

Tabellen und Listen

Inhalt

<i>Allgemeine Zaubersprüche, Kategorien und Kosten</i>	344
<i>Allgemeine Zaubersprüche, alphabetisch, A-Z</i>	346
<i>Blutzauber nach Klasse</i>	350
<i>Wundertaten, alphabetisch</i>	352
<i>Zauberkunststücke, alphabetisch</i>	353
<i>Zauberlieder, alphabetisch</i>	354

Allgemeine Zaubersprüche, Kategorien und Kosten

Beherrschung

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Verwirren	6	201
2	Beeinflussen	12	35
3	Furcht	8	81
4	Tiere beherrschen	10	178
5	Schlaf	10	154
5	Waffe beleben	12	210
6	Déjà-vu	14	52
6	Monster beherrschen	10	128
7	Berserker	12	37
7	Panik	14	133
8	Humanoide beherrschen	12	97
8	Wahrheit	14	212
9	Reittier	14	142
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Versklaven	18	196
10	Wahnsinn	16	211

Bewegung

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Telekinese	4	175
2	Schweben	8	163
3	Schloss & Schlüssel	6	155
3	Stolpern	6	172
4	Fesseln	6	72
4	Verlangsamen	8	195
5	Bann	10	34
5	Wegstoßen	12	216
6	Betäuben	12	39
6	Fliegen	14	79
6	Geschwindigkeit	10	89
7	Dauerlauf	12	51
7	Entfesseln	14	65
7	Heranziehen	12	96
8	Lähmen	14	111
8	Tür & Tor	14	183
9	Teleport	16	176
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Zeitstopp	18	225

Chaos

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Schmerzen	6	156
1	Verwüstung	6	203
2	Gutes vernichten	12	92
2	Körperkontrolle	10	108
3	Verfolgung	12	192
3	Widerspruch	8	217
4	Dämonischer Fraß	10	49
4	Schatten	12	152
5	Verderbnis	12	188
5	Verkrüppeln	10	194
6	Gegenteil	14	85
6	Magieverlust	14	123
6	Trägerische Heilung	14	182
7	Dunkle Heilung	12	55
7	Schmerzen teilen	14	157
8	Dämonenerde	14	48
8	Wucherung	14	222
9	Dämonischer Schrei	10	50
9	Wunden übertragen	14	223
10	Entreißen	16	66
10	Magiebeherrschung	18	120

Eis

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Kälte	4	101
2	Frostfeld	6	80
3	Eisball	8	58
4	Ring aus Eis	6	144
5	Eisbarriere	10	59
6	Elementarrüstung	12	64
6	Hagel	12	93
7	Eisblock	8	60
7	Verzaubern (Eis)	12	205
8	Eissplitter	14	62
8	Vereisen	10	190
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Verwundbarkeit	16	202

Erde

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Pflanzenwuchs	4 (18)	137
2	Insekten	6	100
3	Eisenfaust	8	61
3	Pflanzenfessel	12	136
4	Steinkugel	8	170
5	Erdbarriere	10	68
5	Erdstoß	14	69
6	Geist des Tieres	10	87
6	Spurlos	10	169
7	Pflanzenbarriere	14	135
8	Gefährte des Waldes	14	83
8	Versteinern	10	197
9	Schwerezauber	12	164
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Verwundbarkeit	16	202

Feuer

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Licht	4	116
1	Wärme	4	214
2	Feuerkugel	8	75
3	Feuerstrahl	6	77
4	Kaltes Feuer	8	102
5	Feuerbarriere	10	73
5	Feuerring	12	76
6	Elementarrüstung	12	64
7	Verzaubern (Feuer)	12	206
8	Feuerhauch	14	74
9	Flammenwelle	14	78
9	Meteor	12	127
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Verwundbarkeit	16	202

Information

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Aura lesen	4	31
1	Nachtsicht	6	130
2	Gefühle erkennen	8	84
2	Leben erkennen	10	113
3	Fernsicht	8	71
3	Verunreinigung erkennen	12	199
4	Drittes Auge	12	53
4	Durchsicht	8	56
5	Geheimschrift	12	86
5	Magie erkennen	12	121
6	Sinne schärfen	8	166

Allgemeine Zaubersprüche, Kategorien und Kosten

6	Tiersprache	14	179
7	Informationen finden	14	99
7	Sprachkenntnis	14	168
8	Schrift lesen	14	159
8	Wiederfinden	12	218
9	Wahrsehen	16	213
10	Wissen der Welt	16	221
10	Magiebeherrschung	18	120

Leben

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Ruhe spenden	4	146
2	Segnen	6	165
3	Heilung	10	95
3	Mut	8	129
4	Beruhigen	8	38
4	Regeneration	10	140
5	Böses bannen	12	46
5	Magie bannen	14	119
6	Kritische Wunden heilen	14	110
6	Nahrung erschaffen	8	131
6	Verunreinigung entfernen	10	198
7	Befreiung	12	36
7	Lebensfluss	12	114
8	Gebet	12	82
8	Kraft teilen	16	109
9	Schnelle Heilung	12	158
9	Wiederherstellung	14	219
10	Lebensopfer	16	115
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Vitalitätsschub	16	208

Luft

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Federfall	4	70
2	Böe	6	45
3	Blitz	10	41
4	Stille	8	171
5	Luftblase	12	117
5	Wirbelwind	10	220
6	Elementarrüstung	12	64
6	Kettenblitz	12	103
7	Blitzkugel	14	42
7	Verzaubern (Blitz)	12	204
8	Luftbrücke	16	118
8	Vakuum	10	186
9	Tornado	14	180
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Verwundbarkeit	16	202

Magie

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Kleidung verändern	6	105
1	Verbergen	6	187
2	Bodenillusion	8	44
2	Böses vernichten	12	47
3	Illusionswand	10	98
3	Mentaler Raub	10	126
4	Reparieren	12	143
4	Täuschung	12	174
5	Aura verändern	12	32
5	Magische Faust	10	124
6	Unsichtbarkeit	12	185
6	Verdoppeln	12	189

7	Ablenkung	12	29
7	Größe verändern	12	91
8	Elastizität	12	63
8	Klinge	10	106
8	Trugbild	14	181
8	Übertragen	16	184
9	Aura verbergen	16	33
9	Klingenschild	14	107
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Verwandeln	16	200

Schutz

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Temperatur widerstehen	6	177
2	Schutz vor Bösem	10	161
3	Geschoss verlangsamen	10	88
4	Panzerung	8	134
5	Manaschild	12	125
5	Schutz vor Magie	10	162
6	Schild	14	153
7	Rüstung verbessern	12	147
7	Zauberwahrnehmung	12	224
8	Magiespiegelung	16	122
8	Schutzschild	16	160
9	Spiegelbild	14	167
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Reflexion	14	139

Tod

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Dunkelheit	6	54
2	Verfluchen	4	191
3	Blindheit	10	40
4	Hand des Todes	8	94
5	Giftnebel	12	90
6	Epidemie	12	67
6	Leben entziehen	14	112
7	Vergiften	14	193
7	Verzaubern (Gift)	12	207
8	Plötzlicher Tod	10	138
8	Voodoo-Puppe	12	209
9	Amnesie	16	30
9	Zersetzen	14	226
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Zerstörung	16	227

Wasser

Kosten	Zauberspruch	Min. FS	Seite
1	Nebel	4	132
2	Kiemen	8	104
3	Sumpf	6	173
4	Rost	6	145
5	Regenguss	8	141
5	Wasserwandeln	10	215
6	Säurestrahl	10	150
7	Durst	12	57
7	Säureschauer	12	149
8	Blut verdünnen	14	43
8	Säurewolke	12	151
9	Säureexplosion	14	148
10	Magiebeherrschung	18	120
10	Verwundbarkeit	16	202

