

## Waldläufer

(Halbzauberer der Göttermagie) [Ranger, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Waldläufer verbinden die Göttermagie mit der Waffenkunst. Ihre Sprüche helfen beim Überleben in der Wildnis und der Manipulation der Elemente (Wetter).

### Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Innerer Schutz Inner Walls	SL-57 17	Pfade beherrschen Path Mastery	SL-58 19	Verkleidungen der Natur Nature's Guises	SL-59 16
Wege der Bewegungen Moving Ways	SL-57 19	Wege der Natur Nature's Ways	SL-58 19		

### 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

## Innerer Schutz (Inner Walls) [S157]

- 1) Hitze widerstehen (D \*) [6963] R: S / D: 1min/St  
Magier ist gegen jede natürliche Hitze bis 100 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Hitze, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Feuer und Hitze.
- 2) Kälte widerstehen (D \*) [6964] R: S / D: 1min/St  
Magier ist gegen jede natürliche Kälte bis -30 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Kälte, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Kälte und Eis.
- 3) Widerstehen I (D) [6965] R: S / D: 1min/St  
Magier bekommt einen Bonus von 5 auf Widerstandswürfe und Ausweichen (Pool).
- 4) Segnen I (D) [6966] R: S / D: 1min/St  
Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Ausweichen (Pool) und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)
- 5) Gebet I (D) [6967] R: S / D: 1min/St  
Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Widerstandswürfe und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)
- 7) Sterilisation (F) [6968] R: T / D: -  
Magier kann 0,03m<sup>3</sup> eines festen oder flüssigen Stoffes sterilisieren, betrifft jedoch keine inaktiven Gifte oder Lebewesen, die größer als 0,5cm sind.
- 8) Widerstehen II (D) [6969] R: S / D: 1min/St  
Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 10.
- 9) Segnen II (D) [6970] R: S / D: 1min/St  
Wie Segnen I, aber der Bonus ist 10.
- 10) Gebet II (D) [6971] R: S / D: 1min/St  
Wie Gebet I, aber der Bonus ist 10.
- 11) Elementenschutz (D) [6972] R: S / D: 1min/St  
Wie Hitze widerstehen und Kälte widerstehen, schützt aber gegen alle natürlichen Temperaturen.
- 13) Widerstehen III (D) [6973] R: S / D: 1min/St  
Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 15.
- 14) Segnen III (D) [6974] R: S / D: 1min/St  
Wie Segnen I, aber der Bonus ist 15.
- 15) Gebet III (D) [6975] R: S / D: 1min/St  
Wie Gebet I, aber der Bonus ist 15.
- 20) Krankheiten widerstehen (F) [6976] R: T / D: P  
Erlaubt es dem Ziel, eventuell eine Krankheit abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.
- 25) Flüchen widerstehen (F) [6977] R: T / D: P  
Dieser Spruch darf nur einmal in einer Stufe auf dasselbe Objekt angewendet werden. Für den Fluch wird ein Widerstandswurf gemacht (Stufe des Magiers gegen die Stufe des Fluchs), Wenn der Widerstandswurf nicht klappt, ist der Fluch entfernt.
- 30) Giften widerstehen (F) [6978] R: T / D: P  
Erlaubt es dem Ziel, eventuell die Auswirkungen eines Giftes abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.
- 50) Innere Mauer (D) [6979] R: S / D: 1min/St  
Magier bekommt einen Bonus von 25 auf Ausweichen (Pool), Manöverwürfe und Widerstandswürfe.

