

	Identität		Sonstiges		963 Punkte		
	✂ Name	Ampua	Erstellt	May 29, 2023, 7:11 PM	132	Nicht ausgegebene CP	
	Titel	Hengenvahti, Sucherin	Geändert	Jun 3, 2023, 1:00 AM	78	Rasse	
	Organisation	KEF	Spieler:in	Sven	203	Attribute	
	Beschreibung				167	Vorteile	
✂ Geschlecht	Female	✂ Höhe	1.6 m	✂ Haare	Violet	-67	Nachteile
✂ Alter	132	✂ Gewicht	50 kg	✂ Augen	Green	-6	Marotten
✂ Geburtstag	n/a	Größe	+0	✂ Haut	Green	339	Fertigkeiten
Religion	Amalay	TL	3	✂ Hand	Right	117	Zaubersprüche

Primäre Attribute		Sekundäre Attribute		Humanoid			Last, Bewegung & Auswe			
[20]	11	Strength (ST)	[20]	18	Will	Wurf	Trefferzone	DR	Level	Max. Traglast
[60]	14	Dexterity (DX)	[0]	20	Fright Check		Eyes	-9	0	12 kg
[80]	14	Intelligence (IQ)	[10]	16	Perception (Per)	3-4	Skull	-7	2	24 kg
[10]	11	Health (HT)	[0]	18	Vision	5	Face	-5	0	36 kg
[0]	36	Threshold (Thresh)	[0]	17	Hearing	6-7	Right Leg	-2	0	72 kg
[0]	8	Recharge Rate (RR)	[0]	16	Taste & Smell	8	Right Arm	-2	0	120 kg
Basis-Schaden		[0]	16	Touch		9-10	Torso	+0	0	inge heben und bewege
1d-1 Basis-Stoß		[0]	6.25	Basic Speed		11	Groin	-3	1	12 kg Basis-Traglast
1d+1 Basis-Schwung		[0]	6	Basic Move		12	Left Arm	-2	0	24 kg Einhändiges H
		[0]	6.25	Initiative (ini)		13-14	Left Leg	-2	0	96 kg Zweihändiges
		[0]	-36	Excess Power Tally (Excess PT)		15	Hand	-4	0	144 kg Schieben & Um
		[0]	-7	Calamity Roll Bonus (Calamity Bonus)		16	Foot	-4	0	288 kg Schieben & Um
Punkte-Pools					17-18	Neck	-5	0	180 kg Auf dem Rücke	
[3]	12	von	12	FP [Rested]		Vitals	-3	0	600 kg Geringfügig ve	
[0]	11	von	11	HP [Healthy]						
[0]	0	von	0	PT [Balanced]						

±	Reaktion	±	Zustand
+3	from explorers and nature lovers	+6	on all IQ rolls to wake up or to recover from surprise or mental stun
+1	from others	+1	to all HT rolls to stay conscious, avoid death, resist disease, or resist poison
+2	from others aware of your reputation	+1	to initiative rolls for your side (+2 if you are the leader)
+2	from others who can hear your voice	+1	to trained Acting skill for the sole purpose of "acting innocent"
+1	from sapient being with whom you actively interact (converse, lecture, etc.)	+5	to your effective HT whenever you roll to recover lost HP or to see if you can get over a crippling injury
+1	to Influence rolls		

Nahkampfwaffe		Verwendung	SL	Parade	Block	Schaden	Reichweite	ST
Large Knife		Swung	14	10	No	1d-1 cut	C,1	6
Large Knife		Thrust	14	10	No	1d-1 imp	C	6
Natürliche Angriffe		Biss	14	Nein	Nein	1d-2 cr	C	
Natürliche Angriffe		Schlag	14	11		1d-2 cr	C	
Natürliche Angriffe		Tritt	12	Nein		1d-1 cr	C,1	
Quarterstaff		Swung	19	15	No	1d+6 cr	1,2	7†
Atherisauva - Schlangenblattstab								
Staff								
Quarterstaff		Swung	15	11	No	1d+4 cr	1,2	9†
Atherisauva - Schlangenblattstab								
Two-Handed Sword								
Quarterstaff		Thrust	19	15	No	1d+4 cr	1,2	7†
Atherisauva - Schlangenblattstab								
Staff								
Quarterstaff		Thrust	15	11	No	1d+1 cr	2	9†
Atherisauva - Schlangenblattstab								
Two-Handed Sword								

