

# Weisheiten der Magie

VI.

<a href="#">Allgemeines</a>	1
<a href="#">Voraussetzung</a>	1
<a href="#">Einschränkungen</a>	1
<a href="#">Gorasische Konzepte der Magie</a>	1
<a href="#">Show</a>	2
<a href="#">Patzer</a>	2
<a href="#">Rituale</a>	2
<a href="#">Astralreisen:</a>	3
<a href="#">Die magischen Charakterklassen</a>	4
<a href="#">Elementaristen</a>	4
<a href="#">Besonderheiten eines Elementaristen</a>	4
<a href="#">Schamanen</a>	4
<a href="#">Besonderheiten eines Schamanen</a>	4
<a href="#">Priester</a>	4
<a href="#">Regeneration von Magiepunkten</a>	5
<a href="#">Elementaristen</a>	5
<a href="#">Priester und Schamanen</a>	5
<a href="#">Meditation/Kontemplation</a>	5
<a href="#">Magische Sprüche</a>	5
<a href="#">Aufbau der Zauber</a>	5
<a href="#">Erlernen von Zaubern</a>	6
<a href="#">Aufrechterhalten von Zaubern</a>	6
<a href="#">Liste der Zauber</a>	7

## Allgemeines

### *Voraussetzung*

Um einen magisch begabten Charakterspielen zu können, wird die Fähigkeit „*Magische/Übernatürliche Begabung*“ benötigt. Diese Fähigkeit ermöglicht es Euch die in Euch schlummernde Magie bewusst einzusetzen und somit Zauber zu wirken.

### *Einschränkungen*

Magie kann von Personen, die eine Rüstung tragen, nicht gewirkt werden!  
Die einzige Ausnahme bilden hier die Paladine. Diese Charaktere können jedoch nicht als Anfangscharakter gewählt werden, sondern müssen erspielt und von der SL genehmigt werden. Paladine zählen somit, durch ihre Fähigkeit trotz schwerer Rüstung Magie zu wirken, zu den mächtigsten Charakterklassen.

Elementaristen, Priester oder Schamane, die sich in den Augen ihres Elementars, Gottes oder Geistes falsch verhalten, z.B. ihrem Element zuwider gehandelt können von der Spielleitung durch vorübergehenden Kräfteverlust daran erinnert werden

### *Gorasische Konzepte der Magie*

Die verschiedenen magischen Orientierungen Gorasias umfassen Elementaristen (Magier, die sich einem bestimmten Element verschrieben haben), Schamanen (Magier, die mit Hilfe von Geistern ihre Magie wirken) und Priester (welche ihre Macht durch die Gnade einer Gottheit erhalten und wirken).

Jeder Vertreter einer der oben aufgeführten Orientierungen darf nur Sprüche die seinem Element, Geisterpfad oder Glauben entsprechen auswählen.

## Show

Eine derart komplexe Sache wie Magie ist Nichts, was mit einem leisen Brummeln und einer Fingerbewegung abgehandelt werden kann. Beim Ausführen von Zaubersprüchen wird Show erwartet.

In unserem Regelwerk sind keine Vorgaben zu Zaubersprüchen und nur selten Komponenten angegeben. Das bedeutet jedoch nicht, dass für den Zauber kein Spruch bzw. keine Komponente benötigt wird!

Wir überlassen es dem Zaubernden einen angemessenen Zauberspruch für das Wirken des jeweiligen Zaubers zu erfinden. Als Orientierung gilt, ein Zauberspruch sollte aus 2 Wörtern pro Zauberstufe bestehen.

Auch wollen wir nicht vorschreiben welche Komponenten ihr für einen Zauber verwenden müsst, jedoch solltet ihr sie in puncto Beschaffungsaufwand, Menge usw. der Stufe des Zaubers angemessen auswählen. In niedrigen Stufen und wenn es eurem Charakter Konzept entspricht könnt ihr Anstelle der Komponente Gesten verwenden, das heißt jedoch nicht, dass ihr mit Komponenten keine Gesten machen müsst bzw. solltet. Auch hier gilt: als Orientierung 2 Gesten pro Zauberstufe.

*Beispiel für den Zauber Magische Rüstung I: Der Zaubernde hat eine Eichel in der rechten Hand, die durch den Zauber verbraucht wird. Er holt mit einer weiten Bewegung aus und streicht sich mit der Eichel in der Hand zunächst über das linke Bein von oben nach unten dann über den linken Arm von oben nach unten. Danach nimmt er die Eichel in die linke Hand und streicht sich ebenso über das rechte Bein und den rechten Arm, hiernach nimmt er beide Hände zusammen hält sie über dem Kopf und führt sie von dort vor den Körper bis zum Solarplexus und spricht dabei die magischen Worte: „armamenta robustus“*

## Patzer

Wir bitten jeden magischen Charakter zu bedenken, dass Zauberpatzer jederzeit möglich sind. Vor kurzem erlernte und/oder besonders schwierige Zauber beispielsweise können natürlich auch leicht mal daneben gehen. Grundsätzlich obliegt es der Verantwortung der Zaubernden eine angemessene Nebenwirkung festzusetzen sollte er sich in der Formel vertun, bei einem Zauber gestört werden o.ä.

Beispielsweise könnte es sein, dass der Zauber gar nicht funktioniert, nur teilweise funktioniert, einen der Intention gegenteiligen Effekt hat, auf den Zaubernden selbst wirkt (besonders geeignet bei Kampfzaubern) und vieles andere.

Natürlich kann die Spielleitung einen Zauber ebenfalls jederzeit als verpatzt deklarieren und Nebenwirkungen festlegen.

## Rituale

Rituale können von all jenen magischen Charakteren ausgeführt werden, die Kenntnis über „Ritualmagie“ erworben haben, also über die Fertigkeit verfügen. Rituale ermöglichen es einem

magiebegabten Charakter Zauber zu wirken, die er nicht erlernt hat. Es ist aber auch möglich durch ein Ritual Dinge zu vollbringen für die es keine Zauber im Regelwerk vorgesehen sind.

Bei Ritualen können sich mehrere magisch begabte Charaktere zusammenschließen um den Zauber des Rituals zu verstärken, d.h. die nötigen MP beisteuern, da Rituale nämlich sowohl Energie- als auch Zeitaufwendig sind. Ein gemeinsames Ritual vollziehen können jedoch nur Elementaristen des gleichen Elements, Schamanen der gleichen Ausrichtung oder Priester der gleichen Gottheit (oder zumindest mit Gottheiten des gleichen Aspektes, hierüber entscheidet die SL im Einzelfall).

Es ist jedoch möglich, dass magisch begabte Charaktere unterschiedlicher magischer Berufung und Ausrichtung (Feuerelementar und Priester einer Eisgottheit) gemeinsam ein Ritual durchführen, während dem Sie verschiedene Sprüche wirken. (Der eine schwächt den Dämon, so dass der andere ihn Bannen kann).