## Pfade beherrschen (Path Mastery) [S158]

- 1) Pfadwissen (I) [6944] R: S / D: -  
Magier erfährt Herkunft und das nächste "Ziel" jedes Pfades in 3m Umkreis.
- 2) Nachtsicht (U) [6945] R: S / D: 10min/St  
Magier kann 30m weit bei Nacht sehen, als wäre es Tag. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.
- 3) Spuren lesen (I c) [6946] R: S / D: C  
Magier bekommt einen Bonus von 50 auf sein Talent Spuren lesen.
- 4) Geschichte des Pfades (I) [6947] R: S / D: -  
Magier bekommt einen visuellen Eindruck (Bild) von jedem, der den Weg in den letzten (Stufe Stunden) benutzt hat.
- 5) Pfadfinden (1500m) (I c) [6948] R: 1500m / D: C  
Magier erfährt, wo im Umkreis Wege lang laufen, aber er erfährt nur den nächsten Punkt auf diesem Weg, nicht wo lang der Weg führt. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.
- 6) Wissen über Spuren (I) [6949] R: T / D: -  
Magier erfährt die Herkunft von Spuren und bekommt einen visuellen Eindruck dessen, der sie hinterlassen hat, Bonus von 25, wenn dieses Wesen später verfolgt wird.
- 7) Hinterhalt entdecken (15m) (I) [6950] R: 15m Radius / D: 10min/St  
Erlaubt es dem Magier jede feindlich gesinnte Macht im Umkreis zu entdecken. Gibt die Richtung, aber nicht die Entfernung zu der Gefahr an. Nur außerhalb von Gebäuden anzuwenden.
- 8) Vergangene Bewegungen (I) [6951] R: T / D: -  
Der Magier bekommt einen visuellen und audiellen (Bild und Ton) Eindruck von jedem Wesen, das in 15m Umkreis um ein bestimmtes Objekt entlang gegangen ist (bis 1h / Stufe zuvor).
- 9) Pfadfinden (7,5km) [6952] R: 7,5km / D: C  
Wie oben mit Reichweite 7,5 Km.
- 10) Tiersprache (I) [6953] R: S / D: 1min/St  
Der Magier versteht und "spricht" die Sprache einer Tierart.
- 11) Spuren analysieren (I c) [6954] R: 30m Radius / D: C  
Der Magier bekommt ein Bild von allen Wesen, die Spuren in diesem Gebiet hinterlassen haben, Bonus von 50, wenn eins dieser Wesen später verfolgt wird.
- 12) Pflanzensprache (I) [6955] R: S / D: 1min/St  
Der Magier versteht und "spricht" die Sprache einer Pflanzenart.
- 13) Pfadfinden (30Km) (I c) [6956] R: 30Km / D: C  
Wie oben mit Reichweite 30 Km.
- 14) Hinterhalt entdecken (30m) (I) [6957] R: 30m Radius / D: 10min/St  
Wie oben mit Reichweite 30m.
- 15) Steinsprache (I) [6958] R: S / D: 1min/St  
Der Magier versteht und "spricht" die Sprache eines "Steins".
- 20) Wahres Hinterhalt entdecken (I) [6959] R: 3m R/St / D: 10min/St  
Wie oben mit Reichweite 3m/Stufe.
- 25) Wahrer Pfad (I c) [6960] R: S / D: C  
Erlaubt dem Magier immer den besten Weg zu seinem Ziel zu finden, z.B. kennt er immer den besten Weg nach Havena.
- 30) Wahres Spuren lesen (I c) [6961] R: S / D: C  
Wie Spuren lesen, aber wirkt gegen alle Spuren verstecken-Sprüche außer gegen Wahres Spuren verstecken, und gibt immer einen Bonus von 100 auf Spuren lesen.
- 50) Spuren voraus lesen (I c) [6962] R: 30m Radius / D: C  
Der Magier erfährt den genauen Verlauf der in Frage kommenden Spuren (auch wohin und wie sie verlaufen), wirkt nicht gegen wahres Spuren verstecken.

