

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK
----	----	----	----	----	----	----

Kampftechniken (max. +1 pro ST)

Raufen				
Boxen				
Hruruzat				
Ringen				
Äxte und Beile				
Dolche				
Infanteriewaffen				
Linkshändig				
Kettenwaffen				
Peitsche				
Scharfe Hieb Waffen				
Schwerter				
Speere und Stäbe				
Stichwaffen				
Stumpfe Hieb Waffen				
Zweihänder				
Lanzenreiten				
Persönliche Waffe ()				
Schuwaffen ()				
Wurfwaffen ()				
Schleuder				

Körperliche Talente (max +2 pro ST)

Akrobatik (MU/GE/KK)				
Fliegen (MU/KL/GE)				
Gaukeleien (CH/FF/GE)				
Klettern (MU/GE/KK)				
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)				
Reiten (CH/GE/KK)				
Schleichen (MU/IN/GE)				
Schwimmen (MU/GE/KK)				
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)				
Sich Verstecken (MU/IN/GE)				
Tanzen (CH/GE/GE)				
Zechen (KL/IN/KK)				

Gesellschaft (max +2 pro ST)

Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH)				
Betören (IN/CH/CH)				
Etikette (KL/CH/GE)				
Feilschen (MU/KL/CH)				
Gassenwissen (KL/IN/CH)				
Lehren (KL/IN/CH)				
Lügen (MU/IN/CH)				
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				
Schätzen (KL/IN/IN)				
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)				

Natur (max. +2 pro ST)

Fährtensuchen (KL/IN/GE)				
Fallenstellen (KL/FF/KK)				
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)				
Orientierung (KL/IN/IN)				
Tierkunde (MU/KL/IN)				
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				
Wildnisleben (IN/FF/GE)				

Wissenstalente (max. +3 pro ST)

Alchimie (MU/KL/FF)				
Alte Sprachen (KL/KL/IN)				
Geographie (KL/KL/IN)				
Geschichtswissen (KL/KL/IN)				
Götter und Kulte (KL/IN/CH)				
Kriegskunst (MU/KL/CH)				
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)				
Magiekunde (KL/KL/IN)				
Mechanik (KL/KL/FF)				
Rechnen (KL/KL/IN)				
Rechtskunde (KL/IN/CH)				
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)				
Staatskunst (KL/IN/CH)				
Sternkunde (KL/KL/IN)				

Handwerk (max. +2 pro ST)

Abrichten (MU/IN/CH)				
Boote Fahren (FF/GE/KK)				
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)				
Falschspiel (MU/CH/FF)				
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)				
Heilkunde, Krankheit (MU/KL/CH)				
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)				
Heilkunde, Wunde (KL/CH/FF)				
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)				
Kochen (KL/IN/FF)				
Lederarbeiten (KL/FF/FF)				
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)				
Musizieren (KL/IN/FF)				
Schneidern (KL/FF/FF)				
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)				
Singen (KL/IN/CH)				
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)				
Töpfern (KL/FF/FF)				

Intuitive Begabungen (max. +1 pro ST)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)				
Glücksspiel (MU/IN/IN)				
Prophezeien (IN/IN/CH)				
Sinnesschärfe (KL/IN/IN bzw. FF)				
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)				

Sonstige Talente (max. +2 pro ST)

Sprachen:

Alte Sprachen:

Die Stufenleiter

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
100	300	600	1000	1500	2100	2800	3600	4500	5500	6600	7800	9100	10500	12000	13600	15300	17100	19000	21000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK
----	----	----	----	----	----	----