Fernkampfwaffe	Verwendung	SL	Acc	Schaden	Bereich	RoF	Schüsse	Masse	Rückstoß	ST
Composite Bow		20	3	1d+5 imp	240/300	1	1(2)	-7		10†[12]
Large Knife	Thrown	10	+0	1d-1 imp	8/16	1	T(1)	-2		6

Eigenschaft		Punkte	📄	Fertigkeit / Technik		SL	RSL	Punkte	📄
Natürliche Angriffe		0	B271	Acrobatics		17	DX+3	16	B174+
📍 Taipuisa - Hallapuisa		78							


Eigenschaft	Punkte	📖	Fertigkeit / Technik	SL	RSL	Punkte	📖
Appearance Attractive [+4]	4	B21	Aerobatics Grundwert: Acrobatics-4	13	DX-1	1	B174
Chameleon 3 Accessibility: Only in natural environment [-20%]	12	B41+	Architecture/TL3	13	IQ-1	1	B176
Code of Honor (Taipuisa) Versuche es immer zuerst mit friedlichen Mitteln. Wenn du kämpfen musst, richte die Stärke des Gegners gegen ihn. Kämpfe so, dass Verletzungen und Todesfälle vermieden werden. Lehre den Feind, dass sein Kampf aussichtslos ist. Finde und lehre den Frieden.	-5	B163+	Area Knowledge (Ampiaina) General nature of its settlements and towns, political allegiances, leaders, and most citizens of Status 5+	14	IQ	1	B176
Increased Dexterity 1	20	B15	Area Knowledge (Hotatoka) General nature of its settlements and towns, political allegiances, leaders, and most citizens of Status 5+	14	IQ	1	B176
Talent (Outdoorsman) 3	30	B90+	Armoury/TL3 (Missile Weapons)	13	IQ-1	1	B178
Telescopic Vision 1	5	B92+	Artist (Drawing)	13	IQ-1	2	B179
Magery 3 Threshold-based Magic (Needs Threshold Attributes file!) [+0%]	35	Th76	Artist (Illusion)	14	IQ	4	B179
Voice	10	B97	Artist (Woodworking)	14	IQ	4	B179
Decreased Strength 1	-10	B14	Bow	21	DX+7	28	B182
Resistant (Sickness) [+15]; +8 to all HT rolls to resist [x0.5]	7	B81+	Camouflage Grundwert: Survival (Plains)-2 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	20	IQ+6	8	B183
Sense of Duty (Nature) [-15]	-15	B153	Climbing	16	DX+2	8	B183
Doesn't Eat or Drink Accessibility (Needs 4h/d sunlight + 1 quart of water) [-30%]	7	B50	Criminology/TL3	15	IQ+1	4	B186
Unaging Accessibility (Not game relevant) [-80%]	3	B95+	Dancing	14	DX	2	B187
Pacifism: Cannot Kill You may fight - you may even start fights - but you may never do anything that seems likely to kill another. This includes abandoning a wounded foe to die on his own! You must do your best to keep your companions from killing, too. If you do kill someone (or feel responsible for a death), you immediately suffer a nervous breakdown. Roll 3d and be totally morose and useless for that many days. During this time, you must make a Will roll to offer any sort of violence toward anyone, for any reason.	-15	B148	Detect Lies	16	Per	4	B187
Weakness 1d damage per minute [-20]; Xuktcha Liquid Gold [x0.5]	-10	B161	Diagnosis/TL3 (Taipuisa)	12	IQ-2	1	B187
☑ Cultural Familiarities and Languages	7		Diplomacy Voice [+2]	14	IQ	1	B187
Cultural Familiarity (Oljin) Do not suffer -3 for unfamiliarity	1	B23	Escape	12	DX-2	1	B192
Cultural Familiarity (Tairauha) Native [-1] Do not suffer -3 for unfamiliarity	0	B23	Fast-Draw (Arrow) Combat Reflexes [+1]	15	DX+1	1	B194+
Language (Taiji) Native [-6]; Spoken (Native) [+3]; Written (Native) [+3] Represented by Malagasy	0	B24	First Aid/TL3 (Taipuisa)	15	IQ+1	2	B195
Language (Oljipunnu) Spoken (Accented) [+2]; Written (Accented) [+2] Represented by Finnish	4	B24	Herb Lore/TL3	18	IQ+4	24	B199
Language (Arraw) Spoken (Broken) [+1]; Written (None) [+0] Represented by onomatopoeic cat sounds	1	B24	Hidden Lore (Nature)	14	IQ	2	B199+
Language (Xukvutan) Spoken (None) [+0]; Written (Broken) [+1] Represented by Qetchua	1	B24	Hidden Lore (Necromancy)	13	IQ-1	1	B199+
☑ KEF Seeker	14		Hidden Lore (Taipuisa)	14	IQ	2	B199+
Duty (KEF) FR: 9 [-5]; Extremely Hazardous [-5]	-10	B133	Hidden Lore (Xuktcha)	13	IQ-1	1	B199+
			Innate Attack (Projectile)	17	DX+3	8	B201
			Interrogation Grundwert: Intimidation-3	14	IQ	1	B202
			Intimidation	17	Will-1	1	B202
			Judo Allows parrying two different attacks per turn, one with each hand.	18	DX+4	20	B203+
			Jumping	15	DX+1	2	B203+
			Knife	14	DX	1	B208
			Knot-Tying Grundwert: Climbing-4	12	DX-2	0	B203+
			Law (KEF)	12	IQ-2	1	B204
			Meditation	18	Will	4	B207
			Mimicry (Animal Sounds) Grundwert: Naturalist (Pylae)-6 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)], Voice [+2]	17	IQ+3	1	B210