## Verkleidungen der Natur (Nature's Guises) [S159]

- 1) Chamäleon (F)[6150] R: S / D: 1min/St  
Der Magier kann die Färbung eines organischen Objekts annehmen, das er berührt. In vielen Situationen gibt dies einen Bonus von 10-50 (Meisterentscheid) auf das Talent sich Verstecken und eventuell auf Schleichen.
- 2) Schatten verstärken (F)[6929] R: 30m Radius / D: 10min/St  
Alle Schatten und Dunkelheit im Radius vertiefen sich, was einen Bonus von 25 auf Schleichen und Verstecken gibt. Wenn der Punkt, um den herum sich alles verdunkelt auf einem Objekt / Wesen ist, das sich bewegt, bewegt er sich mit.
- 3) Einfrieren (F c)[6930] R: 3m / D: C  
Bis zu 0,03m<sup>3</sup>/Stufe einer Flüssigkeit können eingefroren werden, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m<sup>3</sup> pro KR. Die Temperatur fällt nicht unter -30 °C.
- 4) Lautlose Bewegungen (F)[6931] R: S / D: 1min/St  
Magier kann sich lautlos bewegen, solange er keinen Laut weiter als 30cm von seinem Körper entfernt verursacht. Gibt häufig einen Bonus von 10-50 auf die Talente sich Verstecken und Schleichen.
- 5) Mantel des Ichs (F c)[6932] R: S / D: C  
Der Magier verschwimmt mit dem Hintergrund. Bonus von 75 auf das Talent sich Verstecken. Der Magier darf sich nicht bewußt bewegen, ohne den Effekt zu zerstören.
- 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) Dunkelheit (F)[6934] R: T / D: 10min/St  
Hüllt die Umgebung 3m um einen Punkt herum in Dunkelheit. Die Dunkelheit bewegt sich mit dem Punkt.
- 8) Schatten (F)[6935] R: S / D: 1h/St  
Der Magier und die Objekte an seiner Person wirken wie Schatten und sind somit in dunklen Gegenden fast unsichtbar. In den meisten Situationen ergibt das einen Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und sich Verstecken.
- 10) Pflanzenfassade (F)[6936] R: S / D: 1min/St  
Der Magier sieht aus wie eine Pflanze. Er verändert sich nicht und riecht und fühlt sich auch nicht anders an, es ist nur eine visuelle Illusion.
- 11) Leere Gedanken (P c)[6937] R: S / D: C  
Solange der Magier sich nicht bewegt, wirken seine Gedanken wie die eines heimischen Tieres. Auch wenn er sich bewegt können seine Gedanken nicht gelesen werden.
- 13) Tierfassade (F)[6938] R: S / D: 1min/St  
Wie Pflanzenfassade, aber der Magier sieht aus wie ein Tier.
- 15) Tiergedanken (P c)[6939] R: S / D: C  
Wie leere Gedanken, aber der Magier kann sich bewegen und seine Gedanken wirken wie die eines Tieres.
- 20) Pflanzenform (F)[6940] R: S / D: 1min/St  
Wie Pflanzenfassade, aber Magier nimmt die Form einer Pflanze an, fühlt sich an wie eine Pflanze und sieht so aus, ändert aber seine Größe nicht.
- 25) Tierform (F)[6941] R: S / D: 1min/St  
Wie Pflanzenform, aber der Magier nimmt die Form eines Tieres an. Er hat allerdings nicht die Fähigkeit des Tieres.
- 30) Wahre Pflanzenform (F)[6942] R: S / D: 1min/St  
Wie Pflanzenform, aber der Magier nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter der Pflanze an und der Magier kann seine Größe verdoppeln oder halbieren.
- 50) Wahre Tierform (F)[6943] R: S / D: 1min/St  
Wie Tierform, aber der Magier nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter des Tieres an, kann allerdings keine besonderen Fähigkeiten (Feuer spucken, anti-magische Wirkung u.ä.) annehmen, aber er kann die physischen Eigenschaften (Attacke, Bewegungen u.ä.) übernehmen. Er kann weiterhin seine Größe verdoppeln oder halbieren.

