

Porträt	Identität		Sonstiges		974 Punkte			
	✂ Name	Ampua	Erstellt	May 29, 2023, 7:11 PM	12 Nicht ausgegebene CP			
	Titel	Hengenvahti, Sucherin	Geändert	Jun 26, 2023, 8:51 PM	93 Rasse			
	Organisation	KEF	Spieler:in	Sven	223 Attribute			
	Beschreibung				177 Vorteile			
	✂ Geschlecht	Female	✂ Höhe	1.6 m	✂ Haare	Violet	-52 Nachteile	
✂ Alter	132	✂ Gewicht	50 kg	✂ Augen	Green	-6 Marotten		
✂ Geburtstag	n/a	Größe	+0	✂ Haut	Green	376 Fertigkeiten		
Religion	Amalay	TL	3	✂ Hand	Right	151 Zaubersprüche		

Primäre Attribute		Sekundäre Attribute		Humanoid			Traglast, Bw. & Ausweichen				
[20]	11 Strength (ST)	[20]	18 Will	Wurf	Trefferzone	DR	Level	Max.	Bw.	Ausw.	
[80]	15 Dexterity (DX)	[0]	20 Fright Check		Eyes	-9	0	0 Keine	12 kg	6	10
[80]	14 Intelligence (IQ)	[10]	16 Perception (Per)	3-4	Skull	-7	2	1 Leicht	24 kg	4	9
[10]	11 Health (HT)	[0]	18 Vision	5	Face	-5	0	2 Mittel	36 kg	3	8
[0]	36 Threshold (Thresh)	[0]	17 Hearing	6-7	Right Leg	-2	0	3 Schwer	72 kg	2	7
[0]	8 Recharge Rate (RR)	[0]	16 Taste & Smell	8	Right Arm	-2	0	4 X-Schwer	120 kg	1	6
Basis-Schaden		[0]	16 Touch	9-10	Torso	+0	0	Heben & Bewegen			
1d-1 Basis-Stoß		[0]	6.5 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 Heben			
Punkte-Pools				[0]	6.5 Initiative (ini)	13-14	Left Leg	-2	0	96 kg Zweihändiges Heben	
[3]	12 von 12 FP [Rested]			15	Hand	-4	0	144 kg Schieben & Umstoßen			
[0]	11 von 11 HP [Healthy]			16	Foot	-4	0	288 kg Schieben & Umstoßen mit Anlauf			
[0]	0 von 36 PT [Balanced]			17-18	Neck	-5	0	180 kg Auf dem Rücken tragen			
					Vitals	-3	0	600 kg Geringfügig verschieben			

±	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
Atherisauva Schlangenblattstab Staff	Swung	21	16	No	1d+7(3) cr dkb	1,2	7+
Atherisauva Schlangenblattstab Two-Handed Sword	Swung	17	12	No	1d+5(3) cr dkb	1,2	9+
Atherisauva Schlangenblattstab Staff	Thrust	21	16	No	1d+5(3) cr dkb	1,2	7+
Atherisauva Schlangenblattstab Two-Handed Sword	Thrust	17	12	No	1d+2(3) cr dkb	2	9+
Large Knife	Swung	15	10	No	1d-1 cut	C,1	6
Large Knife	Thrust	15	10	No	1d-1 imp	C	6
Natürliche Angriffe	Biss	15	Nein	Nein	1d-2 cr	C	
Natürliche Angriffe	Schlag	15	11		1d-2 cr	C	
Natürliche Angriffe	Tritt	13	Nein		1d-1 cr	C,1	
Quarterstaff Staff	Swung	21	16	No	1d+6 cr	1,2	7+
Quarterstaff Two-Handed Sword	Swung	17	12	No	1d+4 cr	1,2	9+
Quarterstaff Staff	Thrust	21	16	No	1d+4 cr	1,2	7+
Quarterstaff Two-Handed Sword	Thrust	17	12	No	1d+1 cr	2	9+