Antimagie

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Adarcania Präventare	M	(KL/IN/KK)		spez.	5 KR a) *	ST x SR a) *	B
	Beherrschungen brechen	D	(KL/IN/CH) + MR		8 ASP +	1 Min +	permanent	B
	Bewegungen stören	M	(KL/IN/FF)		6 ASP +	1 KR	permanent	49 Schritt
	Destructibo Arcanitas	M	(KL/KL/FF) + spez.		1 ASP + / perm	1 Min +	permanent	B
	Gardianum Paradei (alte Version)	M	(IN/CH/KK)		1 ASP +	1 KR *	max 1 SR	3 Schritt
	Gardianum Paradei (neue Version)	M	(IN/CH/KK) + spez.		1 ASP +	1, 4, 6 KR	max 1 SR	3 Schritt *
	Hellsicht trüben	D	(KL/IN/CH)		4 ASP +	1 KR	max 1 SR	15 Schritt
	Illusionen zerstören	M	(KL/IN/CH)		5 ASP +	1,5 KR	permanent	7 Schritt
	Insufficiencia Bindungsraub	M	(MU/CH/KK) + spez.		spez.	10 KR a)	20 KR a) *	7 Schritt
	Invercano Spiegeltrick	M	(MU/MU/IN)		13 ASP	3,5 KR	ST x 2 KR	Z
	Kampfzauber stören	A	(MU/IN/CH)		3 ASP / KR	1,5 KR	je nach ASP	10 Schritt
	Magierblut und Zauberhaar	M	(MU/KL/KK)		1W6 ASP +	1 Min	permanent	1 Spann
	Pentagramma Drudenfuß (alte Version)	M	(MU/MU/CH) + spez.		17 ASP	10 KR +	sofort	7 Schritt
	Pentagramma Drudenfuß (Variante A)	M	(MU/MU/CH) + spez.		13 ASP +	5 KR	sofort	7 Schritt
	Pentagramma Drudenfuß (Variante B)	M	(MU/MU/CH) + spez.		19 ASP +	7,5 KR	sofort	7 Schritt
	Pentagramma Drudenfuß (Variante C)	M	(MU/MU/CH) + spez.		27 ASP +	10 KR	sofort	7 Schritt
	Praesidium Circumda	M / HE	(MU/CH/GE) + spez.		48 ASP / Std	10 KR	je nach ASP	ST / Schritt
	Protectionitis sich'rer Spruch	M	(KL/KL/CH) + spez.		9 ASP +	3 KR	max 1 Min	Z
	Retransum Gardere	M	(MU/KL/KK)		13 ASP +	1 KR	je nach ASP	1 Schritt
	Schelmenwitz, macht mir nix	S	(IN/IN/CH)		10 ASP	1,5 KR	ST x 2 SR	B, Z
	Schleier der Unwissenheit	H	(KL/KL/FF)		1 ASP +	5 Min	ST in Std	B, Z
	Verständigung stören	F	(KL/CH/FF)		spez.	1 KR	je nach ASP	10 Schritt
	Verwandlung beenden	H	(MU/KL/CH) + MR		10 ASP +	1 Min +	permanent	B
	Wider Hellsicht und Befehle	M	(MU/KL/CH)		12 ASP	2,5 KR	1 SR	B, Z

