Handwerker-Göttermagie

(Halbzauberer der Göttermagie) [Crafter (Channeling), Herkunft: Companion III, Seite 9]

Der Handwerker ist ein Halbzauberer der sich mit der Erschaffung von Gebäuden und Gegenständen beschäftigt. Sie unterscheiden sich von den normalen Handwerkern dadurch, dass sie Zauber verwenden können, um ihr Handwerk zu perfektionieren. Die meisten Handwerker ziehen niemals auf Abenteuer aus, da sie zufrieden sind mit ihren langweiligen Handwerkerleben.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Gesetz des Forschens Delving Law	RCI-40	18	Wege des Bauens Constructing Ways	RCI-40	18	Wege des Schätzens Mannish Ways	RCI-40	18
Wissen über Holz Wood Shaping	RCII-84	26	Wissen über Metall Metal Lore	RCII-83	26	Wissen über Stein Stone Lore	RCII-83	26

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

Gesetz des Forschens (Delving Law) [RC140]

1) Licht analysieren[14364] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Text analysieren[14365] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Erde analysieren[14366] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Luft analysieren[14367] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wasser analysieren[14368] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Text analysieren II[14369] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Zauber fühlen[14370] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kälte analysieren[14371] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Feuer analysieren[14372] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Erforschen[14373] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zauber analysieren[14374] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tod analysieren[14375] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Text analysieren III[14376] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Magie analysieren[14377] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tod erforschen[14378] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Analyse[14379] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Analyse[14380] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Magie analysieren[14381] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Bauens (Constructing Ways) [RC140]

1) Holz bearbeiten[14421] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eisen bearbeiten[14422] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kleidung bearbeiten[14423] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stahl bearbeiten I[14424] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stein bearbeiten[14425] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Normale Metalle bearbeiten[14426] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Legierungen bearbeiten[14427] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Organisches bearbeiten[14428] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Stahl bearbeiten II[14429] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stahl herstellen[14430] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Juwelen bearbeiten[14431] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Legierungen bearbeiten III[14432] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Legierungen herstellen[14433] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mithril bearbeiten IV[14434] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Slarium bearbeiten V[14435] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres org. bearbeiten[14436] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Arnikum bearbeiten VI[14437] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Magisches Holz bearbeiten[14438] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RC140]

1) Gewichte schätzen[14439] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Länge schätzen[14440] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Wissen über Schlösser[14441] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Volumen schätzen[14442] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wissen über Fallen[14443] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Entfernungen schätzen[14444] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Mechanismus entdecken[14445] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahres Volumen schätzen[14446] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Maße schätzen[14447] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Mechanismus analysieren[14448] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Blindes Entfernungen schätzen[14449] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dicke / Tiefe schätzen[14450] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Analyse[14451] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Masse analysieren[14452] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tiefenprobe[14453] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Analyse[14454] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Maße meistern[14455] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Maße meistern[14456] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCI184]

1) Holz analysieren (I)[3858] R: B / D: -
Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.
2) 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.
3) Holz formen (F)[3860] R: S / D: C
Der Magier 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.
4) 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.
5) Holzsicht (U)[3862] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.
6) 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.
7) Über Äste gehen (F)[3864] R: 3m / D: 1min/St
Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.
8) Schnelles Wachstum (F)[3865] R: 3m / D: 1min/St
Der Magier verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.
9) 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.
10) 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.
11) Holzsprache (I)[3868] R: 3m / D: 1min/St
Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).
12) Holz kontrollieren I (M)[3869] R: 30m / D: 1min/St
Der Magier kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Magier kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).
13) Bogen brechen (F)[3870] R: 30m / D: -
Der Magier kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.
14) Wahrer Holzwall (E)[3871] R: 15m / D: P
Wie Holzwall, ist aber permanent.
15) 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.
16) Holz kontrollieren III (M)[3873] R: 30m / D: 1min/St
Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.
17) 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.
18) Baumtür III (F)[3875] R: 3m / D: -
Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.
19) Holz kontrollieren V (M)[3876] R: 30m / D: 1min/St
Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.
20) 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.
25) Stab der Macht (F)[3878] R: B / D: P
Der Magier 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 Magier ihn mit Grundmagie `beleben`. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteuerpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Magier 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 Magier für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.
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.
35) Wahre Baumtür (F)[3880] R: 3m / D: -
Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.
40) Wahres Holz kontrollieren (M)[3881] R: 30m / D: 1min/St
Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.
45) 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.
50) Holz formen meistern (F)[3883] R: V / D: 1KR/St
Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wissen über Metall (Metal Lore) [RCI183]