Die Fähigkeit „*Ritualmagie*“ beinhaltet das Wissen über die Durchführung von Ritualen, das Ziehen eines Ritualkreises und die Übung darin, Magie verschiedener Zauberer in einem Zauberspruch zu vereinen.

Nicht alle Charaktere, die an dem Ritual teilnehmen müssen über die Fähigkeiten *Ritualmagie* verfügen, mindestens jedoch derjenige Charakter der es leitet.

Der Ritualkreis, kann einen max. Durchmesser von 20m haben. Der Zaubernde kann entscheiden, ob physische oder magische Dinge von Außen nach Innen gelangen bzw. von Innen nach Außen gelangen können. Er muss dies jedoch bei Erschaffen des Ritualkreises festlegen. Der Ritualkreis erfordert 3 Magiepunkte.

Die Fokussierung bzw. Bündelung der Magie vollzieht der Ritualleiter, dadurch wandern die MP, die alle am Ritual Teilnehmenden investieren, in einen gemeinsamen Pool, der dann die Magische Kraft des Rituals darstellt und möglicherweise über dessen Gelingen entscheidet. MP die in einem Ritual investiert werden, werden in jedem Fall verbraucht. Die Bündelung der Magie kostet 2 Magiepunkte.

Das Erlernen der Fähigkeit *Ritualmagie* kostet 5 EP

## **Astralreisen:**

Der Charakter kann sich mit seinem Geist auf die Astrale Ebene begeben, wobei sein Körper wie schlafend oder meditierend zurückbleibt. Im Astralraum existieren keine physischen Beschränkungen. Er kann sich also in verschlossene Räume begeben oder sich das Innere einer Truhe anschauen, es gibt jedoch die Einschränkung, dass der Astralreisende keine physischen Dinge bewegen und auch nicht mit Charakteren auf der Normalebene direkt kommunizieren kann. Während der Astralreise bleibt ein dünnes Band zwischen dem Geist des Zauberers und seinem Körper bestehen. Wird dieses Band durchtrennt, hat der Zaubernde lediglich 5 Minuten Zeit in seinen Körper zurückzukehren. Schafft er dies nicht, verstirbt sein Körper und sein Geist ist im Astralraum gefangen. Während sich der Charakter im Astralraum befindet, kann er von anderen Personen, welche sich nicht im Astralraum finden auch nicht gesehen werden. Er nimmt jedoch alles aus dem Normalraum wahr. Im Astralraum ist Magie als phosphoreszierendes Leuchten zu erkennen. Jedoch gibt es auch Einschränkungen in der Wahrnehmung, da im Astralraum die Dinge anders beschaffen sind als im Normalraum, z.B. kann man keine Texte lesen.

Die Astralreise muss der Spielleitung rechtzeitig angekündigt werden, damit sie eventuelle Vorbereitungen treffen kann. Sie kostet den Zaubernden 2 MP pro fünf Minuten die er im Astralraum ist.

Das Erlernen von *Astralreise* kostet 5 EP für Nicht-Schamanen und 1 EP für Schamanen.

## Die magischen Charakterklassen

### *Elementaristen*

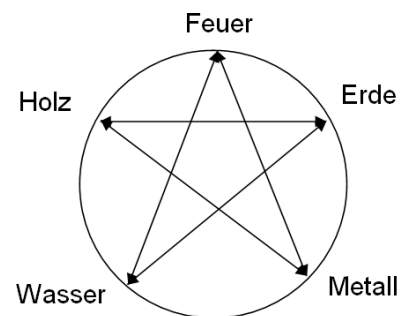
Elementaristen haben sich einem bestimmten Element verschrieben. Sie beziehen ihre magische Kraft aus diesem Element und die von Ihnen gewirkten Sprüche bestehen aus dem Element. Die goralischen Elemente sind Elemente Feuer, Wasser, Erde, Holz und Metall.

### **Besonderheiten eines Elementaristen**

Zu Beginn darf ein Elementarist nur Sprüche des Elements, dem er sich verschrieben hat, auswählen. Ab einem Magiepool von 50 MP kann ein Elementarist sich einem weiteren Element widmen und Sprüche dieses Elements bis maximal zur 8. Stufe erlernen. Ab einem Magiepool von 150 MP kann er sich einem dritten Element widmen, dessen Sprüche er bis maximal zur vierten Stufe erlernen kann.

Nach der goralischen Lehre gibt es die Elemente Feuer, Erde, Metall, Wasser und Holz. Diese Elemente sind in dem Schema rechts dargestellt.

Elemente die einander korrespondieren liegen auf dem Kreis links – d.h. entgegen dem Uhrzeigersinn – voneinander. Z.B. Feuer braucht Holz um zu brennen, Bäume brauchen Wasser um zu gedeihen usw. Die Elemente, die einander zerstören, also disharmonieren, liegen einander gegenüber und sind mit Geraden verbunden, z.B. Holz verrottet und wird zu Erde und Bäume werden mit der metallenen Axt gefällt.



### *Schamanen*

Schamanen wirken ihre Magie mit Hilfe von Geistern. Hierbei kann es sich sowohl um gute Ahnengeister, Naturgeister als auch böse Poltergeister handeln.

### **Besonderheiten eines Schamanen**

Der Schamane ist vertraut mit der Reise durch den Astralraum, den er je nach Erfahrung bereisen und beeinflussen kann. Die Fähigkeit zu Astralreisen ist daher eine Basisfähigkeit und muss bei Charaktererschaffung erworben werden.

### *Priester*

Ein Priester hat sich einer bestimmten Gottheit verschrieben und handelt daher nur im Sinne dieser Gottheit. Priester dürfen sich ihre Zauber aus der ganzen Liste auswählen müssen aber – neben den Stufenbedingungen (siehe „*Erlernen von Zaubern*“) der Zauber – auch die Ausrichtung und Gebote ihrer Gottheit dabei beachten.

## Regeneration von Magiepunkten

Die verschiedenen Klassen regenerieren ihre Magiepunkte auf unterschiedliche Art.

## ***Elementaristen***

Elementaristen können ihre MP durch Schlaf regenerieren. Nach einer Nacht ungestörtem Schlaf werden alle MP des Charakters vollständig regeneriert. Sollte der Charakter vorher geweckt werden, z.B. nach 4 Stunden, so hat der Charakter 50% seiner MP regeneriert.

## ***Priester und Schamanen***

Diese Klassen regenerieren ihre Magiepunkte nicht wie Elementaristen im Schlaf. Sie erhalten diese durch die Ausführung von Gottesdiensten und Zeremonien wieder. Es ist ihnen möglich innerhalb einer Stunde Ihre MP vollständig, innerhalb einer halben Stunde 50% ihrer MP zu regenerieren. Das Regenerieren dieser Punkte auf diese Weise ist jedoch nur 2x täglich möglich.