Beherrschung I

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Aberglaube verfolge dich!	M (B)	(MU/IN/CH) + MR		1W20 ASP	1,5 KR	min W20 Std	B
	Alpgestalt	D	(MU/CH/GE) +2x MR		7 ASP +	10 KR	20 KR +	30 Schritt
	Band und Fessel...	W	(KL/CH/KK) + MR		12 ASP	15 KR	ST in Std	7 Schritt
	Bannbaladin	A	(IN/CH/CH) + MR		8 ASP	2,5 KR	ST in SR	3 Schritt
	Böser Blick	D	(MU/CH/CH) + MR		8 ASP	2 KR	ST + 10 KR	1 Schritt
	Eigne Ängste quälen dich!	M (B)	(MU/IN/CH) + MR		1W20 ASP	1,5 KR	min W20 Std	B
	Eigne Ängste quälen dich! (deborb.)	M	(MU/IN/CH) + MR		12 ASP	1,5 KR	min 1 Std *	B
	Erinnerung verlasse dich!	M (B)	(MU/IN/CH) + MR		1W20 ASP	1,5 KR	min W20 Std	B
	Erinnerung verlasse dich! (deborb.)	M	(MU/IN/CH) + MR		12 ASP	2,5 KR	min 1 Std *	B
	Fluch der Vergangenheit	D	(MU/KL/KL) + MR		14 ASP / 36 ASP+*	5 KR + *	spez. / perm.	4 Schritt
	Goldgier übermanne dich!	M (B)	(MU/IN/CH) + MR		1W20 ASP	1,5 KR	min W20 Std	B
	Große Gier	H	(KL/IN/CH) + MR		6 ASP / SR	2,5 KR	je nach ASP	B
	Große Verwirrung	D	(KL/KL/CH) + MR		1 ASP +	1 KR	ST in SR	B
	Halluzination	D	(KL/IN/CH) + MR		10 ASP	2,5 KR	ST in SR	7 Schritt
	Herr über das Tierreich	D	(MU/IN/CH) + MR		MK in ASP	2,5 KR	ST in SR	3 Schritt
	Horriphobus Schreckenspein	M	(MU/IN/CH) + MR		7 ASP	1,5 KR	3 SR	7 Schritt
	Imperavi Animus	M	(KL/CH/CH) + spez.		17 ASP+ / 27 ASP+	5 KR / 5 Min	ST in Std *	1 Schritt / B
	Karnifilo Raserei	M	(MU/CH/KK) + MR		17 ASP	1 KR	ST in SR	1 Schritt
	Lachkrampf	S	(CH/CH/FF) + MR **		5 ASP **	1,5 KR	spez.	5 Schritt
	Liebeszwang	H	(KL/CH/CH) + MR		13 ASP	2,5 KR	permanent	7 Schritt
	Memorabia Falsifir	M	(KL/IN/CH) + MR		27 ASP	3 SR	permanent	B
	Panik überkomme euch!	M (B)	(MU/CH/CH) + MR		2W20 ASP	3 KR	2W20 SR	Sichtweite
	Persequando, dunkles Seil	M	(MU/KL/GE) + MR		11 ASP	2,5 KR	A	STx5 Schritt
	Respondami Veritar	M	(KL/IN/CH) + MR		5 ASP	1,5 KR	sofort	3 Schritt
	Sanftmut	H	(MU/CH/CH) + MR		MK / 2 in ASP	2 KR	3 SR	5 Schritt
	Schabernack	S	(KL/IN/CH) + MR **		4 ASP **	2,5 KR	sofort	10 Schritt
	Schelmenrausch	S	(IN/CH/CH) + MR **		5 ASP **	2,5 KR	ST in SR	3 Schritt
	Schelmenstimmung	S	(IN/CH/CH)		7 ASP / 30 ASP	1 Min	ST in SR a) *	8 Schritt a) *
	Schussligkeit	S	(KL/IN/CH) + MR **		5 ASP	0,5 KR	STx 2 in Sek.	15 Schritt
	Schwarzer Schrecken plage dich!	M (B)	(MU/IN/CH) + MR		1W20 ASP	1,5 KR	ST in Tagen	B
	Schwarzer Schrecken plage dich! (deborb.)	M	(MU/IN/CH) + MR		12 ASP	1,5 KR	min 1 Tag *	B
	Schweizunge, Elfenwort	W	(KL/IN/CH) + MR		7 ASP	3 KR	ST in SR	3 Schritt
	Somnigravis Tausendschaf	W	(KL/CH/CH) + MR		8 ASP	3,5 KR	ST/2 Std ***	10 Schritt
	Vipernblick	H	(IN/CH/GE) + MR		4 ASP +	1,5 KR	je nach ASP	Sichtweite
	Widerstand brechen	D	(KL/IN/CH) + MR		3 ASP +	2,5 KR	je nach ASP	7 Schritt
	Zauberzwang	H	(MU/CH/CH) +2x MR		27 ASP	15 Min +	spez.	B

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK
----	----	----	----	----	----	----

Beherrschung II

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Zunge lähmen	D	(MU/CH/FF) + MR		7 ASP	2 KR	1 SR	7 Schritt
	Zwingtanz	D	(MU/KL/CH) + MR		6 ASP	1,5 KR	2 Std +	5 Schritt

