [25]
Wahre Sehnenbehandlung (H S)[6440] R: S / D: P Wie Sehne behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [9]
Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1Situation(C) Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.	Verstand meistern [30]
Wahre Selbstmordgedanken (M)[15349] R: 15m / D: 1KR Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 1 Ziel pro 3 Stufen betroffen ist.	Mondverrücktheit [30]
Wahre Sicht (100m)[14679] R: 100m / D: 0,5KR/St Wie Wahre Sicht (30m), außer dass die Reichweite auf 100m erhöht wird.	Gesetz der Kristalle [11]
Wahre Sicht (30m) (FI)[14676] R: 30m / D: 0,5KR/St Der Zaubernde blickt durch einen Edelstein, der durch diesen Zauber vorbereitet wurde, und kann nun Folgendes sehen: jedes Ziel, auf das ein Vortäuschen-Zauber (z.B. aus der Liste Verstand meistern) gewirkt wurde, jedes unsichtbare Ziel, die wahre Gestalt jedes Ziels, das künstlich verändert wurde (keine Ziele mit einer natürlichen Gestaltwandlungsfähigkeit), Ziele, die in Illusionen gehüllt sind, und Ziele in der ätherischen Ebene.	Gesetz der Kristalle [8]
Wahre Sicht (U)[15512] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann durch alle unbelebten Materialien innerhalb von 3m/Stufe hindurchsehen.	Wahre Sicht [50]
Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.	Sinne meistern [20]
Wahre Sinne (U)[6565] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste nutzen.	Detektivsinne [50]
Wahre Sinneskontrolle (M)[7776] R: 100m / D: 10min/St Wie Ferne Kontrolle, aber der Zaubernde kann die Sinne `programmieren`, Konzentration wird nur beim Programmieren benötigt, Dauer sind 10 min. / Stufe.	Sinne kontrollieren [30]
Wahre Spiegelvision (I)[14100] R: 30m / D: St/5 Tage Wie Spiegelvision I, außer dass das Ziel Stufe / 5 (abgerundet) Tage lang betroffen ist.	Visionen des Untergangs [50]
Wahre Sprache (P)[16361] R: S / D: C Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde absolut fließend wie ein Muttersprachler spricht und über vollständige idiomatische Sprachkenntnisse verfügt. Entspricht einer Sprachgrad von VI.	Wege der Stimme [20]
Wahre Sprache (P)[5699] R: 3m / D: C Wie Sprache III, nur spricht der Zaubernde die Sprache wie ein Einheimischer. Konzentration auf diesen Spruch ist nicht nötig. Dauer ist 1 Minute/Stufe. Sprachkunde=100.	Wege der Geräusche [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Sprache der Geister (I)[15153] R: S / D: 10min/St Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe bis zur Stufe des Zaubernden.	Geister meistern [30]
Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.	Gegenzauber [50]
Wahre Steintür (F)[3927] R: B / D: P Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.	Wissen über Stein [18]
Wahre sterbliche Form (F)[19413] R: S / D: 10min/St Wie Sterbliche Form, außer dass der Zaubernde nun als jedes beliebige humanoide Wesen (oder als Mitglied seiner Rasse, wenn er selbst nicht humanoid ist) erscheinen kann, das er mindestens eine Minute lang gesehen und auf das er sich konzentriert hat.	Üble Veränderungen I [18]
Wahre Sternenstimme (I*)[16300] R: V / D: C Wie Sternenstimme, außer dass der Zaubernde mit einem anderen Astrologen bis zum Horizont sprechen kann, wenn es klar und Nacht ist (ansonsten 150m weit).	Ferne Stimme [5]
Wahre Stimme (F)[16310] R: ∞ / D: C Wie Große Stimme, außer dass die Reichweite unbegrenzt ist.	Ferne Stimme [50]
Wahre Stimmung (M)[15348] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmung I, außer dass 1 Ziel pro 3 Stufen betroffen ist.	Mondverrücktheit [25]
Wahre Suspendierte Animation (U)[15749] R: B / D: 1Monat/St Wie Suspendierte Animation I, außer dass die Dauer auf 1 Monat pro Stufe des Zaubernden erhöht wird.	Wissen über Träume [30]
Wahre Sympathie (M)[14621] R: B / D: P Wie Sympathie, aber mit permanenter Dauer.	Wege der Anziehung [30]
Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St(C) Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.	Tarnung meistern [25] und Ummantelung [30]
Wahre Tätowierung[15928] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 240cm² groß sein muss und Sprüche jeder Stufe aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [50]
Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Telekinese [50]
Wahre Telepathie (M)[4938] R: 3m / D: 1h/St(C) Wie Telepathie I, aber mit einer Dauer von 1 Stunde / Stufe und Kontaktreichweite von 1,5 Km / Stufe.	Berührung des Geistes [50]
Wahre Teleportation (F)[4980] R: 15m / D: - Wie Große Teleportation, nur hat der Spruch keine Entfernungsbegrenzung.	Fortbewegung [50]
Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: - Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.	Erhabene Brücke [50]
Wahre Textanalyse (I)[14900] R: S / D: 1min/St Wie Textanalyse I, außer dass alle Implikationen automatisch bekannt sind (z. B. Antworten auf Rätsel, kulturelle Bezüge, Fachjargon, Fachbegriffe usw.). Verschlüsselte Abschnitte können einen RR gegen den Zaubernden auf der Ebene des Verfassers auslösen.	Sprachen [18]
Wahre Tierbindung (M)[19537] R: B / D: P Wie Große Tierbindung, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden erlaubt, bis zu 1 Tier/Stufe zu binden.	Tiere binden [30]
Wahre Tierform (F)[6943] R: S / D: 1min/St Wie Tierform, aber der Zaubernde nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter des Tieres an, kann allerdings keine besonderen Fähigkeiten (Feuer spucken, anti-magische Wirkung u.ä.) annehmen, aber er kann die physischen Eigenschaften (Attacke, Bewegungen u.ä.) übernehmen. Er kann weiterhin seine Größe verdoppeln oder halbieren.	Verkleidungen der Natur [50]
Wahre Tierform (F)[3761] R: S / D: 10min/St Wie Echte Tierform, aber der Zaubernde bekommt alle physikalischen Eigenschaften des Tieres: Bewegung, Angriff, Sinne usw. Der Zaubernde kann seine Masse von 1/40 bis zu 400x variieren. Wenn dieser Spruch patzt, ist der Zaubernde in dem Körper des Tieres gefangen, wird von der Intelligenz des Tieres unterdrückt und die Spruchdauer beträgt dann 17 Stunden/Stufe.	Formen der Natur [20] und Wege der Körperveränderung [25]
Wahre Tierfruchtbarkeit (H)[16150] R: 3m/St / D: 1Brut Wie Tierfruchtbarkeit, betrifft aber Stufe Tiere.	Anreicherung [15]
Wahre Tiergestalt (F)[16202] R: S / D: 1min/St Wie Tiergestalt, außer dass der Zaubernde auch den Geruch eines beliebigen Tieres annehmen kann; die besonderen Fähigkeiten des Tieres (z. B. Feueratem oder antimagische Eigenschaften) werden nicht übertragen; es werden grundlegende physische Fähigkeiten (z. B. Bewegungs- und physische Angriffsfähigkeiten) übertragen; der Zaubernde kann seine normale Größe halbieren oder verdoppeln.	Schutz der Natur [25]
Wahre Tiersprache (I)[15249] R: S / D: 10min/St Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen aller Tiere zu verstehen und zu sprechen.	Wege der Tiere [15]
Wahre Transformation (F)[6194] R: B / D: P Wie 25), betrifft aber Stufe Wesen. Außerdem kann dieser Spruch einem transformierten Wesen seine ursprüngliche Form zurückgeben.	Insekten meistern [40]
Wahre Traum-Entriegelung (U)[15731] R: S / D: 1KR/St Wie Traum-Entriegelung I, außer dass die Traum-Entriegelung als Typ (Stufe des Zaubernden durch 5) behandelt wird und die Entdeckungswahrscheinlichkeit wie üblich 50% minus 10 mal Stufenunterschied ist.. (Beispiel: Wenn Traum-Entriegelung Vverwendet wird, um Traumsperre I zu entsperren, sinkt die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden, auf 10% (50-4x10).	Traumweltwächter [20]
Wahre Traum-Sperre (FD)[15733] R: S / D: P Wie Traum-Sperre I, außer dass die Stufe des magischen Schlosses (Stufe des Zaubers durch 5) ist.	Traumweltwächter [30]
Wahre Traumanpassung (F)[15717] R: B / D: 10min/St Wie Traumanpassung I, außer dass sie sich auf Gegenstände, Objekte, Tiere oder Begleiter jeder Stufe auswirken kann.	Traumstatus [30]
Wahre Träume (I)[15234] R: S / D: Schlaf Wie Träume I, außer dass die Begrenzung bei 10 Träumen pro Nacht zu beliebigen Themen liegt, die der Zaubernde auswählt.	Visionen [50]
Wahre Traumreise (MF)[15747] R: B / D: 1Monat/St Wie Traumreise I, außer dass die Dauer auf 1 Monat pro Stufe des Zaubernden erhöht wird.	Wissen über Träume [20]
Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: ∞ / D: - Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.	Türen des Geistes [50] und Mystische Flucht [50]
Wahre Tür durch Festes (F)[5212] R: B / D: P Wie oben mit bis zu 2mx4mx3m Größe.	Festes verändern [25]
Wahre Übernahme (M)[7636] R: B / D: V Wie Übernahme, aber Opfer hat nur einen WW pro Monat, und wenn er mißlingt, sinkt die Chance zu widerstehen um 1.	Herrscher des Verstandes [30]
Wahre Übertragung (F)[3415] R: B / D: 1KR/St Wie Übertragung I, aber es wird ein Talentwert pro 5 Stufen des Zaubernden übertragen.	Fähigkeiten steigern [19]
Wahre Übertragung (M)[19297] R: 30m / D: V Wie Übertragung, außer dass der Zaubernde mit 90 % seiner normalen Aktivität aggieren kann und das Ziel kann nur einmal pro Stunde einen Widerstandswurf ausführen kann.	Seelentod [18]
Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.	Wege der Erforschung [50]
Wahre üble Veränderung (F)[19418] R: S / D: 1KR/St oder P Der Zaubernde kann jede Runde einen beliebigen Zauber aus dieser Liste wirken oder diesen Zauber wirken, um die Auswirkungen eines beliebigen Zaubers aus dieser Liste zu einer dauerhaften Veränderung des Körpers des Zaubernden zu machen.	Üble Veränderungen I [50]
Wahre üble Veränderungen ((F)[19440] R: S / D: 1KR/St oder P Der Zaubernde kann jede Runde einen beliebigen Zauber aus dieser Liste wirken, oder dieser Zauber kann gewirkt werden, um die Auswirkungen eines beliebigen Zaubers aus dieser Liste (außer Zungenfessel, Regeneration oder Rasche Regeneration) zu einer dauerhaften Veränderung des Körpers des Zaubernden zu machen.	Üble Veränderungen II [50]
Wahre unbewegte Illusion (M)[4721] R: 30m / D: P Wie Unbewegte Illusion X, aber mit permanenter Dauer.	Illusionen meistern [30] , Glanz [50] und Gesetz der Illusionen [50]
Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h(V) Wie Unsichtbarkeit, aber der Zaubernde kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.	Ummantelung [50]
Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h/V Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zaubernde attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [50]
Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1,5m/St / 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.	Wohltaten [15]
Wahre Verbannung (M c)[7637] R: 30m / D: C Wie Geistige Verbannung, aber das Opfer hat nur einen WW pro Monat, und jedesmal, wenn er mißlingt, sinkt die Chance zu widerstehen um 1.	Herrscher des Verstandes [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Verbotszone †[16116] R: B / D: P Wie Verbotszone †, aber der krtische Treffer ist ein C kritischer Treffer und der Widerstandswurf wird um 50 Punkte erschwert.	Schutz für Festungen [45]
Wahre Verführung (M*)[14619] R: S / D: - Wie Männer verführen, außer dass jedes empfindungsfähige Wesen des anderen Geschlechts verführt werden kann.	Wege der Anziehung [20]
Wahre Verkleidung (D)[28445] R: S / D: 1Tag Wie Verkleidung, aber mit 1 Tag Dauer.	Gesetz der äußeren Ebene [13]
Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1Thema(C) Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.	Verstand meistern [25]
Wahre Verschleiern (P)[4899] R: 3m / D: 1h/St Wie Verschleiern, die Dauer ist jedoch 1h/St.	Sinne des Verstandes formen [25]
Wahre Verschmelzung mit Organischem (F)[16167] R: S / D: 1min/St Wie Große Verschmelzung mit Organischem, außer dass der Zaubernde während der Verschmelzung Zauber auf sich selbst anwenden kann.	Bewegungen der Natur [15]
wahre Verschmelzungsabwehr †[16114] R: B / D: P Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass kein entsprechender Zauber den Schutzkreis durchdringen kann.	Schutz für Festungen [35]
Wahre Verstand-Erosion (M)[7651] R: 30m / D: P Wie Verstand-Erosion I, aber Weisheit fällt auf 01.	Verstand Erosion [50]
Wahre Verstandkontrolle (M c)[7795] R: 100m / D: 1min/St(C) Der Zaubernde hat totale Kontrolle über den Verstand des Opfers. Nach dem Sprechen des Zaubers ist die Reichweite 1,5Km / Stufe.	Verstand kontrollieren [30]
Wahre Versteinerung (F)[6239] R: 15m / D: V Wie 17), aber der gesamte Körper des Ziels wird versteinert. Prozeß dauert nur 6 KR, Ziel ist anschließend in einer Art suspendierter Animation. Zauber dauert an, bis der Zaubernde ihn abbricht, oder er gebrochen wird oder bis jemand diesen Zauber oder Versteinern (Stufe 17) auf das Ziel spricht.	Steine meistern [30]
Wahre Vibrationen (F)[14163] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C) Wie Vibrationen I, außer dass dieser Zauber bis zu 5kg pro Stufe vibrieren lässt.	Ferntanz [18]
Wahre Vision der Vergangenheit (I)[15445] R: S / D: C Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde ohne zeitliche Grenze in die Vergangenheit blicken kann.	Visionen der Vergangenheit [50]
Wahre Vision des Todes (I)[14098] R: 30m / D: St/5 Visionen Wie Vision des Todes I, außer dass das Ziel Stufe / 5 (abgerundet) Visionen von Todesfällen aus der Vergangenheit erhält.	Visionen des Untergangs [35]
Wahre Visionen des Unglücks (I)[14096] R: 30m / D: St/5 Visionen Wie Vision des Unglücks I, außer dass das Ziel Stufe / 5 (abgerundet) Visionen von bevorstehendem Unglück erhält.	Visionen des Untergangs [25]
Wahre Visionen des Untergangs (I)[14097] R: 30m / D: St/5 Visionen Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel Stufe / 5 (abgerundet) Visionen von bevorstehendem Untergang erhält.	Visionen des Untergangs [30]
Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: - Wie Vorahnung, aber der Zaubernde erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.	Ahnung [25]
Wahre Vorahnung *[15459] R: 30m / D: - Wie Vorahnung I, außer dass der Zaubernde die Handlungen aller Wesen innerhalb von 30m um ihn herum vorhersagen kann.	Visionen der Zukunft [30] und Visionen [30]
Wahre Vorahnung * (I)[16294] R: 30m / D: - Wie Vorahnung, außer dass der Zaubernde die Handlungen aller Wesen innerhalb von 30m um ihn herum vorhersagen kann.	Brücke der Zeit [25]
Wahre Wächterattacke II (F)[7000] R: S / D: 1KR/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +100 auf Pool.	Wege der Erzfeinde [30]
Wahre Wahrheit (I)[15475] R: V / D: V Wie Wahrheit I mit einer Dauer von 1 Minute/Stufe oder wie Wahrheit mit einer Reichweite von 30m pro Stufe.	Visionen des Geistes [50]
Wahre Wahrnehmung (F)[3417] R: 10m / D: 1min/St Wie alle niederen Sprüche dieser Liste, die die Sinne verbessern zusammen, aber mit Bonus +50.	Fähigkeiten steigern [25]
Wahre Wasserberuhigung (F)[5153] R: 30m/St / D: 10min/St Wie Wasser beruhigen, aber Wellen werden im Zentrum um 15m gesenkt.	Gesetz des Wassers [18]
Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.	Sinne meistern [18]
Wahre Wettervorhersage (I)[16278] R: 1,5km / D: - Wie Wettervorhersage (24h), außer dass der Zeitraum 1 Tag pro Stufe beträgt.	Wissen über die Natur [25]
Wahre Wiederbelebung (H)[6839] R: 3m / D: P Wie Wiederbelebung, nur wird der Tote automatisch wiederbelebt und es gibt keine Erholungszeit.	Leben beherrschen [50]
Wahre wirbelnde Veränderungen (F)[14235] R: S / D: 10min/St Wie Wirbelnde Veränderungen, außer dass auch alle besonderen Fähigkeiten erworben werden.	Tänze der Veränderung [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.	Wohltaten [50]
Wahre Zauberbeschleunigung (F)[20023] R: 30m / D: 4KR Wie Zauberbeschleunigung I, außer dass die Dauer erhöht ist.	Zauberkontrolle [30]
Wahre Zaubersicherheit (U)[3970] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.	Zauber beherrschen [40]
Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.	Gegenzauber [20]
Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: - Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.	Ahnung [50]
Wahre Zaubervorahnung *[15460] R: 30m / D: - Wie Wahre Vorahnung, außer dass neben den Handlungen auch die Art des Zaubers und das Ziel bekannt sind.	Visionen der Zukunft [50]
Wahre Zwiesprache (I)[16322] R: S / D: C Wie Zwiesprache I, außer dass der Zaubernde eine detailliertere Antwort auf eine Frage erhalten kann, die nur ein Konzept betrifft (z. B. kann ein Name oder ein kurzer Satz die Antwort darstellen).	Heilige Vision [25]
Wahren Namen erzwingen (F M)[3440] R: 30m / D: - Der Zaubernde erfährt den wahren Namen des Wesens. Mit dieser Information kann der Zaubernde das Wesen völlig kontrollieren. Das Wesen muß zustimmen, jede Aufgabe zu erfüllen, und der Zaubernde kann es jederzeit wieder durch den entsprechenden Beschwören-Zauber herbeirufen. Durch Verwendung des wahren Namens, kann er ihm auch befehlen, anderen Zaubern nicht zu widerstehen.	Geistesfolter [25]
Wahrer Alptraum (I)[14099] R: 30m / D: St/5 Schlafphasen Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten Stufe / 5 (abgerundet) Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.	Gesetz der Träume [30] und Visionen des Untergangs [40]
Wahrer Anziehungs-/Abstoßungspunkt (F)[14273] R: 15m / D: 1KR/St Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, außer dass der Wirkungsbereich des Zaubers 6,5cm² pro Stufe des Zaubernden entspricht und der Malus 100 beträgt.	Kraft meistern [25]
Wahrer Befehl (F M)[3306] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [30]
Wahrer beunruhigender Blick (M)[14027] R: 30m / D: P Wie Beunruhigender Blick I, außer dass der Modifikator -5 pro 2 Stufen des Zaubernden beträgt.	Böses Auge [25]
Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1min/St Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zaubernde kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.	Gedankengriff [30]
Wahrer Blackout (M)[7624] R: 15m / D: P Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jede KR mit 5% Wahrscheinlichkeit aus.	Tod des Verstandes [50]
Wahrer Blick des Schreckens (M●)[14029] R: 30m / D: P Wie Blick des Schreckens I, außer dass der Anblick des Zaubernden zu einem Malus von Stufe des Zaubernden führt, und wenn der Zaubernde das Ziel tatsächlich anspricht, beträgt der Malus die doppelte Stufe des Zaubernden.	Böses Auge [50]
Wahrer Dialog (I *)[3716] R: ∞ / D: (C) Wie Dialog (150m), aber mit unbegrenzter Reichweite. Der Dialog kann auch zwischen Existenzebenen / Dimensionen erfolgen, wenn diese nicht irgendwie die Übertragung behindern (z.B. magielose Ebenen)	Primitive Stimme [25]
Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: - Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).	Türen des Geistes [25]
Wahrer Druidenstab (F)[6149] R: B / D: P Wie 30), aber als Knüppel +40 und +7 Spell adder oder x5 Multiplier (Der Zaubernde entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 4 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [50]
Wahrer Elementarschutz ¥ (F)[16079] R: B / D: P Wie Elementarschutz I, außer dass alle Formen von Elementarschaden auf ein Zehntel reduziert werden.	Strukturresistenz [45]
Wahrer Entstellender Blick (M)[14028] R: 30m / D: P Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 5 pro 2 Stufen des Zaubernden verringert.	Böses Auge [30]
Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.	Wege der Gegenzauber [20]
Wahrer Erdwall (E)[5623] R: 15m / D: P Wie Erdwall, aber Dauer ist permanent.	Gesetz der Barriere [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahrer Erdwall (E)[5066] R: 30m / D: P Wie Erdwall, ist aber permanent.	Gesetz der Erde [10] und Erdmeister [10]
Wahrer Familienfluch (F)[14051] R: 30m / D: P Wie Familienfluch I, betrifft aber 1 Generation pro 5 Stufen des Zaubernden.	Gesetz der Rache [30]
Wahrer Ferner Sinn (U)[5026] R: 1,5km/St / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann alle Sinne nutzen, und die Reichweite ist 1,5km pro Stufe.	Sinne verbessern [30]
Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1,5m/St / D: 1min/St Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.	Gedankengriff [50]
Wahrer Fokus (F)[3409] R: 3m / D: 1KR/St Ziel bekommt einen Bonus +30 auf statische Manöver und +20 auf Bewegungsmanöver.	Fähigkeiten steigern [13]
Wahrer Fokus (U)[3969] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +50.	Zauber beherrschen [35]
Wahrer Gebietsfluch (F)[14052] R: 30m / D: P Wie Raumfluch, betrifft aber ein Gebiet mit einem Durchmesser von bis zu 3km (Kugel mit 1½km Radius)	Gesetz der Rache [50]
Wahrer Gegenkanal (F)[6872] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber jeden Kanal bis auf Sprüche der heiligen Brücke.	Austreibungen [30]
Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.	Gegenzauber [40]
Wahrer Geist eines Golems (F)[3348] R: B / D: P Wie geringerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur Stufe des Zaubernden erschaffen und belebt werden.	Erschaffungen meistern [25] und Meister des Belebens [25]
Wahrer geistiger Austausch (M)[7734] R: B / D: V Wie geistiger Austausch, hält aber solange an, bis der Zaubernde wieder in seinen eigenen Körper zurückkehren will.	Geist verschmelzen [25]
Wahrer Geistiger Sklave (M)[7634] R: 30m / D: V Wie Geistiger Sklave, aber der Zaubernde muß sich nicht mehr konzentrieren, um dem Opfer zu befehlen.	Herrscher des Verstandes [20]
Wahrer geladener Kristallbolzen (E)[14737] R: 100m / D: - Wie Wahrer Kristallbolzen, jedoch mit Hitze- und Licht/ Elektrizitäts-kritischen Treffer von gleicher Schwere wie die Aufprall- und Schock-kritischen Treffer.	Kristalle meistern [50]
Wahrer Glanz (M)[4719] R: 30m / D: P Wie Glanz X, aber die Dauer ist permanent.	Glanz [25] und Gesetz der Illusionen [30]
Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1min/St Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.	Gedankengriff [14]
Wahrer Handwerksfluch (F)[14050] R: 30m / D: P Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 5 gesenkt.	Gesetz der Rache [25]
Wahrer Haß (M)[14565] R: 30m / D: P Wie Hass, außer dass die Dauer permanent ist.	Einflüsse [30]
Wahrer Heiliger Rächer (F *)[6748] R: S / D: 1KR/St Wie Heiliger Rächer, aber mit Pool +200 und Abzug von allen Attacken gegen ihn von 50. Die "Macht des Gottes des Paladins" steht ihm zur Verfügung und er kann 1 bis 20 Champions des Gottes zur Hilfe herbeirufen.	Wege der Waffen [50]
Wahrer Holzwall (E)[3871] R: 15m / D: P Wie Holzwall, ist aber permanent.	Wissen über Holz [14] und Gesetz der Barriere [15]
Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Bonus 50.	Verstand meistern [19]
Wahrer Käfig (F E)[3532] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig V, aber der Zaubernde kann eine Richtung bestimmen, in der das Feld Magie hindurchläßt (entweder von innen nach außen oder umgekehrt).	Kraftfelder [50]
Wahrer Kampf (F *)[5006] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede KR einen Spruch dieser Liste benutzen.	Kampf verbessern [50]
Wahrer Knochenbruch (F)[14073] R: 30m / D: P Stufe / 5 Knochen des Ziels werden zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen E kritischen Treffer durch Aufprall.	Gesetz des Untergangs [25]
Wahrer Kristallbolzen (E)[14731] R: 100m / D: - Wie Kristallbolzen, aber mit einer Reichweite von 100m.	Kristalle meistern [17]
Wahrer Kristallresonanzstrahl (F)[14733] R: 100m / D: - Wie Kristallresonanzstrahl, außer dass der Schallstrahl ein Ziel in einer Entfernung von 100m angreifen kann und jeder, der sich innerhalb von 10m um den Zaubernden befindet, muss eine Selbstbeherrschungsprobe mit 50 Malus bestehen oder ist für 1 Runde benommen.	Kristalle meistern [19]
Wahrer Kristallspeicher (F)[14685] R: B / D: C Wie Kristallspeicher I, aber es können fünfmal so viele Zauber gespeichert werden (der Edelstein muss aber einen entsprechenden Wert besitzen).	Gesetz der Kristalle [17]
Wahrer Luftadler (E F)[5196] R: 3m / D: 10min/St Wie Luftadler III, aber es kämpft wie ein größeres Luftelement.	Wege des Beförderns [50]
Wahrer Luftwall (E)[5619] R: 15m / D: 1min/St Wie Luftwall, aber der Zaubernde braucht keine Konzentration.	Gesetz der Barriere [11]