## ***Meditation/Kontemplation***

Magiepunkte sind auch durch Meditation (bei Priestern und Schamanen nennt man den gleichen Vorgang Kontemplation) regenerierbar. Hierfür wird die Fähigkeit „*Meditation*“ benötigt. Meditation wie sie zur Regeneration von Magiepunkten dient, stellt nicht bloß das stumme Darsitzen dar, auf welches es häufig beschränkt wird! Für Schamanen ist beispielsweise ein Singsang und/oder ritueller Tanz, für Paladine das Ausführen einer selbst kreierten Kuen (Kata), ein Feuerelementarist könnte zunächst ein Feuerschüren, sich davor setzen und eine Sing-Sang beginnen, von Zeit zu Zeit ein bisschen Pyro hinein werfen, mit den Händen darüber fahren oder über glühende Kohlen laufen (nicht in echt glühende Kohlen!) und für Priester ist das Abhalten von zeremoniellen Gebeten (in Worten und Taten) obligatorisch. Durch die Meditation werden pro Stunde 5 MP zurückgewonnen. Die Meditation und Kontemplation gehört zur Ausbildung jedes Magiebegabten und muss nicht extra erlernt werden.

## **Magische Sprüche**

Natürlich können hier nicht alle Zaubersprüche aufgeführt werden, die in der jahrelangen Zeit des Larpens entwickelt wurden. Sollte Euer Charakter Zaubersprüche besitzen, welche in unserem Regelwerk nicht aufgeführt sind, können diese nach Absprache mit der SL eingeführt werden

## ***Aufbau der Zauber***

Die Zauber sind in insgesamt 12 – aufeinander aufbauenden – Stufen eingeteilt. Aufgrund der aufeinander aufbauenden Natur der Stufen ist es für einen Magiekundigen notwendig jeweils 2 Zauber aus der niedrigeren Stufe zu beherrschen, bevor er aus der nächst höheren Stufe einen Zauber erlernen kann. (Ein Konditorlehrling fängt ja auch nicht gleich mit der Sachertorte an...) Diese Regel gilt nur für goralische Charaktere.

Des Weiteren existieren aufeinander aufbauende Zaubersprüche.

Um beispielsweise „*Heilung (3)*“ erlernen zu können, ist es erforderlich „*Heilung (2)*“ zu beherrschen. Für das Erlernen von „*Heilung (2)*“ wiederum ist es notwendig „*Heilung (1)*“ bereits anwenden zu können. Wobei für jede Stufe derartiger Zauber die vollen Kosten zu entrichten sind. Alle aufeinander aufbauenden Zaubersprüche, tragen den gleichen Namen!

## ***Erlernen von Zaubern***

Erlern werden neue Sprüche, durch das Anrufen des gewählten Elementars/Geistes oder der Gottheit, gefolgt von intensiver Beschäftigung mit dem zu erlernenden Spruch. Das Erlernen neuer Sprüche muss vorher mit der Spielleitung abgesprochen werden.

Zunächst müssen die für den gewünschten Spruch notwendigen EP (Erfahrungspunkte) aufgebracht werden. Diese EP werden ohne Verlust dem Magiepool des Erlernenden hinzugefügt. (Der Magiepool stellt die Anzahl an Magiepunkten dar, welche einem Zauberer für das Wirken von Zaubern zur Verfügung stehen.) Die EP-Kosten des Zauberspruchs entsprechen den Magiepunkten, die später auch für das Wirken des Spruchs aufgewendet werden müssen. (Ausnahmen hiervon sind bei dem jeweiligen Zauber aufgeführt)

Die Charaktere dürfen nur Sprüche die ihrem Element, ihrer Geisterpfade oder ihrem Glauben entsprechen erlernen.

### ***Aufrechterhalten von Zaubern***

Manche Zauber kann man aufrecht erhalten. Dies ist in jedem Fall unmissverständlich kenntlich zu machen durch Worte und/oder Gesten. Während ein Zauberer einen Spruch aufrecht erhält, kann er weder andere Zauber wirken noch kämpfen. Sollte er irgendwie in seiner Konzentration gestört oder unterbrochen werden endet der Spruch.

## Liste der Zauber

In der ersten Spalte steht der Zaubername, ihn sollte ihr z.B. im Kampf nach dem ihr den Zauber ausgeführt habt rufen, damit das eventuelle Opfer weiß wie bzw. worauf es zu reagieren hat. In einer Spielsituation die etwas Zeit erübrigt solltet ihr aber lieber das Ziel eures Zaubers kurz beiseite nehmen und ihm die Wirkung sagen.

Die zweite Spalte ist die Zugehörigkeit des Zaubers, also welchem Element er assoziiert ist bzw. ob er dem Schamanismus zugehörig ist (bei Priestern hat diese Spalte keine Bedeutung).

In der dritten Spalte stehen die Kosten des Zaubers in EP beim Erlernen, diese sind auch gleichzeitig die MP-Kosten beim Wirken und die Stufe des Zaubers. Abweichungen davon sind bei der Wirkung erläutert.

Die Spalte Komponente enthält gegebenenfalls Komponenten die ihr unbedingt benutzen müsst.

Die Spalte Wirkung beschreibt wie und auf wie viele Charaktere der Zauber wirkt.

Die Spalte Dauer enthält die Wirkungsdauer der einzelnen Zauber, Sichtweite bedeutet hierbei das sich Opfer und Zaubernder sehen können müssen aber nicht dauerhafter Blickkontakt gehalten werden muss, wenn eine Barriere zwischen Opfer und Zaubernden kommt zum Beispiel ein Zelt enden solche Zauber.

Die letzte Spalte enthält Namen unter denen diese Zauber in ähnlicher Form in anderen Systemen vorkommen, dies soll euch als Orientierungs- bzw. Konvertierungshilfe dienen.