Fernkampfswaffe	Verwendung	SL	Acc	Schaden	Bereich	RoF	Schüsse	Masse	Rückstoß	ST
Composite Bow		21	3	1d+5 imp	240/300	1	1(2)	-7		10+[12]
Large Knife	Thrown	11	+0	1d-1 imp	8/16	1	T(1)	-2		6
Eigenschaft		Punkte			Fertigkeit / Technik		SL	RSL	Punkte	
Natürliche Angriffe		0	B271		Acrobatics		18	DX+3	16	B174+
☛ Taipuisa - Hallapuisa		93			Aerobatics		14	DX-1	1	B174
Appearance Attractive [+4]		4	B21		Grundwert: Acrobatics-4					
Chameleon 3 Accessibility: Only in natural environment [-20%]		12	B41+		Architecture/TL3 (Xuktcha Buildings) Architecture/TL3 (Xuktcha Buildings) [+1]		14	IQ	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 4 Threshold-based Magic (Needs Threshold Attributes file!) [+0%]		45	Th76		Artist (Illusion)		14	IQ	4	B179
Voice		10	B97		Artist (Woodworking)		14	IQ	4	B179
Decreased Strength 1		-10	B14		Bow		22	DX+7	28	B182
Resistant (Sickness) [+15]; +8 to all HT rolls to resist [×0.5]		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 Traglast [-1]		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		15	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.		0	B148		Detect Lies		16	Per	4	B187
Pacifism: Cannot Harm Innocents You may fight – you may even start fights – but you may only use deadly force on a foe that is attempting to do you serious harm. Capture is not “serious harm” unless you are already under penalty of death or have a Code of Honor that would require suicide if captured. You never intentionally do anything that causes, or even threatens to cause, injury to the uninvolved – particularly if they are “ordinary folks.”		-10	B148		Diagnosis/TL3 (Taipuisa)		12	IQ-2	1	B187
Weakness 1d damage per minute [-20]; Xuktcha Liquid Gold [×0.5]		-10	B161		Diplomacy Voice [+2]		14	IQ	1	B187
☛ Cultural Familiarities and Languages		7			Escape		13	DX-2	1	B192
Cultural Familiarity (Oljin) Do not suffer -3 for unfamiliarity		1	B23		Fast-Draw (Arrow) Combat Reflexes [+1]		16	DX+1	1	B194+
Cultural Familiarity (Tairauha) Native [-1] Do not suffer -3 for unfamiliarity		0	B23		First Aid/TL3 (Taipuisa)		15	IQ+1	2	B195
					Herb Lore/TL3		19	IQ+5	28	B199
					Hidden Lore (Mistlands)		13	IQ-1	1	B199+
					Hidden Lore (Nature)		15	IQ+1	4	B199+
					Hidden Lore (Necromancy)		13	IQ-1	1	B199+
					Hidden Lore (Taipuisa)		14	IQ	2	B199+
					Hidden Lore (Xuktcha)		13	IQ-1	1	B199+
					Innate Attack (Projectile)		18	DX+3	8	B201
					Interrogation Grundwert: Intimidation-3		15	IQ+1	2	B202
					Intimidation		17	Will-1	1	B202
					Judo Allows parrying two different attacks per turn, one with each hand. Traglast [-1]		18	DX+4	20	B203+
					Jumping		16	DX+1	2	B203+