Wahrer Luftwall (E)[5239] R: 3m / D: 1min/St Wie Luftwall, aber Dauer ist 1 Minute pro Stufe und der Zaubernde muss sich nicht konzentrieren.	Gase verändern [8] und Gas manipulieren [10]
Wahrer magischer Glücksbringer (FU)[19327] R: B / D: V Wie Magischer Glücksbringer I, außer dass seine Boni auf eine magische Fertigkeit pro fünf Stufen angewendet werden können.	Glücksbringer [40]
Wahrer magischer Trank (F)[4767] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-20.	Magie der Tränke [25]
Wahrer mehrfacher Zauber (U)[4002] R: S / D: 1KR/St Wie mehrfacher Zauber, aber der Elementenangriffsspruch hat drei Attacken.	Zauber speichern [30]
Wahrer Mehrfachkreis (U)[16479] R: 30m / D: 10min/St Wie Mehrfachkreis II, nur dass dieser Zauber so viele Kreise wie die Stufe des Zaubernden innerhalb des Wirkungsbereichs gleichzeitig zulässt.	Kreise des Schutzes [50]
Wahrer Metallwall (E)[3897] R: 30m / D: P Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.	Wissen über Metall [14]
Wahrer Mut (S * s)[6719] R: S / D: - Wie oben, aber der zweite Wurf kann automatisch gemacht werden.	Heiliger Krieger [16]
Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..	Gas manipulieren [25]
Wahrer Nebel (F)[5247] R: 30m / D: 1h/St Wie Nebel, erschafft aber dichten Nebel in 30m/Stufe Umkreis, der 1h/Stufe anhält.	Gase verändern [20]
Wahrer Pfad (I c)[6960] R: S / D: C Erlaubt dem Zaubernden immer den besten Weg zu seinem Ziel zu finden, z.B. kennt er immer den besten Weg nach Havena.	Pfade beherrschen [25]
Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: - Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Zaubernde kennt alle exakten Routen der Pfade.	Wege finden [25]
Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Zaubernden.	Zauber verbessern II [25]
Wahrer Reisetanz (F)[14182] R: S / D: C (10min/St) Wie Reisetanz I, nur dass es keine Erschöpfung gibt.	Reisetänze [20]
Wahrer Ruf (M *)[7757] R: 15mR / D: 1KR/10Fehlwurf Wie Geistiger Ruf, aber mit 15m Radius und alle, deren Widerstandswurf um 1-50 mißlingt, sind bewußtlos und alle, denen der Wurf um mehr als 50 mißlingt, sind tot. Die Widerstandswürfe für Magiekundige der Mentalmagie werden mit -20 modifiziert.	Geistige Attacke [50]
Wahrer Rüstungsschnitt (F*)[14275] R: B / D: 1KR/St Wie Rüstungsschnitt I, außer dass die Wahrscheinlichkeit Stufe des Zaubernden in Prozent beträgt.	Kraft meistern [35]
Wahrer Schildtreffer (F)[7868] R: S / D: 1min/St Wie Schildtreffer I. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um vier Kategorien verringert (E->A, C-> A-50, A&B werden ignoriert) und beim Kampf werden kritische Treffer um 60 verringert.	Ritter`s Rüstung [25]
Wahrer Schlaf (F)[19278] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Schlaf I, außer dass das Ziel bis zum Ende der Wirkungsdauer des Zaubers nicht geweckt werden kann.	Frost der Nacht [18]
Wahrer Schlaf (FM)[15685] R: 15m / D: 1KR/St Wie Schlaf, wirkt jedoch auf Stufe Ziele.	Gesetz der Träume [11]
Wahrer Schlaf (M)[7793] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf / WW:-20 Ziel ist bewußtlos und kann nicht aufgeweckt werden.	Verstand kontrollieren [20] und Wege der Betörung [25]
Wahrer Schutz (D)[6856] R: 30m / D: 1min/St Ziel bekommt einen Bonus von 30 auf alle Paraden und Manöver und Widerstandswürfe und -30 auf alle Elementensprüche gegen ihn.	Schutz [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahrer Schutzzauber (F)[15018] R: B / D: 24h Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 20 gesetzt werden kann.	Gesetz der Schutzzauber [30]
Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Schutzzauber [18] , Spruchschutz [19] und Schutz vor Zaubern [19]
Wahrer Spruchauslöser (U)[3946] R: S / D: V Wie Spruchauslöser I, aber der Zaubernde kann den zweiten Zauber halten, bis der Auslöser eintritt.	Zauber auslösen [50]
Wahrer Spruchschild (D * c)[6768] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden, der 10 von allen frontalen Zauberangriffen abzieht. Wenn der Zaubernde keine andere Aktion in der KR durchführt, kann er einen Zauber gegen sich wie eine Waffe mit diesem Schild parieren.	Wege des Schutzes [20]
Wahrer Stab § (F)[19966] R: B / D: P Wie Großer Stab, außer dass der große Stab in einen +10 oder x7 Spruchvermehrer (der Zaubernde entscheidet dies bei der Erzeugung) und einen +100 Kampfstab verwandelt wird.	Wizardstab [50]
Wahrer Steintunnel (F)[3934] R: B / D: P Wie Steintunnel, ist aber permanent, hat einen Durchmesser von 0,3m pro Stufe und ist bis zu 30 m pro Stufe lang.	Wissen über Stein [45]
Wahrer Steinwall (E)[5625] R: 15m / D: P Wie Steinwall, aber Dauer ist permanent.	Gesetz der Barriere [20]
Wahrer Steinwall (E)[5046] R: 1,5m/St / D: P Wie Steinwall, ist aber Permanent.	Wege der Elemente [25]
Wahrer Steinwall (E)[3922] R: 30m / D: P Wie Steinwall, ist aber permanent.	Wissen über Stein [13] , Gesetz der Erde [13] und Erdmeister [15]
Wahrer Steinwall (F)[6228] R: 3m / D: P Wie 6), ist aber permanent.	Steine meistern [11]
Wahrer Stimmungsumschlag (M)[15347] R: 15m / D: 1KR/St Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 1 Ziel pro 3 Stufen betroffen ist.	Mondverrücktheit [20]
Wahrer Streit (M)[14564] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Streiten III, wirkt jedoch auf Stufe Ziele.	Einflüsse [25]
Wahrer Talisman[16057] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, mit dem Unterschied, dass dieser Zauber einen Talisman erschafft, der gegen jeden Zauber eines beliebigen Reiches oder einer beliebigen Stufe wirksam ist. Dieser Talisman ist am schwierigsten zu erschaffen und jeder Tag der Beschwörung erhöht die Stärke des Widerstandswurfs nur um eine viertel Stufe (und vervierfacht damit die Anzahl der Beschwörungstage).	Talismane [50]
Wahrer Tanz der Antwort (I)[14198] R: S / D: - Wie Tanz der Antwort, außer dass der Zaubernde eine detailliertere Antwort auf eine Frage erhalten kann, die nur ein Konzept betrifft (d.h. ein Name oder ein kurzer Satz kann eine vollständige Antwort darstellen).	Tänze der Antworten [20]
Wahrer Tanz der Eingebung (I)[14199] R: S / D: - Wie Tanz der Eingebung I, außer dass der Zaubernde 1 Minutepro Stufe in die Zukunft blicken kann.	Tänze der Antworten [25]
Wahrer Tanz der Faszination (M)[14217] R: 3m/St / D: V Wie Tanz der Faszination III, außer dass beliebig viele Optionen genutzt werden können.	Tänze der Faszination [50]
Wahrer Tanz der Inbrunst (FP)[14197] R: S / D: 10min/St Wie Tanz der Inbrunst, nur dass die Wahrscheinlichkeit einer göttlichen Interverntion 75% beträgt.	Tänze der Antworten [19]
Wahrer Telekinesetanz (F)[14168] R: 100mR / D: 1min/St (C) Wie Telekinesetanz I, außer dass dieser Zauber bis zu 10kg pro Stufe (50 Massenfaktoren auf Stufe 50, insgesamt 500kg) zulässt.	Ferntanz [50]
Wahrer Teleportationsschutz †[16115] R: B / D: P Wie Teleportationsschutz I †, nur dass kein entsprechender Zauber den Schutzkreis durchdringen kann.	Schutz für Festungen [40]
Wahrer Tod (M*)[15604] R: 15m / D: - Wie Kleiner Tod, außer dass das Ziel 1W5 verschiedene kritischen Treffer der Schwere E erleidet (nach Wahl des Zaubernden, separat würfeln auf verschiedenen Tabellen).	Tod meistern [19]
Wahrer tödlicher Fokus (F)[14686] R: B / D: C Wie Tödlicher Fokus I, nur dass der Schaden vervierfacht wird und der Kristall unbegrenzt lange hält.	Gesetz der Kristalle [18]
Wahrer tödlicher Tanz (U•)[14251] R: S / D: V Wie Tödlicher Tanz I, außer dass der Zauber einen Bonus von +50 auf die waffenloser Kampf Pools gewährt.	Tödliche Tänze [30]
Wahrer Traum (P)[6412] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber der Zaubernde hat Stufe Träume über unterschiedliche Themen.	Schwarzes Wissen [30]
Wahrer Traumkiller (FM)[15695] R: 30m / D: V Wie Traumkiller I, außer dass das Ziel gegen einen Dämon vom Typ III-VI kämpfen muss. Würfle 1W100: 1-40 = Typ III; 41-70 = Typ IV; 71-90 = Typ V; 91-100 = Typ VI.	Gesetz der Träume [25]
Wahrer Traumwächter (FD)[15734] R: S / D: 1Monat/St Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs VI gebunden wird.	Traumweltwächter [50]
Wahrer Traumzustand (F)[15715] R: 6m / D: 10min/St Wie Traumzustand I, außer dass der Bonus 10 pro volle 4 Stufen des Zaubernden beträgt.	Traumstatus [20]
Wahrer Tunnel durch Festes (F)[5213] R: B / D: P Wie oben, nur permanent und 1mx2mx(30cm/Stufe) groß.	Festes verändern [30]
Wahrer Verbindungstanz (F)[14200] R: ∞ / D: C Wie Verbindungstanz I, außer dass der Zaubernde einen Kanal zu einer Person seiner Wahl öffnen kann, unabhängig von der Entfernung oder dem Grad der Bekanntschaft. Der Zaubernde muss mindestens den Namen der Person kennen.	Tänze der Antworten [30]
Wahrer Verfolgungswahn (M)[7583] R: 30m / D: P Wie Verfolgungswahn, aber das Opfer wird niemandem länger als eine Stunde trauen.	Geisteskrankheiten [15]
Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P Wie oben, aber der Zaubernde kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.	Tiere binden [20] und Gesetz des Vertrauten [25]
Wahrer Wächter der Hellseherei (FD)[14123] R: B / D: P Wie Wächter der Hellseherei I, außer dass dieser Zauber einen Wächter mit einer Willenskraft von 200 erzeugt, der pro Runde 1W10 E kritische Treffer auf zufälligen Tabellen verursachen kann.	Wächter der Wahrsagerei [50] und Wächter der Hellsicht [50]
Wahrer Wasserdelphin (E F)[5195] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserdelphin III, aber es kämpft wie ein größeres Wasserelement.	Wege des Beförderns [30]
Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.	Flüssigkeiten manipulieren [25]
Wahrer Wasserkorridor (F)[5230] R: 3m / D: V Wie Wasserkorridor, aber mit Limit 30m/Stufe lang, 2m breit und 30m tief. Benötigt keine Konzentration.	Flüssigkeiten verändern [20]
Wahrer Wassertunnel (F)[5231] R: 3m / D: V Wie Wassertunnel, aber mit Limit 2m Durchmesser und 30m/Stufe Länge. Benötigt keine Konzentration.	Flüssigkeiten verändern [25]
Wahrer Wasserwall (E)[5621] R: 15m / D: 1min/St Wie Wasserwall, aber der Zaubernde braucht keine Konzentration.	Gesetz der Barriere [13]
Wahrer Wasserwall (E)[5224] R: 3m / D: 1min/St Wie Wasserwall, aber mit einer Dauer von 1min / Stufe, der Zaubernde braucht sich nicht mehr zu konzentrieren.	Flüssigkeiten verändern [10] und Flüssigkeiten manipulieren [13]
Wahrer Wasserwall (E)[5148] R: 30m / D: 1min/St Wie Wasserwall, aber der Zaubernde muß sich nicht konzentrieren und Dauer ist 1min pro Stufe.	Gesetz des Wassers [10]
Wahrer Wesensändernder Verdacht (M)[7665] R: 30m / D: P Wie Wesensändernder Verdacht I, ist aber permanent.	Verstand unterwandern [30]
Wahrer Widerstand gegen Zauber ¥ (F)[16080] R: B / D: P Die so verzauberte Struktur ist immun gegen alle auf sie gewirkten Basiszauber.	Strukturresistenz [50]
Wahrer Zauberschutz (U)[3971] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +50.	Zauber beherrschen [50]
Wahres Vereiteln (F)[19921] R: 30m / D: 1KR/St Wie Vereiteln I, außer dass die Zauber des Ziels eine 50-prozentige Chance haben, nicht zu wirken.	Spruchfluch [25]
Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: - Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.	Angriffe vermeiden [50]
Wahres Altern (F)[15607] R: 30m / D: P Wie Altern I, außer dass das Ziel 1 Jahr/Minute altert, bis es stirbt.	Tod meistern [30]
Wahres Ändern (P)[5267] R: S / D: 10min/St Wie Ändern, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren.	Mystischer Wechsel [25] , Houris Veränderungen [25] , Tarnung meistern [30] und Gesetz der Verzauberung [30]
Wahres Anziehungs-/Abstoßungsfeld (F)[14274] R: 15m / D: 1KR/St Wie Anziehungs-/Abstoßungsfeld I, außer dass der Malus 100 beträgt und die Fläche 0,1m² pro Stufe ist.	Kraft meistern [30]
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.	Erhabene Bewegungen [25]
Wahres Aufgeladene Gegenstände blockieren (F)[19981] R: 100m / D: 1min/St Wie Aufgeladene Gegenstände blockieren II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.	Zauber dämpfen [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Aura erweitern (F)[3258] R: S / D: 1KR/St Wie Aura erweitern I, aber der Zaubernde kann die Aura auf bis zu 0,3 m pro Stufe im Umkreis erweitern.	Aura Magie [40]
Wahres Aura sichtbar machen (I)[3243] R: S / D: 1min/St Wie Aura sichtbar machen I, aber der Zaubernde kann die drei niedrigeren Aura sichtbar machen-Zauber kombinieren.	Aura Magie [9]
Wahres Aura speichern (U)[3259] R: S / D: V Wie Aura speichern I, aber es kann entweder ein Zauber einer beliebigen Stufe oder zwei Zauber bis Stufe 20 oder vier Zauber bis Stufe 10 sein.	Aura Magie [45]
Wahres Aura verändern (P)[3256] R: S / D: 1min/St Wie Aura verändern I, aber der Zaubernde kann alle Aspekte seiner Aura verändern.	Aura Magie [30]
Wahres Aurafeuer (F E)[3260] R: S / D: 1KR/St(C) Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 0,3 m pro Stufe und für je 50 Energiepunkte kann die Schwere des Treffers erhöht werden.	Aura Magie [50]
Wahres Aussehen (F)[14572] R: S / D: 10min/St Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch ein Aussehen von 110.	Houris Veränderungen [6]
Wahres Ausweichen (F *)[5323] R: S / D: 1KR Wie Ausweichen I, aber man kann allen Angriffen von vorne besser ausweichen.	Ausweichen / Flucht [25]
Wahres Bannen (F M)[3307] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [40]
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.	Gesetz der Natur [50]
Wahres Beleben (H)[7952] R: S / D: P Belebt eine falsche Gliedmaße permanent.	Prothesen [50]
Wahres Benommenheit heilen (H *)[7935] R: B / D: P Heilt jede Benommenheit.	Schäden beherrschen [50]
Wahres Benommenheit heilen (H S)[6467] R: S / D: P Heilt alle Benommenheit.	Wege der Oberfläche [50]
Wahres Beobachten (U)[15511] R: 30m/St / D: 1min/St Wie Beobachten (30m/St), außer dass der Zaubernde sich nicht konzentrieren muss (d. h. er wirft nur alle paar Runden einen Blick darauf) und die Dauer 1 Min./Stufe beträgt.	Wahre Sicht [30]
Wahres Berechnen (I*)[15812] R: S / D: - Wie Berechnen I, außer dass der Zaubernde sogar absurde Gleichungen berechnen kann (z. B. extradimensionale Mathematik, extrem lange und komplexe Gleichungen usw.).	Meister des Wissens [30]
Wahres Besänftigen (M)[5792] R: 30m / D: P Der Zaubernde kann ein Ziel besänftigen.	Druidenfriede [25] und Besänftigen [50]
Wahres Beschwören (F M)[3308] R: 30m / D: 1min/St Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Dämon jenseits des Faßbaren (C&T), 10-18 Terrorite (C&T II), 19-27 Raukamar (C&T), 28-36 Moloch (C&T), 37-45 Dämonenente (C&T II), 46-54 Dämonenente x2 (C&T II), 55-63 Yrrygav (C&T II), 64-72 Maleksari (C&T II), 73-81 Götterchampion: Hoher (C&T II), 82-90 Dämon jenseits des Faßbaren x2 (C&T), 91-100 Nach Wahl des Meisters oder Besonderes.	Beschwörungen [50]
Wahres Bezaubern (M)[7789] R: 15m / D: 10min/St Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.	Verstand kontrollieren [12] und Wege der Betörung [14]
Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.	Einflüsse [9] , Verstand beherrschen [10] und Berührung des Geistes [12]
Wahres Binden (F)[3442] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Wahres Beschwören-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [50]
Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C Wie oben, aber mit 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [50]
Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.	Wege der Gegenzauber [30]
Wahres Blut heilen (H S)[6500] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jeden Spruch auf dieser Liste anwenden, jeweils einen pro KR.	Wege des Blutes [50]
Wahres Blut reparieren (H)[8026] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche anwenden.	Blut beherrschen [50]
Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: - Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.	Gesetz des Blutes [13]
Wahres Blutfluß stoppen (H)[8018] R: B / D: P Wie Blutfluß stoppen III, aber der Zaubernde kann Stufe SP pro KR Blutverlust stoppen.	Blut beherrschen [10]
Wahres Blutung stillen (H S c *)[5361] R: S / D: C Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung und ist nach Blutung durch 1W6 in Minuten permanent.	Körpererneuerung [25]
Wahres Blutung stillen (H)[8020] R: B / D: P Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung aus einer Wunde.	Blut beherrschen [12]
Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: - Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.	Gesetz des Blutes [14]
Wahres Böses Auge (F)[7811] R: 0,6m/St / D: 1h/St Wie Böses Auge, aber mit Reichweite 0,6m / Stufe.	Gift meistern [50]
Wahres Brüche behandeln (H c)[5358] R: S / D: P(C) Wie Brüche behandeln, Bruch ist jedoch schon nach 2h geheilt.	Körpererneuerung [14]
Wahres Chaos meistern (F)[13859] R: 3m / D: 1h/St Wie Chaos meistern, jedoch beträgt die Dauer 1 Stunde pro Stufe.	Chaos meistern [25]
Wahres Dämonen beschwören (FM)[16432] R: B / D: V Wie Kleinere Dämonen beschwören, außer dass die Gesamtzahl der Stufe des Zaubernden entspricht und die Stufe jedes Dämons nicht beschränkt sind.	Kreise der Beschwörung [40]
Wahres Dämonen binden (M)[4815] R: 3m / D: V wie oben, aber Dämon wird gebunden, so lange der Zaubernde es will, oder bis der Zaubernde stirbt.	Wege der Beschwörung [50]
Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.	Sinne meistern [17]
Wahres Dimensionswissen (I)[28622] R: S / D: P Wie Dimensionswissen I, außer dass der Zaubernde fünf seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.	Wissen über Fremdartige [50]
Wahres düngen (H)[16141] R: 3m/St / D: 1Saison Wie Düngen, betrifft aber einen Bereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).	Anreicherung [6]
Wahres Durchdringen (U*)[19942] R: 30m / D: 12KR Wie Durchdringen I, außer dass der Modifikator Stufe des Zaubernden beträgt.	Spruchwächter [30]
Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St Wie Durchgehen, aber der Zaubernde kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.	Bewegungen [30]
Wahres Einbetten[15905] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das ein Spruch ohne Stufenbegrenzung einmalig in den Gegenstand eingebettet wird.	Runen / Siegel einbetten [45] und Grundmagie einbetten [50]
Wahres Einmal-Gegenstände blockieren (F)[19980] R: 100m / D: 1min/St Wie Einmal-Gegenstände blockieren II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.	Zauber dämpfen [25]
Wahres Elementares Überleben (F)[28516] R: S / D: 1Tag Wie Elementares Überleben, aber mit einem Tag Dauer.	Reise zur Elementarebene [16]
Wahres Elementartor (F)[28531] R: 30m / D: P Wie Wahres Haupttor, außer das das Ziel auf einer beliebigen Elementarebene liegen kann.	Reise zur Elementarebene [50] und Elementare Beschwörungen [50]
Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St(C) Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.	Entdeckung meistern [30] und Entdecken [30]
Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St(C) Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.	Wege der Entdeckung [30]
Wahres Entscheidung abwägen (I)[15811] R: S / D: - Wie Entscheidung abwägen I, außer dass die Beeinflussung 50% beträgt.	Meister des Wissens [25]
Wahres Erdpferd (E F)[5194] R: 3m / D: 10min/St Wie Erdpferd III, aber es kämpft wie ein größeres Erdelement.	Wege des Beförderns [25]
Wahres Erdtor (F)[27618] R: 3m / D: - Wie Erdtor, außer dass der Zaubernde das Ziel auch zu kleineren Erdknoten teleportieren kann, die er gespeichert hat, und die Entfernungsgrenze nun 30km/Stufe beträgt.	Wege der Urmagie [15]
Wahres erneutes Verschmelzen (P c *)[7736] R: ∞ / D: C Wie erneutes Verschmelzen, aber ohne Reichweitenbegrenzung.	Geist verschmelzen [50]
Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: - Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).	Schutz vor Schäden [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Fenster lokalisieren (I)[15205] R: ∞ / D: C Wie Fenster lokalisieren I, außer dass der Zaubernde jeden beliebigen Ort finden kann, unabhängig von der Reichweite.	Trance [15]
Wahres Fenster öffnen (MF)[15206] R: 3m / D: 1min/St Wie Fenster öffnen, außer dass der Zaubernde ein einseitiges Fenster mit Bild, Ton oder beidem öffnen kann. Das einseitige Fenster braucht von der anderen Seite nicht erkennbar zu sein. Wenn er sich für ein zweiseitiges Fenster entscheidet, erscheint die andere Seite so, wie es von innen aussieht.	Trance [16]
Wahres Festes zerstören (F)[5433] R: 30m / D: P Verwandelt 0,03m³ pro Stufe von jedem beliebigen unbelebtem Material in Staub.	Festes zerstören [20]
Wahres Finden (I)[7706] R: ∞ / D: C Wie Finden (30m/St), aber ohne Reichweitenbegrenzung.	Sternensinne [30] , Anwärtigkeit [50] und Wahre Wahrnehmung [50]
Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: - Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.	Wege finden [50]
Wahres Fluch austreiben (F)[6871] R: B / D: P / WW:-50 Wie Fluch austreiben, mit MM: -50. Einige Flüche haben eigene Magieresistenzmodifikationen und sind besonders schwer zu entfernen.	Austreibungen [25]
Wahres Fluch brechen (F)[6790] R: B / D: P / WW:-50 Wie Fluch brechen, aber mit WW:-50.	Zauber brechen [30]
Wahres Fremdwissen (I)[28620] R: S / D: 1Besuch Wie Fremdwissen I, außer dass der Zaubernde fünf seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.	Wissen über Fremdartige [30]
Wahres Fühlen (I c *)[7699] R: 30m/St / D: - Wie Fühlen mit Reichweite 30m pro Stufe.	Anwärtigkeit [12]
Wahres Fühlen (U *)[5413] R: S / D: 10min/St Wie Fühlen, nur beträgt der Bonus 50% (alle Boni durch das angeborene Talent Tasten verdoppeln sich)	Mönchsinne [13]
Wahres Geas (M)[7794] R: 3m / D: V Wie Geas, aber das Ziel wird bei Mißerfolg mit einem krit. Treffer `E` von jeder der Tabellen der krit. Treffer bestraft.	Verstand kontrollieren [25]
Wahres Gefühlswunder (E)[4831] R: 30m / D: P Wie Gefühlswunder I, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Gefühl verliehen werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [50]
Wahres Gegenstand analysieren (I)[7555] R: B / D: - Der Zaubernde erzielt automatisch das höchste Ergebnis bei magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [50]
Wahres Geist binden (M)[15154] R: 3m/St / D: P Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe bis zur Stufe des Zaubernden.	Geister meistern [50]
Wahres Geist heilen (H)[15132] R: 3m / D: P Wie Geist heilen I, außer dass dieser Zauber alle Schadenspunkte des Geistes heilt.	Geister heilen [50]
Wahres Geist identifizieren (I *)[15147] R: 3mR/St / D: - Wie Geist identifizieren, jedoch können alle Geister innerhalb des Zauberradius identifiziert werden. Die Geister können inklusive ihrer genaue Stufe identifiziert werden, wobei Geister mit einer höheren Stufe als der Zaubernde einen Widerstandswurf erhalten.	Geister meistern [15]
Wahres Geister bannen (FM)[15152] R: 3mR/St / D: P Wie Geister bannen, außer dass der Zaubernde alle Geister im Wirkungsbereich verbannen kann.	Geister meistern [25]
Wahres Geister beschwören (FM)[16433] R: B / D: V Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen der Stufe des Zaubernden entspricht.	Kreise der Beschwörung [50]
Wahres Geister beschwören (FM)[15109] R: - / D: 1h/St Wie Geister beschwören I, außer dass Geister bis zur Stufe des Zaubernden oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe die des Zaubernden nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [30]
Wahres Geister der Toten beschwören (FM)[15108] R: 1,5km/St / D: 1h/St Wie Geister der Toten beschwören I, außer dass Geister bis zur Stufe des Zaubernden oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe die des Zaubernden nicht überschreitet, beschworen werden können.	Geister beschwören [25]
Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.	Krankheiten / Gifte heilen [20]
Wahres Gelenk behandeln (H S)[6424] R: S / D: P Wie Gelenk behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [11]
Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Knochen beherrschen [15] und Gesetz der Knochen [16]