Name des Zaubers	Zugehörigkeit	EP/MP	Komponente	Wirkung	Dauer	Name in anderen Systemen
Gift spüren	Erde	1		Zauberer spürt ob ein Gegenstand giftig oder eine Person vergiftet ist (keine Identifizierung)	sofort	Gift spüren
Magische Beeinflussung aufheben	Erde	1		einen körperbeeinflussenden Zauber aufheben bei Anwendung Kosten: 1 + Höhe des aufzuhebenden Zaubers	sofort	Lösen
Schloss öffnen I	Erde	1		öffnet nicht magisches Schloss der Stufe 1	sofort	Schloss öffnen, Schlösser öffnen
Sumpfboden	Erde	1		das Opfer kann sich nur extrem schwer vorwärts bewegen	durch Geste aufrecht erhalten	
Erdbeben I	Erde	2		der Boden direkt unter einen Opfer beginnt zu beben und es fehlt hin, kann sich solange nicht aufrichten wie der Zauber wirkt	durch Geste aufrecht erhalten	
Fluch I	Erde	2		das Opfer erleidet einen kleinen Fluch, muss beispielsweise ständig niese, mit hoher Stimme sprechen o.ä. (muss mit der SL abgestimmt werden)	ein Tag	Fluch
Magische Beherrschung aufheben	Erde	2		ein den Geist beeinflussender Zauber wird aufgehoben, bei Anwendung Kosten: 2 + Höhe des aufzuhebenden Zaubers	sofort	Erwachen
Magische Suche	Erde	2		der Zaubernde kann einen, ihm bekannten Gegenstand auffinden oder seinen Aufenthaltsort bestimmen, max. 1 km Reichweite	bis zum Finden des gesuchten Gegenstandes	magische Suche

Magischer Zirkel	Erde	2		in den magischen Kreis kann Magie eindringen (auch magische Wesen), aber nicht hinaus - damit kann jede Art von magisch erschaffenen Wesen eingesperrt werden	1 Stunde	Magischer Zirkel
Schloss öffnen II	Erde	2		öffnet nicht magisches Schloss der Stufe 2	sofort	Schloss öffnen, Schlösser öffnen
Zauber der Freundschaft	Erde	2	ein Geschenk	wenn das Opfer das Geschenk annimmt, glaubt es der Freund des Zaubernden zu sein, die Tiefe der Freundschaft steigt mit dem Wert des Geschenkes	ein Tag	Freundschaft
Antimagie	Erde	3		Ein Zauber wird aufgehoben, jedoch keine permanenten Zauber, Magische Gegenstände oder Magische Fähigkeiten. Kosten bei Anwendung: 3 + Stufe des aufzuhebenden Zaubers.		Magie aufheben, Antimagie
Erdfessel	Erde	3	Seil	das Opfer kann weder Arme noch Hände bewegen und muss sie an den Körper anlegen als wären sie gefesselt.	bis das Opfer außer Sichtweite ist	Binden
Magie- sicherung	Erde	3		schützt eine Zauber gegen Magieaufheben	bis der zu schützende Zauber endet	Magiesicherung
Magieschutz	Erde	3	Schnur mit Softball	der Zaubernde schafft ein Feld um sich herum (mobil), dass alles im Feld (nur) vor magischen Angriffen schützt. Nichts Magisches kann ein- oder ausdringen, Größe wird durch kreisenden Softball an der Schnur bestimmt.	durch Geste aufrecht erhalten	Totaler Magieschutz
Schloss öffnen III	Erde	3		öffnet nicht magisches Schloss der Stufe 3	sofort	Schloss öffnen, Schlösser öffnen
Zauberbinden	Erde	3	Gegenstand	bannt einen Zauberspruch in einen Gegenstand, z.B. in einen Fokus oder einen Trank. Mit dem Brechen des Fokus bzw. dem Trinken des Trankes, wird der Zauber wirksam. Der Zauber kann somit auch von einem nicht magisch begabten Charakter ausgelöst werden. Kosten bei Anwendung: 3+ Kosten des Zaubers	bis Anwendung maximal ein Tag	Zauber binden
Energiebarriere	Erde	4		der Zaubernde erschafft eine magische Wand, welcher weder von physischen noch magischen Dingen durchdrungen werden kann. Maximal Größe: 3x2m.	ein Tag	Energiewall
Schloss öffnen IV	Erde	4		öffnet nicht magisches Schloss der Stufe 4	sofort	Schloss öffnen, Schlösser öffnen
Sumpfboden II	Erde	4		max. 10 Opfer in einem ca. 3m <sup>2</sup> großem Bereich können sich nur extrem schwer vorwärts bewegen	durch Geste aufrecht erhalten	



Zauber spiegeln	Erde	4		wirft einen Zauber auf den (angreifenden) Zauberer zurück, auch positive Zauber	bis zur ersten Anwendung	Magiespiegel
Erdbeben II	Erde	5		der Boden im Umkreis von 3m um einen Opfer beginnt zu beben und es fehlt hin, kann sich solange nicht aufrichten wie der Zauber wirkt, alle Personen in diesem Umkreis erleiden das selbe Schicksal	durch Geste aufrecht erhalten	
Versteinern	Erde	5		ein Gegenstand oder eine Person wird von dem Zaubernden in Stein verwandelt, die Steinstatue ist sehr massiv und nur mit wenigen Werkzeugen zu beschädigen	bis der Zauber aufgehoben wird	Versteinern
Fluch II	Erde	10		Opfer erleidet einen (größeren) Fluch, z.B. muss alle fünf Minuten auf den Donnerbalken, leidet an Verfolgungswahn oder hat ständiges Pech (muss mit der SL abgesprochen werden)	bis zur Aufhebung	Götterfluch
Feuer I	Feuer	1	Feuerzeug oder Streichholz	erschafft eine kleine Flamme	aufrecht erhalten	Feuerfinger
Feuer II	Feuer	1	z.B. Grillanzünder, Feuerzeug	ein Feuer entfachen, moderne Mittel wie Brandbeschleuniger dürfen in maßen verwandt werden(Sicherheit beachten!)		Feuer machen
Feuerball I	Feuer	1	Wurfskomponente	magischer Angriff, verursacht wenn er trifft 1 TP	ein Wurf	Feuerball
Licht	Feuer	1	Taschenlampe o.ä.	erschafft eine kleine Lichtquelle	aufrecht erhalten	Licht
Fluch I	Feuer	2		das Opfer erleidet einen kleinen Fluch, muss beispielsweise ständig niese, mit hoher Stimme sprechen o.ä. (muss mit der SL abgestimmt werden)	ein Tag	Fluch
Hitzewelle	Feuer	2		siehe Windstoß I	durch Geste aufrecht erhalten	
Metall erhitzen I	Feuer	2		erhitzt eine weites gehend metallische Waffe sie wird so heiß das sie fallen gelassen wird, sollte sie trotzdem festgehalten oder wieder aufgehoben werden verursacht die Hitze alle 15 Sekunden einen Schadenspunkt	durch Geste aufrecht erhalten	Metall erhitzen
Wunden ausbrennen	Feuer	2		der Zaubernde reinigt und verschließt die Wunden mit Hilfe von magischem Feuer, die Auswirkungen von blutenden Wunden treten so nicht mehr auf. Und der Geheilte erhält ein dauerhafte Narbe.	sofort	Wunden ausbrennen
Feuerball II	Feuer	3	Wurfskomponente	magischer Angriff, verursacht wenn er trifft 2 TP	ein Wurf	Feuerball