Eigenschaft	Punkte	📖	Fertigkeit / Technik	SL	RSL	Punkte	📖
Language (Taiji) Native [-6]; Spoken (Native) [+3]; Written (Native) [+3] Represented by Malagasy	0	B24	Knife	15	DX	1	B208
Language (Oljipunnu) Spoken (Accented) [+2]; Written (Accented) [+2] Represented by Finnish	4	B24	Knot-Tying Grundwert: Climbing-4	12	DX-3	0	B203+
Language (Arraw) Spoken (Broken) [+1]; Written (None) [+0] Represented by onomatopoeic cat sounds	1	B24	Law (KEF)	12	IQ-2	1	B204
Language (Xukvutan) Spoken (None) [+0]; Written (Broken) [+1] Represented by Qetchua	1	B24	Meditation	18	Will	4	B207
🗡️ KEF Seeker	24		Mimicry (Animal Sounds) Grundwert: Naturalist (Pylae)-6 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)], Voice [+2]	18	IQ+4	2	B210
Duty (KEF) FR: 9 [-5]; Extremely Hazardous [-5]	-10	B133	Mimicry (Bird Calls) Grundwert: Naturalist (Pylae)-6 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)], Voice [+2]	17	IQ+3	1	B210
KEF Seeker Rank 3 3 - Seeker [+0%]	15	B29	Mimicry (Plant Sounds) 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	Mind Block	19	Will+1	4	B210
Legal Immunity (KEF) KEF Member [+15]; Informal [-50%]	8	B65	Musical Instrument (Flute)	16	IQ+2	12	B211
Good Reputation 2 People Affected (People of Jokitanssa) [x0.5]; Recognized sometimes (10-) [x0.5]	2	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: Operation Maske runter	1	B26+	Navigation/TL3 (Land) Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)], Absolute Direction [+3]	20	IQ+6	2	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+	Observation Acute Vision 2 [+2 (+1 pro Level)]	19	Per+3	4	B211
Bad Reputation 2 People Affected (KEF Seekers) [x0.33]; Recognized occasionally (7-) [x0.33] Unreliable and peculiar comrade in arms	-1	B26+	Physiology/TL3 (Arrodo)	13	IQ-1	2	B213
🗡️ Advantages	129		Physiology/TL3 (Imiséen)	12	IQ-2	1	B213
Absolute Direction	5	B34	Poisons/TL3	13	IQ-1	2	B214
Acute Hearing 1	2	B35	Research/TL3	14	IQ	2	B217
Acute Vision 2	4	B35	Riding (Birds)	14	DX-1	1	B217
Charisma 1	5	B41	Running	13	HT+2	8	B218
Combat Reflexes Never freeze	15	B43	Savoir-Faire (Hallapuisa) Cond. +1 from Charisma when making influence rolls	14	IQ	1	B218+
Fit Recover FP at twice the normal rate (but not FP spent for spells or psi powers)	5	B55	Search	17	Per+1	4	B219
Heroic Archer	20	MA45	Sex Appeal (Imiséen) Cond. +1 from Charisma when making influence rolls Appearance [+1], Voice [+2]	14	HT+3	2	B219
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	Sex Appeal (Taipuisa) Cond. +1 from Charisma when making influence rolls Appearance [+1], Voice [+2]	13	HT+2	1	B219
Night Vision 3	3	B71+	Singing Voice [+2]	16	HT+5	8	B220
Plant Empathy	5	B75+	Soldier/TL3	13	IQ-1	1	B221
Racial Memory Passive [+15]	15	B78+	Staff	20	DX+5	20	B208
Rapid Healing	5	B79	Stealth Cond. +6 (still)/+3 (moving or still and clothed) from Chameleon Traglast [-1]	21	DX+7	28	B222
Comfortable Wealth Starting wealth is twice normal	10	B25	Survival (Plains) Grundwert: Naturalist (Pylae)-3 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	19	Per+3	2	B223