Wahres Geruchswunder (E)[4829] R: 30m / D: P Wie Geruchswunder, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Geruch verliehen werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [25]
Wahres Geschmackswunder (E)[4830] R: 30m / D: P Wie Geschmackswunder, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Geschmack verliehen werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [30]
Wahres Gesetz der Geräusche (3m) (F)[7504] R: 3m/St / D: 1min/St Wie Gesetz der Geräusche, aber die Geräusche können programmiert werden, bis zu 24h verschoben werden, mehr als eins auf einmal und können augenblicklich gewechselt werden.	Geräusche kontrollieren [50]
Wahres Gesicht verändern (P)[5252] R: S / D: 1h/St Der Zaubernde kann die Form seines Gesichts ändern und es dem Gesicht eines studierten Wesens anpassen.	Mystischer Wechsel [2] , Houris Veränderungen [2] , Tarnung meistern [2] , Gesetz der Verzauberung [3] und Verändern [10]
Wahres Gift[16091] R: S / D: 24h Wie Starkes Gift, nur das der Zaubernde mit allen Giften umgehen kann.	Tränke / Gase herstellen [25]
Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.	Schutz vor Schäden [25]
Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[5362] R: S / D: P(C) Wie Gifte neutralisieren, neutralisiert aber zu 100% (-Stufe des Giftes).	Körpererneuerung [30]
Wahres Gift neutralisieren (S c *)[7807] R: S / D: C Wie Gift neutralisieren, aber der Zaubernde hat eine 90% Chance das Gift zu neutralisieren.	Gift meistern [15]
Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Knochen beherrschen [11] und Gesetz der Knochen [14]
Wahres größere Brüche behandeln (H S)[6422] R: S / D: P Wie größere Brüche behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [9]
Wahres großes Reparieren (H)[7989] R: B / D: P Wie großes Reparieren, nur werden alle Muskeln und Sehnen im Körper repariert (nicht ersetzt). 10 min Anwendungszeit.	Muskeln beherrschen [50]
Wahres Halten (M c)[7791] R: 15m / D: C / WW:-20 Ziel ist gelähmt und kann nichts mehr machen.	Verstand kontrollieren [16] und Wege der Betörung [18]
Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.	Druidenfriede [9] , Besänftigen [11] , Einflüsse [13] und Verstand beherrschen [14]
Wahres Handauflegen (H)[6703] R: B / D: P Ziel wird von allen Verletzungen geheilt, die durch Sprüche dieser Liste geheilt werden können.	Handauflegen [50]
Wahres Haupttor (F)[28529] R: 30m / D: P Wie Haupttor, außer dass der Zaubernde den Zielort festlegen kann (Genauigkeit wie bei Wahre Hauptreise). Alternativ kann dieser Zauber verwendet werden, um ein Tor zu schließen oder die Größe eines Tores zu verringern, das größer als 210cm x 120cm ist.	Reise zur Elementarebene [30] und Elementare Beschwörungen [30]
Wahres Hauptüberleben (D)[28503] R: S / D: 1Tag Wie Hauptüberleben, aber mit 1 Tag Dauer.	Reise zur Elementarebene [10]
Wahres Heilen (H)[7933] R: B / D: P Heilt alle SP.	Schäden beherrschen [25]
Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.	Krankheiten / Gifte heilen [50]
Wahres Hinterhalt entdecken (I)[6959] R: 3mR/St / D: 10min/St Wie oben mit Reichweite 3m/Stufe.	Pfade beherrschen [20]
Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St(C) Wie Hitze widerstehen, aber der Zaubernde ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.	Schutz vor Schäden [17]
Wahres Holz kontrollieren (M)[3881] R: 30m / D: 1min/St Wie Holz kontrollieren I, aber der Zaubernde kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.	Wissen über Holz [40]
Wahres Hören (F)[3411] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wahres schmecken, betrifft aber das Gehör des Ziels.	Fähigkeiten steigern [15]
Wahres Hören (U c)[4181] R: ∞ / D: 1KR/St(C) Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Zaubernde muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.	Wahrnehmung der Grundmagie [30]
Wahres Illusionen aufheben (P)[4896] R: 30m / D: 1min/St Wie Illusion aufheben, es werden jedoch alle Illusionen in Reichweite für den Zaubernden aufgehoben.	Sinne des Verstandes formen [14]
Wahres Illusionen entdecken (P)[4894] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Illusionen entdecken, der Zaubernde kann jedoch jede Runde ein anderes Objekt oder einen anderen Bereich auf Illusionen überprüfen.	Sinne des Verstandes formen [12] und Sinne meistern [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres in Kerzen einbetten (F)[4745] R: S / D: V Wie oben, mit einem Spruch beliebiger Stufe (der aber nur einmal ausgelöst werden kann).	Kerzenmagie [40]
Wahres Insekten kontrollieren (F)[6186] R: 15m / D: 10h/St Wie 9), aber mit WW-20.	Insekten meistern [15]
Wahres Insekten vertreiben (F)[6178] R: 3m/St / D: 10h/St Wie 1), aber mit WW-20 und in einem Gebiet von 3m/Stufe.	Insekten meistern [7]
Wahres Joining (Blut) (H ‡ *)[5913] R: B / D: P Wie Joining (Blut), nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Zaubernde die anderen drei Wahres Joining Sprüche anwendet.	Blut beherrschen [20] und Gesetz des Blutes [25]
Wahres Joining (Blut) (H S ‡ *)[6496] R: S / D: P Wie Joining (Blut), aber der Heiler muss die anderen drei Wahres Joining Sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.	Wege des Blutes [15]
Wahres Joining (Knochen) (H ‡ *)[5850] R: B / D: P Wie Joining (Knochen), nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 Minuten voll funktionsfähig, wenn der Zaubernde auch die anderen drei Wahres Joining Sprüche anwendet.	Knochen beherrschen [20] und Gesetz der Knochen [25]
Wahres Joining (Knochen) (H S ‡ *)[6428] R: S / D: P Wie Joining Knochen, aber der Heiler muss die anderen drei Wahres Joining Sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [15]
Wahres Joining (Muskeln) (H ‡ *)[5867] R: B / D: P Wie Joining (Muskeln), nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Zaubernde die anderen drei Wahres Joining Sprüche anwendet.	Muskeln beherrschen [20] und Gesetz der Muskeln [25]
Wahres Joining (Muskeln) (H S ‡ *)[6445] R: S / D: P Wie Joining (Muskeln), aber der Heiler muss die anderen drei Wahres Joining Zauber benutzen und die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [15]
Wahres Joining (Nerven) (H ‡ *)[5879] R: B / D: P Wie Joining (Nerven), nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Zaubernde die anderen drei Wahres Joining Sprüche anwendet.	Nerven und Organe beherrschen [20] und Gesetz der Nerven [25]
Wahres Joining (Organe) (H S ‡ *)[6480] R: S / D: P Wie Joining (Organe), aber der Heiler muss die anderen drei Wahres Joining Sprüche benutzen und die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Organe [15]
Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St(C) Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Zaubernde immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.	Schutz vor Schäden [18]
Wahres Kanal öffnen (I c)[6888] R: 1,5km/St / D: C Wie Kanal öffnen, aber der Zaubernde kann jedes Wesen ansprechen, ob er es kennt oder nicht. Der Zaubernde muß angeben, welche Art von Wesen er ansprechen will.	Antworten [30]
Wahres kleinere Brüche behandeln (H S)[6419] R: S / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [6]
Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Knochen beherrschen [8] und Gesetz der Knochen [11]
Wahres Knochen regenerieren (H S)[6431] R: S / D: P Wie Knochen regenerieren, aber der Zaubernde kann alle zerstörten Knochen (auch Schädelknochen) regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Knochen [30]
Wahres Knorpel behandeln (H S)[6421] R: S / D: P Wie Knorpel behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [8]
Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Knochen beherrschen [10] und Gesetz der Knochen [13]
Wahres Knorpel regenerieren (H S)[6430] R: S / D: P Wie Knorpel regenerieren, aber der Zaubernde kann alle verlorenen Knorpel in seinem Körper regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Knochen [25]
Wahres Kombinieren (I)[15813] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, bekannte Fakten (auch wenn nur minimale Daten verfügbar sind) zu korrelieren, um zu einer kurz- und/oder mittel- und/oder lang- und/oder endgültigen Schlussfolgerung, Inferenz oder Tendenz (der wahrscheinlichsten) zu gelangen. Der Spielleiter beeinflusst den Wurf um 95 %.	Meister des Wissens [50]
wahres Kommando (M * c)[3349] R: 3m/St / D: V(C) Wie Kommando I, beherrscht aber Wesen bis zur Stufe des Zaubernden.	Erschaffungen meistern [30]
Wahres Konstante Gegenstände blockieren (F)[19983] R: 100m / D: 1min/St Wie Konstante Gegenstände blockieren II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.	Zauber dämpfen [40]
Wahres Kräuter finden (I)[15171] R: 1,5km/St / D: 1KR/St Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 1,5m pro Stufe. Der Standort wird auf 30m genau lokalisiert. Die benötigte Zeit wird durch Stufe/2 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist Stufe x 2.	Kräuter meistern [50]
Wahres Kräuter verstärken (U)[15169] R: B / D: P Wie Kräuter verstärken II, außer dass die Wirksamkeit von 1 wachsendem Kraut um 100 % x Stufe des Zaubernden erhöht wird (z. B. könnte ein Zaubernder der Stufe 30 die Wirksamkeit eines wachsenden Heilkrauts um 3000 % erhöhen, d. h. um das 30-fache).	Kräuter meistern [25]
Wahres Kristallgeschoss (E)[14723] R: 30m / D: - Wie Kristallgeschoss, jedoch mit einer Reichweite von 30m.	Kristalle meistern [9]
Wahres Kristallherz (F)[14751] R: S / D: 24h Wie Kristallherz, außer dass es ein x3 Spruchvermehrer ist.	Kristallkraft [30]
Wahres Kristallportal (F)[14774] R: B / D: 1KR/St Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 450km groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.	Kristallmagie [30]
Wahres Lähmung heilen (H S)[6483] R: S / D: P Wie Lähmung heilen, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Organe [30]
Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: - Wie Landen, aber der Zaubernde landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).	Bewegungen [12]
Wahres Landen (F *)[5333] R: S / D: bis Landung Wie Landen, es werden aber 15m Fall / Stufe abgezogen.	Die Brücke des Mönchs [8]
Wahres Laufen (F)[5343] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann alle niedrigeren Rennen- / Laufen-Sprüche benutzen (einen pro Kampfrunde).	Die Brücke des Mönchs [30]
Wahres Lautlos (F*)[20012] R: 30m / D: 1KR/St Wie Lautlos, außer dass alle Zauber des Ziels innerhalb der Dauer dieses Zaubers lautlos gewirkt werden können.	Zauberkontrolle [10]
Wahres Lebensessenz heilen (H)[19497] R: B / D: P Wie Lebensessenz heilen III, außer dass dieser Zauber alle permanent verlorene Lebensessenz heilt.	Lebensenergie heilen [50]
Wahres Lebensessenz wiederherstellen (H)[19496] R: B / D: P Wie Lebensessenz wiederherstellen III, außer dass dieser Zauber alle Lebensessenz wiederherstellt.	Lebensenergie heilen [30]
Wahres Lebewesen schützen (F)[19941] R: B / D: C Wie Wesen schützen I, außer dass pro fünf Stufen ein Ziel geschützt kann.	Spruchwächter [25]
Wahres Licht[14820] R: B / D: 10min/St Wie Licht (3m), erleuchtet aber ein Gebiet mit 3m pro Stufe Radius um den berührten Punkt.	Lichtmagie [30]
Wahres Lied (30m) (F)[7523] R: S / D: 1KR/St Jeder der vorhergehenden Sprüche kann (jeweils einer pro KR) ausgelöst werden und dauert solange wie dieser Spruch. Alle Lieder der Kontrolle müssen extra gezaubert werden und kosten ihre normalen Energiepunkte.	Geräusche projizieren [50]
Wahres Lied der Beherrschung (M c)[7538] R: 15m / D: C Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber das Ziel muß dem Zaubernden gehorchen.	Lieder der Kontrolle [25]
Wahres Lied der Benommenheit (M c)[7531] R: 15m / D: C Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber das Ziel ist Benommen.	Lieder der Kontrolle [9]
Wahres Lied der Beruhigung (M c)[7530] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber wenn der Zaubernde aufhört zu singen / spielen (sich zu konzentrieren), hält die Wirkung noch einmal so lange an, wie er bisher gespielt / gesungen hat (z.B. hat der Zaubernde 3 KR gesungen, hält der Effekt noch einmal 3 KR an).	Lieder der Kontrolle [8]
Wahres Lied der Bezauberung (M c)[7533] R: 15m / D: C Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber das Ziel glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.	Lieder der Kontrolle [11]
Wahres Lied der Kontrolle (M c)[7537] R: 15m / D: C Wie ein beliebiges der vorherigen Lieder, aber wenn er aufhört zu singen / spielen (sich zu konzentrieren), hält die Wirkung noch 2x so lange an, wie er bisher gesungen / gespielt hat.	Lieder der Kontrolle [20]
Wahres Lied des Schlafs (M c)[7536] R: 15m / D: C Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber Ziel schläft ein.	Lieder der Kontrolle [15]
Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.	Wege finden [30]
Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St(C) Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.	Wege der Entdeckung [50]
Wahres Lokalisieren (P)[5598] R: 1,5km/St / D: 1min/St Wie Lokalisieren mit Reichweite 1.5 Km/Stufe.	Entdeckung meistern [50]
Wahres Lösen (F)[5455] R: 100m / D: P Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 100m, und das Ziel bekommt immer einem kritischen Treffer durch Aufprall `E`, wenn der Magieresistenzwurf mißlingt.	Fleisch zerstören [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Luftfeuchtigkeit senken (F)[5474] R: 300mR/St / D: P Pro Minute Konzentration fällt die Luftfeuchtigkeit um 5% (max. bis 95%). Die Luftfeuchtigkeit steigt wieder wie in Luftfeuchtigkeit senken.	Flüssigkeiten zerstören [50]
Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: - Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.	Wege der Erforschung [30] und Gesetz des Forschens [50]
Wahres Manifestation aufheben (F)[15183] R: 15m / D: P Der Zaubernde entzieht einem Geist dauerhaft alle Manifestationen, wodurch dieser immateriell wird und nicht mehr mit der materiellen Welt interagieren kann (außer durch einen Willenskampf). Der Geist erhält einen Widerstandswurf.	Manifestierung des Geistes [12]
Wahres Maße meistern (I)[14456] R: V / D: 24h Wie Maße meistern, außer dass die Dauer 24 Stunden beträgt.	Wege des Schätzens [50]
Wahres mentales Einordnen (I c *)[7701] R: 30m/St / D: - Wie mentales Einordnen, aber mit Reichweite 30m pro Stufe.	Anwärtigkeit [15]
Wahres Metall schärfen (F)[3901] R: B / D: 24h Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Zaubernden.	Wissen über Metall [18]
Wahres Metall verbiegen (F)[3893] R: 30m / D: P Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.	Wissen über Metall [10]
Wahres Metallfeuer (F)[3906] R: 30m / D: 1min/St Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.	Wissen über Metall [35]
Wahres mit Holz verschm. (F)[3877] R: 3m / D: 1min/St Wie Großes mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann Sprüche auf sich selbst anwenden.	Wissen über Holz [20]
Wahres Monster beschwören (FM)[16431] R: B / D: V Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen der Stufe des Zaubernden entspricht.	Kreise der Beschwörung [35]
Wahres Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5359] R: S / D: P(C) Wie Wahres Brüche behandeln, heilt aber Muskeln und Sehnen.	Körpererneuerung [15]
Wahres Muskeln behandeln (H c)[5862] R: B / D: P Wie Muskeln behandeln I, aber Anwendungszeit ist 1min. und Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Muskeln [13]
Wahres Muskeln regenerieren (H)[7987] R: B / D: P Wie Muskeln regenerieren, aber Neuwachstum benötigt nur 10 min.	Muskeln beherrschen [25]
Wahres Muskeln reparieren (H)[7979] R: B / D: P Wie Muskeln reparieren I, aber der Zaubernde kann 1 Muskel im Körper des Ziels heilen (nicht ersetzen). 1 min Anwendungszeit benötigt, keine Erholungszeit.	Muskeln beherrschen [8]
Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P Wie Nahrung erschaffen I, aber der Zaubernde produziert Stufe Brotlaibe.	Erschaffungen [25]
Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.	Gas manipulieren [30]
Wahres Netz (F)[19343] R: 30m / D: 5min/St Wie Großes Netz, außer dass pro zwei Stufen des Zaubernden bis zu ein Ziel mit einem Netz umsponnen oder mit einem Netz verbunden werden kann oder die Hälfte dieser Anzahl mit einem Netz an nicht beweglichen Objekten gebunden werden kann.	Arachnemonie [15]
Wahres Objekt schützen (F)[19938] R: B / D: C Wie Objekt schützen I, außer dass die Massenbeschränkung das Fünffache der des Zaubernden beträgt.	Spruchwächter [18]
Wahres Öffnen (F)[6622] R: 3m/St / D: 1KR/St Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (95%), Einfach (90%), Leicht (80%), Mittel (70%), Schwer (60%), sehr Schwer (50%) und extrem Schwer (40%), schierer Wahnsinn (30%), Absurd (20%).	Wege des Entkommens [30]
Wahres Org. bearbeiten[16004] R: S / D: 24h Wie Organisches Bearbeiten, außer dass jedes organische Material bearbeitet werden kann (z.B. könnte dies erforderlich sein, um die Häute von Drachen zu bearbeiten).	Organisches bearbeiten [20] und Wege des Bauens [25]
Wahres organisches Verschmelzen (F)[6926] R: S / D: 1min/St Wie Großes organisches Verschmelzen, aber der Zaubernde kann Zauber auf sich selbst anwenden, solange er in dem Material ist.	Wege der Bewegungen [30]
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.	Erhabene Bewegungen [20]
Wahres permanent Eigenschaft senken (F)[4644] R: 30m / D: P Wie permanent Eigenschaft senken I, aber die Eigenschaft wird auf 1 gesenkt.	Physische Erosion [50]
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 Zaubernden). Die Pflanze kann mit einem Pool, der der dreifachen Stufe des Zaubernden entspricht, angreifen.	Pflanzen meistern [60]
Wahres Pflanzen kontrollieren (F)[4790] R: 30m / D: 1min/St Wie Pflanzen kontrollieren I, aber der Zaubernde kann alle Pflanzen in 30m Umkreis kontrollieren.	Natur meistern [25] und Pflanzen meistern [30]
Wahres Pflanzen vergrößern[16219] R: 30m / D: P Wie Pflanzenwachstum, außer dass der Zaubernde die Größe aller Pflanzen einer Art innerhalb eines Radius von 30m um das 5-fache erhöhen kann.	Pflanzen meistern [25]
Wahres plötzliches Licht (F)[14814] R: 30m / D: - Wie Plötzliches Licht, aber der Wirkungsbereich hat einen Radius von 15m.	Lichtmagie [16]
Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/St Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.	Erhabene Brücke [14]
Wahres Portal des Geistes (I M F)[3718] R: ∞ / D: (C) Wie Portal des Geistes, aber mit unbegrenzter Reichweite und denselben Bedingungen wie bei Wahrer Dialog.	Primitive Stimme [50]
Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P(C) Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.	Selbstheilung [50]
Wahres regenerieren (H S)[6446] R: S / D: P Der Heiler kann eine Sehne oder einen Muskel regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [20]
Wahres Rennen (F)[6921] R: 30m / D: 1min/St Wie die Rennen - Sprüche, aber der Zaubernde kann irgendeinen Spruch pro Runde benutzen (Er kann z.B. erst auf Wasser rennen, dann auf Sand, dann über Äste usw.).	Wege der Bewegungen [13]
Wahres rennen wie ein Reh (F)[6285] R: S / D: 10min/St Wie 4), mit 5 x Wandergeschwindigkeit.	Tierfähigkeiten [30]
Wahres Riechen (F)[3406] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Geruchssinn des Ziels.	Fähigkeiten steigern [10]
wahres Riechen (U)[5411] R: S / D: 10min/St Wie Riechen, nur kann der Zaubernde sehr feine Gerüche wahrnehmen (48h alt, nach Regenstürmen, durch Schnee u. a.)	Mönchsinne [11]
Wahres Rosten (F)[3892] R: 0,3m/St / D: C Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Zaubernden beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro Minute.	Wissen über Metall [9]
Wahres Runenpapier[16007] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch jeder Stufe aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [50]
Wahres Säen (F)[16143] R: 3m/St / D: 1Saison Wie Säen, betrifft aber einen Bereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).	Anreicherung [8]
Wahres Schädelbruch behandeln (H S)[6423] R: S / D: P Wie Schädelbruch behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [10]
Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.	Knochen beherrschen [12] und Gesetz der Knochen [15]
Wahres Schätzen (I)[7545] R: B / D: - Wie Gegenstände schätzen, aber man kann alles schätzen wie Häuser, Boote, Grundstücke usw.	Wissen über magische Dinge [5]
Wahres Schlafwandeln (F)[19277] R: 3m / D: 24h/10Fehlwurf Wie Schlafwandeln, außer dass die Wirkung 24 Stunden pro 10 Fehlwurf anhält.	Frost der Nacht [17]
Wahres Schmecken (F)[3397] R: 3m / D: 1KR/St Der Geschmackssinn wird um 30% gesteigert.	Fähigkeiten steigern [1]
Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St Heilt 1Sp/KR.	Selbstheilung [20]
Wahres schnelles Wachstum (F)[6105] R: B / D: 1Tag Wie 9), aber der Zaubernde kann das Wachstum um x10 pro Stufe im Umkreis von 3m/St beschleunigen.	Bäume meistern [30]
Wahres schnelles Wachstum (F)[3882] R: V / D: P Wie schnelles Wachstum, aber es betrifft entweder sämtliche Pflanzen in 3 m pro Stufe Umkreis oder alle Pflanzen einer Art in 1,5 Km Umkreis.	Wissen über Holz [45]
Wahres Schnitte heilen (H)[8022] R: B / D: P Wie Schnitte heilen I, heilt aber jede Blutung und schließt alle Wunden.	Blut beherrschen [15]
Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: - Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.	Gesetz des Blutes [18]
Wahres Schutzgebet (D)[6770] R: S / D: 1min/St Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 5 pro Stufe des Zaubernden.	Wege des Schutzes [30]
Wahres Schwimmen (F)[6919] R: 30m / D: 1min/St Wie Schwimmen, aber das Ziel kann so schnell schwimmen wie es laufen kann, der Talentwert Schwimmen wird um die doppelte Stufe (mindestens aber auf 58) erhöht.	Bewegungen der Natur [10] und Wege der Bewegungen [11]
Wahres Sehen (F)[3416] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wahres schmecken, betrifft aber den optischen Sinn des Ziels.	Fähigkeiten steigern [20]
Wahres Sehen (U c)[4182] R: ∞ / D: 1KR/St(C) Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Zaubernde muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.	Wahrnehmung der Grundmagie [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Sehen b. Dunkelheit (U *)[5414] R: S / D: 10min/St Wie Sehen bei Dunkelheit, aber es funktioniert bei jeder magisch erzeugten Dunkelheit.	Mönchsinne [14]
Wahres Sehnen behandeln (H c)[5863] R: B / D: P Wie Sehnen behandeln I, aber Anwendungszeit ist 1min und Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Muskeln [15]
Wahres Sehnen regenerieren (H)[7988] R: B / D: P Wie Sehnen regenerieren, aber Neuwachstum benötigt nur 10 min.	Muskeln beherrschen [30]
Wahres Sehnen reparieren (H)[7981] R: B / D: P Wie Sehnen reparieren I, aber der Zaubernde kann 1 Sehne im Körper des Ziels heilen (nicht ersetzen). 1 min Anwendungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [10]
Wahres Sicheres Zeichen (U)[3967] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +50.	Zauber beherrschen [25]
Wahres Sinne verschmelzen (P)[15543] R: ∞ / D: C Wie Sinne verschmelzen (30m), aber ohne Reichweitenbeschränkung.	Wahrnehmung durch andere [50]
Wahres Skelett regenerieren (H S)[6432] R: S / D: P Der Zaubernde kann alle Knochen und Knorpel in seinem Körper regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [50]
Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.	Leuchten [25]
Wahres speichern (I *)[3470] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt für die Dauer ein fotografisches Gedächtnis. Dieser Zauber ersetzt auch alle ...speichern-Zauber (Stufe 1) aller anderen Listen.	Gesetz der Magie [5]
Wahres Splitterbruch behandeln (H S)[6429] R: S / D: P Wie Splitterbruch behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [20]
Wahres Sprachen lernen (P c)[7571] R: S / D: P Wenn der Zaubernde Zugang zu einem Wesen hat, das eine bestimmte Sprache spricht, kann er diese Sprache so gut lernen, wie das Wesen sie beherrscht. Er muß dazu das Wesen berühren und sich 24 h konzentrieren.	Lernen [50]