Allgemeine Zaubersprüche, alphabetisch, A-G

Zauber	Fertigkeit	Kd	Wd	Rw	Wb	ME	AKS	Schutz	MinFS	SW	Kosten	Sta
Ablenkung	Magie	S	KSx2 R	50 m	KSx2 m Uk	7+KSx2	-	MR	12	-	7	-
Amnesie	Tod	5 min	∞	B	1 Ws	20-KSx3	E,A	-	16	-	9	-
Aura lesen	Information	S	1 R	100 m	1 Ws/Ob	6-KS	F	MR	4	-	1	-
Aura verändern	Magie	5 min	KS h	-	-	2+KSx2	F	-	12	-	5	+
Aura verbergen	Magie	10 min	KS h	B	KS Ws/Ob	3+KSx3	F	MR	16	-	9	+
Bann	Bewegung	1 R	KS+1 R	20 m	KS Ws	5+KSx2	E	MR	10	-	5	-
Beeinflussen	Beherrschung	1 R	KS min	40 m	1 Ws	2+KSx2	E	MR	12	-	2	-
Befreiung	Leben	1 R	-	20 m	1 Ws/Ob	10-KS	A	-	12	-	7	-
Berserker	Beherrschung	1 R	min. KS+1 R	10 m	1 Ws	3+KSx2	F	MR	12	-	7	-
Beruhigen	Leben	1 R	KS min	10 m	1 Ws	2+KS	E,A	MR	8	-	4	-
Betäuben	Bewegung	S	KS R	20 m	KS Ws	7+KSx2	E	MR	12	-	6	-
Blindheit	Tod	1 R	min. KS+1 R	20 m	1 Ws	4+KSx2	E	MR	10	-	3	-
Blitz	Luft	1 R	-	200 m	KS Ws	7+KSx2	-	A	10	4	3	-
Blitzkugel	Luft	3 R	KS min	200 m	KSx2 m Uk	11+KSx2	-	A	14	2	7	-
Blut verdünnen	Wasser	2 R	KSx2 R	40 m	1 Ws	6+KSx2	E	MR	14	2	8	-
Bodenillusion	Magie	1 R	KS min	10 m	KS m²	2+KS	-	-	8	-	2	+
Böe	Luft	S	KSx2 R	-	KSx10 m K	4+KS	-	-	6	-	2	-
Böses bannen	Leben	1 min	(1 min)	60 m	1 Ws/Ob	14-KS	A	-	12	-	5	-
Böses vernichten	Magie	1 R	-	20 m	1 Ws	7+KSx2	E	MR	12	3	2	-
Dämonenerde	Chaos	1 R	KS min	100 m	KSx2 m Uk	11+KSx2	-	-	14	2	8	-
Dämonischer Fraß	Chaos	1 R	KS+1 min	20 m	1 Ws	7+KSx2	E	MR	10	-	4	-
Dämonischer Schrei	Chaos	S	-	-	KSx10 m Uk	9+KSx2	-	MR	14	2	9	-
Dauerlauf	Bewegung	5 min	KSx4 h	B	KS Ws	2+KSx2	F	MR	12	-	7	+
Déjà-vu	Beherrschung	1 R	KS R	20 m	1 Ws	5+KSx2	E	MR	14	-	6	-
Drittes Auge	Information	5 min	KS h	-	-	2+KSx2	F	-	12	-	4	+
Dunkelheit	Tod	S	KS min	40 m	KSx2 m Uk (Ws)	5+KS	E	MR	6	-	1	-
Dunkle Heilung	Chaos	2 R	KS min	-	KSx5 m Uk	12+KSx2	F	-	12	4	7	-
Durchsicht	Information	1 R	KS min	B	-	2+KS	-	-	8	-	4	-
Durst	Wasser	4 R	∞	B	1 Ws	5+KSx2	E	MR	12	-	7	-
Eisball	Eis	1 R	-	20 m	1 Ws	5+KS	-	A	8	5	3	-
Eisbarriere	Eis	2 R	KSx2 min	50 m	var	KS/m	-	-	10	-	5	-
Eisblock	Eis	S	KS min	-	-	2+KS	F	-	8	-	7	-
Eisenfaust	Erde	5 min	KS h	B	1 Ws	2+KS	F	MR	8	-	3	+
Eissplitter	Eis	2 R	-	KSx5 m	KS m Uk	10+KSx2	-	A	14	2	8	-
Elastizität	Magie	2 R	KS min	B	1 Ws/Ob	2+KSx2	F	-	12	-	8	-
Elementarrüstung	Eis Feuer Luft	10 min	KS h	B	KS Ws	2+KSx2	F	MR	12	4	6	+
Entfesseln	Bewegung	1 min	-	B	1 Ws	3+KSx2	A	-	14	-	7	-
Entreißen	Chaos	2 R	-	20 m	1 Ws	50-KSx5	E	MR	16	-	10	-
Epidemie	Tod	S	KS+3 R	20 m	1 Ws	10+KSx2	E	MR	12	3	6	-
Erdbarriere	Erde	2 R	KSx2 min	50 m	var	KS/m	-	-	10	-	5	-
Erdstoß	Erde	1 R	-	100 m	KSx2 m Uk	10+KSx2	-	-	14	2	5	-
Federfall	Luft	10 min	KS h	B	KS Ws	1+KS	F	MR	4	-	1	+
Fernsicht	Information	2 R	KS h	B	KS Ws	2+KS	F	MR	8	-	3	+
Fesseln	Bewegung	1 min	KS h	B	1 Ws	1+KS	E	MR	6	-	4	+
Feuerbarriere	Feuer	2 R	KS min	50 m	var	KSx2/m	-	-	10	4	5	-
Feuerhauch	Feuer	3 R	KS+2 R	-	KSx3 m K	8+KSx2	-	A	14	2	8	-
Feuerkugel	Feuer	1 R	-	20 m	1 Ws	5+KS	-	A	8	5	2	-
Feuerring	Feuer	1 R	-	20 m	KSx2 m Uk	9+KSx2	-	A	12	3	5	-
Feuerstrahl	Feuer	1 R	-	KSx2 m	KSx2 m (Ws)	3+KS	-	A	6	6	3	-
Flammenwelle	Feuer	3 R	-	50 m	var	KSx4/m	-	-	14	2	9	-
Fliegen	Bewegung	5 min	KS h	-	-	3+KSx2	F	-	14	-	6	+
Frostfeld	Eis	S	KS min	200 m	KSx5 m Uk	7+KS	-	-	6	6	2	-
Furcht	Beherrschung	1 R	KS+1 R	20 m	KS m Uk	5+KS	E	MR	8	-	3	-
Gebet	Leben	S	-	-	KSx5 m Uk	10+KSx2	A,E	MR	12	3	8	-
Gefährte des Waldes	Erde	2 R	KS min	200 m	1 Ws	6+KSx2	-	-	14	2	8	+
Gefühle erkennen	Information	S	-	200 m	1 oder 2 Wesen	2+KS	E	MR	8	-	2	-
Gegenteil	Chaos	S	KSx2 R	20 m	1 Ws	7+KSx2	E	MR	14	-	6	-
Geheimschrift	Information	10 min	∞	B	1 Seite	2+KSx2	-	-	12	-	5	-
Geist des Tieres	Erde	5 min	KS h	-	-	2+KSx2	F	-	10	-	6	+
Geschoss verlangsamen	Schutz	S	KSx2 min	-	KSx2 m Uk	4+KSx2	F	-	10	-	3	+
Geschwindigkeit	Bewegung	1 R	KSx2 R	20 m	KS Ws	3+KSx2	F	MR	10	-	6	-
Giftnebel	Tod	1 R	KS+2 R	60 m	KSx2 m Uk	9+KSx2	-	-	12	3	5	-