## Wege der Bewegungen (Moving Ways) [S157]

- 1) Auf Steinen rennen (F)[6909] R: S / D: 1min/St  
Der Magier kann auf ungefähr horizontalen, steinigen Oberflächen rennen, als wäre er auf dem normalen Boden.
- 2) Auf Ästen gehen (F)[6910] R: S / D: 1min/St  
Der Magier kann auf ungefähr horizontalen Ästen, die sein Gewicht aushalten, entlanggehen, als wäre er auf normalem Boden.
- 3) Schwimmen (F)[6911] R: 30m / D: 1min/St  
Das Ziel kann Schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren, gleichzeitig erhöht dieser Spruch den Talentwert Schwimmen auf 20, falls dieser niedriger ist.
- 4) Auf dem Wasser gehen (F)[6912] R: S / D: 1min/St  
Der Magier kann auf Wasser wie auf trockenem Boden gehen. Kann nicht bei bewegtem Wasser (Wellen u.ä.) angewendet werden.
- 5) Auf Sand rennen (F)[6913] R: S / D: 1min/St  
Wie Auf Steinen rennen, aber der Magier kann auf sandigen Oberflächen rennen.
- 6) Auf Ästen rennen (F)[6914] R: S / D: 1min/St  
Wie Auf Ästen gehen, aber der Magier kann auf entsprechenden Ästen rennen.
- 7) Spurloses Gehen (F c)[6915] R: S / D: C  
Der Magier kann gehen, ohne Spuren oder sonstige sichtbare Anzeichen seiner Anwesenheit zu hinterlassen.
- 8) Spuren verstecken I (F c)[6916] R: 15m / D: C  
Der Magier kann die Spuren eines Lebewesens verwischen, dieser Spruch kann gleichzeitig mit Spurloses Gehen angewendet werden.
- 9) Auf dem Wasser rennen (F)[6917] R: S / D: 1min/St  
Wie Auf dem Wasser gehen, aber der Magier kann auf ruhigem Wasser rennen.
- 10) Spuren verstecken II (F c)[6918] R: 15m / D: C  
Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 2 Lebewesen.
- 11) Wahres Schwimmen (F)[6919] R: 30m / D: 1min/St  
Wie Schwimmen, aber das Ziel kann so schnell schwimmen wie es rennen kann, der Talentwert Schwimmen wird auf 40 erhöht.
- 12) Spuren verstecken V (F c)[6920] R: 15m / D: C  
Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 5 Lebewesen.
- 13) Wahres Rennen (F)[6921] R: 30m / D: 1min/St  
Wie die Rennen - Sprüche, aber der Magier kann irgendeinen Spruch pro Runde benutzen (Er kann z.B. erst auf Wasser rennen, dann auf Sand, dann über Äste usw.).
- 14) Spuren verstecken X (F c)[6922] R: 15m / D: C  
Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 10 Lebewesen.
- 15) Mit Organischem verschmelzen (F)[6923] R: S / D: 1min/St  
Erlaubt es dem Magier, mit organischem Material (lebendem oder totem) zu verschmelzen (Körper + 30 cm tief), Magier kann sich nicht bewegen, solange er in dem Material ist.
- 20) Großes organisches Verschmelzen (F)[6924] R: S / D: 1min/St  
Wie Mit Organischem verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen und nach draußen sehen, wenn er nicht tiefer als 15cm eindringt.
- 25) Spuren verstecken XX (F c)[6925] R: 15m / D: C  
Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 20 Lebewesen.
- 30) Wahres organisches Verschmelzen (F)[6926] R: S / D: 1min/St  
Wie Großes organisches Verschmelzen, aber der Magier kann Zauber auf sich selbst anwenden, solange er in dem Material ist.
- 50) Wahres Spuren verstecken (F c)[6927] R: 15m / D: C  
Wie Spuren verstecken I, aber der Magier kann entweder seine eigenen Spuren absolut verwischen (verhindert Entdeckung durch Zauber u.ä.), oder er kann die Spuren von einer Anzahl von Lebewesen seiner Stufe entsprechend verwischen.