Wahres Sprachen lernen (P)[15857] R: S / D: C Wenn der Zaubernde Zugang zu einem Wesen hat, das eine bestimmte Sprache beherrscht, kann er diese Sprache (so wie das Wesen sie beherrscht) lernen, indem er das Wesen berührt und sich 24 Stunden lang konzentriert.	Wissen aufnehmen [50]
Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: - Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.	Spruchkontrolle [25]
Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 1KR/St Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.	Spruchkontrolle [30]
Wahres Spuren lesen (I c)[6961] R: S / D: C Wie Spuren lesen, aber wirkt gegen alle Spuren verstecken-Sprüche außer gegen Wahres Spuren verstecken, und gibt immer einen Bonus von 100 auf Spuren lesen.	Pfade beherrschen [30]
Wahres Spuren verstecken (F c)[6927] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, aber der Zaubernde kann entweder seine eigenen Spuren absolut verwischen (verhindert Entdeckung durch Zauber u.ä.), oder er kann die Spuren von einer Anzahl von Lebewesen seiner Stufe entsprechend verwischen.	Wege der Bewegungen [50]
Wahres Stein formen (F)[3928] R: B / D: C Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.	Wissen über Stein [19]
Wahres Steintunnel formen (F)[3935] R: B / D: P Wie Wahrer Steintunnel, aber der Zaubernde kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).	Wissen über Stein [50]
Wahres Sternenfeuer (E)[16338] R: V / D: C Wie Sternenfeuer oder Sternenhand, jedoch ist kein Sternen-/Mondlicht erforderlich.	Sternenlicht [50]
Wahres Studieren II (P)[7568] R: S / D: C Wie Studieren I, aber der Zaubernde liest so schnell, wie er auf eine Seite blicken kann.	Sprachen [19] und Lernen [20]
Wahres Studium (P)[15853] R: S / D: C Wie Studium II, außer dass der Zaubernde so schnell lesen kann, wie er eine Seite überfliegen kann.	Wissen aufnehmen [19]
Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.	Wege der Symbole [60]
Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: - Wie Symbol analysieren, aber der Zaubernde erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.	Wege der Symbole [10]
Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Zaubernder der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).	Wege der Symbole [50]
Wahres Szene abspielen (E)[15835] R: 30m/St / D: P Wie Szene abspielen X, außer dass der Zaubernde die Neuerstellung dauerhaft machen kann (wird als Schleife abgespielt).	Wiedererschaffungen [50]
Wahres Täglich[15903] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 10 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 5x/Tag; Stufe 2 und 3 4x/Tag; Stufe 4 und 5 3x/Tag; Stufe 6 und 7 2x/Tag; Stufe 8, 9 und 10 1x/Tag	Grundmagie einbetten [25] und Runen / Siegel einbetten [25]
Wahres Tägliche Gegenstände blockieren (F)[19982] R: 100m / D: 1min/St Wie Tägliche Gegenstände blockieren II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.	Zauber dämpfen [35]
Wahres Tasten (F)[3401] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Tastsinn des Ziels.	Fähigkeiten steigern [5]
Wahres Telekinese verbessern (U)[14400] R: B / D: V Wie Telekinese verbessern (⅛St), außer dass es keine Massenbegrenzung über die entsprechende Verringerung der Geschwindigkeit hinaus gibt.	Materialtransport [50]
Wahres Tiere beschwören (F M c)[6263] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c) Wie oben, wirkt aber auf Stufe des Zaubernden Tiere.	Tiere meistern [50]
Wahres Tiere beschwören (FM)[16430] R: B / D: V Wie Tiere beschwören II, außer dass die Gesamtstufe der Tiere der Stufe des Zaubernden entspricht.	Kreise der Beschwörung [30]
Wahres Tiere beschwören (FM)[16240] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Wie Tiere beschwören I, außer dass der Zaubernde Stufe Tiere beschwören und kontrollieren kann.	Meister der Tiere [50]
Wahres Tiere heilen (H)[6261] R: 3m / D: P Wie 19), heilt aber alle Tiere oder Tiere bis 15000 Kg von einer tödlichen Verletzung.	Tiere meistern [25]
Wahres Tiere meistern (F)[4792] R: 1,5km/St / D: 1min/St Wie oben, aber der Zaubernde kann alle Tiere in 30m Umkreis kontrollieren.	Natur meistern [50]
Wahres Tiere wiederbeleben (H)[6262] R: 3m / D: P Wie oben, nur wird das Tier automatisch wiederbelebt, und es gibt keine Erholungszeit.	Tiere meistern [30]
Wahres Tor (F)[28465] R: 30m / D: P Wie Tor, außer dass der Zaubernde ein Tor schließen oder ein Tor mit dauerhafter Gültigkeit erschaffen kann.	Gesetz der äußeren Ebene [50]
Wahres Tote beleben (F)[15630] R: 30m / D: 1min/St Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe des Zaubernden entsteht. (B:(0,9 + Stufe/5)m/s, AT7+Stufe, PA4+Stufe, TW1, SK210+Stufex50)	Tote beleben [30]
Wahres Tote beschwören (FM)[15648] R: 3m / D: 1KR/St Wie Tote beschwören III, außer dass bis zu Stufe des Zaubernden Stufen beschworen werden können.	Tote beschwören [18]
Wahres Tote kontrollieren (FM*)[15651] R: 30m / D: C Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu Stufe des Zaubernden Stufen kontrolliert werden können.	Tote beschwören [30]
Wahres Tote Seelen binden (FM)[15631] R: 30m / D: P Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe des Zaubernden erschaffen wird.	Tote beleben [50]
Wahres Träume meistern (F)[15718] R: V / D: P Wie Traumgefährte I, außer dass die Stufe des Traumweltgefährten Stufe durch 3 des Zaubernden beträgt und der Gefährte den Beschränkungen von Wahre Aufgabe unterliegt und dem Zaubernden bis zu seiner Freilassung stets treu bleibt. Nach seiner Freilassung kann der Gefährte nach Ermessen des Spielleiters reagieren.	Traumstatus [50]
Wahres Träume teilen (U)[15748] R: S / D: 3KR Wie Traum teilen I, außer dass Stufe Ziele die Traumwelt betreten dürfen.	Wissen über Träume [25]
Wahres Traumfeld (FM)[15697] R: 30m / D: P Wie Traumfeld, außer dass die Dauer permanent ist.	Gesetz der Träume [50]
Wahres Traummuster (I)[15708] R: 6m / D: P Wie Traummuster, wirkt jedoch auf lebende Wesen und Tiere im Traumzustand.	Traumstatus [12]
Wahres Traumtier (F)[15716] R: 30m / D: 10min/St Wie Traumtier I, außer dass ein Tier vom Typ IV, V oder VI beschworen werden kann. 01–50 Traumtier vom Typ VI 51–85 Traumtier vom Typ V 86-100 Traumtier vom Typ VI	Traumstatus [25]
Wahres Traumtor[15750] R: 3m / D: 10min Wie Traumtor, außer dass die Dauer auf 10 Minuten erhöht wird und die Größe des Tors auf 3m Höhe und 1,8m Breite erhöht wird.	Wissen über Träume [50]
Wahres Tür zu Staub (F)[7849] R: 3m/St / D: P Verwandelt jede nichtmagische Tür in Staub.	Wege der Flucht [19]
Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P Wie Tür zu Staub I, lässt aber jede Tür zu Staub zerfallen.	Festes zerstören [14] und Wege der Öffnung [19]
Wahres Überleben (D)[28453] R: S / D: 1Tag Wie Überleben, aber mit 1 Tag Dauer.	Gesetz der äußeren Ebene [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Übertragen (F)[3413] R: B / D: 1KR/St Wie Übertragen I, aber es wird entweder 3/4 der Differenz addiert, oder je ein Talentwert pro 5 Stufen des Zaubernden.	Fähigkeiten steigern [17]
Wahres Untote erschaffen (F)[6383] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann jeden Untoten erschaffen.	Necromantie [50]
Wahres Untote kontrollieren (F *)[6382] R: 100m / D: C Der Zaubernde kann einen Klasse VI kontrollieren oder einen Klasse I-V ohne Konzentration oder alle Klasse I-III in 30m Umkreis. Einen einzelnen Untoten kann er bis 100m kontrollieren.	Necromantie [30]
Wahres Untote kontrollieren (F*)[15673] R: 30m / D: C Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe, die der Stufe des Zaubernden entspricht, kontrolliert werden.	Tote meistern [25]
Wahres Untote meistern (F*)[15674] R: 30m / D: 10min/St Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe, die der Stufe des Zaubernden entspricht, gemeistert werden.	Tote meistern [30]
Wahres Untote vertreiben (F)[6870] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben V, aber Untote der Klassen I-V werden desintegriert, Klasse VI wird vertrieben.	Austreibungen [20] und Zauber brechen [25]
Wahres Vakuum (1,5m) (F)[5490] R: 30m / D: - Wie Vakuum (1,5m), aber verursacht einen kritischen Treffer `E` durch Aufprall.	Gas zerstören [20]
Wahres Vakuum (3m) (F)[5492] R: 30m / D: - Wie oben, aber mit Radius 3m.	Gas zerstören [30]
Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.	Lebendes ändern [13]
Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St Wie Rasse verändern, aber der Zaubernde kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.	Verändern [13]
Wahres Verändern (P)[5262] R: S / D: 10min/St Wie Verändern, aber der Zaubernde kann ein bestimmtes Lebewesen kopieren, das er studiert hat.	Mystischer Wechsel [12] , Gesetz der Verzauberung [18] und Phantomgesicht [30]
Wahres Verbrennung / Erfrierung heilen (H S)[6466] R: S / D: P Heilt alle Erfrierungen und Verbrennungen.	Wege der Oberfläche [30]
Wahres Verbrennungen / Erfrierungen heilen (H)[7934] R: B / D: - Ziel wird von allen Verbrennungen und Erfrierungen geheilt.	Schäden beherrschen [30]
Wahres Vergessen (F)[19923] R: 30m / D: V Wie Vergessen I, außer dass das Ziel die komplette Liste des Zaubers, den es als nächstes zu wirken versucht, vergisst.	Spruchfluch [50]
Wahres Vergessen (M)[7619] R: 30m / D: P Das Ziel vergisst 1h pro Stufe nach Wahl des Zaubernden völlig.	Tod des Verstandes [14] und Wege der Betörung [30]
Wahres Verschließen (F)[4230] R: B / D: 1h/St Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.	Wege der Öffnung [14]
Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St Wie Großes Verschmelzen, aber der Zaubernde kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.	Bewegungen [20]
Wahres Verstärken (F)[3572] R: B / D: 1KR/St Wie Verstärken I, aber mit 1 Punkte pro Stufe.	Kurzzeitige Veränderungen [25]
Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [8]
Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [11]
Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [15]
Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [25]
Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [50]
Wahres Verstecken (P c)[5288] R: S / D: C Der Zaubernde kann mit einem Material verschmelzen, Nichtanwesenheit und Nicht entdecken benutzen und die Umgebung beobachten, alles mit diesem einem Spruch.	Verstecken [50]
Wahres Verstoffwechseln (U)[14234] R: S / D: 10min/St Wie alle niedrigeren Verstoffwechseln-Zauber zusammen, wobei sowohl organische als auch anorganische Substanzen verstoffwechselt werden können.	Tänze der Veränderung [30]
Wahres Verzögern (F)[20019] R: 30m / D: 1Zauber Wie Verzögerung I, außer dass der Zaubernde die Vorbereitungszeit des Ziels um 20 Sekunden verzögern kann. Ein Sternzauber wird zu einem schweren Zauber mit zusätzlichen 8 Sekunden Vorbereitungszeit.	Zauberkontrolle [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Viperngebiss (F*)[19414] R: S / D: 1min/St Wie Viperngebiss I, außer dass der Angriff ein einziger Bissangriff mit 4 Trefferwürfeln und einem Poolbonus von +80 ist oder vier Bissangriffe (d. h. aus vier Mündern), wie in Viperngebiss I beschrieben, sein können.	Üble Veränderungen I [19]
Wahres Volumen schätzen (I)[14446] R: 30cm / D: - Wie die gleichzeitige Anwendug der Zauber Gewichte schätzen, Volumen schätzen und Länge schätzen, wobei Länge schätzen auf alle Dimensionen eines einzelnen Objekts angewendet wird.	Wege des Schätzens [8]
Wahres Vortäuschen (P)[6601] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen, aber der Zaubernde braucht keine Konzentration.	Phantomgesicht [25]
Wahres Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis Auslösen Wie oben, aber der Zaubernde kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.	Wege der Wächter [50]
Wahres Wasser beruhigen (300m/St) (F c)[5473] R: 300mR/St / D: 10min/St Wie oben, aber mit Radius 300m pro Stufe.	Flüssigkeiten zerstören [30]
Wahres Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[5470] R: 30mR/St / D: 10min/St Wie Wasser beruhigen, aber Wellen werden um 15m flacher.	Flüssigkeiten zerstören [15]
Wahres Wasser beruhigen (F c)[5229] R: 3m / D: C Wie Wasser beruhigen, aber Radius ist 30m / Stufe.	Flüssigkeiten verändern [15]
Wahres Wetter beherrschen (F)[26190] R: 1,5km/St / D: 10min/St Wie Wetter beherrschen, aber mit verlängerter Dauer und der Zaubernde kann die Windgeschwindigkeit um bis zu 3 km/h pro Stufe ändern. Außerdem kann der Zaubernde die Temperatur um bis zu 1° pro Stufe verändern. Alle Arten von Niederschlag werden vom Zaubernden kontrolliert.	Wege des Wetters [60]
Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.	Schutz vor Zaubern [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).	Spruchschutz [50]
Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.	Schutzzauber [50]
Wahres wirbelndes Tor (F)[14185] R: S / D: - Wie Wirbelndes Tor, außer dass der Zaubernde sich entweder bis zu 15 Kilometern pro Stufe oder bis zu 1 Jahr pro Stufe in der Zeit vorwärts oder rückwärts bewegen kann.	Reisetänze [50]
Wahres Wissen (I)[28618] R: S / D: - Wie Wissen I, außer dass der Bonus +80 beträgt.	Wissen über Fremdartige [25]
Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: - Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.	Wissen [60]
Wahres Wissen restaurieren (H)[6838] R: 3m / D: P Wie Wissen restaurieren, nur wird der gesamte Verstand vollständig wiederhergestellt (auch Erfahrung).	Leben beherrschen [30]
Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: - Wie Wissen über das Leben, aber der Zaubernde erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.	Wissen [25]
Wahres Wissen über den Geist (M c)[7570] R: 15m / D: 1KR/St(C) Wie Wissen über den Geist I, aber der Zaubernde erfährt alles.	Lernen [30]
Wahres Wissen über Träume (I)[15746] R: B / D: V Wie Traumwissen I, außer dass auch spezifische Details über die magische/technische Grundlage der Traumwelten gelernt werden (Namen von Zauberlisten und Zaubern, Namen von technischen Waffen usw.).	Wissen über Träume [19]
Wahres Zauber dämpfen (F)[19984] R: 100m / D: 1min/St Wie Zauber dämpfen II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.	Zauber dämpfen [50]
Wahres Zauber formen (U)[3968] R: S / D: KR Wie oben, aber mit Bonus +50.	Zauber beherrschen [30]
Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: - Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.	Spruchkontrolle [50]
Wahres Zauberpatzer erhöhen (F)[19918] R: 30m / D: 1KR/St Der AZP-Wert des Ziels wird um 40 erhöht.	Spruchfluch [18]
Wahres Zielen[4044] R: B / D: 1KR(C) Wie Zielen, aber das Geschoss trifft automatisch kritisch.	Fähigkeiten der Grundmagie [50]
Wahres Zurückgeben (F)[3566] R: B / D: P Wie Zurückgeben I, aber es können 1 Punkt pro Stufe übertragen werden, und 3 Eigenschaften gleichzeitig.	Kurzzeitige Veränderungen [11]
Wahrheit (I)[15466] R: 30m / D: C Der Zaubernde weiß, ob das Ziel lügt.	Visionen des Geistes [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahrheit (M)[14823] R: 3m / D: C Das Ziel muss Fragen zu einzelnen Konzepten wahrheitsgemäß beantworten. Es kann nach jeder Frage einen WW-Wurf durchführen, um den Zauber zu brechen.	Befehle [2]
Wahrheit begreifen (U)[28008] R: S / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, Dinge auf der Grundlage der Wahrheit zu sehen. Dieser Zauber schützt den Geist vor völlig fremden Wahrnehmungen, indem er den Geist so erweitert, dass dieser Wahrnehmungen ohne die Hilfe von Realitätsanker oder ähnlichen Zaubern verstehen kann.	Überlebenshilfe der Ebenen [20]
Wahrheit erzwingen I (F M)[3421] R: 30m / D: 1Frage Der Zaubernde kann eine beschworene Wesenheit dazu zwingen, eine einfache Frage wahrheitsgemäß nach bestem Wissen zu beantworten.	Geistesfolter [2]
Wahrheit erzwingen II (F M)[3424] R: 30m / D: 1min Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [5]
Wahrheit erzwingen III (F M)[3427] R: 30m / D: 1h Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [8]
Wahrheit erzwingen IV (F M)[3430] R: 30m / D: 24h Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [11]
Wahrheit erzwingen V (F M)[3433] R: 30m / D: 48h Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [14]
Wahrheit erzwingen VI (F M)[3436] R: 30m / D: 1Woche Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [17]
Wahrheit erzwingen VII (F M)[3439] R: 30m / D: 1Monat Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [20]
Wahrheit I (I)[15465] R: 3mR / D: 1min Der Zaubernde weiß, wenn jemand innerhalb des Radius lügt.	Visionen des Geistes [7]
Wahrheit III (I)[15468] R: 3mR / D: 3min Wie Wahrheit I, außer dass die Dauer 3 Minuten beträgt.	Visionen des Geistes [11]
Wahrheit V (I)[15469] R: 3mR / D: 5min Wie Wahrheit I, außer dass die Dauer 5 Minuten beträgt.	Visionen des Geistes [13]
Wahrnehmung (10m) (I*)[15519] R: 30m / D: C Wie Gegenwart, und der Zaubernde erhält zusätzlich die allgemeine Kenntnis der Handlungen jedes Wesens (z. B. dass das Wesen einen Zauber wirkt, aber nicht, welcher Zauber gewirkt wird).	Wahre Wahrnehmung [7]
Wahrnehmung (3m/St) (I*)[15521] R: 3m/St / D: C Wie Wahrnehmung (10m), aber mit Radius 3m pro Stufe.	Wahre Wahrnehmung [10]
Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde schaltet einen Sinn völlig ab.	Meister der Wahrnehmung [8]
Wahrnehmung des Beherrschten (F)[7673] R: V / D: C Der Zaubernde nimmt die Umwelt durch die Sinne eines gespeicherten Beherrschten wahr. Der Zaubernde kann seine eigene Umgebung nicht mehr wahrnehmen. Spruch wird durch eine Attacke auf den Zaubernden gebrochen.	Wege der Beherrschten [7]
Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C Der Zaubernde kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).	Meister der Wahrnehmung [13]
Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C Der Zaubernde verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Der Zaubernde kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.	Meister der Wahrnehmung [25]
Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Zaubernden nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.	Meister der Wahrnehmung [1]
Wahrnehmung stören (M F)[3827] R: 3m/St / D: 1KR/St Stört die Wahrnehmung eines Ziels. Der Zaubernde kann bestimmen, ob das Ziel etwas anderes als das Normale sieht, Nichts, oder nur ein verschwommenes Etwas. Der Zauber kann offensichtlich unnormales nicht als normal darstellen (ein brennendes Haus kann nicht als unversehrt dargestellt werden).	Wege des Geheimen [17]
Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C Der Zaubernde erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.	Meister der Wahrnehmung [7]
Wahrsagen erkennen (I)[14103] R: 3mR/St / D: 10min/St Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zaubernden zu erkennen, ob ein Wahrsagungszauber jeglicher Art in oder auf etwas innerhalb des Wirkungsbereichs verwendet wird.	Wächter der Wahrsagerei [3]
Wahrsagen trüben (D)[14102] R: B / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, zu versuchen, das Sehen, die Vision oder das Wahrsagen anderer zu trüben. Bei Erfolg sieht der Wahrsager seine Vision wie durch einen Nebel und erhält nur 50% des Wissens, das er ohne Behinderung gewonnen hätte. Wenn der Betrachter versuchen möchte, den Nebel zu durchdringen, muss der Angreifer zunächst einen Widerstandswurf mit einem Malus von -15 durchführen. Bei Erfolg muss der Verteidiger anschließend einen Widerstandswurf mit einem Bonus von +15 durchführen. Bei einem Fehlschlag des Angreifers enden dieser und alle zukünftigen Angriffe auf den Zauber mit dieser Vision. Wenn der Verteidiger seinen Widerstandswurf erfolgreich besteht, ist das Ergebnis das gleiche. Wenn der Verteidiger scheitert, wird der Nebel aufgerissen und dauerhaft aufgelöst. Wenn er nicht zerstört wird, hält der Nebel für einen Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 1 an.	Wächter der Wahrsagerei [2] und Wächter der Hellsicht [2]
Wahrsagungsexplosion (DM)[14106] R: B / D: V Der Zaubernde setzt eine psychische Explosion zwischen dem Objekt und allen potenziellen Hellsehern ein. Das Ziel erleidet jede Runde einen A kritischen Treffer durch Aufprall, solange die Hellseherei des geschützten Objekts andauert. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 1 an.	Wächter der Wahrsagerei [6]
Wald des Scheckens (F)[26500] R: 150m / D: 1min/St Der Zaubernde 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]	Schutz der Natur [60]
Wall der Geräusche (E)[3450] R: 3m / D: 1min/St Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Schallwellenenergie. Jeder, der hindurchgeht, bekommt einen krit. Treffer durch Schock.	Gesetz der Geräusche [8]
Wall der Macht (F)[3809] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde kann einen Wall (3x3x0,3m) erschaffen, der absolut undurchdringlich ist für alles, was Masse besitzt.	Wege des Experimentierens [30]
Wälle verschmelzen (F)[5072] R: B / D: P Verschmilzt zwei Wälle, die sich berühren (Naht kann bis zu 6m lang sein) oder verschmilzt einen Abschnitt Steinblöcke (bis 3m³).	Gesetz der Erde [16] , Erdmeister [19] und Gesetz der Barriere [25]
Wandsalto (F *)[5337] R: S / D: - Wenn der Zaubernde eine Wand in bis zu 3m Entfernung hat, kann er daran hochspringen, abprallen und bis zu 8m von der Wand entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.	Die Brücke des Mönchs [12]
Wandsicht (U)[15509] R: S / D: C Wie Wassersicht, außer dass der Zaubernde durch jede nicht magische Wand hindurchsehen kann.	Wahre Sicht [20]
Wanten erklimmen (F)[8176] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Wanten erklimmen, als würde er Stufen steigen, und so seine beiden Hände frei nutzen. Bei schwerster See muß er eine Hand gebrauchen. Benutzt er beide Hände, ist es praktisch unmöglich, ihn aus den Wanten zu stoßen.	Gesetz des Segelns [9]
Wärme beschwören (F)[6197] R: 1,5km/St / D: 6-8h Der Zaubernde beschwört ein großes, pelziges Tier. Das Tier wird sich hinlegen, und es dem Zaubernden erlauben, sich an ihm zu wärmen.	Natur beschwören [2]
Warnton (D)[14999] R: B / D: 24h Der Zauber löst einen lauten Ton aus (nach Wahl des Zaubernden), wenn das Schutzsystem durchbrochen wird.	Gesetz der Schutzzauber [3]
Warnung (S *)[7431] R: S / D: - Warnt den Zaubernden, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.	Verstand schützen [1]
Warnung (U)[3261] R: V / D: V Der Zaubernde wird informiert (geweckt), wenn bestimmte Bedingungen in einem Gebiet von 3m3 pro Stufe erfüllt werden. Zauber bleibt erhalten, bis er ausgelöst wurde, oder der Zaubernde das Gebiet verläßt.	Befestigungen meistern [1]
Warnung des Brechens (F)[7670] R: V / D: V Der Zaubernde erfährt, ob und exakt wer sich von der Beherrschung befreit hat. Dieser Spruch dauert an, bis er ausgelöst, gebrochen oder gecancelt wird.	Wege der Beherrschten [4]
Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: - Warnt den Zaubernden vor Angriffen mit Mentalzaubern.	Zuflucht des Verstandes [4]
Wartende Anwesenheit (30m) (I c)[6907] R: 30m / D: C Wie oben mit Reichweite 30m.	Wege der Natur [30]
Wartende Anwesenheit (3m) (I c)[6901] R: 3m / D: C Der Zaubernde kann ein natürliches "Alarmsystem" aufbauen, jede Störung alarmiert den Zaubernden.	Wege der Natur [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wartende Aufnahme (I)[15827] R: 30m / D: V Wie Aufzeichnen, außer dass dieser Zauber bis zu 24 Stunden verzögert werden kann oder bis er durch eine bestimmte Aktion oder ein bestimmtes Geräusch innerhalb seines Wirkungsbereichs ausgelöst wird. Wenn er ausgelöst wird, funktioniert er wie ein normaler Aufzeichnen-Zauber.	Wiedererschaffungen [14]
Wartende Beobachtung (U)[15508] R: S / D: 1Tag/St(C) Wie Beobachten (30m/St), außer dass der Zaubernde sich nicht konzentrieren muss, bis der Zauber durch eine Bewegung ausgelöst wird, die vom Beobachtungspunkt aus gesehen werden kann; der Zaubernde muss sich bei Auslösung innerhalb von 30m/Stufe um den Beobachtungspunkt herum befinden.	Wahre Sicht [15]
Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V(C) Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.	Tore meistern [15]