Allgemeine Zaubersprüche, alphabetisch, G-S

Zauber	Fertigkeit	Kd	Wd	Rw	Wb	ME	AKS	Schutz	MinFS	SW	Kosten	Sta
Größe verändern	Magie	2 R	KS min	B	1 Ws/Ob	2+KSx2	F	MR	12	-	7	+
Gutes vernichten	Chaos	1 R	-	20 m	1 Ws	7+KSx2	E	MR	12	3	2	-
Hagel	Eis	2 R	KS+2 R	100 m	KSx5 m Uk	9+KSx2	-	A	12	3	6	-
Hand des Todes	Tod	2 R	KSx3 d	20 m	1 Ws	6+KS	E	MR	8	2	4	-
Heilung	Leben	5 min	∞	B	1 Ws	8+KSx2	A	-	10	4	3	-
Heranziehen	Bewegung	S	-	100 m	1 Ws	var	F	MR	12	-	7	-
Humanoide beherrschen	Beherrschung	2 R	min. KS min	40 m	1 Ws	5+KSx2	E	MR	12	-	8	-
Illusionswand	Magie	5 min	∞	5 m	KSx2 m³	4+KSx2	-	-	10	-	3	-
Informationen finden	Information	30 min	-	B	1 Buch	15-KSx2	-	-	14	-	10	-
Insekten	Erde	S	KSx2 R	20 m	1 Ws	3+KS	-	-	6	4	2	-
Kälte	Eis	S	KSx5 min	50 m	KSx10 m Uk	3+KS	-	-	4	-	1	-
Kaltes Feuer	Feuer	S	KS min	100 m	KSx2 m Uk	7+KS	E	MR	8	-	4	-
Kettenblitz	Luft	3 R	-	20 m	1 Ws	9+KSx2	-	A	12	3	6	-
Kiemen	Wasser	S	KSx10 min	10 m	KS Ws	4+KS	A,F	-	8	-	2	+
Kleidung verändern	Magie	5 min	KS h	-	-	1+KS	F	-	6	-	1	+
Klinge	Magie	2 R	-	100 m	1 Ws	6+KSx2	-	A	10	4	8	-
Klingenschild	Magie	5 min	KS h	-	-	4+KSx2	F	-	14	2	9	+
Körperkontrolle	Chaos	1 R	KS d	20 m	1 Ws	6+KSx2	E	MR	10	-	2	-
Kraft teilen	Leben	4 R	-	100 m	KS+3 Ws	15+KSx3	F	-	16	-	8	-
Kritische Wunden heilen	Leben	10 min	∞	B	1 Ws	12+KSx2	A	-	14	2	6	-
Lähmen	Bewegung	4 R	min. KS min	20 m	1 Ws	var	E	MR	14	-	8	-
Leben entziehen	Tod	2 R	-	40 m	KS Ws	9+KSx2	E	MR	14	3	6	-
Leben erkennen	Information	2 R	-	-	KSx100 m Uk	2+KSx2	E	MR	10	-	2	-
Lebensfluss	Leben	1 R	6 R	100 m	1 Ws	11+KSx2	A	-	12	3	7	-
Lebensopfer	Leben	S	∞	200 m	1 Ws	var	A	-	16	-	10	-
Licht	Feuer	S	KS h	-	KSx5 m Uk	4+KS	F	-	4	-	1	+
Luftblase	Luft	S	KS min	20 m	KS Ws	4+KSx2	F	MR	12	-	5	-
Luftbrücke	Luft	2 R	KS min	KSx20 m	-	3+KSx3	F	-	16	-	8	-
Magie bannen	Leben	10 min	∞	B	1 Ws/Ob	17-KS	A	-	14	-	5	-
Magiebeherrschung	alle	1 h	KS h	-	-	var	F	-	18	-	10	+
Magie erkennen	Information	2 R	2 R	20 m	Bf	2+KSx2	-	MR	12	-	5	-
Magiespiegelung	Schutz	30 min	KS h	B	KS Ws	4+KSx3	F	MR	16	-	8	+
Magieverlust	Chaos	2 R	KS h	200 m	1 Ws	8+KSx2	E	MR	14	-	6	-
Magische Faust	Magie	1 R	-	200 m	1 Ws/Ob	6+KSx2	-	A	10	4	5	-
Manaschild	Schutz	30 min	∞	-	-	3+KSx2	F	-	12	-	5	-
Mentaler Raub	Magie	1 R	-	20 m	1 Ws	6-KS	E	MR	10	3	3	-
Meteor	Feuer	S	(4 R)	200 m	KSx2 m Uk	10+KSx2	-	-	12	3	9	-
Monster beherrschen	Beherrschung	1 R	min. KSx5 min	40 m	1 Ws	5+KSx2	E	MR	10	-	6	-
Mut	Leben	S	KSx2 min	200 m	KS Ws	6+KS	F	MR	8	-	3	-
Nachtsicht	Information	S	KS h	100 m	Bf	5+KS	F	-	6	-	1	+
Nahrung erschaffen	Leben	10 min	18 h	-	KS Ws	3+KS	-	-	8	-	6	-
Nebel	Wasser	S	KS min	40 m	KSx2 m Uk	3+KS	-	-	4	-	1	-
Panik	Beherrschung	1 R	KS min	20 m	1 Ws	8+KSx2	E	MR	14	-	7	-
Panzerung	Schutz	5 min	KS h	-	-	2+KS	F	-	8	-	4	+
Pflanzenbarriere	Erde	2 R	KSx2 min	50 m	var	KSx2/m	-	-	14	2	7	-
Pflanzenfessel	Erde	1 R	KSx4 R	60 m	KS Ws	5+KSx2	-	-	12	-	3	-
Pflanzenwuchs	Erde	S	KSx2 R (∞)	100 m	KS Ws (KSx100 m Uk)	3+KS (50-KSx5)	E (-)	MR (-)	4 (18)	-	1	-
Plötzlicher Tod	Tod	S	∞	-	-	15-KSx2	F	-	10	-	8	-
Reflexion	Schutz	10 min	KS h	-	-	4+KSx2	F	-	14	2	10	+
Regeneration	Leben	5 min	18 h	B	KS Ws	9+KSx2	F	MR	10	-	4	-
Regenguss	Wasser	1 R	KS min	40 m	KSx5 m Uk	7+KS	-	-	8	-	5	-
Reittier	Beherrschung	10 min	KS h	B	1 Ob	4+KSx2	-	-	14	-	9	+
Reparieren	Magie	10 min	∞	B	1 Ob	2+KSx2	-	-	12	-	4	-
Ring aus Eis	Eis	S	-	-	KSx2 m Uk	5+KS	-	-	6	-	4	-
Rost	Wasser	1 R	∞	20 m	KS Ob	2+KS	-	-	6	-	4	-
Ruhe spenden	Leben	1 min	∞	B	1 Ws	1+KS	A	-	4	7	1	-
Rüstung verbessern	Schutz	10 min	KS h	B	KS Ws	2+KSx2	F	MR	12	-	7	+
Säureexplosion	Wasser	2 R	-	100 m	KSx3 m Uk	10+KSx2	-	A	14	2	9	-
Säureschauer	Wasser	1 R	KS+2 R	20 m	1 Ws/Ob	7+KSx2	-	A	12	3	7	-
Säurestrahl	Wasser	1 R	-	20 m	1 Ws/Ob	6+KSx2	-	A	10	4	6	-
Säurewolke	Wasser	2 R	-	40 m	KSx2 m Uk	9+KSx2	-	-	12	3	8	-
Schatten	Chaos	1 R	KS min	20 m	1 Ws	8+KSx2	E	MR	12	3	4	-
Schild	Schutz	10 min	KS h	-	-	4+KSx2	F	-	14	-	6	+