1) Metall analysieren (I)[3884] R: B / D: -
Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.
2) 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.
3) Metall schärfen I (F)[3886] R: B / D: 24h
Der Magier schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.
4) Metall lokalisieren (P)[3887] R: 3m/St / D: 1min/St
Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallerzader in Reichweite an.
5) Metall verbiegen (F)[3888] R: 30m / D: P
Magier kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.
6) Metallbolzen (E)[3889] R: 30m / D: -
Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Magiers. 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.
7) 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.
8) 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.
9) Wahres Rosten (F)[3892] R: 0 / D: C
Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Magier beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro Minute.
10) Wahres Metall verbiegen (F)[3893] R: 30m / D: P
Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.
11) Metallbolzen (100m) (E)[3894] R: 100m / D: -
Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.
12) Metall schärfen V (F)[3895] R: B / D: 24h
Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.
13) Metallsprache (I)[3896] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenem Objekt unterhalten.
14) Wahrer Metallwall (E)[3897] R: 30m / D: P
Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.
15) 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.
16) Metallbolzen (150m) (E)[3899] R: 150m / D: -
Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.
17) Metall zerschmettern (F)[3900] R: 30m / D: -
Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.
18) Wahres Metall schärfen (F)[3901] R: B / D: 24h
Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Magiers.
19) Triade der Metallbolzen (E)[3902] R: 30m / D: -
Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.
20) Metall desintegrieren (F)[3903] R: 30m / D: P
Desintegriert 0,03 m3 pro Stufe Metall
25) Metallsicht (I)[3904] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.
30) Eckenmetallbolzen (E)[3905] R: 100m / D: -
Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.
35) Wahres Metallfeuer (F)[3906] R: 30m / D: 1min/St
Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.
40) Verfolgender Metallbolzen (E)[3907] R: 100m / D: -
Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.
45) Metallsturm (E)[3908] R: 1 / 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.
50) Metall meistern (F)[3909] R: V / D: 1KR/St
Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wissen über Stein (Stone Lore) [RC183]

1) Stein analysieren (I)[3910] R: B / D: -
Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
2) Stein zerpulvern I (R) (F)[3911] R: 30m / D: P
Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.
3) 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.
4) Stein formen (F)[3913] R: B / D: C
Der Magier 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.
5) 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.
6) Stein zu Erde (R) (F)[3915] R: 30m / D: P
Der Magier kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.
7) 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.
8) Über Stein rennen (F)[3917] R: 3m / D: 1min/St
Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.
9) Stein zerpulvern II (R) (F)[3918] R: 30m / D: P
Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.
10) Steintür (F)[3919] R: B / D: P
Erschafft einen Durch-gang durch Stein mit den Maßen 1 x 2 x 0,3 m.
11) Stein zerschmettern (F)[3920] R: 3m / D: -
Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.
12) Stein desintegrieren (F)[3921] R: 30m / D: P
Desintegriert 3m3 Stein.
13) Wahrer Steinwall (E)[3922] R: 30m / D: P
Wie Steinwall, ist aber permanent.
14) Risse erzeugen (F)[3923] R: 30m / D: P
Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.
15) Steinsprache (I)[3924] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.
16) Stein zu Schlamm (R) (F)[3925] R: 30m / D: P
Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.
17) Stein zerpulvern III (R) (F)[3926] R: 30m / D: P
Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
18) Wahre Steintür (F)[3927] R: B / D: P
Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.
19) Wahres Stein formen (F)[3928] R: B / D: C
Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
20) Steinsicht (U)[3929] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.
25) Erdbeben (F)[3930] R: 30m/St / D: 1 KR
Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Beträgt ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
30) Steintunnel (F)[3931] R: B / D: 1min/St
Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.
35) 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 Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
40) Schweres Erdbeben (F)[3933] R: B / D: V
Der Magier 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
45) 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.
50) Wahres Steintunnel formen (F)[3935] R: B / D: P
Wie Wahrer Steintunnel, aber der Magier kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

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

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

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

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

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

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

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

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

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

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

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

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

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

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