Wartende Beschwörung (F M)[6805] R: 30m / D: V Wie Beschwörung X, kann aber um Stufe Tage verschoben werden. Auslöser (können vom Zaubernden festgesetzt werden) sind: bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.	Geisteranrufungen [17]
Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.	Kleine Illusionen [10]
Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.	Kleine Illusionen [15]
Wartende Bewegte Illusion II (M)[4710] R: 30m / D: 24h Wie Bewegte Illusion II. Läßt sich um bis zu 24 h verschieben.	Illusionen meistern [7] , Glanz [11] und Gesetz der Illusionen [13]
Wartende Bewegte Illusion III (M)[4716] R: 30m / D: 24h Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.	Illusionen meistern [11] , Wiedererschaffungen [16] , Glanz [17] und Gesetz der Illusionen [18]
Wartende Botschaft (I *)[3367] R: 15km/St / D: V Wie Botschaft, wird aber erst übertragen, wenn ein bestimmtes geistiges Muster in Reichweite ist.	Kommunikation [17]
Wartende Dunkelheit (F)[13908] R: 30m / D: V In Verbindung mit einem Dunkel- oder Lichtzauber verzögert er diesen um 24 Stunden oder bis eine bestimmte Zeit verstrichen ist oder jemand vorbeikommt oder etwas passiert usw., je nach Wahl des Zaubernden.	Gesetz der Dunkelheit [11]
Wartende Flamme (E)[5110] R: 3m / D: 1KR/St Erschafft einen 9m³ großen Kubus (Kantenlänge jeweils 3m), dessen Erscheinen um bis zu 24h verzögert werden kann. Jeder, der den Kubus durchquert oder sich in diesem Aufhält, bekommt pro Runden einen A kritischen Treffer durch Hitze. Der Kubus kann durch folgendes ausgelöst werden (Zaubernder entscheidet): Zeit, Bewegungen, Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.	Gesetz des Feuers [13] und Feurige Wege [15]
Wartende Geräusche (F)[3460] R: 30m / D: - Wie plötzlicher Ton, aber der Effekt kann um bis zu 24 h verlegt werden, wirkt in 3 m Radius auf alle Anwesenden ein und kann durch Zeit, Bewegungen, Geräusche usw. ausgelöst werden.	Gesetz der Geräusche [18]
Wartende Glyphe II (F)[14953] R: B / D: 1Tag/St Wird dieser Zauber vor der Erstellung einer Glyphe der Stufe 1 oder 2 gewirkt, verzögert sie die Glyphe für eine bestimmte Zeit oder bis ein vom Zaubernden festgelegtes Ereignis eingetreten ist.	Gesetz der Glyphen [5]
Wartende Glyphe IV (F)[14957] R: S / D: 1Tag/St Wie Wartende Glyphe II, außer dass Glyphen der Stufe 4 verzögert werden können.	Gesetz der Glyphen [9]
Wartende Glyphe VII (F)[14963] R: S / D: 1Tag/St Wie Wartende Glyphe II, außer dass Glyphen der Stufe 7 verzögert werden können.	Gesetz der Glyphen [15]
Wartende Glyphe X (F)[14968] R: S / D: 1Tag/St Wie Wartende Glyphe II, außer dass Glyphen der Stufe 10 verzögert werden können.	Gesetz der Glyphen [20]
Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Der Zaubernde entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).	Kleine Illusionen [7]
Wartende Mentale Sprache (I *)[7720] R: 100mR / D: V Wie Wartende mentale Zunge, wird aber an alle in 100m Umkreis `übertragen`.	Durch den Geist reden [30]
Wartende Mentale Zunge (I *)[7715] R: 30m / D: V Eine mentale Nachricht mit max. 25 Worten kann `hinterlegt` und später ausgelöst werden: a) nach einer bestimmten Zeitperiode, b) durch bestimmte Bewegungen, Geräusche, Berührung, lesen usw. oder c) durch eine bestimmte Person, deren mentales Muster gespeichert wurde, die in das Gebiet kommt.	Durch den Geist reden [16]
Wartende Säure (E)[3505] R: 3m / D: 1min/St Wie Säurefleck, aber der Effekt kann um bis zu 24h verlegt werden und durch Bewegungen, Lärm, Kampf u.ä. ausgelöst werden.	Gesetz der Säure [14]
Wartende Stimme (F)[16304] R: 3m / D: 24h Wie Gedankenstimme (30m), außer dass der Zaubernde eine Nachricht von maximal 25 Wörtern hinterlässt, die durch ein bestimmtes mentales Muster (bekannt durch Sternensinne/Mentales Gedächtnis) oder eine Zeitbegrenzung ausgelöst wird.	Ferne Stimme [12]
Wartende Stimme (I *)[3362] R: 3m / D: 1Tag/St Wie Phrase (Stufe 1), aber der Zaubernde kann 25 Worte / Bilder übertragen. Die Übertragung wird durch die Anwesenheit eines bestimmten gespeicherten Musters oder die abgelaufene Dauer gestartet.	Kommunikation [12]
Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.	Illusionen [10]
Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Der Zaubernde entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).	Kleine Illusionen [11]
Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.	Illusionen [14]
Wartende Unbewegte Illusion II (M)[4707] R: 30m / D: 24h Wie Unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Der Zaubernde entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).	Illusionen meistern [4] , Glanz [8] und Gesetz der Illusionen [10]
Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [14]
Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.	Illusionen [19]
Wartende Unbewegte Illusion III (M)[4714] R: 30m / D: 24h Wie Wartende Bewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [8] , Wiedererschaffungen [12] , Glanz [15] und Gesetz der Illusionen [17]
Wartende unbewegte Illusion IV (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St Eine unbewegte Illusion IV, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.	Illusionen [25]
Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [20]
Wartende Verteidigung (F)[3649] R: S / D: V Löscht einen ankommenden Zauber (Egal welcher, auch Heilzauber). Bei mehreren pro KR, immer der Erste.	Magische Verteidigung [50]
Wartender Feuersturm (E)[5115] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wartende Flamme, wirkt aber als Feuersturm.	Gesetz des Feuers [18]
Wartender Glanz II (M)[4709] R: 30m / D: 24h Wie Wartende Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [10] und Gesetz der Illusionen [12]
Wartender Glanz III (M)[4715] R: 30m / D: 24h Wie Wartende Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [16]
Wartender Speicher (U)[3600] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann bis zu alle seine Energiepunkte speichern. Diese EP können nicht durch irgendwelche Zauber abgezogen werden. Er bekommt seine EP zu einem vorher festgesetzten Zeitpunkt in beliebigen Portionen zurück. Kommt er so über sein Maximum (8 h Schlaf...), so wird er überladen (s. 4)).	Magie meistern [5]
Wartendes Bewusstsein (30m) (I)[16274] R: 30mR / D: 1h/St Wie Wartendes Bewusstsein (3m), außer dass der Radius 30m beträgt.	Wissen über die Natur [12]
Wartendes Bewusstsein (3m) (I)[16270] R: 3mR / D: 1h/St Ermöglicht es dem Zaubernden, ein natürliches Alarmsystem einzurichten; jede störende Aktivität alarmiert den Zaubernden.	Wissen über die Natur [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wartendes entdecken (P)[3937] R: S / D: 10min/St Dieser Zauber entdeckt jeden wartenden- oder auslöser-Zauber in der Reichweite.	Zauber auslösen [3]
Wartendes Geräusch (F)[7499] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kann sich auf eine festgelegte Serie von Geräuschen konzentrieren und diese dann bis zu 24h verschieben oder durch ein bestimmtes Geräusch auslösen.	Geräusche kontrollieren [14]
Wartendes Hologramm (F)[3584] R: 30m / D: V Wie Hologramm I, aber es tritt erst in Kraft, wenn ein bestimmtes Ereignis, das der Zaubernde vorher festgelegt hat, eintrifft (z.B.: Ein Elf geht vorbei, usw.)	Licht erschaffen [11]
Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.	Tore meistern [17]
Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht I, nur kann der Zaubernde den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.	Wege des Lichts [10]
Wartendes Licht (F)[5131] R: 30m / D: V Wird dieser Spruch zusammen mit einem Licht- oder Dunkelheit-Spruch angewendet, so kann der Spruch um bis zu 24h verschoben werden. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Der Zaubernde entscheidet): Zeit, Bewegung, Geräusche, Kampf in Umgebung u.ä.	Gesetz des Lichts [11] und Lichtmagie [12]
Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.	Tore meistern [30]
Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.	Verstand beherrschen [18]
Wasser (F)[8265] R: Sicht / D: P Kondensiert 0,5 l / Stufe Wasser aus der Luft.	Gesetz des Farmers [3]
Wasser atmen (F)[6302] R: B / D: 1min/St Ziel kann unter Wasser atmen wie an Land.	Wege des Überlebens [14]
Wasser beherrschen (F)[5157] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Wassers [50]
Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.	Flüssigkeiten manipulieren [11]
Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.	Flüssigkeiten manipulieren [20]
Wasser beruhigen (F c)[5460] R: 30mR / D: C Wasser innerhalb des Radius ist sofort beruhigt, Wellen werden um 6m flacher.	Flüssigkeiten zerstören [5]
Wasser beruhigen (F c)[5222] R: 3m / D: C Alles Wasser im Umkreis von 30m wird beruhigt, Wellen flachen sich um 6m ab.	Flüssigkeiten verändern [8]
Wasser beruhigen (F c)[5147] R: 30m / D: C Wasser im Radius wird beruhigt. Wellen werden um 6m im Zentrum gesenkt, an der Peripherie weniger.	Gesetz des Wassers [8]
Wasser desintegrieren (300m³) (F)[5469] R: 30m / D: P Läßt sofort 300m³ Wasser verschwinden.	Flüssigkeiten zerstören [14]
Wasser desintegrieren (30m³) (F)[5465] R: 30m / D: P Läßt sofort 30m³ Wasser verschwinden.	Flüssigkeiten zerstören [10]
Wasser desintegrieren (3m³) (F)[5459] R: 30m / D: P Läßt sofort 3m³ Wasser verschwinden.	Flüssigkeiten zerstören [4]
Wasser finden (1500m) (I)[6891] R: 1500m / D: - Der Zaubernde kann jedes offene Wasser von mindestens 4 l Menge lokalisieren. Er erfährt Größe und Qualität der Quelle.	Wege der Natur [2]
Wasser finden (15Km) (I)[6900] R: 15km / D: - Wie oben mit Reichweite 15Km.	Wege der Natur [11]
Wasser gefrieren (F)[5457] R: 30m / D: P Gefriert 0,3m³ Flüssigkeit pro Stufe.	Flüssigkeiten zerstören [2]
Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C Der Zaubernde kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.	Flüssigkeiten manipulieren [50]
Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P Der Zaubernde erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.	Erschaffungen [3]
Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P Der Zaubernde erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.	Erschaffungen [7]
Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P Der Zaubernde erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.	Erschaffungen [10]
Wasser reinigen (F)[6895] R: B / D: P Der Zaubernde kann 4xStufe Liter Wasser reinigen.	Wege der Natur [6]
Wasser teilen (F c)[5155] R: 30m/St / D: C Der Zaubernde kann Wasser teilen bis 30m Tiefe und 30m/ Stufe Länge und 3m Breite am Boden (15m oben).	Gesetz des Wassers [25]
Wasser verdampfen (F)[5456] R: 30m / D: P Verdampft 0,3m³ Flüssigkeit pro Stufe.	Flüssigkeiten zerstören [1]
Wasser zu Eis (F)[5089] R: 30m / D: P Verwandelt 0.3m³ Wasser pro Stufe in Eis.	Gesetz des Eises [12]
Wasserbolzen (100m) (E)[5149] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Gesetz des Wassers [11]
Wasserbolzen (150m) (E)[5151] R: 150m / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Gesetz des Wassers [15]
Wasserbolzen (30m) (E)[5145] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.	Gesetz des Wassers [4] und Flüssigkeiten zerstören [6]
Wasserbolzen (E)[5219] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Wasser schießt aus der Handfläche des Zaubernden (Eine Flüssigkeitsquelle muß in 3m Entfernung sein), Trefferergebnis auf der Wasserbolzenangriffstabelle.	Flüssigkeiten verändern [5] und Flüssigkeiten manipulieren [9]
Wasserbolzen (E)[5032] R: 1,5m/St / D: - Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.	Wege der Elemente [5]
Wasserdelphin I (E F)[5179] R: 3m / D: 10min/St Beschwört ein Wasserelement in der Form eines Delphins. Es kann bis zu 200 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 22 Km/h (ca. 60m pro KR). Es hat eine Lebensenergie von 150, kämpft nicht und gehorcht dem Zaubernden.	Wege des Beförderns [2]
Wasserdelphin II (E F)[5183] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserdelphin I, aber es kann bis 300 Kg tragen, ist 45 Km/h (120m/KR) schnell und hat eine Lebensenergie von 200.	Wege des Beförderns [7]
Wasserdelphin III (E F)[5187] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserdelphin II, aber es ist 90 Km/h (240m/KR) schnell und kämpft wie ein geringeres Wasserelement.	Wege des Beförderns [12]
Wasserfest (F)[8348] R: B / D: - Der Zaubernde kann ein Gebiet von 1 m² pro Stufe wasserundurchlässig machen. Wirkt nur auf Material, nicht auf Risse.	Gesetz der Struktur [17]
Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.	Verändern [20]
Wasserkorridor (100m) (F c)[5225] R: 3m / D: C Wie oben, aber mit Limit 100mx1mx15m.	Flüssigkeiten verändern [11]
Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.	Flüssigkeiten manipulieren [15]
Wasserkorridor (30m) (F c)[5220] R: 3m / D: C Ein 30m langer, 1m breiter und 3m tiefer Wasserkorridor (oben offen) wird durch eine Flüssigkeit erschaffen.	Flüssigkeiten verändern [6]
Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).	Flüssigkeiten manipulieren [8]
Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.	Heiliger Krieg [16]
Wasserlunge (P *)[5369] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.	Verändern [5] und Körperfähigkeiten [6]
Wasserlunge (P)[6595] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.	Phantomgesicht [11]
Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.	Verzauberung des Körpers [8]
Wasserproduktion (F)[28116] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann (in jedem verfügbaren Behälter) Wasser in einer Menge erzeugen, die dem Tagesbedarf einer Person pro Stufe entspricht.	Befestigungen [9]
Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann 3m pro Stufe des Zaubernden weit in sogar schlammigem Wasser sehen.	Heiliger Krieg [12]
Wassersicht (U)[15494] R: S / D: C Der Zaubernde kann durch 3m/Stufe Wasser (auch trübes Wasser) hindurchsehen, als wäre es Tag.	Wahre Sicht [1]
Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.	Verzauberung des Körpers [7]
Wassersicht (U*)[5015] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.	Ablenkung [4] , Sinne meistern [5] , Mönchsinne [5] und Sinne verbessern [9]
Wasserstrom formen (F c)[5232] R: 30m/St / D: C Der Zaubernde kann Wasser zu einem Wasserstrom formen, der bis zu 5m breit, 2m tief und so lang wie die Reichweite des Spruchs sein kann.	Flüssigkeiten verändern [30]
Wassertunnel (F c)[5228] R: 3m / D: C Erschafft einen Tunnel durch eine Flüssigkeit, der 1,5m Durchmesser hat und 30m lang ist.	Flüssigkeiten verändern [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wasserwall (E c)[5614] R: 15m / D: C Erschafft eine Wand aus Wasser (3x3x1m). Alle Bewegungen und Attacken hindurch -80%.	Gesetz der Barriere [4]
Wasserwall (E c)[5218] R: 3m / D: C Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muss in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.	Flüssigkeiten verändern [4] und Flüssigkeiten manipulieren [6]
Wasserwall (E c)[5144] R: 30m / D: C Erschafft einen 3x3x0.3m großen Wall aus Wasser verringert alle Attacken und Bewegungen hindurch um 80%.	Gesetz des Wassers [3]
Wechseln (F)[3487] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde wechselt die Magieart seiner Zauber. So kann er bekannte Verteidigungen umgehen.	Gesetz der Magie [25]
Wechselnde Fassaden (E)[4919] R: 3m / D: 1h/St Wie Fassade V, der Zaubernde kann jedoch jede Runde eine neue Fassade annehmen.	Verkleidungen [50]
Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.	Verzauberung des Körpers [15]
Wege der Tiere (F)[3757] R: S / D: 10min/St Wie Tierform, aber der Zaubernde erhält auch die Bewegungsmöglichkeiten eines studierten Tieres. Der Zaubernde kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.	Formen der Natur [16] und Wege der Körperveränderung [17]
Wege des Schutzes meistern (F)[6771] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Wege des Schutzes [50]
Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: - Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.	Wege finden [6]
Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: - Wie oben, mit Reichweite 1500m.	Wege finden [12]
Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: - Wie oben, mit Reichweite 150m.	Wege finden [9]
Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15km / D: - Wie oben, mit Reichweite 15Km.	Wege finden [17]
Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: - Der Zaubernde kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.	Wege finden [3]
Wegschicken / Verbannen (F)[14837] R: 3m/St / D: V / WW:-20 Verbannt ein geistiges Wesen (z. B. Dämon, Elementarwesen, entsprechende Geister usw.) für 200–1200 Jahre aus der aktuellen Ebene des Zaubernden. Zusätzlich kann der Zaubernde das Wesen zwingen, eine einzige konzeptionelle Frage wahrheitsgemäß zu beantworten, bevor es verbannt wird. Wenn der Dämon sich widersetzt oder der Zauber fehlschlägt, kann der Zaubernde von dem Wesen befehligt werden. Der Zaubernde kann jeden Tag einen neuen WW versuchen, um die Wirkung seines Fehlschlags aufzuheben.	Befehle [16]
Wegweiser (F)[27430] R: B / D: P Erlaubt es dem Zaubernden, eine Art Identifikationszeichen auf der „Innenseite“ (ätherische Seite) eines ätherischen Tores anzubringen. Der Zauber muss vom Äther aus gewirkt werden und dient lediglich dazu, ein Tor zu kennzeichnen, das ansonsten mit einer unendlichen Anzahl anderer Tore identisch ist. Dadurch wird praktisch sichergestellt, dass das Ziel des markierten Tores bekannt ist (das Ziel muss vorher bekannt gewesen sein - als ob man gerade von der anderen Seite eintritt). Dieser Zauber kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene „Wegweiser“ zu verändern oder zu löschen.	Äther meistern [17]
Wehe (E)[14924] R: 30m/St / D: V Der Zaubernde kann die Fortbewegung eines Schiffes entweder unterstützen oder behindern. Die Geschwindigkeit des Schiffes wird um 1 Knoten pro Stufe erhöht oder verringert. Wenn der Zaubernde es wünscht, kann er diesen Zauber stattdessen als Wirbelwind behandeln (Gesetz des Windes, Stufe 14).	Worte der Macht [19]
Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St(C) Der Zaubernde 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 Zaubernde sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.	Geburtshilfe [6]
Weichmachen (F)[8076] R: B / D: - Klopft 2,5 kg Fleisch pro Stufe weich. Schmeckt besser und zarter.	Wege des Feinschmeckers [3]
Weide (F)[8279] R: Sicht / D: V Läßt ein Gebiet weidenden Tieren attraktiver erscheinen als nahe Felder. Braucht nur einmal pro Wachstumsphase gesprochen zu werden.	Gesetz des Farmers [17]
Weihe (P V r)[6069] R: B / D: P Setzt das Siegel des Gottes des Zaubernden auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.	Zeremonien [9]
Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: - Der Zaubernde bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.	Wissen [19]
Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: - Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.	Wissen [50]
Weite Einstimmung (I M)[3702] R: 3m/St / D: P Wie Einstimmung, aber mit Reichweite 3 Meter pro Stufe.	Primitive Stimme [7]
Weitsprung II (F *)[4946] R: S / D: - Wie Sprung, aber der Zaubernde kann 25m weit und 10m hoch springen.	Bewegungen verbessern [8]
Weitsprung III (F *)[4952] R: S / D: - Wie Sprung, aber der Zaubernde kann 30m weit und 12m hoch springen.	Bewegungen verbessern [14]
Weitsprung IV (F *)[4957] R: S / D: - Wie Sprung, aber der Zaubernde kann 40m weit und 15m hoch springen.	Bewegungen verbessern [19]
Welle (F)[5223] R: 30m / D: - Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.	Flüssigkeiten verändern [9] und Flüssigkeiten manipulieren [18]
Werbung (M)[8258] R: 30cm/St / D: P Der Zaubernde verankert den Namen seines Geschäfts bei allen Leuten, die ihn hören. Wird der Name der Stadt des Geschäfts erwähnt, denkt man sofort an das Geschäft. Wenn innerhalb der Stadt irgend etwas auftaucht, das mit dem Geschäft zu tun hat, muß man auch daran denken.	Gesetz des Handelns [19]
Werfen (F *)[4091] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfprobe. Der Zaubernde kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.	Klinge des Kriegers [4]
Werkreaturen-Glücksbringer † (FD)[19313] R: B / D: V Wie Tier-Glücksbringer, außer dass die Boni gegen Angriffe von Lykanthropen und anderen Werwesen gelten. Weiterhin erhält der Träger einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen die Verwandlung, falls er verwundet wird.	Glücksbringer [11]
Werkzeuge des Überlebens (F)[6309] R: B / D: P erschafft praktische Überlebenshilfen (1/Stufe) wie z.B.: Ski, Schlitten, Seil, Hammer, Krampen, Haken usw. Gegenstände werden aus geeignetem, vorhandenem Material erschaffen (Holz, Eisen, Hanf...).	Wege des Überlebens [25]
Wert schätzen (I)[8260] R: B / D: - Gibt dem Zaubernden den Wert eines nichtmagischen Gegenstands an (bei magischen nur den Wert des nichtmagischen Teils). So erfährt Mira die Zauberin durch diesen Spruch, das ein magisches Breitschwert +20 aus Edelstahl einen Wert von 3000 SS hat (2400 für die gute Klinge aus Edelstahl und 600 für die extra Handwerkskunst des großen Zwergenschmieds Grit Steinranke).	Gesetz des Handelns [25]
Wesen entdecken (P * c)[3329] R: S / D: C Der Zaubernde ist sich aller Wesenheiten anderer Existenzebenen in seiner Reichweite bewußt.	Erschaffungen meistern [2]
Wesen schützen I (F)[19927] R: B / D: C Wie Objekt schützen I, außer dass ein Lebewesen geschützt werden kann. Der Bonus des Ziels, falls vorhanden, wird mit dem vom Zaubernden übertragenen Bonus gemittelt. Beachte, dass dies in einigen Fällen den Bonus des Ziels tatsächlich verringern kann.	Spruchwächter [7]
Wesensändernder Verdacht I (M)[7653] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Verdacht, aber eine der Eigenheiten, die das Wesen des Ziels ausmachen, wird pervertiert. Diese Eigenschaften können Nettigkeit, Fröhlichkeit, Loyalität, Sparsamkeit, Ehrfurcht usw. sein.	Verstand unterwandern [2]
Wesensändernder Verdacht II (M)[7655] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Wesensändernder Verdacht I, aber zwei Eigenheiten werden pervertiert.	Verstand unterwandern [4]
Wesensändernder Verdacht III (M)[7658] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Wesensändernder Verdacht I, aber drei Eigenheiten werden pervertiert.	Verstand unterwandern [8]
Wesensändernder Verdacht V (M)[7660] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Wesensändernder Verdacht I, aber fünf Eigenheiten werden pervertiert.	Verstand unterwandern [11]
Wesensändernder Verdacht X (M)[7662] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Wie Wesensändernder Verdacht I, aber zehn Eigenheiten werden pervertiert.	Verstand unterwandern [15]
Wesenskenntnis (I)[28596] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt die Natur und Geschichte eines beliebigen empfindungsfähigen/denkenden Wesens.	Wissen über Fremdartige [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wetter beherrschen (F c)[5754] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann die Wetterbedingungen im Radius kontrollieren. Windgeschwindigkeiten 2x Stufe, Nebel, Wolken u.v.m. Der Zaubernde kann die gewählten Bedingungen verändern, aber das dauert mindestens 1 min.	Wege des Wetters [50]
Wetter meistern (F)[6332] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann jeden Zauber dieser Liste nutzen, je einen pro KR.	Wetter meistern [50]
Wetter vorhersagen (I)[6314] R: S / D: - Wie 1), sagt aber das gesamte Wettern (Zeitpunkt, Art und Schwere) voraus.	Wetter meistern [3]
Wetter vorhersagen II (I)[6320] R: S / D: - Wie 3), aber für die gesamte nächste Woche.	Wetter meistern [9]
Wetter vorhersagen III (I)[6327] R: S / D: - Wie 9), aber für die nächsten 30 Tage.	Wetter meistern [17]
Wettervorhersage (1 Tag) (I)[5742] R: S / D: - Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 1 Tag.	Wege des Wetters [5]