Allgemeine Zaubersprüche, alphabetisch, S-W

Zauber	Fertigkeit	Kd	Wd	Rw	Wb	ME	AKS	Schutz	MinFS	SW	Kosten	Sta
Schlaf	Beherrschung	1 R	KS h	60 m	KS Ws	7+KSx2	E	MR	10	-	5	-
Schloss & Schlüssel	Bewegung	2 R	∞	B	1 Schloss	6-KS	-	-	6	-	3	-
Schmerzen	Chaos	S	KS+2 R	20 m	1 Ws	4+KS	E	MR	6	6	1	-
Schmerzen teilen	Chaos	1 R	KSx2 R	100 m	1 Ws	3+KSx2	E	MR	14	-	7	-
Schnelle Heilung	Leben	1 R	∞	200 m	1 Ws	14+KSx2	A	-	12	3	9	-
Schrift lesen	Information	10 min	-	B	1 Text	15-KSx2	-	-	14	-	8	-
Schutzschild	Schutz	4 R	(∞)	20 m	1 Ws	6+KSx3	F	MR	16	-	8	-
Schutz vor Bösem	Schutz	10 min	KS h	B	KS Ws	2+KSx2	F	MR	10	-	3	+
Schutz vor Magie	Schutz	10 min	KS h	B	KS Ws	2+KSx2	F	MR	10	-	5	+
Schweben	Bewegung	1 R	KS+5 min	-	-	2+KS	F	-	8	-	2	-
Schwerezauber	Erde	2 R	KS+2 R	20 m	1 Ws	7+KSx2	E	MR	12	-	9	-
Segnen	Leben	S	KS+1 Würfe	20 m	KS Ws	3+KS	F	MR	6	-	2	+
Sinne schärfen	Information	5 min	KS h	B	KS Ws	2+KS	F	MR	8	-	6	+
Spiegelbild	Schutz	15 min	(∞)	-	-	4+KSx2	F	-	14	-	9	-
Sprachkenntnis	Information	10 min	KS h	-	-	3+KSx2	F	-	14	-	7	+
Spurlos	Erde	S	KS min	20 m	KS Ws	3+KSx2	F	MR	10	-	6	+
Steinkugel	Erde	1 R	-	40 m	1 Ws	5+KS	-	A	8	5	4	-
Stille	Luft	S	KS min	-	KSx2 m Uk	3+KS	F	-	8	-	4	-
Stolpern	Bewegung	S	(∞)	50 m	1 Ws	5+KS	E	MR	6	-	3	-
Sumpf	Wasser	1 R	KS+3 R	60 m	KS Ws	3+KS	-	-	6	-	3	-
Täuschung	Magie	2 R	KS min	10 m	1 Ws/Ob	3+KSx2	F	MR	12	-	4	+
Telekinese	Bewegung	2 R	(∞)	200 m	1 Ob	2+KS	-	-	4	-	1	-
Teleport	Bewegung	S	-	200 m	Bf	15-KSx2	F	-	16	-	9	-
Temperatur widerstehen	Schutz	S	KS min	200 m	KS Ws	4+KS	F	MR	6	-	1	+
Tiere beherrschen	Beherrschung	S	KSx30 min	20 m	KS Ws	7+KSx2	E	MR	10	-	4	-
Tiersprache	Information	2 R	KSx5 min	20 m	1 Ws	3+KSx2	E	MR	14	-	6	-
Tornado	Luft	2 R	KS min	-	KSx10 m Uk	11+KSx2	-	-	14	2	9	-
Trugbild	Magie	10 min	KS h	100 m	-	4+KSx2	-	-	14	-	8	+
Trügerische Heilung	Chaos	10 min	KS h	B	1 Ws	7+KSx2	F	MR	14	2	6	-
Tür & Tor	Bewegung	5 min	KS min	B	-	3+KSx2	-	-	14	-	8	-
Übertragen	Magie	S	(∞)	100 m	1 Ws	var	F	MR	16	-	8	-
Unsichtbarkeit	Magie	2 R	KS min	-	-	2+KSx2	F	-	12	-	6	+
Vakuum	Luft	3 R	(∞)	20 m	1 Ws	8+KSx2	E	-	10	4	8	-
Verbergen	Magie	10 min	∞	B	1 Ob	1+KS	-	-	6	-	1	-
Verderbnis	Chaos	1 R	KS+2 R	20 m	1 Ws	7+KSx2	E	MR	12	-	5	-
Verdoppeln	Magie	S	KS min	20 m	1 Ws	3+KSx2	F	-	12	-	6	-
Vereisen	Eis	4 R	∞	5 m	1 Ws	5+KSx2	E	MR	10	-	8	-
Verfluchen	Tod	S	KS+1 Würfe	20 m	1 Ws	4+KS	E	MR	4	-	2	-
Verfolgung	Chaos	2 R	(∞)	20 m	1 Ws	20-KSx2	E	MR	12	-	3	-
Vergiften	Tod	1 R	KS+2 R	20 m	KS Ws	9+KSx2	E	MR	14	2	7	-
Verkrüppeln	Chaos	2 R	∞	5 m	1 Ws	5+KSx2	E	MR	10	-	5	-
Verlangsamen	Bewegung	1 R	KSx2 R	40 m	KS Ws	5+KS	E	MR	8	-	4	-
Versklaven	Beherrschung	10 min	∞	200 m	1 Ws	25-KSx3	E	-	18	-	10	-
Versteinern	Erde	4 R	∞	5 m	1 Ws	5+KSx2	E	MR	10	-	8	-
Verunreinigung entfernen	Leben	10 min	∞	B	1 Ws/Ob	8+KSx2	A	-	10	-	6	-
Verunreinigung erkennen	Information	S	-	B	1 Ws/Ob	7-KS	-	-	12	-	3	-
Verwandeln	Magie	4 R	KS h	20 m	KS Ws/Ob	4+KSx3	F	MR	16	-	10	+
Verwirren	Beherrschung	S	KS+1 R	40 m	1 Ws	3+KS	E	MR	6	-	1	-
Verwundbarkeit	Eis Erde Feuer Luft Wasser	S	KS Zauber (max 1 h)	100 m	1 Ws	9+KSx3	E	MR	16	-	10	+
Verwüstung	Chaos	S	-	-	KSx2 mUk	3+KS	-	-	6	-	1	-
Verzaubern	Eis Feuer Luft Tod	10 min	KS h	B	KS Waffen	2+KSx2	-	-	12	-	7	+
Vitalitätsschub	Leben	10 min	KSx2 h	B	KS Ws	4+KSx3	F	MR	16	-	10	+
Voodoo-Puppe	Tod	2 R	(∞)	100 m	1 Ws	9+KSx2	E	MR	12	3	8	-
Waffe beleben	Beherrschung	1 R	KS min	10 m	1 Waffe	7+KSx2	-	-	12	-	5	+
Wahnsinn	Beherrschung	2 R	∞	40 m	1 Ws	8+KSx3	E	MR	16	-	10	-
Wahrheit	Beherrschung	1 min	KS Fragen	B	1 Ws	3+KSx2	E	MR	14	-	8	-
Wahrsehen	Information	5 min	KS h	200 m	Bf	6+KSx3	F	-	16	-	9	+

Allgemeine Zaubersprüche, alphabetisch, W-Z

Zauber	Fertigkeit	Kd	Wd	Rw	Wb	ME	AKS	Schutz	MinFS	SW	Kosten	Sta
Wärme	Feuer	S	KSx5 min	50 m	KSx10 m Uk	3+KS	-	-	4	-	1	-
Wasserwandeln	Wasser	S	KS min	B	1 Ws	2+KSx2	F	MR	10	-	5	-
Wegstoßen	Bewegung	S	-	5 m	1 Ws/Ob	2+KSx2	-	MR	12	-	5	-
Widerspruch	Chaos	1 min	KS h	200 m	1 Ws	4+KS	E	MR	8	-	3	-
Wiederfinden	Information	1 min	∞	B	1 Ws/Ob	2+KSx2	F	MR	12	-	8	-
Wiederherstellung	Leben	20 min	∞	B	1 Ws	22-KSx2	A	-	14	-	9	-
Wirbelwind	Luft	1 R	KSx4 R	40 m	-	6+KSx2	-	A	10	4	5	-
Wissen der Welt	Information	1 min	-	-	-	25-KSx2	F	-	16	-	10	-
Wucherung	Chaos	2 R	∞	10 m	1 Ws	7+KSx2	E	MR	14	-	8	-
Wunden übertragen	Chaos	S	-	20 m	1 Ws	9+KSx2	E	MR	14	-	9	-
Zauberwahrnehmung	Schutz	5 min	KS h	B	KS Ws	3+KSx2	F	MR	12	-	7	+
Zeitstopp	Bewegung	var	var	-	KSx10 m Uk	8+KSx3	E	MR	18	-	10	-
Zersetzen	Tod	2 R	-	20 m	KS m Uk	10+KSx2	E	MR	14	-	9	-
Zerstörung	Tod	4 R	-	100 m	KS m Uk	13+KSx3	-	-	16	-	10	-