Flammenwand I	Feuer	3		der Zaubernde erschafft einen immobil maximal 3m breite Flammenwand vor sich, die von anderen Personen nur unter Schmerzen durchdrungen werden kann - Verlust eines Basis-TP, Waffen, die in die Flammenwand hinein gehalten werden um den Zauberer zu treffen, werden so heiß, dass diese fallen gelassen werden müssen	durch Geste aufrecht erhalten	Flammenwand
Körper ausbrennen	Feuer	4		heilt eine kranke Person. Kosten bei Anwendung: 4 + Stufe der Krankheit	sofort	Heilung
Magie brechen	Feuer	4		ein Zauber wird gebrochen, auch permanente Zauber. Kosten bei Anwendung: 4 + Höhe des zu brechenden Zaubers	sofort	Magie zerstören, Antimagie
Wunde zufügen	Feuer	4		der Zaubernde überträgt durch Berührung eine Wunde von sich auf das Opfer	bis zur ersten Berührung	Wunde zufügen
Feuerball III	Feuer	5	Wurfkomponente	magischer Angriff, verursacht wenn er trifft 3 TP	ein Wurf	Feuerball
Flammenwand II	Feuer	5		der Zaubernde erschafft eine immobile max. 3m breite Feuerwand vor sich, die von anderen Personen nur unter Schmerzen durchdrungen werden kann - Verlust eines Basis-TP, Waffen, die in den Flammenkreis hinein gehalten werden, um den Zauberer zu treffen, werden so heiß, dass diese fallen gelassen werden müssen	durch Geste aufrecht erhalten	
Flammenkreis	Feuer	5		der Zaubernde erschafft einen immobil Feuerkreis um sich, der von anderen Personen nur unter Schmerzen durchdrungen werden kann - Verlust eines Basis-TP, Waffen, die in den Flammenkreis hinein gehalten werden um den Zauberer zu treffen, werden so heiß, dass diese fallen gelassen werden müssen	bis der Zauberer den Kreis verlässt	Feuerschild
Artefakt zerstören	Feuer	6		Ein permanent magischer Gegenstand wird seiner magischen Fähigkeit beraubt, Kosten bei Anwendung: 6 + Kosten des Zaubers	permanent	Zerstören
Feuerball IV	Feuer	7	Wurfkomponente	magischer Angriff, verursacht wenn er trifft 4 TP, leicht entflammbares beginnt zu brennen	ein Wurf	Feuerball

				der Zaubernde erschafft eine mobile max. 3m breite Feuerwand vor sich, die von anderen Personen nur unter Schmerzen durchdrungen werden kann - Verlust eines Basis-TP, Waffen, die in den Flammenkreis hinein gehalten werden, um den Zauberer zu treffen, werden so heiß, dass diese fallen gelassen werden müssen. Die Flammenwand kann nur in langsamen Schrittempo bewegt werden.	durch Geste aufrecht erhalten	
Flammen- wand III	Feuer	7				
Meteor I	Feuer	9	große Wurfkomponente	Magischer Angriff, verursacht 6 Schadenspunkte		Meteor
Flammen- waffe	Feuer	10	eine Waffe	eine Waffe bekommt magisches Feuer, sie macht direkten Schaden	ein Kampf	Flammenwaffe
Fluch II	Feuer	10		Opfer erleidet einen (größeren) Fluch, z.B. muss alle fünf Minuten auf den Donnerbalken, leidet an Verfolgungswahn oder hat ständiges Pech (muss mit der SL abgesprochen werden)	bis zur Aufhebung	Götterfluch
Metall erhitzen II	Feuer	10		erhitzt eine weites gehend metallische Rüstung, sie wird so heiß das der Träger sie umgehend ablegen will, wird sie trotzdem anbehalten verursacht die Hitze alle 60 Sekunden einen Schadenspunkt	durch Geste aufrecht erhalten	Metall erhitzen
Meteor II	Feuer	12	große Wurfkomponente	Magischer Angriff, verursacht bei allen Personen im Umkreis von 3 Metern um den Aufschlagsort 6 Schadenspunkte		
Berserker I	Holz	1		wirkt wie die Fertigkeit Berserkerrausch I	ein Kampf	Berserker I
Kräutersuche	Holz	1		Der Zaubernde kann in einem Umkreis von 100m spüren ob nützliche Kräuter vorhanden sind.	5 Min.	
Wunde verschieben	Holz	1		eine Wunde wird zu einer anderen Trefferzone verschoben	sofort	Wunde verschieben
Berserker II	Holz	2		wie Berserker I nur mit zwei Schutzpunkten	ein Kampf	Berserker II
Fluch I	Holz	2		das Opfer erleidet einen kleinen Fluch, muss beispielsweise ständig niese, mit hoher Stimme sprechen o.ä. (muss mit der SL abgestimmt werden)	ein Tag	Fluch
Heilung I	Holz	2		regeneriert einen Basis-TP	sofort	Wunde heilen, Heilung I

magisches Artefakt I	Holz	2	ein Gegenstand	bannt einen Zauberspruch in einen Gegenstand, z.B. in einen Fokus oder einen Trank. Mit dem Brechen des Fokus bzw. dem Trinken des Trankes, wird der Zauber wirksam. Der Zauber kann somit auch von einem nicht magisch begabten Charakter ausgelöst werden. Kosten bei Erschaffung: 2 + Kosten des Zaubers	bis zur Anwendung, jedoch max.3 Tage	Zauber binden
Windstoß I	Holz	2		das Opfer wird von einem starken Wind um ca. 5 m nach hinten geworfen und kann sich nur schwer auf den Beinen halten	durch Geste aufrecht erhalten	Windstoß
Berserker III	Holz	3		wie Berserker I nur mit drei Schutzpunkten	ein Kampf	Berserker III
Gift neutralisieren	Holz	3		neutralisiert ein Gift an einem Gegenstand oder in einer Person. Kosten bei Anwendung: 3 + Stufe des Giftes	sofort	Gift neutralisieren
Verwurzeln	Holz	3		dort, wo das Opfer steht schießen dicke Pflanzenranken aus dem Boden und fesseln das Opfer am ganzen Unterkörper, die Ranken können unter einem gewissen Aufwand mit Klingenswaffen entfernt werden	bis zu Befreiung durch Klingenswaffen oder Aufhebung des Zaubers	Verwurzeln
Lähmung	Holz	4		das Opfer kann sich nicht mehr bewegen und ist hilflos	durch Geste aufrecht erhalten	Lähmung
Regeneration I	Holz	4		siehe im Regelwerk unter Vorteil	1 Tag	Regeneration
Verwandeln	Holz	4		das Opfer wird in ein harmloses Tier verwandelt, behält jedoch seine geistigen Fähigkeiten	bis der Zauber aufgehoben wird	Verwandeln
Berserker IV	Holz	5		wie Berserker I nur mit vier Schutzpunkten	ein Kampf	Berserker IV
magisches Artefakt II	Holz	5	ein Gegenstand	bannt einen Zauberspruch in einen Gegenstand, Der Zauber kann somit auch von einem nicht magisch begabten Charakter ausgelöst werden. Kosten bei Erschaffung: 3 MP + EP in der Höhe der Kosten des Zaubers - diese EP investiert der Zaubende permanent in das Artefakt	permanent - die investierten EP entscheiden darüber, wie oft das Artefakt täglich benutzt werden kann (einmal Stufe des Zaubers bedeutet einmal am Tag, zweimal bedeutet zweimal am Tag...)	Magischer Gegenstand, Artefakt herstellen
Windstoß II	Holz	5		das Opfer wird von einem starken Wind um ca. 10 m nach hinten geworfen und kann sich nur schwer auf den Beinen halten	durch Geste aufrecht erhalten	Windstoß
Heilung II	Holz	6		heilt alle Wunden und Basis-TP eines Verwundeten	sofort	Körper heilen, Heilung