Eigenschaft	Punkte	📖	Fertigkeit / Technik	SL	RSL	Punkte	📖
KEF Seeker Rank 1 2 - Apprentice [+0%]	5	B29	Mimicry (Bird Calls) Grundwert: Naturalist (Pylae)-6 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)], Voice [+2]	17	IQ+3	1	B210
Legal Enforcement Powers 3 Informal [-50%] KEF: International, Covert Ops, License to Kill	8	B65	Mimicry (Plant Sounds) Grundwert: Naturalist (Pylae)-6 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)], Voice [+2]	17	IQ+3	1	B210
Legal Immunity (KEF) KEF Member [+15]; Informal [-50%]	8	B65	Mind Block	18	Will	2	B210
Good Reputation 2 People Affected (People of Jokitanssa) [x0.5]; Recognized sometimes (10-) [x0.5]	2	B26+	Musical Instrument (Flute)	16	IQ+2	12	B211
Good Reputation 1 People Affected (KEF Seekers) [x0.33]; Gadget: Can be stolen (Thief must win QC of DX or ST) [-30%]; Recognized all the time [x1] Einsatzflechte: Operation Maske runter	1	B26+	Naturalist (Pylae) Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	18	IQ+4	8	B211
Good Reputation 1 People Affected (KEF Seekers) [x0.33]; Gadget: Can be stolen (Thief must win QC of DX or ST) [-30%]; Recognized all the time [x1] Einsatzflechte: Nebelland-Veteran	1	B26+	Navigation/TL3 (Land) Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)], Absolute Direction [+3]	20	IQ+6	2	B211
Bad Reputation 2 People Affected (KEF Seekers) [x0.33]; Recognized occasionally (7-) [x0.33] Unreliable and peculiar comrade in arms	-1	B26+	Observation Acute Vision 2 [+2 (+1 pro Level)]	19	Per+3	4	B211
Absolute Direction	5	B34	Physiology/TL3 (Arrodo)	13	IQ-1	2	B213
Acute Hearing 1	2	B35	Physiology/TL3 (Imiséen)	12	IQ-2	1	B213
Acute Vision 2	4	B35	Poisons/TL3	12	IQ-2	1	B214
Charisma 1	5	B41	Research/TL3	14	IQ	2	B217
Combat Reflexes Never freeze	15	B43	Riding (Birds)	13	DX-1	1	B217
Fit Recover FP at twice the normal rate (but not FP spent for spells or psi powers)	5	B55	Running	13	HT+2	8	B218
Heroic Archer	20	MA45	Savoir-Faire (Hallapuisa) Cond. +1 from Charisma when making influence rolls	14	IQ	1	B218+
Increased Threshold 1 You are more in tune with the universe and can cast longer without becoming dissonant. Increases Thresh by 20% of campaign default.	5	Th78	Search	17	Per+1	4	B219
Night Vision 3	3	B71+	Sex Appeal (Imiséen) Cond. +1 from Charisma when making influence rolls Appearance [+1], Voice [+2]	14	HT+3	2	B219
Plant Empathy	5	B75+	Sex Appeal (Taipuisa) Cond. +1 from Charisma when making influence rolls Appearance [+1], Voice [+2]	13	HT+2	1	B219
Racial Memory Passive [+15]	15	B78+	Singing Voice [+2]	16	HT+5	8	B220
Rapid Healing	5	B79	Soldier/TL3	13	IQ-1	1	B221
Comfortable Wealth Starting wealth is twice normal	10	B25	Staff	19	DX+5	20	B208
Weapon Master (Traditional Taipuisa Weapons) Small class [+30]	30	B99+	Stealth Cond. +6 (still)/+3 (moving or still and clothed) from Chameleon	20	DX+6	24	B222
🗡️ Perks	6		Survival (Plains) Grundwert: Naturalist (Pylae)-3 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	19	Per+3	2	B223
Grip Mastery (Staff)	1	PU2:6	Survival (Sienimaa - Pilzwald) Grundwert: Naturalist (Pylae)-3 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	18	Per+2	1	B223
Honest Face	1	B101	Survival (Woodlands) Grundwert: Survival (Plains)-3 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	19	Per+3	2	B223
Payload (1 oz.) 1 -4 on Search rolls	1	B74	Swimming	12	HT+1	2	B224
Strongbow	1	PU2:7	Tactics	8	IQ-6	0	B224+
Style Familiarity (Lumikello Tanssa)	1	PU2:7	Teaching	14	IQ	2	B224
Sure-Footed (Uneven)	1	PU2:8					
Code of Honor (Gentleman's) Brich nie dein Wort. Lass nie eine Beleidigung ungesühnt. Kämpfe ehrenhaft, wenn der Gegner es auch tut. Frechheiten von Niederen verlangen nach einer Lektion, nicht nach einem Duell!	-10	B127					
Enemy (Slavers) Weak Group [-10]; Appears quite rarely (6-) [x0.5]; Hunter [x1]	-5	B135					