Abkürzungen in der Tabelle:

Kd: Konzentrationsdauer

min: Minute(n)

R: Runde(n)

S: Sofort

var: variabel

Wd: Wirkungsdauer

∞: unendlich

d: Tag(e)

h: Stunde(n)

KS: Kraftstufe

max: maximal

min: Minute(n)

min.: mindestens

R: Runde(n)

var: variabel

Rw: Reichweite

B: Berührung

m: Meter

Wb: Wirkungsbereich

Bf: Blickfeld

K: Kegel

KS: Kraftstufe

m: Meter

Ob: Objekt

Uk: Umkreis

var: variabel

Ws: Wesen

ME: Mentale Energie

KS: Kraftstufe

AKS: Ankopplungsstelle

A: automatisch

E: erzwungen

F: freiwillig

Schutz

A: Ausweichen

MR: Magieresistenz

MinFS: Mindest-Fertigkeitsstufe

SW: Schwellenwert

Sta: Stabilisieren

+: ja

-: nein

Beschwörer

100 AP	Beleben
100 AP	Bote
100 AP	Chimäre schaffen
100 AP	Elementare beschwören
100 AP	Ixquis Auge
100 AP	Pflanzenwächter erschaffen
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Untote erschaffen
150 AP	Dämonen beschwören
150 AP	Wächter rufen

Dämonologe

100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Ixquis Auge
100 AP	Schutzkreise
150 AP	Dämonen beschwören
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Magieraub
150 AP	Wächter rufen
200 AP	Blick in die Zeit
250 AP	Magie binden

Druide

50 AP	Blutsbruderschaft
50 AP	Fluch brechen
50 AP	Gedeihen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Lagerplatz
50 AP	Regentanz
50 AP	Weihen
100 AP	Bote
100 AP	Elementare beschwören
100 AP	Elementarwandlung
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Golem erschaffen
100 AP	Pflanzenwächter erschaffen
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
100 AP	Visionen
150 AP	Brücke
150 AP	Gefährtentier
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Ortswechsel
200 AP	Magieunterdrückung
250 AP	Magie binden

Elementarist

100 AP	Elementare beschwören
100 AP	Elementarwandlung
100 AP	Schutzkreise
150 AP	Brücke
150 AP	Magiefalle
250 AP	Magie binden

Finstermagier

100 AP	Chimäre schaffen
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Golem erschaffen
100 AP	Ixquis Auge
100 AP	Trauband
100 AP	Untote erschaffen
150 AP	Dämonen beschwören
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Magieraub
150 AP	Opfer
150 AP	Wächter rufen
200 AP	Geistwanderung
200 AP	Körpertausch
250 AP	Magie binden

Heiler

50 AP	Fluch brechen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Lagerplatz
50 AP	Sauberkeit
100 AP	Schutzkreise
150 AP	Lebensrettung
250 AP	Wiederbeleben

Hexe

50 AP	Fluch brechen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Liebeszauber
100 AP	Beleben
100 AP	Bote
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
100 AP	Visionen
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Magieraub
200 AP	Körpertausch
-	Gefährtentier

Illusionist

100 AP	Ixquis Auge
100 AP	Trauband
100 AP	Untote erschaffen
150 AP	Brücke
150 AP	Magiefalle
150 AP	Wächter rufen
200 AP	Geistwanderung

Kundiger (Dämon)

100 AP	Chimäre schaffen
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Ixquis Auge
100 AP	Untote erschaffen
150 AP	Dämonen beschwören
150 AP	Identifizieren
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Magieraub
150 AP	Opfer
150 AP	Wächter rufen
200 AP	Blick in die Zeit
200 AP	Körpertausch
250 AP	Magie binden

Kundiger (Gott)

50 AP	Fluch brechen
50 AP	Heilkreis
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Ixquis Auge
150 AP	Identifizieren
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Magieraub
150 AP	Opfer
150 AP	Wächter rufen
200 AP	Blick in die Zeit
250 AP	Magie binden

Kundiger (Naturgeist)

50 AP	Gedeihen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Lagerplatz
100 AP	Elementarwandlung
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Ixquis Auge
100 AP	Pflanzenwächter erschaffen
150 AP	Identifizieren
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Magiefalle
150 AP	Magieraub
150 AP	Opfer
150 AP	Wächter rufen
200 AP	Blick in die Zeit
250 AP	Magie binden

Magier

50 AP	Sauberkeit
100 AP	Beleben
100 AP	Bote
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Golem erschaffen
100 AP	Ixquis Auge
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
100 AP	Untote erschaffen
150 AP	Identifizieren
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Magiefalle
150 AP	Ortswechsel
200 AP	Blick in die Zeit
200 AP	Geistwanderung
200 AP	Magieunterdrückung
250 AP	Magie binden

Priester (Chaos)

50 AP	Sauberkeit
50 AP	Weihen
100 AP	Chimäre schaffen
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Trauband
100 AP	Untote erschaffen
150 AP	Dämonen beschwören
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Opfer
200 AP	Körpertausch
250 AP	Magie binden

Blutzauber nach Klasse

Priester (GW)

50 AP	Blutsbruderschaft
50 AP	Fluch brechen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Lagerplatz
50 AP	Sauberkeit
50 AP	Weihen
100 AP	Bote
100 AP	Elementarwandlung
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Golem erschaffen
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
150 AP	Brücke
150 AP	Gefährtentier
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Opfer
250 AP	Magie binden

Priester (HH)

50 AP	Fluch brechen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Sauberkeit
50 AP	Weihen
100 AP	Beleben
100 AP	Bote
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Golem erschaffen
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
150 AP	Brücke
150 AP	Identifizieren
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Opfer
150 AP	Ortswechsel
250 AP	Magie binden

Priester (HF)

50 AP	Fluch brechen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Sauberkeit
50 AP	Weihen
100 AP	Bote
100 AP	Elementarwandlung
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Golem erschaffen
100 AP	Ixquis Auge
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
150 AP	Identifizieren
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Opfer
200 AP	Magieunterdrückung
250 AP	Magie binden

Priester (KS)

50 AP	Fluch brechen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Lagerplatz
50 AP	Sauberkeit
50 AP	Weihen
100 AP	Bote
100 AP	Elementarwandlung
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Golem erschaffen
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Opfer
250 AP	Magie binden

Priester (LE)

50 AP	Fluch brechen
50 AP	Gedeihen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Lagerplatz
50 AP	Liebeszauber
50 AP	Sauberkeit
50 AP	Weihen
100 AP	Bote
100 AP	Elementarwandlung
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
150 AP	Kompass der Wünsche
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Opfer
250 AP	Magie binden
250 AP	Wiederbeleben

Priester (TE)

50 AP	Fluch brechen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Sauberkeit
50 AP	Weihen
100 AP	Bote
100 AP	Elementarwandlung
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Golem erschaffen
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Trauband
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Opfer
200 AP	Geistwanderung
250 AP	Magie binden

Priester (WM)

50 AP	Fluch brechen
50 AP	Heilkreis
50 AP	Sauberkeit
50 AP	Weihen
100 AP	Bote
100 AP	Geheime Nachricht
100 AP	Ixquis Auge
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
100 AP	Visionen
150 AP	Identifizieren
150 AP	Lebensrettung
150 AP	Magiefalle
150 AP	Opfer
200 AP	Blick in die Zeit
250 AP	Magie binden

Schamane

50 AP	Blutsbruderschaft
50 AP	Heilkreis
50 AP	Lagerplatz
50 AP	Liebeszauber
50 AP	Regentanz
50 AP	Totemgestalt
50 AP	Weihen
100 AP	Elementarwandlung
100 AP	Reittier beschwören
100 AP	Schutzkreise
100 AP	Trauband
100 AP	Visionen
150 AP	Geisterkontakt
150 AP	Opfer
200 AP	Blick in die Zeit
250 AP	Magie binden