Beschwörung Dämonischer Mächte

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Atracorde, höre mich	M	(MU/MU/CH)		4W6 LP, 20 ASP+*	2 Std	je nach ASP	Z
	Botenvogel, Fledermaus	M	(KL/CH/CH)		7 ASP +	1,5 KR	spez.	unbegrenzt
	Fenestella, dunkle Luke	M	(MU/CH/KK)		17 bis 77 ASP*	10 KR	ST in Min	Z*
	Furor Blut und Sulphurdampf	M	(MU/MU/CH) + spez.		13 ASP + spez.	2,5 KR	spez.	Z*
	Geister austreiben	D	(MU/MU/CH) + spez.		7 ASP / 13 ASP	1 SR +	spez.	13 Schritt
	Geister beschwören	D	(MU/MU/CH) + spez.		11 ASP	15 KR +	spez.	spez.
	Geisterwesen und Daimonenkraft	M	(MU/CH/KK) + spez.		17 ASP - 37 ASP+*	1 Min +	spez.	B
	Heptagon und Krötenei	M	(MU/MU/CH) + spez.		23 ASP + spez.	1 Min +	spez.	spez.
	Komm Kobold komm	S	(MU/CH/CH)		12 ASP **	3,5 KR	spez.	1 Meile
	Krabbelnder Schrecken	H	(MU/MU/CH)		13 ASP / 17 ASP	10 KR	ST x 10 KR	7 Schritt
	Krähenruf	H	(MU/CH/CH)		13 ASP	3,5 KR	max 10 KR	25 Schritt
	Kröte, Natter, Schuppenleib	M	(MU/IN/CH) + 7		2W20+7 ASP a)*	1 Min	ST x 2 Std a)*	ST x 20 S.
	Mutabili Hybridil	M	(KL/FF/KK) + spez.		45 ASP + * / perm	spez.	permanent	1 Schritt
	Orcanata Fulminis	M / D	(MU/KL/KK)		15 ASP + *	1 SR +	ST in Min	ST x 5 S.
	Pandaemonium	H	(MU/MU/CH)		14 ASP + *	10 KR	ST in SR	7 Schritt
	Schattenspiel	D	(MU/CH/FF)		12 ASP + *	2,5 KR	je nach ASP	B*
	Sententia Immerdar, Vibrae Corvi	M / E	(CH/KK/KK) + spez.		24 ASP + *	6 KR	sofort	12 Schritt
	Simulander Gemini	M	(MU/KL/CH)		14 ASP + *	20 Min	ST in Tagen	spez.
	Skelettarius Kryptaduft	M	(MU/MU/CH) + spez.		18 ASP + *	15 KR + *	je nach ASP	spez.
	Spinne, Egel, Kriechgetier	M	(MU/IN/CH)		W20+5 ASP a)*	1 Min	ST x 2 Std a)*	ST x 50 S.
	Staub wandle, Sand handle	M	(MU/KL/CH) + 6		49 ASP + *	7 Std	max 366 Tage	B
	Stein wandle, Humus gehe	M	(MU/CH/KK)		3W20 ASP + *	7 Std	permanent	B
	Stein wandle, Totes handle	M (B)	(MU/CH/KK)		3W20 ASP + *	7 Std / 7 Min	permanent	B
	Totes handle, Kadaver kämpfe	M	(MU/CH/KK)		4W20 ASP + *	7 Min	permanent	B
	Tlaclucs Odem, siech und krank	M	(MU/MU/KK)		13 ASP	2,5 KR	max 1 SR	7 Schritt
	Ungeziefer, Echse, Rattentier	M	(MU/IN/CH) + 7		3W20 + 10 ASP	1 Min	ST x 2 Std	ST x 5 S.
	Weißer Mähne und goldner Huf	A	(KL/IN/CH)		12 ASP	5 KR	ST in Std	Z

Die Sieben Formeln der Zeit

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Blick in die Vergangenheit	D	(KL/KL/CH) + spez.		41 ASP +	1 Std	1 Std	Z*
	Chronoklassis Urfoßsil	E	(KL/IN/KK) + spez.		30 ASP + *	spez.	je nach ASP	1W20 S.
	Hexengestirn	H	(MU/CH/CH) + spez.		W20 ASP + perm*	spez.	ST in Tagen	6. Sphäre
	Immortalis Iuvenir	M	(MU/CH/KK)		50 ASP + perm*	spez.	permanent	Z
	Infinitum Immerdar	M	(KL/CH/KK) + spez.		49 ASP + perm*	1 Std +	permanent	Spruch
	Ritual des Chr'Szess'Aich	E / HE	unbekannt*		10000 ASP + *	unbekannt*	unbekannt*	unbekannt*
	Tempus Stasis, Zeit verharre	M	(MU/KL/KK) + Sek.		21 ASP	2,5 KR	Erschw. / Sek	7 Schritt
	Zeiten Last und Zeiten Pein	M	(MU/KL/KK) + spez.		49 ASP+W6 perm*	6 Std	permanent*	Z*
	Zeitreise (Chrononauts)	M / HE	(MU/CH/CH) + spez.		50 ASP+ perm*	15 Min*	spez.	1W20-1 S.