Eigenschaft	Punkte		Fertigkeit / Technik	SL	RSL	Punkte	
Secret (Has Killed) Serious Embarrassment [-5]	-5	B152	Thaumatology Magery 3 [+3 (+1 pro Level)]	18	IQ+4	12	B225
Sense of Duty Nature [-15]	-15	B153	Throwing	11	DX-3	0	B226
Sense of Duty Hallapuisa [-10]	-10	B153	Tracking Cond. +2 from Acute Vision when Vision is a factor Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	21	Per+5	8	B226
Truthfulness CR: 9 (oft widerstehen) Make a self-control roll whenever you must keep silent about an uncomfortable truth (lying by omission). Roll at -5 if you actually have to tell a falsehood! If you fail, you blurt out the truth, or stumble so much that your lie is obvious.	-7	B159	Traps/TL3	16	IQ+2	8	B226
Vow Minor [-5] Veganism	-5	B161	Two-Handed Sword	15	DX+1	4	B209
☛ Quirks	-5		Zen Archery	11	IQ-3	1	B228+
Distinctive Feature: Flower	-1	B164	☛ Techniques - Combat			3	
Humble	-1	B162	Acrobatic Stand Grundwert: Acrobatics-6	11	-6	0	MA65
Incompetence: Money	-1	B162	Arm Lock Grundwert: Judo	19	+1	1	MA65
Nosy	-1	B162	Breakfall Grundwert: Judo	18	+0	0	MA68
Perceives time differently	-1	B162	Disarming Grundwert: Judo	18	+0	0	MA70
			Judo Throw Grundwert: Judo	18	+0	0	MA75
			Tic-Tacs (Acrobatics) Grundwert: Acrobatics-4	14	-3	2	MA77
			Whirlwind Attack Grundwert: Staff-5	14	-5	0	B232+
			☛ Techniques - Herb Lore Potions			28	
			Alchemical Antidote - Blood Creatures (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-3 \$200/\$500; 2 hours; Counters all potions, grants Immunity for 1d minutes	16	-2	2	M217
			Alchemical Antidote - Plant Creatures (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-3 \$200/\$500; 2 hours; Counters all potions, grants Immunity for 1d minutes	16	-2	2	M217
			Universal Antidote (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-2 \$375/\$1200; 4 hours; Naturalist -2 for ingredients (Blauer Felsstern); gives +8 on HT to resist disease	17	-1	2	M218
			Counterspell (Blood Creatures) (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-3 \$400/\$800; 2 hours; Naturalist -5 for ingredients (Karmesinhund); gives Magic Resistance 8 for 1d hours	16	-2	2	M218