Heilung III	Holz	6		der Verzauberte regeneriert den Verlust einer Extremität oder ein anderes nicht lebensnotwendiges Körperteil, das Körperteil, das neue Körperteil ist am ersten Tag nicht einsatzfähig und muss vor Verletzungen geschützt werden, da es sonst verkrüppelt	nach Abschluss der einstündigen Heilzeremonie und der eintägigen Ruhephase - permanent	Wiederkehr, Körperteil nachwachsen lassen
Fluch II	Holz	10		Opfer erleidet einen (größeren) Fluch, z.B. muss alle fünf Minuten auf den Donnerbalken, leidet an Verfolgungswahn oder hat ständiges Pech (muss mit der SL abgesprochen werden)	bis zur Aufhebung	Götterfluch
Regeneration II	Holz	10		siehe im Regelwerk unter Vorteil	1 Tag	Regeneration
Wieder- belebung	Holz	10	eine vollständige Leiche	durch ein aufwendiges Ritual kann eine verstorbene Person wiederbelebt werden. Das Ritual dauert solange bis die Götter entschieden haben.	permanent	Wiederbeleben, Wiederbelebung
Energiehand	Metall	1		verursacht bei Berührung ein TP, gilt als magischer Angriff	bis erste Berührung	Energiehand
Magische Waffe I	Metall	1	eine Waffe	macht eine Waffe magisch, wirkt besonders gut gegen übernatürliche Wesen, denn einige Wesen können nur mit magischen Waffen verletzt werden.	ein Kampf	Magische Waffe, Waffe magisch machen
Magisches Geschoss	Metall	1	Wurfkomponente	verursacht bei Treffer ein TP, gilt als magischer Angriff	ein Wurf	Energiebolzen
Festnageln	Metall	2		das Opfer wird mit an einer Körperstelle magisch festgenagelt und kann sich nicht von dieser Stelle wegbewegen, kann sich aber losreißen, erhält dabei aber eine Wunde an der betreffenden Körperstelle	durch Geste aufrecht erhalten	Mentaler Nagel
Fluch I	Metall	2		das Opfer erleidet einen kleinen Fluch, muss beispielsweise ständig niese, mit hoher Stimme sprechen o.ä. (muss mit der SL abgestimmt werden)	ein Tag	Fluch
Magische Rüstung I	Metall	2		der Zaubernde erhält einen magischen Rüstpunkt, nur einfach anwendbar und auch nicht mit Magischem Schutz, magischer Rüstung anderer Stufen, Magischem Segen oder natürlicher Rüstung kombinierbar	ein Tag	magische Rüstung
Schutz im Kampf I	Metall	2		verleiht dem Verzauberten einen zusätzlichen TP, dieser wird benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	ein Kampf	Magischer Segen
Wahrheit I	Metall	2		der Zaubernde erkennt, ob er von dem Oper angelogen wird	3 Fragen bzw. 3 Antworten	Seelenspiegel

Magische Waffe II	Metall	3	eine Waffe	macht eine Waffe magisch, wirkt besonders gut gegen übernatürliche Wesen, denn einige Wesen können nur mit magischen Waffen verletzt werden.	ein Tag	Magische Waffe II
Magischer Schutz I	Metall	3		verleiht dem Verzauberten einen zusätzlichen TP, dieser wird benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	einen Tag	Kampfschutz
Schreckens- hand	Metall	3		der Zauberer berührt das Opfer mit seiner Hand, an dieser Stelle entsteht sofort eine Wunde	bis zur ersten Berührung	Schreckenshand
Magische Rüstung II	Metall	4		der Zaubernde erhält zwei magische Rüstpunkte, nur einfach anwendbar und auch nicht mit Magischem Schutz, magischer Rüstung anderer Stufen, Magischem Segen oder natürlicher Rüstung kombinierbar	ein Tag	Magische Rüstung II
Schreckens- bolzen I	Metall	4	Wurfkomponente	an der getroffenen Stelle entsteht ein direkter Treffer	ein Wurf	Schreckensbolzen, Magisches Geschoss I
Schreckens- waffe	Metall	4	eine Waffe	der erste Treffer der verzauberten Waffe ist ein direkter Treffer	bis zum ersten Treffer	Schreckenswaffe
Schutz im Kampf II	Metall	4		verleiht dem Verzauberten zwei zusätzliche TP, diese werden benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	ein Kampf	
Wahrheit II	Metall	5		das Opfer muss drei Frage wahrheitsgemäß beantworten	3 Fragen bzw. 3 Antworten	Wahrheit
Magische Rüstung III	Metall	6		der Zaubernde erhält drei magische Rüstpunkte, nur einfach anwendbar und auch nicht mit Magischem Schutz, magischer Rüstung anderer Stufen, Magischem Segen oder natürlicher Rüstung kombinierbar	ein Tag	Magische Rüstung III
Magischer Schutz II	Metall	6		verleiht dem Verzauberten zwei zusätzliche TP, diese werden benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	ein Tag	
Mentaler Treffer I	Metall	6		fügt dem Opfer einen direkten Treffer zu, es muss angesagt und angezeigt werden, wo der mentale Treffer statt findet	sofort	Mentaler Bolzen
Schutz im Kampf III	Metall	6		verleiht dem Verzauberten drei zusätzliche TP, diese werden benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	ein Kampf	