Beschwörung Elementarer Kräfte

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Auge des Limbus...	M	(MU/CH/KK)		3W6+3 ASP / S.	7,5 KR	sofort*	7 Schritt
	Dschinn des Elements...	M	(MU/KL/CH) + spez.		30 ASP + *	30 Min	spez.	1 Schritt*
	Elementarkräfte der Natur	G	(MU/KK/KK) + spez.		21 ASP + 1W6 LP*	3 SR	max AU in KR	ST x 10 S.
	Flammenring	D	(MU/KL/CH)		3 ASP / KR	5 KR	je nach ASP	7 Schritt
	Manifesto, Kraft der Sechse	M	(KL/IN/CH) + spez.		3 ASP	15 KR	max 1 Min*	1 Schritt
	Meister der Elemente	D	(MU/KL/CH) + spez.		12 ASP+ / 48 ASP+	5 Min a)*	spez.	1 Schritt
	Meister minderer Geister	S	(MU/CH/CH)		3 ASP + *	3,5 KR	spez.	1 Meile
	Nihilatio Gravitas	M	(KL/KK/KK)		5 ASP / Schritt	7,5 KR	max 1 SR	je n. ASP*
	Planastrale Anderwelt	M	(MU/MU/CH)		17 ASP bis 99 ASP	1 Min	max ST-5 SR	3 Schritt
	Solidrid Farbenspiel	F	(IN/GE/KK)		2 ASP / Schritt	5 KR	ST x 5 KR	je nach ASP
	Sonnenlicht und Praiosglanz	M	(MU/CH/CH)		8 ASP / Schritt	1,5 KR	je nach ASP	ST in S.
	Tempestatis Wolkenzorn	M	(MU/CH/KK)		5 ASP a) 11 ASP b)	2,5 KR	ST in SR a)*	6 Schritt
	Verschwindibus	S	(IN/CH/GE)		5 ASP / SR**	1,5 KR	je nach ASP	15 Schritt
	Wand aus [Element], erhebe dich	M / D	(MU/KL/CH) + spez.		7 ASP / Schritt	15 KR	ST-2 SR	7 Schritt
	Windesläufer, Wasserpfeil	M	(KL/IN/CH) + spez.		7 ASP, 13 ASP*	6 KR, 1 Std.	1 SR, perm.	spez.
	Zorn der Elemente	D	(MU/CH/KK)		3W + ST ASP*	3,5 KR	sofort	21 Schritt

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK
----	----	----	----	----	----	----