Fertigkeit / Technik	SL	RSL	Punkte	
Counterspell (Plant Creatures) (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-3 \$400/\$800; 2 hours; Naturalist -5 for ingredients (Karmesinhund); gives Magic Resistance 8 for 1d hours	16	-2	2	M218
Healing (Blood Creatures) (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-1 \$60/\$125; 1 hour; Naturalist +0 for ingredients; Heals 1d HP or FP	18	+0	2	M217
Healing (Plant Creatures) (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-1 \$60/\$125; 1 hour; Naturalist +0 for ingredients; Heals 1d HP or FP	18	+0	2	M217
Health (Blood Creatures) (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-2 \$375/\$600; 4 hours; Naturalist +0 for ingredients; Heals all diseases and 2 HP	17	-1	2	M217
Health (Plant Creatures) (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-2 \$375/\$600; 4 hours; Naturalist +0 for ingredients; Heals all diseases and 2 HP	17	-1	2	M217
Invisibility (Plant Creatures) (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-4 \$1,500/\$3000; 16 hours; Naturalist -2 for ingredients; Invisibility for 1dx10 min	15	-3	2	M216
Pentagram Paste (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-4 \$400/\$1200; 4 hours; Naturalist -3 for ingredients; sufficient for a 9m long (d=3m circle) Pentagram or Spell Wall.	15	-3	2	
Sleep (Blood Creatures) (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-1 \$60/\$125; 1 hour; Naturalist +0 for ingredients; HT-4 vs sleep for 16-HT hours (can only be awakened by magic) plus 8 hours (can be awakened)	18	+0	2	M218
Trance Tea (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore \$200/\$600; 1 hour; Naturalist -0 for ingredients; +3 on Meditation and Visualization and -2 IQ on other rolls for HT hours	19	+1	2	M218
Truth (Blood Creatures) (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-1 \$600/\$1000; 4 hours; Naturalist -2 for ingredients; as Compel Truth (M41) for 1 hour	18	+0	2	M219
Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Analyze Magic Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Spells that conceal magic; Klasse: Info; Kosten: 8; Zeit: 1 hr; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	15	IQ+1	1	M102
Animate Plant Double casting cost if plant moves Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 5 secs; Dauer: 1 min; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M164
Apportation Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: Varies; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Movement	15	IQ+1	1	M142
Armor Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2 per DR; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Protection & Warning	15	IQ+1	1	M167
Aura Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	15	IQ+1	1	M101
Beast Soother Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 to 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Animal	15	IQ+1	1	M29
Blade of Grass Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 per 12" of length; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 Sec.; Dauer: 1 Min.; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS10
Bless Plants Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1 minimum; Zeit: 5 min; Dauer: 1 Crop or Season; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M161