Wettervorhersage (10 Tage) (I)[16275] R: 1,5km / D: - Wie Wettervorhersage (24h), außer dass der Zeitraum 10 Tage beträgt.	Wissen über die Natur [14]
Wettervorhersage (24h) (I)[16268] R: 1,5km/St / D: - Wie Regenvorhersage, außer dass sie eine 95-prozentige Chance bietet, Zeit, Art und Schwere des Wetters für die nächsten 24 Stunden vorherzusagen.	Wissen über die Natur [5]
Wettervorhersage (24h) (I)[6898] R: 1500m / D: - Gibt dem Zaubernden eine 95% Chance die Zeit, Art und Schwere des Wetters über die nächsten 24h vorherzusagen.	Wege der Natur [9]
Wettervorhersage (3 Tage) (I)[16271] R: 1,5km/St / D: - Wie Wettervorhersage (24h), außer dass der Zeitraum 3 Tage beträgt.	Wissen über die Natur [8]
Wettervorhersage (3 Tage) (I)[5745] R: S / D: - Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 3 Tage.	Wege des Wetters [10]
Wettervorhersage (30 Tage) (I)[5750] R: S / D: - Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 30 Tage.	Wege des Wetters [19]
Wettervorhersage (5 Tage) (I)[16273] R: 1,5km / D: - Wie Wettervorhersage (24h), außer dass der Zeitraum 5 Tage beträgt.	Wissen über die Natur [11]
Wettervorhersage (5 Tage) (I)[6906] R: 1500m / D: - Wie oben, gibt aber das Wetter für die nächsten 5 Tage an.	Wege der Natur [25]
Wettervorhersage (5 Tage) (I)[5747] R: S / D: - Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 5 Tage.	Wege des Wetters [13]
Wettervorhersage (I)[8282] R: S / D: - Der Zaubernde kennt das Wetter der nächsten 24 h.	Gesetz des Farmers [20]
Widerstand gegen Verderbnis I (H)[15112] R: 3m / D: 1min/St Dieser Zauber gewährt einem Geist einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen die erhaltene Verderbnis. Ist der WW erfolgreich, wird die Verderbnis vollständig entfernt, zusammen mit allen dadurch entstandenen Schäden.	Geister heilen [2]
Widerstand gegen Verderbnis II (H)[15114] R: 3m / D: 1min/St Wie Widerstand gegen Verderbnis I, außer dass dieser Zauber 2 Widerstandswürfe erlaubt.	Geister heilen [4]
Widerstand gegen Verderbnis III (H)[15117] R: 3m / D: 1min/St Wie Widerstand gegen Verderbnis I, außer dass dieser Zauber 3 Widerstandswürfe erlaubt.	Geister heilen [7]
Widerstand gegen Verderbnis V (H)[15122] R: 3m / D: 1min/St Wie Widerstand gegen Verderbnis I, außer dass dieser Zauber 5 Widerstandswürfe erlaubt.	Geister heilen [12]
Widerstand gegen Widersacher @ (F)[19508] R: S / D: 1KR/St Der Heilige Champion erhält +2 pro Stufe auf alle Widerstandswürfe gegen Magie und +2 auf alle Waffenpools, wenn er gegen den Erzfeind seines Gottes kämpft.	Heiliger Champion [11]
Widerstand gegen Zauber I ¥ (F)[16062] R: B / D: P Dieser Schutz schirmt ein Gebäude vor Magie ab. Sobald es verzaubert ist, hat das Gebäude einen Widerstandswurf gegen alle Basisangriffszauber, der der Spruchstufe entspricht. Wenn das Gebäude dem Angriff erfolgreich widersteht, hat der Angriffszauber keine Wirkung auf es.	Strukturresistenz [6]
Widerstand gegen Zauber II ¥[16068] R: B / D: P Wie Widerstand gegen Zauber I, aber mit einem Bonus auf den Widerstandswurf von 25.	Strukturresistenz [12]
Widerstand gegen Zauber III ¥[16072] R: B / D: P Wie Widerstand gegen Zauber I, aber mit einem Bonus auf den Widerstandswurf von 50.	Strukturresistenz [18]
Widerstand I (D c)[6842] R: 30m / D: C Wie Gebet I, aber Bonus ist für alle Resistenzwürfe und Paradearten.	Schutz [3]
Widerstand III (D c)[6849] R: 30m / D: C Wie Widerstand I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).	Schutz [13]
Widerstand V (D c)[6854] R: 30m / D: C Wie Widerstand I mit Bonus 25 auf 1-5 Ziele aufgeteilt.	Schutz [25]
Widerstandsrune (D)[3728] R: B / D: V Der Besitzer macht alle Widerstandswürfe, als ob er zehn Stufen höher wäre. Die Rune verschwindet, nachdem sie dem Benutzer einmal gegen etwas geholfen hat, das ihn sonst betroffen hätte.	Schwertrunen [11]
Widerstehen I (D)[6965] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 5 auf Widerstandswürfe und Ausweichen (Pool).	Innerer Schutz [3]
Widerstehen II (D)[6969] R: S / D: 1min/St Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 10.	Innerer Schutz [8]
Widerstehen III (D)[6973] R: S / D: 1min/St Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 15.	Innerer Schutz [13]
Wiederbelebung (0,5x)[6837] R: 3m / D: P Wie oben, mit +0,5 pro Tag des Todes Aufschlag auf den Lebensenergiewurf und ohne Erholungszeit.	Leben beherrschen [25]
Wiederbelebung (100x) (H)[6831] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann einen Toten erwecken, indem er die Seele zurückholt. Die Seele des Toten muß noch existieren und er darf nicht länger als ein Jahr tot sein. Um Wiedererweckt zu werden, muß derjenige gegen seine Lebensenergie würfeln, aber es wird 10 für jeden Tag, den er tot ist addiert. Opfer muß sich 100x die Zeit, die er tot ist, erholen (-100 auf alle Eigenschaften).	Leben beherrschen [12]
Wiederbelebung (1x) (H)[6836] R: 3m / D: P Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 1 auf den Lebensenergie-wurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 1x die Zeit, die er tot ist.	Leben beherrschen [20]
Wiederbelebung (20x) (H)[6834] R: 3m / D: P Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 2 auf den Lebensenergie- wurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 20x die Zeit, die er tot ist.	Leben beherrschen [17]
Wiederbelebung (50x) (H)[6832] R: 3m / D: P Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 5 auf den Lebensenergiewurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 50x die Zeit, die er tot ist.	Leben beherrschen [15]
Wiederbelebung (H)[3223] R: 3m / D: P Der Zaubernde erweckt ein Wesen von den Toten. Das Wesen darf max. 1 Jahr tot sein und die Seele muß noch existieren. Ziel muß einen Wurf gegen seine Lebensenergie + 10x(Tage tot). Ist der modifizierte Wurf unter der Lebensenergie, so lebt das Wesen wieder (wenn aller Schaden geheilt wurde). Ziel ist für 100 x (Tage tot) Tage außer Gefecht (-100 auf alle Aktionen).	Alte Heilung [12]
Wiederbelebung einer winzigen Pflanze (F)[16012] R: B / D: 1Tag Durch Einbringen der essentiellen Salze einer winzigen Pflanze in ein bestimmtes flüssiges Medium (ein eintägiger Versuch) und anschließendes Wirken dieses Zaubers manifestiert sich der essentielle Geist (und das Bild) der winzigen Pflanze in einem Glasgefäß. Das Bild besteht aus schwebenden Partikeln der essentiellen Salze. Der wiederbelebte essentielle Geist und das Bild der winzigen Pflanze bleiben bis zu einem Tag lang bestehen, bevor sie verblassen und sich am Boden des Behälters absetzen. Das flüssige Medium kann dekantiert werden, wobei die essentiellen Salze zurückbleiben, die, wenn sie sorgfältig getrocknet werden, wiederverwendet werden können. Dieser Zauber hat zwar nur wenige praktische Anwendungsmöglichkeiten, ist aber ein Sprungbrett für größere und bessere Experimente in der Zukunft. Historisch gesehen wurde dieser Zauber von Alchemisten niedrigen Ranges verwendet, um die Realität spiritueller Bereiche physisch zu demonstrieren.	Palingenese [5]
Wiederbelebung großer Monster (F)[16025] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf große Bestien oder Monster.	Palingenese [18]
Wiederbelebung großer Pflanzen (F)[16015] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf große Pflanzen.	Palingenese [8]
Wiederbelebung großer Tiere (F)[16020] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf große Tiere.	Palingenese [13]
Wiederbelebung kleiner Monster (F)[16023] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf kleine Bestien oder Monster.	Palingenese [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wiederbelebung kleiner Pflanzen (F)[16013] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf kleine Pflanzen.	Palingenese [6]
Wiederbelebung kleiner Tiere (F)[16018] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf kleine Tiere.	Palingenese [11]
Wiederbelebung mittelgroßer Monster (F)[16024] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf mittelgroße Bestien oder Monster.	Palingenese [17]
Wiederbelebung mittelgroßer Pflanzen (F)[16014] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf mittelgroße Pflanzen.	Palingenese [7]
Wiederbelebung mittelgroßer Tiere (F)[16019] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf mittelgroße Tiere. Beachte, dass dieser Zauber die Wiederbelebung von und die Kommunikation mit menschlichen Geistern ermöglicht (optional wirkt er auch auf Geister von Elfen, Zwergen, Orks usw.).	Palingenese [12]
Wiederbelebung riesiger Monster (F)[16026] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf riesige Bestien oder Monster.	Palingenese [19]
Wiederbelebung riesiger Pflanzen (F)[16016] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf riesige Pflanzen.	Palingenese [9]
Wiederbelebung riesiger Tiere (F)[16021] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf riesige Tiere.	Palingenese [14]
Wiederbelebung von Dämonen (F)[16028] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf Wesen aus anderen Welten, Ebenen, Dimensionen usw. Somit kann jedes übernatürliche Wesen wiederbelebt werden, nicht nur Dämonen.	Palingenese [25]
Wiederbelebung von Wächtern (F)[16027] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, erschafft jedoch einen Wächter-Essenzgeist aus den Essenzsalzen eines intelligenten Wesens. Dieses Wesen muss entweder zu Lebzeiten über die Zauberliste Wege der Wächter verfügt haben oder von Natur aus gegen bestimmte Wesen, Mächte usw. voreingenommen sein.	Palingenese [20]
Wiederbelebung winziger Monster (F)[16022] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf winzige Bestien oder Monster.	Palingenese [15]
Wiederbelebung winziger Tiere (F)[16017] R: B / D: 1Tag Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf winzige Tiere.	Palingenese [10]
Wiederkehr (F *)[6820] R: S / D: - Der Zaubernde wird zu einem vorher festgelegtem Ort teleportiert. Der Zaubernde muß für 30 Tage an dem Ort gelebt haben (dort täglich 16h meditiert haben) und kann dann diesen Ort als Ort der Wiederkehr festlegen. Man kann nur einen Ort auf einmal festlegen.	Kanäle [18]
Wiedervereinigung (H S)[6484] R: S / D: P Der Heiler kann seine Seele mit seinem Körper wiedervereinigen, vorausgesetzt, dieser ist geheilt. Um ein totes Ziel wiederzubeleben, muß der Heiler erst alle Wunden heilen (ohne sich dabei umzubringen), und dann die Seele des Opfers zurückholen, indem er seine eigene aufgibt (Für das Ziel ist die Wirkung wie die des Spruchs der 20.Stufe der Priesterliste Leben beherrschen). Während er jetzt technisch gesehen lebt, aber ohne Seele ist, geht es dem Heiler, als ob der Spruch Absolution auf ihn gemacht wurde, Er könnte demnach keine bewußten Aktionen durchführen, und wäre für unterbewußte Aktionen auf -75. Er kann seine eigene Seele entweder durch diesen Spruch, oder durch einen anderen Spruch, den ein anderer auf ihn macht, wiederbekommen.	Wege der Organe [50]
Wiederversiegeln (F)[16064] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, die Schutzzauber eines Teils einer Struktur wiederherzustellen, der schwer beschädigt wurde. Der Abschnitt muss repariert werden, indem jeden Tag Wiederversiegelung auf die Reparaturen gewirkt wird. Der reparierte Abschnitt verfügt danach über dieselben Schutzzauber wie die ursprüngliche Struktur.	Strukturresistenz [8]
Wiegen (F)[3785] R: S / D: - Gibt dem Zaubernden das exakte Gewicht (1 Stelle hinter Komma pro Stufe) einer Verbindung / eines Elements.	Wege des Experimentierens [1]
Wiegen (I)[8240] R: B / D: - Der Zaubernde kann das Gewicht eines beliebigen Objekts bestimmen.	Gesetz des Handelns [2]
Wind (F)[8189] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde erschafft einen Wind von bis zu Stufe Knoten, der für die Dauer des Spruchs optimal bläst. Er bläst nur aus einer Richtung.	Gesetz des Segelns [25]
Wind beherrschen (F)[5177] R: V / D: 1KR/St Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Windes [50]
Wind beruhigen (F)[8190] R: B / D: 10min/St Der Zaubernde kann einen Wind von bis zu Stufe Knoten beruhigen. Wirkt nur auf Wind, der nur aus einer Richtung bläst. Für die Beruhigung eines Windes aus einer anderen Richtung muß der Zauber neu gesprochen werden.	Gesetz des Segelns [25]
Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.	Bewegungen [4]
Wind kontrollieren (F)[6323] R: 3m / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Windgeschwindigkeit in 3m/Stufe Umkreis um 1,5 km/h pro Stufe erhöhen oder erniedrigen.	Wetter meistern [13]
Wind meistern (F c)[5748] R: 15m/St / D: 1min/St(C) Der Zaubernde kann die Geschwindigkeit und Richtung des Windes kontrollieren. Der Zaubernde kann die Windgeschwindigkeit um 2xStufe Km/h steigern oder senken. Er kann Fernkampfattacken um -1 / Km/h verringern. Der Zaubernde kann damit auch den Fluß von Gasen, Wolken u.ä. kontrollieren.	Wege des Wetters [15]
Wind rufen (F)[5743] R: 3m / D: 1KR/St Der Zaubernde 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.	Wege des Wetters [7]
Wind umkehren (F c)[5174] R: 30m/St / D: C Der Zaubernde kann in Reichweite die Windrichtung ändern.	Gesetz des Windes [20]
Windgehen (F)[6580] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde kann auf Luft laufen, falls ein Wind weht. Er darf jedoch nicht gegen die Windrichtung gehen.	Phantombewegungen [15]
Windlaufen (F)[5340] R: S / D: 1min/St Wenn Wind weht, kann der Zaubernde in Windrichtung auf der Luft laufen.	Die Brücke des Mönchs [15]
Windreiten (F c)[6582] R: S / D: C Der Zaubernde kann auf Luft laufen, wenn ein Wind weht. Allerdings beeinflußt der Wind die Geschwindigkeit: Läuft der Zaubernde gegen den Wind, so wird die Windgeschwindigkeit von der Geschwindigkeit des Zaubernden abgezogen, läuft er mit dem Wind, so wird sie addiert usw.	Phantombewegungen [25]
Windrichtung ändern (F)[6328] R: 3m / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Windrichtung in 3m/Stufe Umkreis ändern. Sehr starke Böen oder ein magischer Wind erhalten einen WW.	Wetter meistern [18]
Wirbel der Veränderung (F)[14228] R: S / D: 10min/St Wie Körperveränderung, außer dass die Veränderung zu jeder organischen Form innerhalb der Hälfte bis zum Doppelten seiner aktuellen Masse erfolgen kann; es werden keine besonderen Fähigkeiten erworben.	Tänze der Veränderung [11]
Wirbel der wahren Veränderung (F)[14229] R: S / D: 10min/St Wie Wirbel der Veränderung, außer dass die veränderte Form die eines bestimmten Wesens sein kann, das durch Analysieren analysiert wurde.	Tänze der Veränderung [13]
Wirbel reparieren[27300] R: 300m/St / D: C Der Zaubernde ist in der Lage, einen unkontrollierten Wirbel zu reparieren. Ein Wirbel ist ein instabiles Tor, das normalerweise das Ergebnis kataklysmischer Ereignisse ist. Der Zaubernde kann die Größe und Stärke eines Wirbels um 1 % pro Stufe und pro Runde, die er mit Konzentration verbringt, verringern. Sobald der Kern des Wirbels kleiner als 30m³ ist, kollabiert er und ist verschwunden (ohne weitere Auswirkungen).	Arkanes Tor [20]
Wirbelnde Veränderungen (F)[14231] R: S / D: 10min/St Wie Wirbel der wahren Veränderung, außer dass der Zaubernde jederzeit während des Zaubers eine andere Form annehmen kann, indem er sich für 1 KR pro Veränderung konzentriert.	Tänze der Veränderung [15]
Wirbelnde Verschmelzung (F)[14233] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann jedes unbelebte Material bis zu einer Tiefe von 1,5m pro Stufe durchdringen.	Tänze der Veränderung [25]
Wirbelnder Tod (U)[14244] R: S / D: 1KR/St Dieser Zauber erschwert Zauberangriffe auf den Zaubernden um 25. weiterhin erhöht es seinen Pool für Ausweichen um 25. Schließlich gibt es ihm die Waffenfertigkeit Kampf gegen Mehrere auf den Wert Stufe / 3. Schließlich verleiht dieser Zauber die Fähigkeit, in einem 360-Grad-Bogen anzugreifen bzw. zu verteidigen.	Tödliche Tänze [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wirbelndes Tor (F)[14176] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Wirbel zu tanzen, der in einer Teleportation von bis zu 1,5 Kilometern pro Stufe gipfelt. Hohes Risiko: folgende Fehlerchancen: Platz nie gesehen (nur beschrieben) :50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1 Jahr):0.01%. Bei einem Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.	Reisetänze [10]
Wirbelwind (E c)[5169] R: 30m / D: C Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius. Jeder im Radius bekommt jede KR einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall. Bewegungen im oder durch den Radius -80%. Der Zaubernde kann ihn 30cm/KR bewegen.	Gesetz des Windes [14] und Gesetz des Wassers [14]
Wirbelwind (F c)[5246] R: B / D: C Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Zaubernden herum, der sich mit dem Zaubernden bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Zaubernden) werden um 80% verringert.	Gase verändern [15] und Gas manipulieren [17]
Wirbelwind (F)[4103] R: B / D: 1KR Der Zaubernde geht für eine KR in Trance, in der er (Stufe / 5) mal so schnell ist, (Stufe / 5) mal so viele Attacken machen kann und (Stufe / 5) mal soviel Pool hat.	Klinge des Kriegers [18]
Wissen abrufen (S*•)[15799] R: S / D: fortlaufend Ermöglicht es dem Anwender, Wissen aus seinem Gedächtnis effizient und fast augenblicklich abzurufen, wodurch er einen Bonus von +20 auf Wahrnehmung/ Erinnerung erhält.	Meister des Wissens [6]
Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.	Wissen [5]
Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: - Wie Wissen des Lichts I, aber der Zaubernde kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.	Wissen [12]
Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: - Wie Wissen des Lichts I, aber der Zaubernde kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.	Wissen [17]
Wissen I (I)[28590] R: S / D: - Für eine Frage bzw. ein Thema bekommt der Zaubernde einen Bonus von 25 auf die entsprechende Wissensfähigkeit.	Wissen über Fremdartige [8]
Wissen II (I)[28600] R: S / D: - Wie Wissen I, außer dass der Bonus +50 beträgt.	Wissen über Fremdartige [13]
Wissen III (I)[28610] R: S / D: - Wie Wissen I, außer dass der Bonus +70 beträgt.	Wissen über Fremdartige [17]
Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: - Wie Wahres Wissen (I), aber der Zaubernde kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.	Wissen [75]
Wissen organisieren (S•)[15795] R: S / D: fortlaufend Ermöglicht es dem Benutzer, sein Wissen in seinem Kopf zu organisieren, um die Effizienz zu maximieren. Dies führt zu einem Bonus von +20 auf logisches Denken.	Meister des Wissens [1]
Wissen restaurieren (H)[6835] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann fast alle geistigen Fähigkeiten des Ziels restaurieren, auch Erfahrung (% Erfahrungspunkte, die verloren gehen, sind 1% / pro Tag des Todes.	Leben beherrschen [19]
Wissen über Bücher (I)[8408] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt Art des Papiers, der Bindung, der Tinte, das Datum der Niederschrift, Datum der Bindung, magisch oder normal usw. Der Zaubernde erfährt nichts über den Inhalt.	Bibliothek meistern [9]
Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.	Wissen [8]
Wissen über den Geist I (M c)[7559] R: 15m / D: 1KR/St(C) Der Zaubernde kann den Verstand des Ziels abtasten, er erfährt bis zu 10% des Wissens, das das Ziel über ein bestimmtes Thema hat (bewußtes und unbewußtes). Die 10% Chance gilt für jedes Stück Information, die das Ziel hat (1 Stück pro KR).	Lernen [4]
Wissen über den Geist III (M c)[7562] R: 15m / D: 1KR/St(C) Wie Wissen über den Geist I, aber der Zaubernde erfährt 30%.	Lernen [8]
Wissen über den Geist V (M c)[7566] R: 15m / D: 1KR/St(C) Wie Wissen über den Geist I, aber der Zaubernde erfährt 50%.	Lernen [13]
Wissen über den Körper (I *)[8097] R: S / D: - Der Zaubernde erhält Informationen über seinen Körper wie Puls, Atmungsrate, Blutdruck usw.	Körper meistern [1]
Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Zaubernden werden keine Heilfähigkeiten zuteil.	Gesetz der Nerven [1]
Wissen über Fallen (I)[4223] R: B / D: - Gibt dem Zaubernden einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.	Wege der Öffnung [5] , Wege des Schätzens [5] und Wege des Entkommens [7]
Wissen über Gezeiten (I)[8171] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt, wie hoch die Tide ist, ob sie hereinkommt oder abläuft, wann und wie hoch das Maximum (Minimum) sein wird.	Gesetz des Segelns [4]
Wissen über Gift (I)[7797] R: S / D: 1-100min Der Zaubernde weiß, welche Giftmischung einen bestimmten Zweck erfüllt. Hierbei wird davon ausgegangen, daß der Zaubernde vor dem Lernen dieser Liste bereits ein größeres Wissen über Gifte beherrscht. Dieser Prozeß dauert normalerweise 1W100 Minuten.	Gift meistern [1]
Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.	Wissen [6]
Wissen über Kerzen (I)[4722] R: S / D: 24h Gibt an, welcher Herkunft die Magie einer Kerze ist.	Kerzenmagie [1]
Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: - Der Zaubernde kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.	Knochen beherrschen [1] und Gesetz der Knochen [1]
Wissen über Kräuter (I)[15155] R: B / D: - Der Zaubernde kann die Beschaffenheit, Herkunft und den Wert eines beliebigen Heilkrauts (einer in der Medizin verwendeten Pflanze) verstehen; wenn die Pflanze kein Heilkraut ist (d. h. ungenießbar ist oder keine medizinische Verwendung hat), werden keine Informationen weitergegeben.	Kräuter meistern [1]
Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: - Der Zaubernde kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Zaubernden keine Information zuteil.	Gesetz der Natur [3]
Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: - Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.	Visionen der Vergangenheit [4] und Forschungen [6]
Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: - Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.	Abschätzen [11] und Forschungen [13]
Wissen über magische Tränke (I)[4747] R: S / D: 24h Hexe erfährt, wo, wann und wie ein Trank gebraut wurde.	Magie der Tränke [1]
Wissen über Muskeln (H)[5853] R: B / D: - Der Zaubernde kennt alle Muskelschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Zaubernde bekommt keine Heilfähigkeiten.	Gesetz der Muskeln [1]
Wissen über Muskeln / Sehnen (H)[7973] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt alle Muskeln und Sehnenschäden des Ziels, sowie welche Sprüche, Werkzeuge und Methoden zur Heilung notwendig sind. Er bekommt jedoch nicht die Fähigkeiten, die Muskeln und Sehnen zu heilen.	Muskeln beherrschen [2]
Wissen über Nerven / Organe (H)[7953] R: B / D: - Der Zaubernde kennt jeden Nerven- / Organschaden des Ziels, sowie die Sprüche, Werkzeuge und Methoden um sie zu heilen. Er bekommt jedoch nicht die Fähigkeiten, die Nerven/Organe zu heilen.	Nerven und Organe beherrschen [1]
Wissen über Organe (H)[5882] R: B / D: - Der Zaubernde kennt alle Organschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Zaubernde bekommt keine Heilfähigkeiten.	Gesetz der Organe [1]
Wissen über Pflanzen (F)[4770] R: S / D: 24h Der Zaubernde erfährt die Natur und Geschichte einer Pflanze.	Pflanzen meistern [1] und Natur meistern [1]
Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: - Der Zaubernde kennt Art und Geschichte einer Pflanze.	Gesetz der Natur [2]
Wissen über Rüstung (I)[8229] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kennt den Wert ((5%), Rüstungsschutz, Bewegungsmalus und die verwendeten Materialien einer Rüstung. Zauber bezieht alle Teile einer Rüstung wie Helm, Handschuhe u.ä. mit ein.	Gesetz des Kriegers [14]
Wissen über Schlösser (I)[4221] R: B / D: - Gibt dem Zaubernden einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das entsprechende Schloss, und jemand anderem einen Bonus von 10, dem er dieses Schloss beschreibt.	Wege des Entkommens [1] , Wege der Öffnung [3] und Wege des Schätzens [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wissen über Sehnen (H)[5854] R: B / D: - Wie Wissen über Muskeln, betrifft aber Sehnen.	Gesetz der Muskeln [2]