Magische Rüstung IV	Metall	8		der Zaubernde erhält vier magische Rüstpunkte, nur einfach anwendbar und auch nicht mit Magischem Schutz, magischer Rüstung anderer Stufen, Magischem Segen oder natürlicher Rüstung kombinierbar	ein Tag	Magische Rüstung IV
Schreckensbolzen II	Metall	8	Wurfkomponente	an der getroffenen Stelle entstehen 2 direkte Treffer	ein Wurf	Schreckensbolzen, Magisches Geschoss II
Schutz im Kampf IV	Metall	8		verleiht dem Verzauberten vier zusätzliche TP, diese werden benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	ein Kampf	
Magischer Schutz III	Metall	9		verleiht dem Verzauberten drei zusätzliche TP, diese werden benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	ein Tag	
Fluch II	Metall	10		Opfer erleidet einen (größeren) Fluch, z.B. muss alle fünf Minuten auf den Donnerbalken, leidet an Verfolgungswahn oder hat ständiges Pech (muss mit der SL abgesprochen werden)	bis zur Aufhebung	Götterfluch
Magische Rüstung V	Metall	10		der Zaubernde erhält fünf magische Rüstpunkte, nur einfach anwendbar und auch nicht mit Magischem Schutz, magischer Rüstung anderer Stufen, Magischem Segen oder natürlicher Rüstung kombinierbar	ein Tag	Magische Rüstung V
Schutz im Kampf V	Metall	10		verleiht dem Verzauberten fünf zusätzliche TP, diese werden benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	ein Kampf	
Magische Rüstung VI	Metall	12		der Zaubernde erhält sechs magische Rüstpunkte, nur einfach anwendbar und auch nicht mit Magischem Schutz, magischer Rüstung anderer Stufen, Magischem Segen oder natürlicher Rüstung kombinierbar	ein Tag	Magische Rüstung VI
Magischer Schutz IV	Metall	12		verleiht dem Verzauberten vier zusätzliche TP, diese werden benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	ein Tag	
Mentaler Treffer II	Metall	12		fügt dem Opfer zwei direkte Treffer zu. Es muss dem Opfer angesagt und angezeigt werden, wo der mentale Treffer statt findet	sofort	mentaler Dolch

Schutz im Kampf VI	Metall	12		verleiht dem Verzauberten sechs zusätzliche TP, diese werden benutzt wie der Vorteil Zäh, nicht auf sich selbst anwendbar, nicht mit anderen Schutzzaubern kombinierbar	ein Kampf	
Gimik	Schamane	1	Gimik	der Zaubernde darf einen technischen Gimik o.ä. benutzen, dies darf keinen spieltechnischen Effekt haben(z.B. Tonband, Wecker...)	variabel	Zaubertrick
heilige Waffe I	Schamane	1	eine Waffe	macht eine Waffe heilig, wirkt besonders gut gegen niedrigere Untote und höhere Untote, denn einige Wesen können nur mit heiligen Waffen verletzt werden.	ein Kampf	Waffe weihen I
Magische Beeinflussung aufheben	Schamane	1		einen körperbeeinflussenden Zauber aufheben bei Anwendung Kosten: 1 + Höhe des aufzuhebenden Zaubers	sofort	Lösen
Fluch I	Schamane	2		das Opfer erleidet einen kleinen Fluch, muss beispielsweise ständig niese, mit hoher Stimme sprechen o.ä. (muss mit der SL abgestimmt werden)	ein Tag	Fluch
Mit den Ahnen sprechen I	Schamane	2	ein Ahnenschrein	der Zaubernde kann mit einem Verstorbenen sprechen, diese aber nur innerhalb von 5 Minuten und der Verstorbene muss auch nicht die Wahrheit sagen, könnte sogar auch Schimpfen oder Ähnliches	5 Minuten	Mit Toten sprechen
Schlaf	Schamane	2		das Opfer fällt in einen magischen Schlaf aus dem es aber durch Lärm oder Berührung geweckt werden kann	15 Minuten	Schlaf, Schlafzauber
Schweigen	Schamane	2		Das Opfer muss Schweigen solange der Zaubernde in Sichtweite ist	bis das Opfer außer Sichtweite ist	Schweigen, Stille
Untote bannen	Schamane	2		Untote nähern sich dem Zaubernden nur bis auf max. 5 m	durch Geste aufrecht erhalten	Untote vertreiben
Vergessen	Schamane	2		das Opfer vergisst ein kürzlich (maximal vor 30 Min.) stattgefundenes Ereignis von maximal fünf Minuten Länge, das Opfer behält aber das Gefühl einer Gedächtnislücke	sofort	Vergessen
Wahrheit I	Schamane	2		der Zaubernde erkennt, ob er von dem Oper angelogen wird	3 Fragen bzw. 3 Antworten	Seelenspiegel
Zauber der Freundschaft	Schamane	2	ein Geschenk	wenn das Opfer das Geschenk annimmt, glaubt es der Freund des Zaubernden zu sein, die Tiefe der Freundschaft steigt mit dem Wert des Geschenkes	ein Tag	Freundschaft



Ahnen rufen	Schamane	3	Ahnenschrein	Der Zaubernde kann einen bestimmten Verstorbenen herbeirufen. Der Ahnengeist kann sich frei bewegen und wenn er es möchte, wieder in das Reich der Toten verschwinden, der Zaubernde hat keinen Einfluss auf dessen Handeln, er ist jedoch der Einzige, der sich mit dem Geist unterhalten kann, Ausnahme: Mit den Ahnen sprechen (SL vorher informieren!)	max. eine Nacht	Zombie
heilige Waffe II	Schamane	3	eine Waffe	macht eine Waffe heilig, wirkt besonders gut gegen niedrigere Untote und höhere Untote, denn einige Wesen können nur mit heiligen Waffen verletzt werden.	ein Tag	Waffe weihen II
Mit den Ahnen sprechen II	Schamane	3	ein Ahnenschrein	der Zaubernde kann sich mit einem Verstorbenen 15 Minuten unterhalten	15 Minuten	Mit Toten sprechen
Erkenntnis	Schamane	4		der Zaubernde kann das wahre Aussehen einer Person erkennen, er lässt sich nicht durch Verkleidungen, magische Verwandlungen oder magisch beeinflusste Auren täuschen	bis zur Erkenntnis	Zweites Gesicht
Niederer Geist beschwören	Schamane	4		ein niederer Geist, z.B. Geist eines Tieres erscheint, dessen Fähigkeiten von der SL abhängen	maximal ein Tag	
Geister beherrschen I	Schamane	5		ein niederer Geist wird gezwungen 2 Aufträge des Zaubernden, die in seiner Macht stehen zu erfüllen	bis Auftragserfüllung	
Wahrheit II	Schamane	5		das Opfer muss drei Frage wahrheitsgemäß beantworten	3 Fragen bzw. 3 Antworten	Wahrheit
Weisheiten und Visionen	Schamane	5	eine Opfertgabe	der Zaubernde darf den Göttern EINE Frage stellen, diesen entscheiden aber wie oder was sie antworten	bis zur Antwort	Göttliche Weisheiten, Göttliche Eingebung
Höherer Geist beschwören	Schamane	6	bei Menschen Ahnenschrein	ein höherer Geist erscheint, z.B. der eines Menschen erscheint, dessen Fähigkeiten von der SL abhängen	maximal ein Tag	
Geister beherrschen II	Schamane	7		ein höherer Geist wird gezwungen 2 Aufträge des Zaubernden, die in seiner Macht stehen zu erfüllen	bis Auftragserfüllung	
Dämon beschwören	Schamane	10	Opfertgabe	ein Dämon erscheint, dessen Stärke von der SL abhängt(SL informieren!)	sofort	Dämon beschwören
Exorzismus	Schamane	10		ein Dämon wird gebannt und auf seine Ursprungsebene zurückgeschickt oder dämonischer Einfluss auf eine Person oder einen Gegenstand wird gebrochen.	sofort	Exorzismus