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Block Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Blocking; Kosten: 1 per DB; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Protection & Warning	15	IQ+1	1	M166
Blossom Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Zeit: 5 min; Dauer: 1 hour; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M162
Breakfall Plants Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 per 50 lbs; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Movement, Plant	15	IQ+1	1	MPS13
Command Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Blocking; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Mind Control	15	IQ+1	1	M136
Complex Illusion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Illusion & Creation	15	IQ+1	1	M96
Conceal Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: Varies; Zeit: 4 sec; Dauer: 1 hour; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M162
Continual Light Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2 moon, 4 torch, 6 day; Zeit: 1 sec; Dauer: 2d days; Schule: Light & Darkness	15	IQ+1	1	M110
Counterspell Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Subject spell; Klasse: Regular; Kosten: Half countered spell; Zeit: 5 sec; Dauer: Instant; Schule: Meta	15	IQ+1	1	M121
Create Air Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 5 sec; Schule: Air	15	IQ+1	1	M23
Create Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/25 cu ft; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Earth	15	IQ+1	1	M51
Create Object Ritual: leise sprechen und eine Geste machen Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/5 lbs; Zeit: 1 sec/cost; Dauer: While touching someone; Schule: Illusion & Creation	14	IQ	1	M98
Create Paper Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: Varies; Zeit: 4 Min.; Dauer: Permanent; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS12
Create Spring Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: Varies; Zeit: 1 min; Dauer: Permanent; Schule: Water	15	IQ+1	1	M190
Create Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/gal; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Water	15	IQ+1	1	M184
Cure Disease Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 4; Zeit: 10 min; Dauer: Permanent; Schule: Healing	15	IQ+1	1	M91
Daze Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: HT; Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 2 sec; Dauer: 1 min; Schule: Mind Control	15	IQ+1	1	M134
Destroy Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 3; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Water	15	IQ+1	1	M185

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Detect Magic Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 5 sec; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	15	IQ+1	1	M101
Disorient Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Area; Kosten: 1; Zeit: 10 sec; Dauer: Varies; Schule: Mind Control	15	IQ+1	1	M135
Dream Sending Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: 3; Zeit: 1 min; Dauer: 1 hr; Schule: Communication & Empathy	15	IQ+1	1	M45
Dry Spring Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: Varies; Zeit: 1 min; Dauer: Permanent; Schule: Water	15	IQ+1	1	M188
Earth to Air Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 5/25 cu ft#; Zeit: 2 sec; Dauer: Permanent; Schule: Air, Earth	15	IQ+1	1	M25
Earth to Stone Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3/25 cu ft #; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Earth	15	IQ+1	1	M51
Earth Vision Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/10 yds#; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 30 sec; Schule: Earth, Knowledge	15	IQ+1	1	M51
Enchant Ritual: leise sprechen und eine Geste machen Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Enchantment; Kosten: Varies; Zeit: Varies; Dauer: Permanent; Schule: Enchantment	14	IQ	1	M56
Essential Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 8 per cubic yard; Zeit: 30 sec; Dauer: Permanent; Schule: Earth	15	IQ+1	1	M53
Essential Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3/gal; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Water	15	IQ+1	1	M189
Essential Wood Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 8 per cubic yard; Zeit: 30 sec; Dauer: Permanent; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M164
False Memory Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: Varies; Aufrechterhalten: Varies; Zeit: 5 sec; Dauer: Varies; Schule: Mind Control	15	IQ+1	1	M139
Fear Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Area; Kosten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 10 min; Schule: Mind Control	15	IQ+1	1	M134
Foolishness Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: 1-5; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Mind Control	15	IQ+1	1	M134
Forest Defense Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Blocking; Kosten: 1-3; Zeit: 1 Sek.; Dauer: Sofort; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS13
Forest Warning Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 10 hours; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M162
Forgetfulness Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will or skill; Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 3; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 hr; Schule: Mind Control	15	IQ+1	1	M135

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Green Telurgy Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/SM (min 2); Aufrechterhalten: 1; Zeit: 30 Sec.; Dauer: 5 Min.; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS14
Hardiness Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Blocking; Kosten: 1 per DR; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Protection & Warning	15	IQ+1	1	M167
Heal Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 3; Zeit: 1 Min; Dauer: Permanent; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M161
Hide Path Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M162
Hideaway Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Enchantment; Kosten: 50#; Dauer: Permanent; Schule: Enchantment	15	IQ+1	1	M61
History Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: Varies; Zeit: 1 sec/pt; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	15	IQ+1	1	M106
Hypnotic Leaves Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 4 Sec.; Dauer: 1 Min.; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS15
Identify Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M161
Identify Spell Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	15	IQ+1	1	M102
Ignite Fire Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1-4; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 sec; Schule: Fire	15	IQ+1	1	M72
Illusion Disguise Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Until illusion ends; Schule: Illusion & Creation	15	IQ+1	1	M96
Illusion Shell Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 or 2; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Illusion & Creation	15	IQ+1	1	M96
Images of the Past Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3 + Time modifier; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 min; Schule: Knowledge, Light & Darkness	15	IQ+1	1	M107
Itch Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: HT; Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Until scratched; Schule: Body Control	15	IQ+1	1	M35
Know Illusion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Illusion & Creation	15	IQ+1	1	M97
Lend Energy Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/pt; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Healing	15	IQ+1	1	M89
Lend Language Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 3 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	15	IQ+1	1	M46