Wundertaten, alphabetisch

Wundertat	Wd	Wb	G-K	C	GW	HH	HF	KS	LE	TE	WM
Absolution	∞	1 G	30	-	+	+	+	+	+	+	+
Aufrichtigkeit	SK/5 h	-	20	-	+	+	+	-	-	+	+
Avatar	SK h	-	50	+	+	+	+	+	+	+	+
Bannkreis	SK/5 min	10 m Uk	30	-	+	+	+	+	+	+	+
Bekehrung	∞	1 A	50	+	+	+	+	+	+	+	+
Buße	-	-	5	+	+	+	+	+	+	+	+
Ehrfurcht	2 h	SK G	20	+	+	+	+	+	-	-	-
Eingebung	SK/10 Fragen	-	30	-	-	-	+	-	-	-	+
Erleuchtung	SK/5 h	5 m Uk	10	-	+	+	+	-	+	-	+
Exkommunikation	∞	1 G	30	+	+	+	+	+	+	+	+
Exorzismus	∞	1 Ws	30	-	+	+	+	+	+	+	+
Geißelung	-	-	5	+	+	+	+	+	+	+	+
Genesung	∞	1 G	20	-	+	-	-	+	+	-	-
Glück	SK/10 Proben	1 G	5	-	+	+	-	-	-	-	-
Gnade	∞	1 G	20	+	+	+	+	+	+	+	+
Götterbote	-	-	10	+	+	+	+	+	-	-	+
Gottesurteil	-	1 G	50	-	-	-	+	+	-	-	-
Göttliche Waffe	SK/5 R	-	10	-	+	+	+	+	-	+	-
Göttliche Speisung	-	SK m Uk	10	-	+	-	-	-	+	-	-
Grabsegen	∞	1 Grab	10	-	-	-	-	-	-	+	-
Gunst	∞	1 G	50	+	+	+	+	+	+	+	+
Handauflegen	-	1 G	10	-	+	+	+	+	+	+	+
Heiligenschein	SK h	-	30	+	-	+	+	+	-	-	-
Heiliger Zorn	1 h	-	10	-	+	+	+	+	-	+	-
Heimweg	SK/5 d	-	10	-	+	+	+	+	+	+	+
Herrlichkeit	SK h	-	10	+	-	-	+	+	-	-	-
Ketzer	SK min	1 A	30	+	+	+	+	+	+	+	+
Kindssegen	SK/10 Jahre	1 G	20	-	-	-	-	-	+	-	-
Ratschlag	SK d	-	10	-	+	+	+	+	+	+	+
Rettung	-	SK/10 G	20	-	+	+	+	+	+	+	+
Scham	SK min	1 G/A	10	-	-	-	-	-	+	+	+
Schutzensel	SK/5 h	1 G	20	-	+	+	+	+	+	+	+
Schweigegelübde	SK Jahre	1 G	20	-	-	-	-	+	+	+	-
Stigma	∞	1 G/A	30	+	+	+	+	+	+	+	+
Stoßgebet	-	1 G	10	+	+	+	+	+	+	+	+
Überzeugung	SK/5 h	-	20	-	-	-	+	+	-	+	+
Unantastbarkeit	SK/10 h	-	20	-	-	-	-	-	+	+	+
Warnung	SK Jahre	1 G	5	+	+	+	+	+	+	+	+
Weisung	-	1 G	10	+	+	+	+	+	+	+	+
Wunderheilung	∞	1 G	50	-	-	-	-	-	+	+	-
Zölibat	SK Jahre	1 G	20	-	+	+	+	-	-	-	+

Wd: Wirkungsdauer

∞: unendlich

d: Tag(e)

h: Stunde(n)

min: Minute(n)

R: Runde(n)

SK: Sakralkraft

Wb: Wirkungsbereich

A: Andersgläubiger

G: Gläubiger

m: Meter

Uk: Umkreis

Ws: Wesen

G-K: benötigtes Gesamt-Karma

C: Chaos

GW: Gemeinschaft/Wasser

HH: Handel / Handwerk

HF: Herrschaft / Feuer

KS: Krieg / Sturm

LE: Leben / Erde

TE: Tod / Eis

WM: Weisheit / Magie

Zauberkunststücke, alphabetisch

Zauberkunststück	Wirkungsdauer	Reichweite	Wirkungsbereich	Akt
Ballon	normal*	normal*	1 Ob / Ws / Z	2
Bauchreden	normal*	normal*	-	2
Befehl	normal*	normal*	1 Zuschauer	4
Blumenstrauß	unendlich	-	-	1
Effektvoller Abgang	-	normal*	-	5
Elementarspiel	normal*	normal*	-	5
Entflammen	normal*	normal*	1 Ob / Ws / Z	2
Färben	normal*	normal*	1 Ob / Ws / Z	1
Gewicht	normal*	normal*	1 Objekt	2
Glätten	normal*	normal*	1 Objekt	3
Kälte	normal*	normal*	1 Ob / Ws	2
Leichtigkeit	normal*	normal*	1 Objekt	2
Münze	unendlich	normal*	1 Zuschauer	1
Nackt	normal*	normal*	1 Zuschauer	1
Nahrung verändern	unendlich	normal*	1 Objekt	2
Reinigen	normal*	normal*	1 Ob / Zuschauer	1
Schrumpfen	normal*	normal*	1 Ob / Ws	3
Schweben	normal*	normal*	1 Ob / Ws / Z	3
Stimme kopieren	normal*	-	-	1
Struktur	normal*	normal*	1 Objekt	1
Tauschen	-	normal*	2 Objekte	4
Tierisches Handeln	normal*	normal*	1 Zuschauer	4
Unempfindlichkeit	normal*	-	-	1
Verdoppeln	normal*	normal*	1 Objekt	4
Verformen	normal*	normal*	1 Objekt	5
Verkleben	normal*	normal*	1 Objekt	3
Verschmutzen	normal*	normal*	1 Ob / Ws / Z	1
Verschwinden	normal*	normal*	1 Ob / Ws	3
Verwandeln	normal*	normal*	1 Ob / Ws	5
Wachsen	normal*	normal*	1 Ob / Ws	3

Ob: Objekt – **Ws:** Wesen – **Z:** Zuschauer

* „normal“ bedeutet, dass dieser Wert anhand der für Zauberkunststücke geltenden allgemeinen Regeln abhängig vom Rang des Charakters festgelegt wird.