Fluch II	Schamane	10		Opfer erleidet einen (größeren) Fluch, z.B. muss alle fünf Minuten auf den Donnerbalken, leidet an Verfolgungswahn oder hat ständiges Pech (muss mit der SL abgesprochen werden)	bis zur Aufhebung	Götterfluch
Dämon beherrschen	Schamane	11		der Dämon wird gezwungen drei Aufträge des Zaubernenden, die in seiner Macht stehen, zu erfüllen	bis alle Aufträge erfüllt wurde	Dämonenauftrag
Krankheit spüren	Wasser	1		Zauberer spürt ob Krankheitserreger an einem Gegenstand oder Person sind (keine Identifizierung)	sofort	Krankheit spüren
Magie spüren	Wasser	1		Zauberer spürt ob ein Gegenstand magisch oder eine Person magisch ist (keine Identifizierung)	sofort	Magie spüren, Magie wahrnehmen
Magisches Schloss I	Wasser	1		der Zaubernde kann ein Schloss oder eine Tür verschlossen halten, nicht auf natürlichen Weg zu öffnen	solange der Zaubernde sich nicht weiter als 10m entfernt	Magischer Riegel, Verriegeln
Wunde übertragen	Wasser	1		eine Wunde eines Verletzten wird auf einen Freiwilligen übertragen, sie entsteht an der gleichen Trefferzone	sofort	Wunde übertragen
Alarm	Wasser	2		Der Zaubernde versieht einen Gegenstand mit einem Alarmton. Sobald jemand den Gegenstand berührt, entfernt oder benutzt, wird dieser Alarm ausgelöst. Der Zaubernde muss hierfür einen Zettel gut sichtbar am Objekt befestigen, welches den "Dieb" darüber informiert, dass er einen Alarm ausgelöst hat.	5 Min. ( Der Alarm - mind. Tavernenlautstärke - wird von der auslösenden Person dargestellt. ggf. mit einem Hilfsmittel, welches der Zaubernde hinterlässt.)	Alarm
Blindheit	Wasser	2	Augenbinde	das Opfer erblindet (Augenbinde) sobald der Zaubernde es berührt	bis die Augen ausgewaschen werden, der Zaubernde den Zauber aufhebt oder ein Heiler konsultiert wird	Blindheit
Einfrieren	Wasser	2		durch die Kälte wird entweder eine Wunde eingefroren, wodurch die normalen Auswirkungen einer blutenden Wunde ignoriert werden, allerdings heilt die Wunde in der Zeit nicht, oder eine Wunde wird zugefügt	bei erster Möglichkeit ein Tag	Eisatem
Fluch I	Wasser	2		das Opfer erleidet einen kleinen Fluch, muss beispielsweise ständig niese, mit hoher Stimme sprechen o.ä. (muss mit der SL abgestimmt werden)	ein Tag	Fluch
Furcht	Wasser	2		durch die Berührung bekommt das Opfer große Furcht vor dem Zauberndem und rennt vor ihm weg, bis er außer Sichtweite ist	bis der Zaubernde außerhalb der Sicht des Opfers ist	Furcht, Angstzauber

Abstand	Wasser	3		Der Zaubernde kann einen Gegner auf 5 m Abstand halten. Die Person, auf welche der Zauber gesprochen wurde kann sich dem Zaubernden nur schwer nähern und hält bei 5 m vollständig an. Der Zauber kann nur auf 1 Person gesprochen werden.	So lange der Zauber aufrecht erhalten wird - mittels Geste kenntlich machen	Abstand
Energiefeld	Wasser	3	Schnur mit Softball	der Zaubernde schafft ein Feld um sich herum (mobil), dass alles im Feld (nur) vor physischen Angriffen schützt. Nichts Physisches kann ein- oder ausdringen, Größe wird durch kreisenden Softball an der Schnur bestimmt.	durch Geste aufrecht erhalten	Energiefeld, Schutzzauber I
Krankheit	Wasser	3		das Opfer wird durch den Zauber krank. Kosten bei Anwendung:3 + Stufe der Krankheit (der Zaubernde muss eine Krankheit aus der Liste auswählen und der SL mitteilen )	sofort (der Zauber löst die Krankheit aus und diese nimmt danach ihren normalen Verlauf)	Krankheit
Magisches Schloss II	Wasser	3	ein Vorhängeschloss	der Zaubernde verschließt etwas mit Hilfe eines magisch erschaffenen Schlosses (z.B. Tür, Truhe) / je nach Situation ist aber der Gegenstand nicht real zu verschließen - nicht mit Magischer Riegel kombinierbar	ein Tag	Magisches Schloss
Erkenntnis	Wasser	4		der Zaubernde kann das wahre Aussehen einer Person erkennen, er lässt sich nicht durch Verkleidungen, magische Verwandlungen oder magisch beeinflusste Auren täuschen	bis zur Erkenntnis	Zweites Gesicht
Wasserfessel	Wasser	4		das Opfer kann sich nicht mehr bewegen und ist hilflos	durch Geste aufrecht erhalten	Einfangen
Weisheiten und Visionen	Wasser	5	eine Opfergabe	der Zaubernde darf den Göttern EINE Frage stellen, diesen entscheiden aber wie oder was sie antworten	bis zur Antwort	Göttliche Weisheiten, Göttliche Eingebung
Meisterschutz	Wasser	9		der Zauberer ist für einen Tag immun gegen Zauber bis 3 MP Wirkungskosten. Er kann selbst entscheiden, ob er Zauber durch seinen Schutz durchkommen lassen möchte - bei Bewusstlosigkeit hat der Zaubernde diese Auswahl nicht	ein Tag	Meisterschutz
Fluch II	Wasser	10		Opfer erleidet einen (größeren) Fluch, z.B. muss alle fünf Minuten auf den Donnerbalken, leidet an Verfolgungswahn oder hat ständiges Pech (muss mit der SL abgesprochen werden)	bis zur Aufhebung	Götterfluch