Eigenschaft	Punkte		Fertigkeit / Technik	SL	RSL	Punkte	
Weapon Master (Traditional Taipuisa Weapons) Small class [+30]	30	B99+	Survival (Sienimaa - Pilzwald) Grundwert: Naturalist (Pylae)-3 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	18	Per+2	1	B223
☛ Perks	6		Survival (Woodlands) Grundwert: Survival (Plains)-3 Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	19	Per+3	2	B223
Grip Mastery (Staff)	1	PU2:6	Swimming Traglast [-2]	10	HT+1	2	B224
Honest Face	1	B101	Tactics	8	IQ-6	0	B224+
Payload (1 oz.) 1 -4 on Search rolls	1	B74	Teaching	15	IQ+1	4	B224
Strongbow	1	PU2:7	Thaumatology Magery 4 [+4 (+1 pro Level)]	19	IQ+5	12	B225
Style Familiarity (Lumikello Tanssa)	1	PU2:7	Throwing	12	DX-3	0	B226
Sure-Footed (Grassland)	1	PU2:8	Tracking Cond. +2 from Acute Vision when Vision is a factor Talent (Outdoorsman) 3 [+3 (+1 pro Level)]	22	Per+6	12	B226
☛ Disadvantages	-42		Traps/TL3	16	IQ+2	8	B226
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	Two-Handed Sword	16	DX+1	4	B209
Enemy (Slavers) Weak Group [-10]; Appears quite rarely (6-) [x0.5]; Hunter [x1]	-5	B135	Zen Archery	16	IQ+2	16	B228+
Secret (Has Killed) Serious Embarrassment [-5]	-5	B152	☛ Techniques - Combat			3	
Sense of Duty Hallapuisa [-10]	-10	B153	Acrobatic Stand Grundwert: Acrobatics-6	12	-6	0	MA65
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	Arm Lock Grundwert: Judo	19	+1	1	MA65
Vow Minor [-5] Veganism	-5	B161	Breakfall Grundwert: Judo	18	+0	0	MA68
☛ Quirks	-5		Disarming Grundwert: Judo	18	+0	0	MA70
Distinctive Feature: Flower	-1	B164	Judo Throw Grundwert: Judo	18	+0	0	MA75
Humble	-1	B162	Tic-Tacs (Acrobatics) Grundwert: Acrobatics-4	15	-3	2	MA77
Incompetence: Money	-1	B162	Whirlwind Attack Grundwert: Staff-5	15	-5	0	B232+
Nosy	-1	B162	☛ Techniques - Herb Lore			28	
Perceives time differently	-1	B162	Potions				
			Alchemical Antidote - Blood Creatures (Herb Lore) Grundwert: Herb Lore-3 \$200/\$500; 2 hours; Counters all potions, grants Immunity for 1d minutes. (Potion, Powder, Ointment)	17	-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. (Potion, Powder, Ointment)	17	-2	2	M217

Fertigkeit / Technik	SL	RSL	Punkte	
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. (Potion, Powder, Ointment)	18	-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. (Pastille, Ointment, Sigil)	17	-2	2	M218
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. (Pastille, Ointment, Sigil)	17	-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. (Potion, Powder, Ointment, Sigil)	19	+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. (Potion, Powder, Ointment, Sigil)	19	+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. (Potion, Powder, Ointment, Sigil)	18	-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. (Potion, Powder, Ointment, Sigil)	18	-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. (Potion, Ointment, Sigil)	16	-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. (Ointment, Sigil)	16	-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). (Potion, Powder, Pastille, Ointment, Sigil)	19	+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. (Potion, Powder)	20	+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. (Potion, Powder, Pastille, Ointment, Sigil)	19	+0	2	M219
Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Analyze Magic Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Spells that conceal magic; Klasse: Info; Kosten: 8; Zeit: 1 hr; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	16	IQ+2	1	M102
Animate Plant Double casting cost if plant moves Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 5 secs; Dauer: 1 min; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M164
Apportation Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: Varies; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Movement	16	IQ+2	1	M142
Armor Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2 per DR; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Protection & Warning	18	IQ+4	4	M167
Aura Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	16	IQ+2	1	M101