Zauberlieder, alphabetisch

Zauberlied	Thema	ME	Satz	AUS	Ausklang	AP	Musizieren	Singen
Lied der Ablenkung	1 R	7	1 R	1	6 R	40	+	+
Lied der Angst	1 min	8	5 min	8	30 min	50	-	+
Lied der Aufmerksamkeit	1 R	7	1 R	1	6 R	40	+	+
Lied der Ausgeglichenheit	1 min	7	5 min	7	15 min	20	+	-
Lied der Befreiung	1 R	6	2 R	2	4 R	70	+	-
Lied der Befriedung	2 R	6	2 R	2	6 R	50	-	+
Lied der Ekstase	5 min	6	5 min	8	30 min	80	+	+
Lied der Emotionen	1 min	7	5 min	7	15 min	70	-	+
Lied der Faulheit	1min	7	2 min	8	15 min	50	+	+
Lied der Flucht	1 R	8	2 R	3	1 min	30	-	+
Lied der Genesung	1 R	6	2 R	4	4 R	50	+	-
Lied der Kampfeslust	2 R	7	4 R	4	1 min	30	-	+
Lied der Kontrolle	4 R	4	2 R	2	4 R	70	+	-
Lied der Lust	1 min	9	15 min	9	1 h	50	-	+
Lied der Mobilisierung	1 R	7	2 R	2	6 R	50	-	+
Lied der Panik	4 R	4	2 R	2	4 R	40	+	-
Lied der Regeneration	5 min	8	15 min	10	8 h	30	+	+
Lied der Schwächung	1 R	7	2 R	2	6 R	70	+	+
Lied der Sinne	1 min	6	2 min	7	10 min	20	+	+
Lied der Verführung	1 min	10	15min	10	2 h	20	+	+
Lied der Verwirrung	1 R	6	2 R	2	4 R	50	-	+
Lied der Verzweiflung	1 min	9	15 min	9	1 h	70	+	-
Lied der Zuversicht	1 min	9	15 min	9	1 h	30	+	-
Lied des Appetits	5 min	8	20 min	10	2 h	20	+	-
Lied des Beschwingens	5 min	8	5 min	10	2 h	20	+	-
Lied des Ekels	5 min	7	10 min	9	1 h	50	+	-
Lied des Erinnerns	10 min	3	5 min	5	1 min	70	+	-
Lied des Erwachens	1 R	8	2 R	3	1 min	30	+	+
Lied des Fangens	2 R	6	2 R	2	6 R	70	+	+
Lied des Griesgrams	5 min	8	5 min	10	2 h	30	+	-
Lied des Leichtsinns	1 min	7	5 min	7	15 min	35	-	+
Lied des Mutes	1 min	10	15 min	10	2 h	30	-	+
Lied des Schlafes	2 R	8	5 min	6	10 min	70	-	+
Lied des Schutzes	2 R	6	2 R	2	6 R	50	+	+
Lied des Tanzes	5 min	6	15 min	8	30 min	20	+	-
Lied des Wachens	5 min	8	30 min	10	4 h	30	+	+
Lied des Wanderns	5 min	7	15 min	9	1 h	30	-	+
Lied des Zorns	5 min	8	5 min	10	2 h	70	-	+

AP: Abenteurpunkte – **AUS:** Ausdauer – **h:** Stunde(n) – **ME:** Mentale Energie –
min: Minute(n) – **R:** Runde(n)

Index

A

Abenteuerideen 232
Ablenkung 29, 330
Absolution 318
Abwehren 16
Achat 235, 239, 265
Achatstaub 239
AKS. *Siehe* Ankopplungsstelle
Akt 329
 dritter 334
 erster 331
 fünfter 336
 viertes 335
 zweiter 333
Aluminiumspäne 281
Amethyst 302
Amnesie 30
Andersgläubiger 316
Angriffsbereich 17
Ankopplungsstelle 8, 12
 automatische 8, 12
 erzwungene 9, 13
 freiwillige 8, 13
Anwendungen 277
Anzapfen 18
Aquamarin 244, 249
Aragonit 292
Arkanmatrix 8
Armschienen. *Siehe* Rüstteile
Asche 257
Aspektmagie 10
Aufladen 277
Aufrichtigkeit 318
Augenbinde 265
Aura lesen 31
Aura verändern 32
Aura verbergen 33
Ausbildung 7
Ausbildungsgebot 7
Ausklang 341
Ausweichen 13, 15, 16
Avatar 318

B

Ballon 333
Balsamierungskräuter 307
Bann 34
Bannen 24
Bannkreis 319
Bauchreden 333
Baumharz 262
Beeinflussen 35
Beenden 11
Befehl 335
Befreiung 36
Beherrschung 27
Beinschienen. *Siehe* Rüstteile
Bekehrung 319
Beleben 233
Bergkristall 244, 249

Berserker 37
Beruhigen 38
Berührung 11
Beschlagene Lederrüstung 17
Beschwörer 295, 356
Besondere Würfelergebnisse 17
Betäuben 39
Bewegung 27
Bewegungsphase 17
Blätter, versilbert 262
Blickfeld 12
Blick in die Zeit 232, 235
Blindheit 40
Blitz 41
Blitzkugel 42
Blitzschaden 19
Blocken 15, 16
Blumenstrauß 331
Blutkreide 265
Blutmagie 229
Blutsbrüder 237
Blutsbruderschaft 237
Blutstein 233
Blut verdünnen 43
Blutzauber. *Siehe* Blutmagie
Bodenillusion 44
Böe 45
Böses bannen 46
Böses vernichten 47
Bote 232, 238
Brandschaden 19
Brücke 232, 239
Buße 319

C

Calciumpulver 292
Chalcedon 244, 249
Chaos 27
Chimäre 232, 241
Chimäre schaffen 240
Chrysoberyll 281
Cobaltpulver 259

D

Dämonen beschwören 242
Dämonenerde 48
Dämonenkompass 267. *Siehe*
 auch Kompass der Wünsche
Dämonischer Fraß 49
Dämonischer Schrei 50
Dämonologie 236, 244, 267, 272, 283,
 284, 295, 303, 356
Dauerlauf 51
Déjà-vu 52
Diamant 285
Diamantstaub 293
Drittes Auge 53
Druide 6, 7, 237, 240, 246, 251, 256,
 262, 267, 274, 290, 295, 301, 304,
 307, 356
Dunkelheit 54

Dunkle Heilung 55
Durchsicht 56
Durst 57

E

Effekt 14
Effektvoller Abgang 336
Ehrfurcht 319
Eingebung 320
Eis 27
Eisball 58
Eisbarriere 59
Eisblock 60
Eiselementar 246
Eisenfaust 61
Eisenspäne 271
Eissplitter 62
Elastizität 63
Elementar. *Siehe* Elementarwesen
Elementare beschwören 244
Elementarist 240, 283, 295, 356
Elementarmagie 10
Elementarrüstung 64
Elementarspiel 337
Elementarwandlung 249
Elementarwesen 244, 245, 246
 Eis 246
 Erde 247
 Feuer 247
 Luft 248
 Wasser 248
Energiekompass 267. *Siehe*
 auch Kompass der Wünsche
Entfesseln 65
Entflammen 333
Entkoppeln 25
Entreißen 66
Epidemie 67
Erdbarriere 68
Erde 27
Erdelementar 247
Erdstoß 69
Erleuchtung 320
Erstausbildung 7
Erzwingen 15
Exkommunikation 320
Exorzismus 321

F

Faden 297
Falkenauge 235
Färben 331
Feder 297
Federfall 70
Fernsicht 71
Fertigkeit 10, 27
Fertigkeitsstufe 10, 13
Fesseln 72
Feuer 27
Feuerbarriere 73
Feuerelementar 247

Feuerhauch 74
Feuerkugel 75
Feuerring 76
Feuerschaden 19
Feuerstrahl 77
Finstermagier 262, 272, 277,
286, 287, 302, 356
Flammenwelle 78
Fleischgolem 262. *Siehe auch* Go-
lem
Fliegen 79
Fluch brechen 252, 312
Flüche 309
Fluchenergie 311
Frostfeld 80
FS. *Siehe* Fertigungsstufe
Furcht 81

G

Gaukeleien 329
Gebet 82
Gedeihen 253
Gefährte des Waldes 83
Gefährtentier 255
Gefühle erkennen 84
Gegenstand
 geweiht 306
 magisch 263, 273, 281
 personalisiert 273
 verflucht 253, 277
Gegenteil 85
Geheime Nachricht 232, 256
Geheimsschrift 86
Geißelung 321
Geist des Tieres 87
Geisterkontakt 257
Geistwanderung 259
Genesung 321
Geschoss verlangsamen 88
Geschosszauber 11, 15
Geschwindigkeit 89
Geweihnte 6
Geweihnter Gegenstand. *Siehe* Gegen-
stand
Geweihnter Ort 230
Gewicht 334
Giftnebel 90
Giftschaden 20
Glätten 334
Gläubiger 316
Glück 321
Gnade 322
Goldpulver 238, 256, 273, 285, 288
Golem 232, 261. *Siehe auch* Golem
erschaffen
Golem erschaffen 260
Götterbote 322
Gottesurteil 322
Göttliche Speisung 323
Göttliche Waffe 322
Grabsegen 323
Granatstein 298
Graphitpulver 288
Größe verändern 91
Grundwert 10
GRW 5
Gunst 323
Güte 15