Bewegung

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Aeroversalio Armoriotas	M	(KL/CH/KK) + spez.		7 ASP pro Waffe*	7,5 KR	ST in SR	5 Schritt
	Aufgeblasen, Abgehoben	S	(CH/KK/KK)**		10 ASP**	3,5 KR	ST in Min	7 Schritt
	Axxeleratus Blitzgeschwind	W	(KL/GE/KK)		7 ASP / Person	1 KR	20 KR (A)	7 Schritt
	Durch Fels und Erz,...	W	(MU/KK/KK)		15ASP + 3ASP/SR	1 Min	je nach ASP	Z
	Durch Marmorstein und Eisenwand	S	(KL/GE/KK) + spez.		10 ASP	2,5 KR	sofort	1 Schritt*
	Fluktratio Torkulum	M	(KL/KL/FF) + spez.		7ASP/SR a) *	2,5 KR	je nach ASP*	Z / 5 S.
	Foramen Foraminor	M	(KL/KL/FF) + spez.		2 bis 20 ASP	2,5 KR	sofort	B
	Hexendienst	H	(KL/IN/CH)		5 ASP / Gegenst.	4 KR	ST in SR	20 Schritt
	Hexenholz	H	(KL/FF/KK)		5 ASP + 1 ASP/SR	1 SR	je nach ASP	7 Schritt
	In Glut und Lohe ohne Weh	A	(MU/GE/KK)		11ASP + 3ASP/SR	10 KR	je nach ASP	Z
	Kleinste Fuge, Schlangenleib	A	(IN/GE/GE)		8 ASP	2,5 KR	sofort	Z
	Klickeradomms	S	(KL/FF/KK)		3 ASP**/Gegenst.	0,5 KR	sofort	10 Schritt
	Lockruf und Feenfüße	S	(IN/CH/FF)		3 ASP**	1 KR	spez. (A)	10 Schritt
	Materialia Animat	M	(KL/FF/GE) + spez.		15ASP / 45ASP	5 Min	ST in Std a)*	B
	Mit dem Wind, in Sternenhöh	F	(MU/GE/KK)		13ASP + 3ASP/SR	15 KR	je nach ASP	Z
	Motoricus Motilitich	M	(KL/FF/KK) + spez.		5 ASP + *	2,5 KR	1 SR (A)	7 Schritt
	Movimento Dauerlauf	A	(IN/GE/KK)		7ASP + 2ASP/Std.	1 Min	ST in Std.	Z
	Nackedei	S	(KL/GE/KK)		5ASP+(RSxRS)**	1 KR	sofort	10 Schritt
	Nodices Destructibus	M	(KL/IN/FF)		8 ASP	2 Min	2 Min (A)	8 Schritt
	Spurlos, Trittlos, Fahrtenlos	W	(IN/GE/GE)		7 ASP / SR*	2,5 KR	je nach ASP	Z, B
	Transversalis Teleport	M	(KL/KL/KK) + spez.		15 bis 50 ASP	1,5 KR	sofort	1 Meile / ST
	Über Eis und über Schnee	F	(KL/GE/KK)		5ASP + 3ASP/SR	2,5 KR	je nach ASP	Z
	Über Strom und über See	A	(IN/GE/GE)		9ASP + 3ASP/SR	7,5 KR	je nach ASP	Z
	Über Wipfel, über Klee	W	(KL/GE/KK) + spez.		7ASP + 3ASP/SR	5 KR	je nach ASP	Z
	Zick Zack Rab	S	(MU/MU/CH)**		spez.**	2 KR	ST in Min.	6 Schritt

Heilung

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Ängste lindern	H	(MU/IN/CH)		5 ASP+ *	10 KR	1 Min	B
	Balsamsalabunde	A	(KL/IN/CH)		7 ASP+ *	5 Min	permanent	Z, B
	Cubitare tauber Traum	M	(MU/FF/FF)		15 ASP	2,5 KR	ST in SR	10 cm
	Hexenspeichel	H	(IN/CH/FF)		spez.	10 KR	permanent	B
	Klarer Kopf	H	(KL/IN/CH)		1 bis 20 ASP	5 KR	permanent	Z, B
	Klarum, Purum Kräutersud	M	(KL/KL/CH)		1 bis 20 ASP	3,5 KR	permanent	Z, B
	Lach' dich gesund	S	(IN/CH/CH)		2W6 ASP	spez.	1 Std.	B
	Levthans Feuer	H	(IN/CH/CH) + MR		7 ASP	3,5 KR	spez.	B
	Ruhe Körper, Ruhe Geist	F	(KL/CH/KK)		7 ASP	1 Min	7 Std.	B
	Sumus Elixiere	D	(IN/CH/FF)		7 ASP	5 Min	ST in Min	B
	Tiere besprechen	H	(MU/IN/CH)		spez.	1 Min	permanent	B
	Valetudo Lebenskraft	A	(KL/IN/GE)		(9+ST+3W6) ASP*	1,5 KR	sofort	7 Schritt
	Von Frost und Hunger unberührt	F	(MU/KK/KK)		7 ASP / Monat *	3 SR	je nach ASP	Z, B
	Vulnerabis offene Wund	D	(MU/IN/KK) + MR		spez.	1 SR	permanent	B