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Beast Soother Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 to 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Animal	16	IQ+2	1	M29
Blade of Grass Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 per 12" of length; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 Sec.; Dauer: 1 Min.; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS10
Bless Plants Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1 minimum; Zeit: 5 min; Dauer: 1 Crop or Season; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M161
Block Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Blocking; Kosten: 1 per DB; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Protection & Warning	17	IQ+3	2	M166
Blossom Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Zeit: 5 min; Dauer: 1 hour; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M162
Breakfall Plants Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 per 50 lbs; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Movement, Plant	16	IQ+2	1	MPS13
Command Ritual: keines; Zeit: x1/2, aufgerundet, min 1 s Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Blocking; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Mind Control	21	IQ+7	16	M136
Complex Illusion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Illusion & Creation	16	IQ+2	1	M96
Conceal Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: Varies; Zeit: 4 sec; Dauer: 1 hour; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M162
Continual Light Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2 moon, 4 torch, 6 day; Zeit: 1 sec; Dauer: 2d days; Schule: Light & Darkness	16	IQ+2	1	M110
Counterspell Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Subject spell; Klasse: Regular; Kosten: Half countered spell; Zeit: 5 sec; Dauer: Instant; Schule: Meta	16	IQ+2	1	M121
Create Air Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 5 sec; Schule: Air	16	IQ+2	1	M23
Create Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/25 cu ft; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Earth	16	IQ+2	1	M51
Create Object Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/5 lbs; Zeit: 1 sec/cost; Dauer: While touching someone; Schule: Illusion & Creation	15	IQ+1	1	M98
Create Paper Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: Varies; Zeit: 4 Min.; Dauer: Permanent; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS12
Create Spring Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: Varies; Zeit: 1 min; Dauer: Permanent; Schule: Water	16	IQ+2	1	M190
Create Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/gal; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Water	16	IQ+2	1	M184

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Cure Disease Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 4; Zeit: 10 min; Dauer: Permanent; Schule: Healing	16	IQ+2	1	M91
Daze Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: HT; Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 2 sec; Dauer: 1 min; Schule: Mind Control	17	IQ+3	2	M134
Destroy Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 3; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Water	16	IQ+2	1	M185
Detect Magic Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 5 sec; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	16	IQ+2	1	M101
Disorient Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Area; Kosten: 1; Zeit: 10 sec; Dauer: Varies; Schule: Mind Control	16	IQ+2	1	M135
Dream Sending Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: 3; Zeit: 1 min; Dauer: 1 hr; Schule: Communication & Empathy	16	IQ+2	1	M45
Dry Spring Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: Varies; Zeit: 1 min; Dauer: Permanent; Schule: Water	16	IQ+2	1	M188
Earth to Air Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 5/25 cu ft #; Zeit: 2 sec; Dauer: Permanent; Schule: Air, Earth	16	IQ+2	1	M25
Earth to Stone Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3/25 cu ft #; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Earth	16	IQ+2	1	M51
Earth Vision Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/10 yds #; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 30 sec; Schule: Earth, Knowledge	16	IQ+2	1	M51
Enchant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Enchantment; Kosten: Varies; Zeit: Varies; Dauer: Permanent; Schule: Enchantment	15	IQ+1	1	M56
Essential Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 8 per cubic yard; Zeit: 30 sec; Dauer: Permanent; Schule: Earth	16	IQ+2	1	M53
Essential Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3/gal; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Water	16	IQ+2	1	M189
Essential Wood Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 8 per cubic yard; Zeit: 30 sec; Dauer: Permanent; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M164
False Memory Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: Varies; Aufrechterhalten: Varies; Zeit: 5 sec; Dauer: Varies; Schule: Mind Control	16	IQ+2	1	M139
Fear Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Area; Kosten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 10 min; Schule: Mind Control	16	IQ+2	1	M134
Foolishness Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: 1-5; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Mind Control	17	IQ+3	2	M134

