Derwische

(Halbzauberer der Göttermagie) [Dervish, Herkunft: Companion II, Seite 5]

Ein Halbzauberer, der seine Magie durch den Gebrauch ritueller magischer Tänze ausübt. Derwische sind echte Fanatiker, ihre Tänze handeln von Einwirkungen auf den Geist, Fortbewegung, Veränderungen, Bewegungen und Information.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ferntanz Teledance	RCII-78	19	Reisetänze Travelling Dances	RCII-77	17	Tänze der Antworten Communing Dances	RCII-79	16
Tänze der Faszination Fascination Dances	RCII-76	16	Tänze der Veränderung Changing Dances	RCII-78	18	Tödliche Tänze Deadly Dances	RCII-77	17

offene Listen

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

Grundlisten

Ferntanz (Teledance) [RC14178]

1) Tanzvorbereitung "[14150] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Vibration I[14151] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Pyrokinese I[14152] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Telekinesetanz I[14153] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Flug kontrollieren I[14154] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Vibration II[14155] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Pyrokinese II[14156] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Telekinesetanz II[14157] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Flug kontrollieren II[14158] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Vibration IV[14159] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Pyrokinese IV[14160] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Telekinesetanz IV[14161] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Flug kontrollieren III[14162] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahre Vibration[14163] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Große Pyrokinese[14164] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Flug kontrollieren IV[14165] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Telekinesetanz V[14166] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Flug kontrollieren[14167] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Telekinesetanz[14168] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Reisetänze (Travelling Dances) [RC14177]

1) Tanzvorbereitung "[14169] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Laufen[14170] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Reisetanz I[14171] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Verlängerungstanz II[14172] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Schnelligkeit I[14173] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Rennen[14174] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Reisetanz II[14175] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wirbelndes Tor[14176] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Schnelles Rennen[14177] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Verlängerungstanz IV[14178] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Schnelligkeit III[14179] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Reisetanz III[14180] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Verlängerungstanz V[14181] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Reisetanz[14182] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Sprinten[14183] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Schnelligkeit X[14184] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres wirbelndes Tor[14185] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tänze der Antworten (Communing Dances) [RC14179]

1) Tanzvorbereitung "[14186] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tanz der Eingebung I[14187] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Traumtanz I[14188] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tanz der Eingebung III[14189] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tanz der Inbrunst[14190] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Verbindungstanz I[14191] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tanz der Eingebung V[14192] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumtanz III[14193] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tanz der Eingebung X[14194] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tanz der Antwort[14195] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Verbindungstanz II[14196] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahrer Tanz der Inbrunst[14197] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Tanz der Antwort[14198] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahrer Tanz der Eingebung[14199] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Verbindungstanz[14200] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Tanz der großen Antwort[14201] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tänze der Faszination (Fascination Dances) [RC14176]

1) Tanz der Beruhigung[14202] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Tanz des Haltens[14203] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Rhythmus *[14204] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tanz der Faszination III[14205] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tanz des Schlummers[14206] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Tanz der Betörung[14207] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tanz der Faszination V[14208] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Tanz der Angst[14209] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tanz des Vergessens[14210] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Musik *[14211] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tanz der Panik[14212] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Tanz der Faszination VII[14213] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tanz der Bezauberung[14214] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tanz der Faszination X[14215] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Tanz der Bindung[14216] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Tanz d. Faszination[14217] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tänze der Veränderung (Changing Dances) [RC 1478]

1) Tanzvorbereitung "[14218] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Schrumpfender Schritt[14219] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Analysieren[14220] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Wachsender Schritt[14221] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gesicht verändern[14222] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Flüssigkeiten aufnehmen "[14223] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Schrumpfender Wirbel[14224] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Körper verändern[14225] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Festes aufnehmen "[14226] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wachsender Wirbel[14227] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wirbel der Veränderung[14228] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Wirbel d. wahren Veränderung[14229] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Gas aufnehmen[14230] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wirbelnde Veränderungen[14231] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tanz der Verschmelzung[14232] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wirbelndes Verschmelzen[14233] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Aufnehmen[14234] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre wirbelnde Veränderung[14235] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tödliche Tänze (Deadly Dances) [RC 1477]

1) Tanzvorbereitung "[14236] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Berührung des Schmerzes I*[14237] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tödlicher Tanz I "[14238] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Tanz des Verschwimmens *[14239] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tanz der Benommenheit *[14240] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Berührung des Schmerzes II*[14241] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tödlicher Tanz II "[14242] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Berührung des Schmerzes III*[14243] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wirbelnder Tod[14244] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Berührung des Schlafs[14245] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tödlicher Tanz III "[14246] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Berührung d. Schmerzes IV*[14247] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Berührung der Lähmung[14248] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tödlicher Tanz V "[14249] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Berühr. d. Schmerzes[14250] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Tödlicher Tanz "[14251] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Berührung des Todes[14252] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SI38]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Leben entdecken (P c)[5582] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Leben.
5) Flüche entdecken (P c)[5584] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Flüche.
6) Untote entdecken (P c)[5585] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, entdeckt aber die Anwesenheit von Untoten.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Leben einordnen (P c)[5587] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, ordnet aber ein lebendes Wesen ein: bestimmt Rasse, Alter und momentane Gesundheit.
9) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
10) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Gift analysieren (P c)[5590] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Göttermagie entdecken, gibt aber eine Analyse jeden Giftes auf einem Gegenstand oder in einer Person.
13) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
17) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Lokalisieren (P)[5594] R: 100m / D: 1min/St
    Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Objekt, oder einem bekannten / detailliert beschriebenem Platz an.
20) Flüche analysieren (P c)[5595] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, nur wird ein Fluch nach ungefährer Stufe, Effekt und benötigtem Heilungsvorgang untersucht.
25) Leben Analysieren (P c)[5596] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Leben einordnen, mit zusätzlich Zunft, Gesinnung u. a. sachdienlichen Hinweisen.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Wahres Lokalisieren (P)[5598] R: 1.5Km/St / D: 1min/St
    Wie Lokalisieren mit Reichweite 1.5 Km/Stufe.

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

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

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

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

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

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

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

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

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

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

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

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

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

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW671]

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