Wissen über Sprachen (P)[7558] R: S / D: - Der Zaubernde erfährt, in welcher Sprache ein Text geschrieben ist, und von welchem Autor, wenn er bekannt ist oder der Zaubernde seine Arbeiten bereits gesehen hat.	Lernen [3]
Wissen über Spuren (I)[6949] R: B / D: - Der Zaubernde erfährt die Herkunft von Spuren und bekommt einen visuellen Eindruck dessen, der sie hinterlassen hat, Bonus von 25, wenn dieses Wesen später verfolgt wird.	Pfade beherrschen [6]
Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: - Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.	Forschungen [7]
Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: - Der Zaubernde kennt Art und Geschichte eines Steins.	Gesetz der Natur [5]
Wissen über Tiefen (I)[8172] R: S / D: - Der Zaubernde bestimmt die Tiefe des Wassers in Reichweite.	Gesetz des Segelns [5]
Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.	Lebendes ändern [3]
Wissen über Verletzungen (I)[3214] R: B / D: - Der Zaubernde erhält komplettes Wissen über die Verletzung, inklusive Werkzeuge und Methoden zur Heilung.	Alte Heilung [3]
Wissen über Waffe (I)[8230] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kennt den Wert ((5%), Grundschaden, Boni und die verwendeten Materialien einer Waffe.	Gesetz des Kriegers [15]
Wissen über Wahrsagen[14101] R: B / D: - Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, festzustellen, ob es zu einem bestimmten Ort, Gegenstand oder einer bestimmten Person Prophezeiungen gibt, wer die Prophezeiung gemacht hat und ob sie sich bereits erfüllt hat. Außerdem gewährt dieser Zauber dem Zaubernden einen Bonus von +30 für das Enträtseln prophetischer und orakelhafter Rätsel. Dieser Zauber funktioniert nur in unmittelbarer Nähe (physischem Kontakt) zum Ziel der Prophezeiung.	Wächter der Wahrsagerei [1] und Wächter der Hellsicht [1]
Wissen über Wetter (I)[8185] R: 1,5km/St / D: - Der Zaubernde kann die Zeichen für das Wetter (Wellengang, Luftdruck, Wind usw.) lesen. Er kann so das Wetter der nächsten Stufe Stunden zu 90% vorhersagen.	Gesetz des Segelns [17]
Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.	Wohltaten [16]
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.	Wohltaten [4]
Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.	Wohltaten [10]
Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.	Wohltaten [17]
Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.	Wohltaten [25]
Wolfssinne (I)[6266] R: S / D: 1min/St Der Zaubernde bekommt Geruchs- und Gehörsinne des Wolfs (Er hört fast Ultraschall, riecht diskrete Düfte auf 30m und strengen Geruch bis 1,5 km...).	Tierfähigkeiten [3]
Wolke der Benommenheit (1,5m) (E)[5033] R: 3m / D: 6KR Erschafft eine Gaswolke mit 1,5m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen krit. Treffer `C` durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen krit. Treffer `B` und in der 5. und 6. KR einen krit. Treffer `A`. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.	Wege der Elemente [6]
Wolke der Benommenheit (2m) (E)[5160] R: 4m / D: 6KR Erschafft eine Gaswolke mit 2m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen kritischen `C` Treffer durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen `B` Treffer und in der 5. und 6. KR einen `A` Treffer. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.	Gesetz des Windes [4]
Wolke der Benommenheit (3m) (E)[5162] R: 6m / D: 6KR Wie oben mit Radius 3m und Reichweite 6m.	Gesetz des Windes [6]
Wolke der Benommenheit (6m) (E c)[5173] R: 30m / D: 6KR Wie Wolke der Benommenheit (6m), aber der Zaubernde kann sich konzentrieren, und die Wolke jede KR um 3m bewegen bis 30m Entfernung.	Gesetz des Windes [19]
Wolke der Benommenheit (6m) (E)[5165] R: 12m / D: 6KR Wie oben mit Radius 6m und Reichweite 12m.	Gesetz des Windes [10]
Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F)[4607] R: 1,5km/St / D: 1h/St Wie oben mit Reichweite 1.5km pro Stufe.	Dunkelheit [50]
Wolke der Dunkelheit (F)[4603] R: 30m / D: 1h/St Erschafft eine Wolke aus Dunkelheit, die einen Radius von 30m / Stufe hat und mit dem Wind treibt. Die Dunkelheit entspricht der des Zaubers Dunkelheit.	Dunkelheit [15] und Ablenkung [50]
Wolke der Korrosion (E)[19381] R: 30m / D: 6KR Erzeugt eine 3m durchmessende Wolke aus saurem Dampf, die in der 1. und 2. Runde einen C kritischen Treffer durch Säure, in der 3. und 4. Runde einen B kritischen Treffer durch Säure und in der 5. und 6. Runde einen A kritischen Treffer durch Säure verursacht. Sie driftet mit dem Wind und wirkt auf alle im Radius. Die Wolke braucht eine Runde, um sich zu bilden, sodass jeder, der sich beim Wirken im Radius befindet, eine Bewegung ausführen kann, um sich aus dem Radius zu entfernen, ohne einen kritischen Treffer zu erleiden. Danach erleidet jedoch jeder, der sich zu irgendeinem Zeitpunkt in der Runde im Radius befindet, den angegebenen kritischen Treffer (maximal einen pro Runde).	Korrosion meistern [9]
Wolke der Tränen (15mR) (E)[4826] R: 30m / D: 1KR/St Wie oben, jedoch mit 15m Radius.	Fühlen-Tasten-Schmecken [14]
Wolke der Tränen (3m) (E)[4819] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft eine Wolke aus giftigen Gasen mit 3mR, die jeden, der nicht widersteht (WW jede Runde innerhalb der Wolke), für 1KR/10 Fehlschlag benommen macht. Die Wolke treibt mit dem Wind.	Fühlen-Tasten-Schmecken [4]
Wolke der Tränen (6mR) (E)[4822] R: 30m / D: 1KR/St Wie oben, jedoch mit 6m Radius.	Fühlen-Tasten-Schmecken [9]
Wolke der Vernichtung (E)[19394] R: 30m / D: 10KR Wie Wolke der Zerstörung, außer dass der Radius 1,5 Meter pro Stufe beträgt.	Korrosion meistern [40]
Wolke der Zerstörung (E)[19387] R: 30m / D: 10KR Wie Wolke der Korrosion, außer dass die Dauer 10 Runden beträgt und die Wolke in den ersten beiden Runden einen E kritischen Treffer durch Säure verursacht. In den jeweils 2 folgenden Runden schwächt sich der Treffer um eine Kategorie ab, bis in den Runden 9 und 10 dann A kritische Treffer durch Säure erzeugt werden.	Korrosion meistern [16]
Wolke des Todes (2m) (E)[5166] R: 4m / D: 10KR Wie Wolke der Benommenheit, aber: in Runde 1. & 2. erhält jeder einen `E`-Treffer, in der 3. & 4. einen `D`, in der 5. & 6. einen`C`, in der 7. & 8. einen `B` und in der 9. & 10. einen `A`-Treffer durch Licht (Elektrizität).	Gesetz des Windes [11]
Wolke des Todes (3m) (E)[5170] R: 6m / D: 10KR Wie oben mit Radius 3m.	Gesetz des Windes [15]
Wolke des Untergangs (E)[19393] R: 30m / D: 6KR Wie Wolke der Korrosion, außer dass der Radius 1,5 Meter pro Stufe beträgt.	Korrosion meistern [30]
Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C Der Zaubernde hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.	Gas manipulieren [50]
Wolken formen (F c)[5249] R: 300m/St / D: C Der Zaubernde hat völlige Kontrolle über die Wolken (auch Nebel) innerhalb der Reichweite. Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.	Gase verändern [30]
Wort der Angst (M *)[5302] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Angst, aber der Spruch wirkt sofort und die Dauer ist 1 Minute pro 5 Fehlwurf.	Wege der Verwirrung [14]
Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: - Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.	Verstand beherrschen [12]
Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: - Ziel muß zu dem Zaubernden kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Der Zaubernde darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.	Verstand beherrschen [17]
Wort der Macht untersuchen (I)[15066] R: S / D: 24h Wenn der Zaubernde ein Machtwort hört, kann er diesen Zauber sofort wirken, um die Herkunft des Machtworts zu erfahren und es in sein Repertoire aufzunehmen.	Machtworte [1]
Wort der Panik (M *)[5506] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Ziel flüchtet in totaler Panik vor dem Zaubernden.	Seelen zerstören [14]
Wort der Schmerzen (50%) (F *)[3769] R: 30m / D: - Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 50% seiner momentanen Lebensenergie.	Wege des Besiegens [7]
Wort der Schmerzen (70%) (F *)[3774] R: 30m / D: - Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 70% seiner momentanen Lebensenergie.	Wege des Besiegens [12]
Wort der Schmerzen (90%) (F *)[3779] R: 30m / D: - Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 90% seiner momentanen Lebensenergie.	Wege des Besiegens [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wort des Lobes @ (F*)[19514] R: 1,5mR/St / D: V Der Heilige Champion spricht eines der machtvollen Worte seiner Gottheit und alle Verbündeten in Reichweite werden ermutigt (+1 pro Stufe auf den nächsten Würfelwurf), alle Feinde in Reichweite sind benommen (1KR pro 5 Fehlwurf) und alle derzeit aktiven feindlichen Zauber müssen einen Widerstandswurf bestehen oder werden beendet.	Heiliger Champion [17]
Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.	Verstand beherrschen [15]
Wort des Schlafs (F *)[3778] R: 30m / D: - Wie Wort der Schmerzen, aber das Ziel muß widerstehen oder fällt in einen natürlichen Schlaf.	Wege des Besiegens [16]
Wort des Schmerzes (M *)[5520] R: 30m / D: P Wie Größere Schmerzen, aber der Schaden muß geheilt werden.	Verstand zerstören [9]
Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.	Verstand beherrschen [13]
Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.	Verstand beherrschen [16]
Wort des Todes (F *)[6994] R: 15m / D: - Ein Feind erleidet zwei verschiedene krit. Treffer `E` nach Wahl des Zaubernden. Er bekommt allerdings gegen jeden krit. Treffer einen Widerstandswurf.	Wege der Erzfeinde [16]
Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: - Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Zaubernden.	Verstand beherrschen [19]
Wunde nähen (F)[8149] R: B / D: P/V Der Zaubernde kann Wunden mit dem entsprechendem Material (Nadel, Faden) verschließen. Der Zaubernde kann Risse von insgesamt 2,5 cm x Stufe Länge verschließen.	Heilung [5]
Wunde säubern (F)[8152] R: B / D: P Säubert eine Wunde.	Heilung [8]
Würzen (F)[8081] R: B / D: - Verändert den Geschmack eines Essens in einem Behälter zu einem annehmbaren Geschmack durch Simulation verschiedener Gewürze / Kräuter.	Wege des Feinschmeckers [8]
Wyvernhaut (F)[6281] R: S / D: 1min/St Haut des Zaubernden wird hart wie Wyvernhaut (RS gegen Magie 12)	Tierfähigkeiten [18]
Xeno Fertigkeit (I)[27982] R: S / D: 1KR/St Ermöglicht es dem Zaubernden, den Malus von -25 für jede Xeno-Fertigkeit zu überwinden. Somit hätte der Zaubernde keinen Malus mit der betroffenen Fertigkeit.	Überlebenshilfe der Ebenen [7]
Zählen (I)[8241] R: S / D: - Bestimmt die Anzahl ähnlicher Gegenstände in einem Gebiet. So sind z.B. in einem Beutel 50 Silbermünzen unter hunderten anderer.	Gesetz des Handelns [3]
Zähne richten (F)[8443] R: B / D: P Richtet die Zähne korrekt aus, ersetzt aber keine fehlenden.	Wege des Äußeren [20]
Zange (F)[8336] R: S / D: C Wie Hammer, erschafft aber eine Zange.	Gesetz der Struktur [5]
Zangen (F)[8038] R: S / D: 1h/St Erschafft Zangen aus mag. Energie, die der Zaubernde mental steuern kann.	Schmieden [12]
Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: - Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Zaubernden ab. (Muß im Gesichtsfeld des Zaubernden sein)	Angriffe vermeiden [13]
Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: - Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.	Angriffe vermeiden [20]
Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: - Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.	Angriffe vermeiden [30]
Zauber abwehren I (D *)[7820] R: S / D: - Wie Abwehren I, aber der Zaubernde kann einen Elementenangriffspruch abwehren. Der Zauber wird mit einem W100 (offenes Ende) plus den normalen Modifikationen modifiziert.	Kampf [9]
Zauber abwehren II (D *)[7825] R: S / D: - Wie Zauber abwehren I, aber der Zaubernde kann zwei Elementenangriffszauber abwehren (einzeln würfeln). beide Angriffe müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein.	Kampf [14]
Zauber anzapfen (F)[3551] R: B / D: - Erlaubt es dem Zaubernden jeden übertragenen Zauber mit Hilfe seines Kristalls zu empfangen oder zu unterbrechen. Der übertragene Zauber muß nicht für den Zaubernden bestimmt gewesen sein, wenn auch so Zauber durch verbundene Kristalle ausgetauscht werden können.	Kristallvisionen [19]
Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: - Der Zaubernde lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.	Spruchkontrolle [8]
Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: - Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf	Spruchkontrolle [15]
Zauber brechen (F)[3605] R: 30cm/St / D: 1KR/St Jeder aktive Zauber muß einen WW+30 gegen die Stufe des Zaubernden machen, oder wird gebrochen.	Magie meistern [12]
Zauber dämpfen I (F)[19973] R: 15m / D: 1KR/St Für die Dauer dieses Zaubers werden alle Zauber des Ziels unwirksam. Nach Ablauf dieses Zaubers kann das Ziel wieder normal zaubern.	Zauber dämpfen [12]
Zauber dämpfen II (F)[19979] R: 30m / D: 1min/St Wie Zauber dämpfen I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.	Zauber dämpfen [20]
Zauber des reisenden Geistes (U)[15420] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann Verteidigungs- und Informationsbeschaffungszauber (einschließlich Zauber, die nicht in dieser Liste aufgeführt sind) mit doppelten normalen Zauberkosten wirken.	Reise des Geistes [16]
Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V Der Zaubernde kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.	Gesetz des Vertrauten [30]
Zauber einordnen (I *)[3469] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde bestimmt den Effekt eines Zaubers. Wenn er den Zauber kennt erfährt er den genauen Zauber, sonst nur eine allgemeine Effektbeschreibung.	Gesetz der Magie [4]
Zauber einordnen (I)[3617] R: 1,5m/St / D: - Der Zaubernde erfährt den Namen eines entdeckten Zaubers.	Magische Verteidigung [4]
Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St(C) Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.	Entdecken [18]
Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St(C) Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdeckung meistern [15] und Entdecken [15]
Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.	Wege der Entdeckung [15]
Zauber formen I (U)[3948] R: S / D: 1KR Nach diesem Spruch bekommt der Zaubernde einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zauber.	Zauber beherrschen [2]
Zauber formen II (U)[3953] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +20.	Zauber beherrschen [7]
Zauber formen III (U)[3958] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +30.	Zauber beherrschen [12]
Zauber formen IV (U)[3963] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +40.	Zauber beherrschen [17]
Zauber kombinieren (F)[3474] R: S / D: V Der Zaubernde kann den Effekt zweier Nichtangriffszauber koordinieren. Kosten für alle drei Zauber müssen erbracht werden.	Gesetz der Magie [10]
Zauber kopieren (F)[3850] R: Sicht / D: V Der Zaubernde kann einen Zauber (der auf ein Ziel geworfen wurde) exakt kopieren und für seinen eigenen Gebrauch (1x) benutzen (für die entsprechenden EP). Der Zaubernde muß die entsprechenden EP und Stufe haben.	Wege des Kopierens [17]
Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.	Zauber verbessern II [50]
Zauber parieren (F)[4108] R: B / D: 1PA Der Pool des Zaubernden wird von nächsten Angriffszauber gegen ihn abgezogen	Klinge des Kriegers [50]
Zauber parieren (F)[3646] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann einen Zauber parieren. Dieser und der zu parierende Zauber müssen in derselben KR gesprochen werden, d.h., wenn der ankommende Zauber ein *-Spruch ist, muß auch dieser sofort wirken (gespeichert o.ä.).	Magische Verteidigung [20]
Zauber pervertieren (F *)[3830] R: 3m/St / D: - Läßt einen Zielspruch (wenn der WW mißlingt), der von einem anderen in Reichweite gesprochen wird, exakt das Gegenteil des Beabsichtigten bewirken. Aus Schnelligkeit wird Verlangsamung, aus Heilung Schaden, aus Feuerball Eisball usw. Endgültige Bestimmung liegt beim Meister.	Wege des Geheimen [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zauber speichern (S)[8381] R: S / D: V Dieser Zauber wird zusammen mit dem zu speichernden Zauber gesprochen und kostet dieselben EP. Der gespeicherte Zauber kann dann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Zauber gespeichert ist.	Rituale beherrschen [1] und Die kleinen Tricks [4]
Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20 Kehrt einen Zauber um, wenn dem Zaubernden nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Zaubernden mit +0 an.	Spruchkontrolle [10]
Zauber umkehren (U *)[3978] R: S / D: - Wenn einem angreifenden Elementenzauber ein WW mißlingt, wird er zurück auf den Zaubernden geschickt, und greift ihn mit einer +0 Modifikation an.	Zauber formen [16]
Zauber umwandeln (F *)[3832] R: 3m/St / D: - Verändert den Effekt eines Zielspruchs (wenn der WW mißlingt) in den Effekt eines beliebigen anderen Zaubers (Der Zaubernde kann bestimmen) oder absorbiert die EP.	Wege des Geheimen [30]
Zauber umwandeln (F)[3602] R: S / D: V Wandelt die effektive Quelle der Macht eines Zaubers um, so daß der Angegriffene WW gegen diese Quelle machen muß. (z.B.: Mental- statt Göttermagie).	Magie meistern [9]
Zauber unterdrücken (F *)[3829] R: V / D: V Der Zaubernde kann die Aura eines Zaubers unterdrücken. So kann ein Zauber nicht durch andere Informationszauber wahrgenommen werden, höchstens seine Auswirkungen.	Wege des Geheimen [19]
Zauber verbessern (F)[6311] R: S / D: 1KR/St Erschafft einen Filter, der alle anderen Zauber des Zaubernden an die Umweltbedingungen anpaßt. Läßt alle Zauber voll wirken, egal wo: Feuerball unter Wasser, Wasserwall in der Wüste usw.	Wege des Überlebens [50]
Zauber verstecken (F *)[3831] R: V / D: V Versteckt einen Zauber in einem anderen, z.B. einen Feuerball in einer Rune der Heilung. Die Ausstrahlung des versteckten Zaubers ist nicht zu entdecken.	Wege des Geheimen [25]
Zauber vorgaukeln (F)[3820] R: 3m/St / D: - Ziel glaubt, daß ein Zauber auf es geworfen wurde. Der Zaubernde kann den Zauber spezifizieren, und die entsprechenden Gefühle / Auren werden von dem Ziel wahrgenommen. Es entsteht keine echte Wirkung.	Wege des Geheimen [10]
Zauberahnung (I *)[6645] R: 30m / D: - Wie Vorahnung, aber wenn ein Zauber gesprochen werden wird, erfährt der Zaubernde den Zauber und das Ziel.	Zeitsinn [30]
Zauberanalyse (I)[15761] R: 30m / D: - Bietet eine Analyse eines aktiven oder inaktiven Zaubers, einschließlich seiner Dauer, Art und des Berufs der Zaubernden (NICHT seine Stufe oder die genauen Bezeichnung des Zaubers).	Analysen [11]
Zauberbeschleunigung I (F)[20013] R: 30m / D: 1KR Das Ziel kann für die Dauer des Spruchs zwei Zauber gleichzeitig wirken (Vorbereitungszeit, Ausführung, Wirkung, Erholung). Alle bis auf einen Zauber müssen während der Spruchwirkung aber vollständig abgeschlossen werden.	Zauberkontrolle [11]
Zauberbeschleunigung II (F)[20016] R: 30m / D: 2KR Wie Zauberbeschleunigung I, außer dass die Dauer erhöht ist.	Zauberkontrolle [15]
Zauberbeschleunigung III (F)[20021] R: 30m / D: 3KR Wie Zauberbeschleunigung I, außer dass die Dauer erhöht ist.	Zauberkontrolle [20]
Zauberbrechende Sphäre (F)[3650] R: 1,5m/St / D: 1KR/St Zerstreut primäre Grundmagie in 30 cm / Stufe Umkreis und verhindert das Eindringen von Neuer. Schafft somit eine kleine Anti-Magische Zone.	Magische Verteidigung [60]
Zauberbrechendes Feld (F)[3613] R: 3m/St / D: 1KR/St Erschafft ein sehr kleines Feld (30 cm Radius pro Stufe) mit einer Anti-magischen Zone, die primäre Grundmagie abstößt.	Magie meistern [50]
Zauberfinsternis (F)[3833] R: S / D: 1KR/St Macht alle Zauber des Zaubernden unentdeckbar durch Informationszauber. Nur Effekte und Handgesten u.ä. sind noch zu sehen.	Wege des Geheimen [50]
Zauberhand (U)[20024] R: S / D: 1KR/St Der Zaubernde kann einmal pro Runde einen beliebigen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste wirken.	Zauberkontrolle [50]
Zauberimmunität (F)[3644] R: S / D: 1h/St Gibt absolute Immunität gegen einen Zauber. Zauber muß exakt bestimmt werden (Name, Quelle, usw.). Der Zaubernde darf diesen Spruch nur einmal aktiv haben.	Magische Verteidigung [18]
Zauberkontrolle (F*)[20022] R: 30m / D: 1KR/St Wirkt wie eine Kombination aus Wahres Lautlos und Wahre Mentale Geste (Zauber erfordern während ihrer Dauer weder verbale noch somatische Komponenten).	Zauberkontrolle [25]
Zauberpatzer erhöhen I (F)[19909] R: 30m / D: 1KR/St Der AZP-Wert des Ziels wird um 10 erhöht.	Spruchfluch [5]
Zauberpatzer erhöhen II (F)[19914] R: 30m / D: 1KR/St Der AZP-Wert des Ziels wird um 20 erhöht.	Spruchfluch [13]
Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V Der Zaubernde kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Zaubernde bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.	Kampfreflexe [20]
Zauberschüsse (U *)[3985] R: S / D: 1AT Der Zaubernde wird gegen sein gewähltes Element immun und kann jede KR einen der Sprüche dieser Liste anwenden.	Zauber formen [50]
Zauberschutz I (U)[3951] R: S / D: 1KR Bonus von +10 auf den nächsten Magieresistenzwurf.	Zauber beherrschen [5]
Zauberschutz I †[16112] R: B / D: P Dieser Schutzkreis bannt jeden aktiven Zauber, der versucht ihn zu durchdringen. Dieser Schutzkreis kann nicht zusammen mit Schutz nach außen † verwendet werden.	Schutz für Festungen [25]
Zauberschutz II (U)[3956] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +20.	Zauber beherrschen [10]
Zauberschutz II †[16117] R: B / D: P Wie Zauberschutz I †, aber der Schutzkreis ist nun kompatibel zu Schutz nach außen †.	Schutz für Festungen [50]
Zauberschutz III (U)[3961] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +30.	Zauber beherrschen [15]
Zauberschutz IV (U)[3966] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +40.	Zauber beherrschen [20]
Zaubersicherheit I (U)[3950] R: S / D: 1KR Der Spruch nach diesem bekommt einen Abzug von -10 auf seine AZP und der Zaubernde patzt nur bei einer 01.	Zauber beherrschen [4]
Zaubersicherheit II (U)[3955] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.	Zauber beherrschen [9]
Zaubersicherheit III (U)[3960] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit einem Abzug von -30.	Zauber beherrschen [14]
Zaubersicherheit IV (U)[3965] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit einem Abzug von -40.	Zauber beherrschen [19]
Zaubersignatur fühlen (I)[14370] R: 3m / D: - Gibt dem Zaubernden eine allgemeine Vorstellung davon, wie viel Zauberbeherrschung für das Wirken eines aktiven Zaubers, Zeichens oder einer Rune erforderlich ist. Zwei ähnliche Zauber (wie Licht und Licht (50'R)), die von derselben Person gewirkt werden, „fühlen" sich mit diesem Zauber gleich an. Ebenso können zwei Zauberwirker, die zusammen in die Lehre gegangen sind und seitdem keine Zauberbeherrschung entwickelt haben, ähnlich anfühlende Zauber wirken.	Gesetz des Forschens [7]
Zauberspalter (F)[4102] R: B / D: V Die nächste Attacke des Zaubernden gegen ein verzaubertes Objekt läßt dieses einen WW gegen die Stufe des Zaubernden machen, oder der Zauber wird gebrochen.	Klinge des Kriegers [17]
Zaubersprüche speichern (F)[19507] R: B / D: 1h/St Erzeugt einen Zauberspruch-Pool, auf den der Heilige Champion zurückgreifen kann, um diese Zauber in Zeiten der Not zu wirken. Dadurch kann ein Kämpfer diese Zauber einsetzen, ohne selbst ein Zaubernder zu sein. Die maximal gespeicherten Zauber entsprechen der halben Stufe des Heiligen Champions. Der Schutzpriester muss seine eigenen Zauber verwenden, um den Pool zu füllen. Wenn der Heilige Champion die verschiedenen Zauber auf dieser Liste wirkt, wird der Zauberspruch-Pool entsprechend aufgebraucht. Wenn der Pool 0 erreicht, kann der Heilige Champion seine Zauber auf dieser Liste nicht mehr wirken, bis der Schutzpriester mehr Zauber gespeichert hat.	Heiliger Champion [10]