Gutes vernichten 92
GW. *Siehe* Grundwert

H

Hagel 93
Halit 293
Hämatit 283
Handauflegen 324
Hand des Todes 94
Hauptteil 339
Heiler 272, 294, 295, 356
Heiligenschein 324
Heiliger Zorn 324
Heilkreis 262
Heilung 95
Heimweg 324
Helm 17
Heranziehen 96
Herrlichkeit 324
Hexe 256, 295, 301, 309, 356
 böse 313
Holzschale 289
Humanoid beherrschen 97

I

Identifikationssymbol 288
Identifizieren 263
Illusionen 22
Illusionist 240, 303, 356
Illusionswand 98
Information 27
Informationen finden 99
Initiation 7
Insekten 100
Ixquis Auge 265

J

Jaspis 304

K

Käfig 240
Kälte 101, 334
Kälteschaden 20
Kaltes Feuer 102
Kampf 16
Karma 315
Kd. *Siehe* Konzentrationsdauer
Kegel 12
Kerze
 gold 307
 rot 259
 schwarz 268, 298
Kettenblitz 103
Kettenpanzer 17
Ketzer 305, 325
Kiemen 104
Kindssegen 325
Kleidung
 magisch 276
Kleidung verändern 105
Klinge 106
Klingenschild 107
Knochenstaub 298
Kompass der Wünsche 232, 266
Können 342

Konzentrationsdauer 10
Körperkontrolle 108
Körpertausch 232, 268
Kosten 13
Kraftstufe 10, 20
Kraft teilen 109
Kräuterkerze 252
Kräutermischung 255, 289
Kreide 265
Kristallkugel 301
Kritischer Erfolg 17, 330
Kritischer Fehler 17, 315, 330
Kritische Wunden heilen 110
KS. *Siehe* Kraftstufe
Kultstätte 230, 295
Kundiger
 Dämon 272, 277, 286, 287, 302, 356
 Gott 286, 356
 Naturgeist 287, 356
Kupferschale 242
Kupferspäne 283

L

Lagerplatz 270
Lähmen 111
Lapislazuli 259
Leben 27
Leben entziehen 112
Leben erkennen 113
Lebensfluss 114
Lebensopfer 115
Lebensrettung 232, 271
Lederband 297
Leichtigkeit 334
Leidenschaft 315
Licht 116
Liebeszauber 272
Lied der Ablenkung 342
Lied der Angst 342
Lied der Aufmerksamkeit 342
Lied der Ausgeglichenheit 342
Lied der Befreiung 342
Lied der Befriedung 343
Lied der Ekstase 343
Lied der Emotionen 343
Lied der Faulheit 343
Lied der Flucht 343
Lied der Genesung 344
Lied der Kampfeslust 344
Lied der Kontrolle 344
Lied der Lust 344
Lied der Mobilisierung 345
Lied der Panik 345
Lied der Regeneration 345
Lied der Schwächung 345
Lied der Sinne 345
Lied der Verführung 345
Lied der Verwirrung 345
Lied der Verzweiflung 345
Lied der Zuversicht 346
Lied des Appetits 346
Lied des Beschwingens 346
Lied des Ekels 346
Lied des Erwachens 347
Lied des Fangens 347
Lied des Griesgrams 347
Lied des Leichtsinns 347
Lied des Mutes 347

Lied des Schlafes 347
Lied des Schutzes 348
Lied des Tanzes 348
Lied des Wachens 348
Lied des Wanderns 348
Lied des Zorns 348
Lösen 17
Luft 27
Luftblase 117
Luftbrücke 118
Luftelementar 248

M

Magie 27
Magie bannen 119
Magiebegabung 13
Magiebeherrschung 120
Magie binden 273
Magie erkennen 121
Magiefalle 232, 281
Magier 295, 356
Magieraub 283
Magieresistenz 13, 15
 Kritischer Erfolg 17
 Kritischer Fehler 18
Magiergilde 7
Magiespiegelung 122
Magietheorie 8
Magieunterdrückung 232, 285
Magieverlust 123, 277
Magische Faust 124
Magischer Gegenstand. *Siehe* Gegenstand
Magischer Schaden. *Siehe* Schaden
Magnesiumpulver 302
Mana 8
 aktiviertes 229
 gestärktes 229
Managefängnis 229
Manaknoten 8, 12
Manakreuzung 8, 12
Manaloch 8, 12
Manaschild 125
Manaströme 8
Materialien 230
ME. *Siehe* Mentale Energie
Meditation 18
Mentale Energie 10, 18, 277
 Regeneration 18
Mentaler Raub 126
Messer, rituelles 237, 304
Messing 233
Metall 17
Metallschale 272
Meteor 127
Mindest-Fertigkeitsstufe 13
min. FS 13
Monster beherrschen 128
Münze 331
Musizieren 339
Mut 129

N

Nachtsicht 130
Nackt 332
Nahrung erschaffen 131
Nahrung verändern 334, 335

Nebenwirkungen 277
Nichtgläubiger 316

O

Ob. *Siehe* Objekt
Objekt 9, 11, 12
Onyx 240
Opal 242
Opfer 286
Opfergabe 286
Ort 229
Ortswechsel 288

P

Paladin 6, 315, 317
Panik 133
Panzerung 134
Passierschlag 17
Personalisierter Gegenstand. *Siehe* Gegenstand
Pflanzenbarriere 135
Pflanzenfessel 136
Pflanzenmischung 291
Pflanzen Samen 253
Pflanzenwächter erschaffen 289
Pflanzenwuchs 137
Phosphorkreide 240
Physischer Schaden 20
Pinsel 256
Plattenpanzer 17
Plötzlicher Tod 138
Priester 6, 251, 286, 295, 304, 315, 317
 Chaos 277, 286, 287, 356
 Gemeinschaft / Wasser 237, 238, 251, 256, 357
 Handel / Handwerk 234, 268, 357
 Herrschaft / Feuer 251, 268, 357
 Krieg / Sturm 251, 357
 Leben / Erde 251, 254, 268, 357
 Tod / Eis 30, 251, 357
 Weisheit / Magie 236, 301, 357

Q

Quarzsand 244
Quecksilber 273
Queste 287

R

Ratschlag 325
Rauchkräuter 268, 286, 289, 296, 297, 301, 307
Rauchquarz 252
Reflexion 139
Regeneration 18, 140
Regenguss 141
Regentanz 291
Reichweite 11
Reinigen 332
Reittier 142
Reittier beschwören 292
Reparieren 143
Rettung 325
Ring aus Eis 144
Ritual 229

Ritualbuch 230
Ritualplatz 230, 237
Rosenquarz 253
Rost 145
Rostpulver 271
Rubin 244, 249, 271
Ruhe spenden 146
Runde 11
Rundenzauber 17
Runenknochen 257, 301, 307
Rüstteile 17
Rüstung 17, 231
 magisch 275, 276
Rüstung verbessern 147
Rw. *Siehe* Reichweite

S

Sakralkraft 315
Salz 292
Satz 340
Sauberkeit 293
Säureexplosion 148
Säureschaden 20
Säureschauer 149
Säurestrahl 150
Säurewolke 151
Schaden 19
 Blitzschaden 19
 Brandschaden 19
 Feuerschaden 19
 Giftschaden 20
 Kälteschaden 20
 Physischer Schaden 20
 Säureschaden 20
 Schadensbonus 20
 Schwellenwert 20
Schadensbonus 20
Scham 325
Schamane 6, 7, 237, 238, 287, 295, 301, 304, 307
Schatten 152
Schild 153
 magisch 275
Schlaf 154
Schlafen 18
Schloss & Schlüssel 155
Schmerzen 156
Schmerzen teilen 157
Schmuck
 magisch 276
Schock 18
Schrift lesen 159
Schrumpfen 334
Schulmagie 10
Schuppenpanzer 17
Schutz 27
Schutzengel 326
Schutzkreise 294
Schutzschild 160
Schutz vor Bösem 161
Schutz vor Magie 13, 16, 162
Schweben 163, 334
Schwefelpulver 242, 283
Schweigelübde 326
Schwellenwert 13, 20
Schwerezäuber 164
Segnen 165
Selbststudium 10