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Lend Vitality Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/pt; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 hour; Schule: Healing	15	IQ+1	1	M89
Light Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Light & Darkness	15	IQ+1	1	M110
Lighten Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Enchantment; Kosten: Varies; Dauer: Permanent; Schule: Enchantment	15	IQ+1	1	M67
Mage Sight Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Knowledge	15	IQ+1	1	M102
Major Healing Ritual: leise sprechen und eine Geste machen Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1-4; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Healing	14	IQ	1	M91
Mature Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/lb; Zeit: 10 sec; Dauer: Permanent; Schule: Food	15	IQ+1	1	M78
Mind-Reading Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	15	IQ+1	1	M46
Mind-Sending Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 4; Zeit: 4 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	15	IQ+1	1	M47
Minor Healing Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1-3; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Healing	15	IQ+1	1	M91
Neutralize Poison Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 5; Zeit: 30 sec; Dauer: Permanent; Schule: Healing	15	IQ+1	1	M92
No-Smell Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 hr; Schule: Air	15	IQ+1	1	M24
Panic Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Area; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Mind Control	15	IQ+1	1	M134
Perfect Illusion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 3; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Illusion & Creation	15	IQ+1	1	M96
Persuasion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: Varies; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	15	IQ+1	1	M45
Plant Growth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M162
Plant Sense Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Hide Path; Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M163
Plant Speech Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M164






Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Purify Air Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Air	15	IQ+1	1	M23
Purify Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Special; Kosten: 1/gal; Zeit: 5-10/gal#; Dauer: Permanent; Schule: Water	15	IQ+1	1	M184
Rain of Nuts Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1 per 10 yds; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M165
Razor Grass Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 10 Sec.; Dauer: 10 Min.; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS16
Rejuvenate Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M163
Relieve Sickness Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Subject spell; Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 10 sec; Dauer: 10 min; Schule: Healing	15	IQ+1	1	M90
Season Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/meal; Zeit: 10 sec; Dauer: Permanent; Schule: Food	15	IQ+1	1	M77
See Plant Health Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 Sek.; Dauer: 30 Sec.; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS19
Seek Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 3; Zeit: 10 sec; Dauer: Instant; Schule: Earth	15	IQ+1	1	M50
Seek Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M161
Seek Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Water	15	IQ+1	1	M184
Seeker Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	15	IQ+1	1	M105
Sense Emotion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Communication & Empathy	15	IQ+1	1	M45
Sense Foes Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info/Area; Kosten: 1/area, min 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Communication & Empathy	15	IQ+1	1	M44
Shape Air Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1-10; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Air	15	IQ+1	1	M24
Shape Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 per 25 cu yard; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Earth	15	IQ+1	1	M50
Shape Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	15	IQ+1	1	M161

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Shape Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1#; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 2 sec; Dauer: 1 min; Schule: Water	15	IQ+1	1	M185
Shield Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2 per DB; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Protection & Warning	15	IQ+1	1	M167
Shuriken Leaf Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/3; Zeit: 1 Sek.; Dauer: Sofort; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS19
Simple Illusion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Illusion & Creation	15	IQ+1	1	M95
Sleep Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: HT; Klasse: Regular; Kosten: 4; Zeit: 3 sec; Dauer: Until awakened; Schule: Mind Control	15	IQ+1	1	M135
Sound Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: Varies; Aufrechterhalten: 1/ min; Zeit: 1 sec; Dauer: Varies; Schule: Sound	15	IQ+1	1	M171
Spasm Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: HT; Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Body Control	15	IQ+1	1	M35
Spying Blossom Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1/2; Zeit: 10 Sec.; Dauer: 5 Min.; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS19
Stone to Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 6 per 25 cu ft; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Earth	15	IQ+1	1	M51
Summon Earth Elemental Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Special; Kosten: 4#; Zeit: 30 sec; Dauer: 1 hr; Schule: Earth	15	IQ+1	1	M27
Telepathy Ritual: leise sprechen und eine Geste machen Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 4; Zeit: 4 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	14	IQ	1	M47
Test Food Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 1 or 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Food	15	IQ+1	1	M77
Thunderclap Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Sound	15	IQ+1	1	M171
Trace Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 1 min; Dauer: 1 hr; Schule: Knowledge	15	IQ+1	1	M106
Tree Bark Armor Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 3; Zeit: 4 Sec.; Dauer: 10 Min.; Schule: Plant	15	IQ+1	1	MPS20
Truthsayer Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Communication & Empathy	15	IQ+1	1	M45
Voices Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Sound	15	IQ+1	1	M172