Zauberstab (I) aufladen (F)[4725] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann einen Zauberstab (I) aufladen.	Kerzenmagie [4]
Zauberstab (II) aufladen (F)[4729] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann einen Zauberstab (II) aufladen.	Kerzenmagie [8]
Zauberstab (III) aufladen (F)[4733] R: S / D: 24h Der Zaubernde kann einen Zauberstab (III) aufladen.	Kerzenmagie [12]
Zauberstab aufladen I[15890] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden einen Zauber in einer Zauberrute wieder aufzuladen (ohne den eigentlichen Spruch neu einbetten zu müssen).	Grundmagie einbetten [4] und Runen / Siegel einbetten [8]
Zauberstab aufladen II[15894] R: S / D: 24h Wie Zauberstab laden I, nur das Zauberstöcke aufgeladen werden können.	Grundmagie einbetten [8] und Runen / Siegel einbetten [12]
Zauberstab I[15996] R: S / D: 24h Erlaubt dem Zaubernden, einen Zauberstab (1,5m) herzustellen.	Organisches bearbeiten [5]
Zauberstab I laden[15979] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden eine Zauberrute der Mental- oder Göttermagie herzustellen.	Mental- & Göttermagie einbetten [5]
Zauberstab II[16000] R: S / D: 24h Wie Zauberstab I, außer dass eine Zauberrute (75cm) hergestellt werden kann.	Organisches bearbeiten [10]
Zauberstab II laden[15983] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden eine Zauberrute der Mental- oder Göttermagie herzustellen.	Mental- & Göttermagie einbetten [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zauberstab III[16003] R: S / D: 24h Wie Zauberstab I, außer dass ein Stab (30cm) hergestellt werden kann.	Organisches bearbeiten [15]
Zauberstab III laden[15988] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zaubernden einen Zauberstab der Mental- oder Göttermagie herzustellen.	Mental- & Göttermagie einbetten [20]
Zauberstab III laden[15898] R: S / D: 24h Wie Zauberstab aufladen I, nur das Zauberstäbe aufgeladen werden können.	Grundmagie einbetten [12] und Runen / Siegel einbetten [16]
Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: - Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.	Ahnung [15]
Zaubervorahnung *[15452] R: 30m / D: - Wie Vorahnung I, jedoch werden bei einer Zauberaktion der zu wirkende Zauber und das Ziel bekannt gegeben.	Visionen der Zukunft [9] und Visionen [14]
Zauberwissen (F)[3553] R: V / D: V Wenn dieser Zauber zusammen mit einem übertragen-Zauber benutzt wird, kann der Zaubernde ein Ziel wählen (Zauberwirkungsort ist nicht mehr zufällig).	Kristallvisionen [25]
Zeichen (M)[4905] R: 6m / D: C / WW:-50 Der Zaubernde kann dem Ziel durch Zeichensprache einfache Konzepte mitteilen (ja, nein, Hunger, auf Wiedersehen, usw.); dem Ziel wird es so erscheinen, als ob der Zaubernde seine Sprache spreche.	Verkleidungen [4]
Zeichen der Angst (F)[4116] R: B / D: s.o. / WW:-20 Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.	Runen [13]
Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: B / D: bis Auslösen / WW:-20 Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zaubernde): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.	Runen [11]
Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: B / D: s.o. / WW:-20 Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.	Runen [17]
Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: B / D: s.o. / WW:-20 Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.	Runen [19]
Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: B / D: s.o. / WW:-20 Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.	Runen [15]
Zeichen des Untergangs (M)[14012] R: 3m / D: P Das Ziel erhält ein Brandmal auf der Stirn oder Wange. Dies ist ein sichtbares Zeichen für die Unzufriedenheit der Zaubernden mit dem Ziel. Nach Erhalt des Zeichens meidet die Bevölkerung das Ziel aus Angst, als jemand gebrandmarkt zu werden, der mit den Gezeichneten in Verbindung steht und möglicherweise den Zorn des Zaubernden auf sich zieht. Das Zeichen ist normalerweise das Familienwappen des Zaubernden.	Böses Auge [6]
Zeichen einschreiben[14418] R: B / D: V Wie jeder einzelne Zeichen Zauber auf der Zauberliste Runen.	Symbole einbetten [25]
Zeichenwache (150km/St) (U)[14946] R: 150km/St / D: C Wie Zeichenwache (15km/St), außer dass die Reichweite 150km pro Stufe beträgt.	Zeichen der Macht [25]
Zeichenwache (15km/St) (U)[14937] R: 15km/St / D: C Der Blick- und Hörpunkt des Zaubernden kann zu jedem seiner Beobachtungszeichen innerhalb der Reichweite verschoben werden. Der Blick des Zaubernden kann sich um den Punkt des Beobachtungszeichens drehen (außer dass er nicht rückwärts durch die Oberfläche des Zeichens sehen kann, wenn diese undurchsichtig ist).	Zeichen der Macht [12]
Zeichnen[27014] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, die Grundrisse eines Gebäudes fehlerfrei zu zeichnen. Die Zeit, die normalerweise für die Erstellung dieser Pläne benötigt wird, wird halbiert.	Bauwerke [2]
Zeitauslöser (U)[3939] R: S / D: C Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber zu einer bestimmten Zeit ausgelöst.	Zauber auslösen [7]
Zeitlicher Fluch (F)[19455] R: 30m / D: P Die Wirkungsdauer der Zauber des Ziels wird halbiert.	Dunkle Flüche [15]
Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: - Der Zaubernde findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.	Gesetz der Spuren [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zeitweilige Kopie (F)[3843] R: B / D: 1min/St Der Zaubernde kopiert exakt ein max. 0,03m³ großes, nichtlebendes, nichtmagisches Objekt kopieren.	Wege des Kopierens [10]
Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St Befähigt den Zaubernden für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.	Verstand schützen [30]
Zeitweilige Verzauberung (F *)[4484] R: 3m / D: 1KR/St Wie kleine zeitweilige Veränderung, erschafft aber Waffen mit einem Bonus +1 pro Stufe. Ein Zaubernder der 30. Stufe könnte also ein Kriegsbeil +30 erschaffen.	Waffen meistern [30]
Zeitweiliger Gebrauch (F)[3486] R: S / D: 10min/St Der Zaubernde kann seine magische Ausstrahlung zeitweise ändern, so daß er magische Gegenstände benutzen kann, die normalerweise nur von anderen Zaubernden (Quelle, Zunft) benutzt werden können.	Gesetz der Magie [20]
Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.	Meister der Wahrnehmung [9]
Zeitzünder (PF)[28178] R: B / D: 1KR/St Durch das Wirken dieses Zaubers unmittelbar vor einem Sprengstoff aktivieren Zauber kann der Zaubernde die Detonation um bis zu eine Runde pro Stufe verzögern. Ein Zaubernder der Stufe 15 hätte beispielsweise bis zu 15 KR Zeit, um sich aus der Explosionszone zu entfernen, anstatt der üblichen einen Runde.	Sprengstoffe [11]
Zellteilung kontrollieren (F)[16254] R: B / D: 1Tag/St Der Zaubernde ist in der Lage, die Mutation bei der Zellteilung eines Ziels entweder zu verhindern oder zu verstärken. So kann der Zaubernde die DNA "rein" halten (ohne Mutation) oder sie mit Mutationen verunreinigen. Entscheidet sich der Zaubernde 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).	Wege der Genetik [14]
Zerbrechen (F)[5539] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann jedes Material an irgendeiner Stelle in zwei Teile brechen.	Wege des Zerreißens [9]
Zerbrechender Treffer (U *)[5396] R: S / D: V Nach dieser Attacke muß die Waffe des Gegners einen Bruchfaktorprobe machen.	Meister des waffenlosen Kampfes [17]
Zerdrücken (F)[5547] R: 3m/St / D: P Verursacht einen kritischen Treffer durch stumpfe Waffen auf ein Objekt. Je nach Objekt hat dieser Spruch unterschiedliche Auswirkungen (z.B. wird ein Glas zerschmettert, ein Schild eingedrückt u.ä.).	Wege des Zerreißens [17]
Zerfalle (F)[14914] R: 3m / D: P Verwandelt einen beliebigen anorganischen Gegenstand in feines Pulver. Das Gesamtvolumen des Gegenstands darf 300 Liter nicht überschreiten.	Worte der Macht [9]
Zerreißen (F)[5534] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann jedes zerreißende Material (Seil, Stahlkabel, Bogensehnen, usw.) zerreißen lassen.	Wege des Zerreißens [4]
Zerrung (F)[5437] R: 30m / D: P Ein zufälliger Teil eines zufälligen Gliedes wird gezerrt. Wenn es Teil eines Beines ist: Bewegungsweite -25%, Kampf -10, Ist es Teil eines Arms: Kampf -20.	Fleisch zerstören [1]
Zerrung behandeln (H S)[6433] R: S / D: P Heiler kann eine Zerrung heilen.	Wege der Muskeln [1]
Zerrung behandeln (H)[5855] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Zerrung heilen.	Gesetz der Muskeln [3]
Zerrung heilen (H)[7972] R: B / D: P Der Zaubernde kann eine Zerrung heilen. 1h Anwendung benötigt.	Muskeln beherrschen [1]
Zerschmettern (F)[5536] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann splitterndes Material (Glas, Ton, gefrorener Stahl, usw.) splittern lassen. Objekt wird kleine Teile zerfallen.	Wege des Zerreißens [6]
Zerschmettern (F)[5428] R: 30m / D: P Kann ein anorganisches Objekt bis 0,03m³ Größe zerschmettern. Alle innerhalb 1,5m Umkreis erhalten einen Kritischen Treffer `A` durch Aufprall, und derjenige, der das Objekt hält einen kritischen Treffer `C`.	Festes zerstören [11] und Erdmeister [18]
Zerschmettern (F)[5208] R: 3m / D: - Läßt jedes nichtmetallische, unbelebte Objekt bis zu 0,03m³ Größe zerschmettern, Alle in 1,5m Umkreis bekommen einen krit. Treffer durch Aufprall `A`, derjenige, der das Objekt gehalten hat, einen der Kategorie `C`.	Festes verändern [13]
Zerschmettern (F)[4615] R: 3m / D: P Wie Anorganisches zu Staub, nur wird das Teil in kleine Splitter gespalten. Alle in 2 m Umkreis bekommen einen krit. Treffer "A" durch Aufprall, der Halter einen kritischen Treffer "C" durch Aufprall.	Materie zerstören [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zerschmetternde Attacke (U)[7824] R: S / D: 1KR/St Dieser Zauber kann (muß nicht) eine KR vor einem Kampf-Zauber dieser Liste gesprochen werden. Die Attacke wird normal ausgeführt und dann wird herausgefunden, was getroffen wurde: Wenn der Schlag fehlging, passiert nichts, wenn er pariert wurde, so wurde das parierende Objekt getroffen. Wenn ein kritischer Treffer erzielt wurde, so wurde die entsprechende Stelle getroffen. Ansonsten wird ausgewürfelt, was getroffen wurde: 1-20: Waffe, 21-60: Schild (oder Arm, wenn kein Schild), 61-80: Arm, 81-00: Bein. Was immer getroffen wurde, muß einen Widerstandswurf machen, oder es zerbricht. Wenn eine nichtgerüstete Stelle am Körper getroffen wurde, so betrifft es die Knochen an dieser Stelle (WW oder zerbrechen).	Kampf [13]
Zersplittern (F)[7498] R: 3m / D: - Läßt ein unbelebtes, nichtmetallisches Objekt bis 0,03m3 Größe zersplittern, Jeder innerhalb 1,5m Umkreis bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, derjenige, der das Objekt hält, einen kritischen Treffer `C` durch Aufprall.	Geräusche kontrollieren [13]
Zersplittern (F)[5541] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann jedes splitternde Material (Holz, Knochen, usw.) splittern lassen. Objekt ist total kaputt, nutzlos. Wesen bekommen hierdurch einen komplizierten Bruch.	Wege des Zerreißens [11]
Zerspringe (F)[14917] R: 30m / D: - Kann einen anorganischen Gegenstand mit bis zu 300l Volumen explosionsartig zerspringen lassen. Alle innerhalb eines Radius von 1,5m erleiden einen kritischen Treffer A durch Aufprall, der Halter erleidet einen entsprechenden kritischen Treffer C.	Worte der Macht [12]
Zerstäube (F)[14909] R: 3m / D: P Der Zaubernde kann Stein, Erde oder Holz in feinen, trockenen Staub verwandeln. Die Menge, die der Zaubernde verwandeln kann, hängt von der Stufe ab, auf der er den Zauber wirkt (4 = 300 Liter, 9 = 3.000 Liter, 14 = 30.000 Liter, 25 = 3.000 Liter pro Stufe).	Worte der Macht [4]
Zerstäuben (F)[5552] R: 3m/St / D: P Zerstäubt bis 0,3 m³ Material pro Stufe des Zaubernden in ein feines Pulver. Ein betroffenes Ziel verwandelt sich in ein (sterbendes?) Häufchen Asche (die sich gut zum kompostieren eignet!).	Wege des Zerreißens [30]
Zerstäuben (F)[3672] R: B / D: P Der Zaubernde ändert die negative Polarität eines Objektes (max. 0,03 m³ pro Stufe) zu positiver Polarität. Dadurch wird das Objekt in viele kleine Stäubchen zerlegt.	Magnetische Wege [50]
Zerstörung (F)[19476] R: 3m/St / D: P Verursacht beim Ziel 1 Nervenschaden. Der Schaden entspricht der Stufe des Zaubernden. Je nach Nerv kann die Funktion von Gliedmaßen, Organen oder sogar des Gehirns beeinträchtigt sein. Die Schadensstelle ist zufällig.	Wege der Grausamkeit [14]
Zerstreuen (F)[27826] R: Knoten / D: 1h/St Der Zaubernde kann den Erdknoten vollständig zerstreuen und ihn für eine Anzahl von Stunden, die seiner Stufe entspricht, unbrauchbar machen. Wenn der Knoten versiegelt ist, kann nur der Zaubernde, der ihn versiegelt hat, ihn zerstreuen. Zerstreuen löscht alle Manipulationen am Nexus.	Erdknoten meisten [50]
Zertrennen (F)[5548] R: 3m/St / D: P Verursacht einen kritischen Treffer durch Zerstörung (zufällige Schwere)auf ein Objekt. Objekt wird in eine zufällige Anzahl Einzelteile zerlegt.	Wege des Zerreißens [18]
Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Der Zaubernde kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [6]
Ziegel herstellen[27024] R: 3m / D: P Der Zaubernde lässt die entsprechenden Materialien (z. B. Lehm, Stroh, Splitt usw.) zu Ziegeln beliebiger Größe werden. Diese Ziegel sind so zu behandeln, als wären sie vollständig gebrannt worden. Die Menge des Materials, das der Zaubernde in Ziegelsteine verwandeln kann, beträgt 9 kg pro Stufe. Dieser Vorgang dauert 1 Runde pro 9 kg Ziegelsteine.	Bauwerke [7]
Ziehen (F)[5542] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann ein Objekt oder Ziel mit einer Kraft von 5 Kilo pro Stufe zu sich hinziehen. Je nach Verankerung, Masse und Gewicht werden die Objekte unterschiedlich stark herangezogen. Wesen werden um 0,3 m pro Stufe herangezogen, oder bekommen -2% pro Stufe auf ihre nächste Aktion durch Gleichgewichtsverlust.	Wege des Zerreißens [12]
Ziel (F)[8319] R: 3mR/St / D: 10min/St Erschafft bis zu Stufe Ziele, die sich nach Belieben des Zaubernden bewegen und durch die Berührung von Waffen zerstört werden. Großartig für Waffenpraxis.	Gesetz der Unterhaltung [11]
Ziel ändern[27286] R: 3m/St / D: P Der Zaubernde kann das Ziel eines bereits bestehenden Tores ändern. Die Änderung des Ziels kann zu einem beliebigen Ort erfolgen, den der Zaubernde als Standort gespeichert hat.	Arkanes Tor [13]
Ziel verfehlen organisch (F*)[16199] R: S / D: - Wie Organisches reflektieren, außer dass das Geschoss automatisch sein Ziel verfehlt.	Schutz der Natur [13]
Zielen (FM)[4032] R: B / D: 1KR (C) Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seinen Pool addieren. Der Zaubernde muss sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.	Fähigkeiten der Grundmagie [10]
Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: - Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.	Wege des Schutzes [10] , Schilde beherrschen [10] und Kampf verbessern [10]
Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: - Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.	Wege des Schutzes [15] , Kampf verbessern [15] und Schilde beherrschen [15]
Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: - Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.	Schilde beherrschen [19] und Kampf verbessern [20]
Zögern (F)[19443] R: 30m / D: P Das Ziel benötigt eine zusätzliche Runde, um seine Waffen bereit zu machen.	Dunkle Flüche [3]
Zögern (M)[7738] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel zögert in einer nicht defensiven Aktion, -50 auf Initiative, Attacke halbiert sich.	Geistige Attacke [2]
Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: - Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.	Festes manipulieren [13]
Zu Staub zerfallen lassen (F)[7501] R: 30m / D: - Wie Risse vergrößern, nur zerfällt das Material mit Rissen zu Staub.	Geräusche kontrollieren [20]
Zufälliger Effekt (F)[3473] R: V / D: V Der Zaubernde spricht diesen Zauber und erhält einen Zauber irgendeiner Liste (zufällig!), der Stufe 1 bis 20, den er nicht mehr stoppen kann. Er weiß jedoch, welcher Zauber es war.	Gesetz der Magie [9]
Zuflucht (F)[28006] R: S / D: V Der Zaubernde wird vollständig aus der Realität entfernt. Er existiert in einer persönlichen Leere. Nichts kann den Zaubernden erreichen, solange er so getrennt ist. Diese Trennung besteht so lange, wie der Zaubernde es beim Wirken des Zaubers wünscht (auf Wunsch auch dauerhaft). Diese persönliche Leere hat keine Dimensionen, und der Zaubernde ist zu keinen Handlungen fähig (außer magischen oder mentalen). Der Zaubernde kann an jeden Ort gehen, den er zuvor gesehen hat. Der Zaubernde kann so lange bleiben, wie er möchte.	Überlebenshilfe der Ebenen [19]
Zugang einrichten (I)[14111] R: B / D: V Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, einen Zugang in einer falschen Hellseherei einzurichten, von wo aus das wahre Ziel gefunden werden kann. Dabei muss es sich um ein Objekt in der falschen Hellseherei handeln, das sich bei intensiver und genauer Betrachtung öffnet und einen Tunnel offenbart, der zur ursprünglichen Vision führt. Pro Hellseherei kann nur ein Zugriffsversuch unternommen werden, und ohne den Einsatz eines Zugang lokalisieren-Zaubers beträgt die Chance des Hellsehers, den richtigen Zugriff zu finden, nur 1 % pro Stufe. Dieser Zauber hält so lange an wie die falsche Hellseherei.	Wächter der Wahrsagerei [11] und Wächter der Hellsicht [11]
Zugang lokalisieren (I*)[14115] R: S / D: - Dieser Zauber ermöglicht es einem Zaubernden, den Zugang (falls vorhanden) zu einem Ziel zu lokalisieren, nachdem er festgestellt hat, dass ein Gefälschtes Hellsehen betrachtet wird. Dieser Zauber kann nur einmal pro Gefälschtes Hellsehen gewirkt werden.	Wächter der Wahrsagerei [15] und Wächter der Hellsicht [15]
Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde versiegelt ein Gebiet gegen alles. Der Zaubernde kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.	Barrieren [50]
Zugang zu Beherrschten (F)[7678] R: V / D: 10min/St Der Zaubernde hat Zugriff auf die Energie und Zauberfähigkeiten eines gespeicherten Beherrschten.	Wege der Beherrschten [12]
Zügel (F)[8057] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann ein Reittier ohne Zügel lenken, als hätte er welche.	Wege der Tierhaltung [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zuggestell (F)[8202] R: B / D: 1h/St Erschafft ein Zuggestell aus magischer Energie, mit dem der Zaubernde bis zu 50 Kg pro Stufe von einem Tier ziehen lassen kann, bei halber Grundgeschwindigkeit des Tiers.	Gesetz des Packens [10]
Zuhören (I *)[3354] R: B / D: C Der Zaubernde kann den Wörtern / Bildern im Geist eines anderen lauschen. Ziel muß sich auf die entsprechenden Worte konzentrieren, willig sein und Körperkontakt zum Zaubernden haben.	Kommunikation [4]
Zunft ändern (P c ?)[5257] R: S / D: C Wie Geistige Art ändern, aber eine Zunft kann vorgetäuscht werden.	Mystischer Wechsel [7] , Houris Veränderungen [7] und Tarnung meistern [7]
Zunft einordnen (I *)[3468] R: 3m/St / D: - Der Zaubernde kann die Zunftzugehörigkeit eines Zaubers bestimmen.	Gesetz der Magie [3]
Zunft verschleiern (P)[4889] R: 3m / D: 10min/St Wie Rasse verschleiern, es kann jedoch eine andere Zunft vorgetäuscht werden.	Sinne des Verstandes formen [6]
Zunft vortäuschen (P c)[6589] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, aber die Zunft des Zaubernden wird verändert.	Phantomgesicht [5] und Verstand meistern [9]
Zunft wechseln (F)[3482] R: S / D: V Der nächste Zauber des Zaubernden scheint von einer anderen Zunft seiner Quelle der Macht zu stammen.	Gesetz der Magie [16]
Zungenfessel (F*)[19426] R: 3m / D: - Der Zaubernde kann aus seinem Mund ein 1m langes, zungenartiges Projektil ausspucken, das einen Festhalten Angriff ausführt (Pool wie bei Stachel), indem es sich um die Gliedmaßen, den Kopf usw. des Ziels wickelt. Der Zaubernde kann pro drei Stufen, die er hat, eine Zungenfessel ausspucken, aber alle müssen in derselben Runde ausgespuckt werden.	Üble Veränderungen II [8]
Zurechtrücken (F)[8201] R: B / D: - Der Zaubernde kann Objekte in einem Gepäckstück verrücken, um leicht an etwas unten liegendes heranzukommen, ohne die anderen Objekte zu stören.	Gesetz des Packens [9]
Zurückgeben I (F)[3558] R: B / D: P Verändert einen Eigenschaftswert des Ziels um 1 pro 3 Stufen des Zaubernden zurück in Richtung des ursprünglichen Wertes. Verändert nur Eigenschaften, die durch Magie, Gift oder Krankheit verändert wurden, nicht altersbedingte Erscheinungen. Ein Eigenschaftswert kann nur einmal nach einem Verlust wieder angehoben werden, und maximal bis Stufe Tage nach dem Verlust.	Kurzzeitige Veränderungen [3]
Zurückgeben II (F)[3562] R: B / D: P Wie Zurückgeben I, aber es können 2 Punkte pro 3 Stufen übertragen werden, und 2 Eigenschaften gleichzeitig.	Kurzzeitige Veränderungen [7]
Zurückkehrender Bolzen (U *)[3976] R: S / D: 1AT Wenn ein Bolzen des Zaubernden das Ziel verfehlt, während dieser Spruch in Effekt ist (Nach den Modifikationen kommt nichts heraus, bzw. das Ziel ist ausgewichen), so dreht der Bolzen um, und trifft das Ziel von hinten.	Zauber formen [14]
Zusammentreiben (F)[8069] R: 30m/St / D: 1h/St Der Zaubernde kann sowohl eine Herde in eine bestimmte Richtung treiben (± 5°), als auch Stufe verstreute Tiere einer Herde zu sich rufen. Alle Tiere müssen einer Art angehören (Kühe, Schafe usw.).	Wege der Tierhaltung [19]
Zusätzlichen Spruch speichern (U)[3992] R: S / D: V Der Zaubernde kann einen zweiten Spruch speichern. Der erste Zauber muß aber zuerst gesprochen werden, wenn kein Gespeicherten Zauber umgehen-Spruch angewendet wird. Wenn der erste Zauber benutzt wird, kann er ganz normal einen anderen Zauber speichern, ohne daß der zweite berührt wird.	Zauber speichern [11]
Zustands Änderung (F)[27482] R: 30m / D: P Wandelt 3m³ Materie um. Der Zaubernde kann den Endzustand der Materie (fest, flüssig oder gasförmig) sowie die Art der Materie kontrollieren, sofern eine Probe verfügbar ist und der Wert des Endmaterials 1 He/g nicht übersteigt. Die Ergebnisse bedürfen der Zustimmung des Spielleiters.	Plasma meistern [16]
Zweifel (M)[14832] R: 30m / D: P Das Ziel entwickelt sehr ernsthafte und beunruhigende Zweifel an einer zuvor akzeptierten Tatsache, Handlung oder Idee.	Befehle [11]
Zweihänder (F *)[4480] R: 3m / D: 1KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Zweihänder.	Waffen meistern [18]
Zweiter Atem (U *)[8105] R: S / D: - Der Zaubernde erhält Stufe Ausdauerpunkte zusätzlich durch diesen Zauber.	Körper meistern [9]
Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P Wie Vertrauter, aber der Zaubernde kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Zaubernde beherrscht.	Gesetz des Vertrauten [11]
Zwiesprache I (I)[16318] R: S / D: C Der Zaubernde erhält, in der Regel von seiner Gottheit, ein „Ja" oder ein „Nein" auf eine Frage zu einem einzigen Thema. Der Zauber kann nur einmal pro Tag eingesetzt werden.	Heilige Vision [10]
Zwiesprache III (I)[16320] R: S / D: C Wie Zwiesprache I, außer dass der Zaubernde Antworten auf drei Fragen erhält.	Heilige Vision [15]
Zwischenspeicher (F*)[15933] R: B / D: P Der Zaubernde kann bis zu 1 Gegenstand pro Stufe als zusätzlichen Speicherplatz für den Zauber „Intangible Storage" nutzen. Der Zaubernde kann die tatsächlichen Fähigkeiten eines entleerten Gegenstands, z. B. einen magischen Bonus oder eine Fähigkeit, im Zielgegenstand speichern. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde pro Anwendung eine bestimmte Fähigkeit speichern, z. B. die Fähigkeit zu fliegen, einen Bonus von +5, die Fähigkeit zur Rückkehr usw. Ziele haben einen Speicherplatz. Die gespeicherten Fähigkeiten sind anfällig für Bannungen, antimagische Effekte usw., als wären sie der tatsächliche Gegenstand, aus dem die ausgewählte Fähigkeit entzogen wurde. Damit der Zaubernde Zugriff auf den Seicherplatz erhält, muss sich das Ziel innerhalb von 3 Metern pro Stufe um den Zaubernden befinden. Die Zielgegenstände dürfen nicht magisch sein.	Meister des Absorbierens [5]