## Wege der Natur (Nature's Ways) [S138]

- 1) Fallen entdecken (I c)[6890] R: 30m / D: 1min/St (C)  
Magier kann mit 75% Fallen in freier Wildbahn entdecken. Pro KR kann der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Gebiet konzentrieren.
- 2) Wasser finden (1500m) (I)[6891] R: 1500m / D: -  
Magier kann jedes offene Wasser von mindestens 4 l Menge lokalisieren. Er erfährt Größe und Qualität der Quelle.
- 3) Feuer machen (F)[6892] R: 30cm / D: -  
Magier kann ein Feuer von 60 cm Durchmesser starten, das solange brennt, wie Brennstoff vorhanden ist. Ein Ziel innerhalb der Reichweite (30cm) bekäme einen kritischen Treffer "A" durch Hitze.
- 4) Sturm & Regenvorhersage (I)[6893] R: 3Km/St / D: -  
Der Magier kann mit 95% einen Sturm oder Regen innerhalb der nächsten 24h (15min) vorhersagen, Art und Stärke werden mit in Erfahrung gebracht.
- 5) Nahrung finden (1500m) (I)[6894] R: 1500m / D: -  
Der Magier erfährt Ort, Art und Menge einer verträglichen Nahrungsquelle (tote Tiere, Pflanzen usw.), Die Nahrungsquelle muß 0,5 Kg übersteigen.
- 6) Wasser reinigen (F)[6895] R: T / D: P  
Der Magier kann 4xStufe Liter Wasser reinigen.
- 7) Höhlen finden (1500m) (I)[6896] R: 1500m / D: -  
Der Magier erfährt Ort, Art, und ungefähre Größe jedes wasserdichten, geschützten Freiraums, der mehr als 4m3 umfaßt, Der Raum muß einen Eingang haben (> 1m Durchmesser), der an die offene Luft grenzt.
- 8) Kleinere Fallen (F)[6897] R: T / D: P  
Magier kann binnen 1 KR eine kleinere Falle konstruieren (außerhalb von Gebäuden), Falle kann einen krit. Treffer bis zu "B" einer Kategorie zufügen (z.B.: ein flaches, gespicktes Loch, eine Schlinge, die das Opfer in einen Baum zieht usw.), Das Gebiet von Auslösen und Effekt muß innerhalb von 3m Radius liegen.
- 9) Wettervorhersage (I)[6898] R: 1500m / D: -  
Gibt dem Magier eine 95% Chance die Zeit, Art und Schwere des Wetters über die nächsten 24h vorherzusagen.
- 10) Anwesenheit (30m) (I c)[6899] R: 30m / D: C  
Magier kann alle Bewegungen von Wesen im Radius überwachen. Er darf sich während des Spruchs nicht bewegen..
- 11) Wasser finden (15Km) (I)[6900] R: 15Km / D: -  
Wie oben mit Reichweite 15Km.
- 12) Wartende Anwesenheit (3m) (I c)[6901] R: 3m / D: C  
Der Magier kann ein natürliches "Alarmsystem" aufbauen, jede Störung alarmiert den Magier.
- 13) Nahrung finden (15Km) (I)[6902] R: 15Km / D: -  
Wie oben mit Reichweite 15Km.
- 14) Größere Fallen (F)[6903] R: T / D: P  
Wie kleinere Fallen, aber die Falle kann einen krit. Treffer "E" zufügen.
- 15) Höhlen finden (15Km) (I)[6904] R: 15Km / D: -  
Wie oben mit Reichweite 15Km.
- 20) Anwesenheit (150m) (I c)[6905] R: 150m / D: C  
Wie oben mit Reichweite 150m.
- 25) Wettervorhersage (I)[6906] R: 1500m / D: -  
Wie oben, gibt aber das Wetter für die nächsten 5 Tage an.
- 30) Wartende Anwesenheit (30m) (I c)[6907] R: 30m / D: C  
Wie oben mit Reichweite 30m.
- 50) Anwesenheit (1,5km)[6908] R: 1,5km / D: C  
Wie oben mit Reichweite 1,5Km.

## offene Listen

### Entdeckung meistern (Detection Mastery) [S138]

- 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 Attacks 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) [S140]

- 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) [S138]

- 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) [S142]

- 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) [S139]

- 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) [S140]

- 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) [S141]

- 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) [S142]

- 1) Heilung (1-10) (H)[5700] R: T / D: P  
Heilt 1W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
- 2) Verbrennung/Erfröerung 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/Erfröerung 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/Erfröerung 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/Erfröerung 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) [S141]

- 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) [S139]

- 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 Fahrzeuges 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) [RC1067]

- 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 Abhängigkeitsfaktor 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 Abhängigkeitsfaktor 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 Abhängigkeitsfaktor 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 Herzenfall erleiden und an diesem Spruch sterben.