Zauberspruch					SL	RSL	Punkte	
Walk Through Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3#; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 10 sec; Schule: Earth					15	IQ+1	1	M52
Walk Through Plants Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant					15	IQ+1	1	M163
Walk Through Wood Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 sec; Schule: Plant					15	IQ+1	1	M164
Wall of Wind Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Aufrechterhalten: Half; Zeit: Instant; Dauer: 1 min; Schule: Air					15	IQ+1	1	M25
Weaken Will Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: 2/pt of Will decrease; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Mind Control					15	IQ+1	1	M136
Wooden Arm Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3/4; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 Sek.; Dauer: 5 Min.; Schule: Plant					15	IQ+1	1	MPS21
Wooden Leg Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 3 [+3 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3/4; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 Sek.; Dauer: 5 Min.; Schule: Plant					15	IQ+1	1	MPS21

✓	#	Mitgeführte Ausrüstung (11.125 kg; \$7056)	Verwendet	TL	LC						
✓	1	Quarterstaff Fine Quality (-1 to break; for non-blades that do only crushing or impaling damage) [+2 CF auf die Basis-Kosten] Atherisauva - Schlangenblattstab		0		1302	2 kg	1302		2 kg	B273
✓	1	Composite Bow Feste ST 12 Fine Quality (Increase 1/2D and Max range by 20%) [+3 CF auf die Basis-Kosten]		1		3600	2 kg	3600		2 kg	B275
✓	1	Fur Loincloth Flexible, concealable		0		10	0 kg	10		0 kg	B283
✓	1	Large Knife		0		40	0.5 kg	40		0.5 kg	B272
✓	1	☑ Shoulder Quiver Holds 16 arrows or bolts		0		12	0.3 kg	44		1.1 kg	B289
✓	4	Arrow, hunting	0	0		2	0.05 kg	8		0.2 kg	B276
✓	12	Arrow, blunt Converts damage to cr.	0	0		2	0.05 kg	24		0.6 kg	B276
✓	1	☑ Waterskin		0		10	0.125 kg	10		1.125 kg	B288
✓	1	Water (1 Quart)		1		0	1 kg	0		1 kg	LT37
✓	1	☑ Pouch, Medium Otter bag		1		20	0.4 kg	2050		4.4 kg	B288
✓	1	Blanket		1		20	2 kg	20		2 kg	B288
✓	1	Rope, 3/8", 20 yards Supports 300 lbs.		0		10	1.5 kg	10		1.5 kg	B288
✓	1	Herbs and Herbal Treatments	0			2000	0.5 kg	2000		0.5 kg	

#	Andere Ausrüstung (\$280)		Verwendet	TL	LC						
1	Quarterstaff Balanced [+4 CF auf die Basis-Kosten]			0		50	2 kg	50		2 kg	B273
1	Personal Basics Minimum gear for camping: -2 to any Survival roll without it. Includes utensils, tinderbox or flint and steel, towel, etc., as TL permits.			0		5	0.5 kg	5		0.5 kg	B288
1	☑ Hip Quiver Holds 20 arrows or bolts			0		15	0.5 kg	175		1.5 kg	B289
10	Arrow, Bodkin -1 damage/die, armor divisor DR(2)		0	0		4	0.05 kg	40		0.5 kg	B276
10	Arrow, coldsilver-tipped -1 damage/die, ignores defensive magic		0	0		12	0.05 kg	120		0.5 kg	B276

#	Andere Ausrüstung (\$280)	Verwendet	TL	LC					
1	Scribe's Kit Pens, ink sticks, color crayons, notebook, loose paper				50	1 kg	50	1 kg	DF1:24