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Forest Defense Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Blocking; Kosten: 1-3; Zeit: 1 Sek.; Dauer: Sofort; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS13
Forest Warning Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 10 hours; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M162
Forgetfulness Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will or skill; Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 3; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 hr; Schule: Mind Control	16	IQ+2	1	M135
Green Telurgy Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/SM (min 2); Aufrechterhalten: 1; Zeit: 30 Sec.; Dauer: 5 Min.; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS14
Hardiness Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Blocking; Kosten: 1 per DR; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Protection & Warning	18	IQ+4	4	M167
Heal Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 3; Zeit: 1 Min; Dauer: Permanent; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M161
Hide Path Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M162
Hideaway Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Enchantment; Kosten: 50#; Dauer: Permanent; Schule: Enchantment	16	IQ+2	1	M61
History Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: Varies; Zeit: 1 sec/pt; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	16	IQ+2	1	M106
Hypnotic Leaves Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 4 Sec.; Dauer: 1 Min.; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS15
Identify Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M161
Identify Spell Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	16	IQ+2	1	M102
Ignite Fire Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1-4; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 sec; Schule: Fire	16	IQ+2	1	M72
Illusion Disguise Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Until illusion ends; Schule: Illusion & Creation	16	IQ+2	1	M96
Illusion Shell Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 or 2; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Illusion & Creation	16	IQ+2	1	M96
Images of the Past Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3 + Time modifier; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 min; Schule: Knowledge, Light & Darkness	16	IQ+2	1	M107
Itch Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: HT; Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Until scratched; Schule: Body Control	16	IQ+2	1	M35

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Know Illusion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Illusion & Creation	16	IQ+2	1	M97
Lend Energy Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/pt; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Healing	16	IQ+2	1	M89
Lend Language Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 3 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	16	IQ+2	1	M46
Lend Vitality Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/pt; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 hour; Schule: Healing	16	IQ+2	1	M89
Light Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Light & Darkness	16	IQ+2	1	M110
Lighten Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Enchantment; Kosten: Varies; Dauer: Permanent; Schule: Enchantment	16	IQ+2	1	M67
Mage Sight Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Knowledge	16	IQ+2	1	M102
Major Healing Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1-4; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Healing	15	IQ+1	1	M91
Mature Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/lb; Zeit: 10 sec; Dauer: Permanent; Schule: Food	16	IQ+2	1	M78
Mind-Reading Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	16	IQ+2	1	M46
Mind-Sending Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 4; Zeit: 4 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	16	IQ+2	1	M47
Minor Healing Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1-3; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Healing	16	IQ+2	1	M91
Neutralize Poison Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 5; Zeit: 30 sec; Dauer: Permanent; Schule: Healing	16	IQ+2	1	M92
No-Smell Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 hr; Schule: Air	17	IQ+3	2	M24
Panic Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Area; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Mind Control	16	IQ+2	1	M134
Perfect Illusion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 3; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Illusion & Creation	16	IQ+2	1	M96
Persuasion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: Varies; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	16	IQ+2	1	M45

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Plant Growth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M162
Plant Sense Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Hide Path; Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M163
Plant Speech Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M164
Purify Air Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Air	16	IQ+2	1	M23
Purify Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Special; Kosten: 1/gal; Zeit: 5-10/gal#; Dauer: Permanent; Schule: Water	16	IQ+2	1	M184
Rain of Nuts Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1 per 10 yds; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M165
Razor Grass Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 10 Sec.; Dauer: 10 Min.; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS16
Rejuvenate Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M163
Relieve Sickness Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Subject spell; Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 10 sec; Dauer: 10 min; Schule: Healing	16	IQ+2	1	M90
Season Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2/meal; Zeit: 10 sec; Dauer: Permanent; Schule: Food	16	IQ+2	1	M77
See Plant Health Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 Sek.; Dauer: 30 Sec.; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS19
Seek Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 3; Zeit: 10 sec; Dauer: Instant; Schule: Earth	16	IQ+2	1	M50
Seek Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M161
Seek Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Water	16	IQ+2	1	M184
Seeker Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Knowledge	18	IQ+4	4	M105
Sense Emotion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Communication & Empathy	16	IQ+2	1	M45
Sense Foes Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info/Area; Kosten: 1/area, min 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Communication & Empathy	16	IQ+2	1	M44

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	
Shape Air Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1-10; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Air	16	IQ+2	1	M24
Shape Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1 per 25 cu yard; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Earth	16	IQ+2	1	M50
Shape Plant Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 10 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M161
Shape Water Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1#; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 2 sec; Dauer: 1 min; Schule: Water	16	IQ+2	1	M185
Shield Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2 per DB; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Protection & Warning	18	IQ+4	4	M167
Shuriken Leaf Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 1/3; Zeit: 1 Sek.; Dauer: Sofort; Schule: Plant	18	IQ+4	4	MPS19
Simple Illusion Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 1; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Illusion & Creation	16	IQ+2	1	M95
Sleep Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: HT; Klasse: Regular; Kosten: 4; Zeit: 3 sec; Dauer: Until awakened; Schule: Mind Control	16	IQ+2	1	M135
Sound Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: Varies; Aufrechterhalten: 1/ min; Zeit: 1 sec; Dauer: Varies; Schule: Sound	16	IQ+2	1	M171
Spasm Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: HT; Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Body Control	16	IQ+2	1	M35
Spying Blossom Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1/2; Zeit: 10 Sec.; Dauer: 5 Min.; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS19
Stone to Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 6 per 25 cu ft; Zeit: 1 sec; Dauer: Permanent; Schule: Earth	16	IQ+2	1	M51
Summon Earth Elemental Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Special; Kosten: 4#; Zeit: 30 sec; Dauer: 1 hr; Schule: Earth	16	IQ+2	1	M27
Telepathy Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 4; Zeit: 4 sec; Dauer: 1 min; Schule: Communication & Empathy	15	IQ+1	1	M47
Test Food Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Info; Kosten: 1 or 3; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Food	16	IQ+2	1	M77
Thunderclap Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Sound	16	IQ+2	1	M171
Trace Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 1 min; Dauer: 1 hr; Schule: Knowledge	16	IQ+2	1	M106

Zauberspruch	SL	RSL	Punkte	📖
Tree Bark Armor Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 4; Aufrechterhalten: 3; Zeit: 4 Sec.; Dauer: 10 Min.; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS20
Truthsayer Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Info; Kosten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: Instant; Schule: Communication & Empathy	16	IQ+2	1	M45
Voices Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Sound	16	IQ+2	1	M172
Walk Through Earth Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3#; Aufrechterhalten: Same; Zeit: 1 sec; Dauer: 10 sec; Schule: Earth	16	IQ+2	1	M52
Walk Through Plants Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 1; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M163
Walk Through Wood Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 sec; Schule: Plant	16	IQ+2	1	M164
Wall of Wind Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Area; Kosten: 2; Aufrechterhalten: Half; Zeit: Instant; Dauer: 1 min; Schule: Air	16	IQ+2	1	M25
Weaken Will Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Widerstand: Will; Klasse: Regular; Kosten: 2/pt of Will decrease; Aufrechterhalten: Half; Zeit: 1 sec; Dauer: 1 min; Schule: Mind Control	16	IQ+2	1	M136
Wooden Arm Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3/4; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 Sek.; Dauer: 5 Min.; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS21
Wooden Leg Ritual: ein oder zwei Worte sprechen ODER eine kleine Geste machen; Kosten: -1 Magery 4 [+4 (+1 pro Level)] Klasse: Regular; Kosten: 3/4; Aufrechterhalten: 2; Zeit: 1 Sek.; Dauer: 5 Min.; Schule: Plant	16	IQ+2	1	MPS21

✓	#	Mitgeführte Ausrüstung (13.125 kg; \$8842)	Verwendet	TL	LC	📦	📦	📦	📦	📖
✓	1	Atherisauva Fine Quality (-1 to break; for non-blades that do only crushing or impaling damage) [+2 CF auf die Basis-Kosten]; Balanced [+4 CF auf die Basis-Kosten] Schlangenblattstab		0		3038	2 kg	3038	2 kg	B273
✓	1	Quarterstaff Balanced [+4 CF auf die Basis-Kosten]		0		50	2 kg	50	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

✓	#	Mitgeführte Ausrüstung (13.125 kg; \$8842)	Verwendet	TL	LC					
✓	1	Herbs and Herbal Treatments	0			2000	0.5 kg	2000	0.5 kg	
#	Andere Ausrüstung (\$230)		Verwendet	TL	LC					
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
1		Scribe's Kit Pens, ink sticks, color crayons, notebook, loose paper				50	1 kg	50	1 kg	DF1:24