Hellsicht

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Adleraug und Luchsenuhr	A	(KL/IN/FF)		5 ASP	2,5 KR	1 Min (A)	Z
	Analus Arcanstruktur	M	(KL/KL/IN) + spez.		10 ASP	5 KR+ *	(A)	1 Schritt
	Blick durch fremde Augen	D	(MU/IN/CH) + MR *		10 ASP+ *	10 Min +	je nach ASP	STx10 Meil.
	Eigenschaften seid gelesen	A	(KL/IN/CH) + MR		5 ASP	7,5 KR	15 Sek.	3 Schritt
	Eternia Memorabilis	M	(KL/KL/GE)		7 ASP	5 Min	ST in SR	Z
	Evidentia Alchemica	M	(KL/KL/IN)		9 ASP	15 KR	sofort	B
	Exposami Creatur	W	(KL/KL/IN)		5 ASP	5 KR	10 Sek.	30 Schritt
	In dein Trachten, Fühlen, Denken	F	(KL/KL/CH) + MR		8 ASP / 10 Sek.	5 KR	je nach ASP	3 Schritt
	Katzenaugen	H	(KL/FF/KK)		5 ASP / SR	5 KR	je nach ASP	Z
	Mishkaras Macht erspüren	D	(KL/IN/CH) + spez.		9 ASP	15 Min	15 Min	B
	Oculus Astralis	M	(KL/IN/CH)		17 ASP	7,5 KR	je nach ASP	Z
	Odem Arcanum Senserei	A	(KL/IN/CH) + spez.		5 ASP / 7 ASP	2KR / 5KR	2Sek. / 20Sek.	15 Schritt
	Penetrizel Holz und Stein	M	(KL/KL/KK)		5 ASP+ *	2,5 KR	5 Sek.	je nach ASP
	Seelentier erkennen	H	(IN/IN/CH)		16 ASP	7,5 KR	5 Sek.	3 Schritt
	Sensibar - wahr und klar	A	(KL/IN/CH) + MR		5 ASP / 5 KR	5 KR	je nach ASP	7 Schritt
	Unrein Herz, Dämonensohn	W	(MU/IN/IN) + MR		5 ASP	3,5 KR	sofort	5 Schritt
	Was verschwunden, wird gefunden	S	(KL/IN/GE) + spez.		17 ASP**	30 Min	30 Min	5 Meilen
	Xenographus Clarvoyant	M	(KL/KL/IN) + spez.		7ASP + 1ASP/5KR	10 KR+	je nach ASP	3 Schritt

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK
----	----	----	----	----	----	----

Illusion

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Aura	H	(KL/CH/CH) + spez.		20 ASP	10 KR	spez. (A)	Z, B
	Aureolus Güldenglanz	M	(KL/CH/FF) + spez.		5 ASP+ / Objekt *	2,5 KR	ST x 6 Std.	B
	Auris, Nasus, Oculus	M	(KL/CH/FF) + spez.		5 ASP+ *	7,5 KR	1 Min	50 Schritt
	Blendwerk	S	(IN/CH/FF) + spez.		7 ASP / SR	2,5 KR	spez.	30 Schritt
	Chamaelioni Mimikry	W	(IN/CH/GE) + spez.		5 ASP	1 KR	1 SR (A)	Z
	Dämonenhauch umgebe dich!	M (B)	(MU/IN/CH) + MR *		1W20 ASP a) *	1,5KR / 3,5KR	ST in Std.*	B
	Deformare Teleport	M	(KL/IN/GE)		25 ASP	2,5 KR	sofort	100 Schritt
	Delicioso Gaumenschmaus	M	(KL/IN/FF) + spez.		7 ASP / Stein	5 KR	ST x 2 SR	B
	Duplicatus Doppelpein	M	(KL/CH/GE) + spez.		6 ASP / 10 KR *	2,5 KR	10 KR+ (A)*	Z, B
	Harmlose Gestalt	H	(KL/CH/GE)		6 ASP	5 KR	ST in SR	Z
	Hexenkoten	H	(KL/IN/CH)		4 ASP	5 KR	ST in Min	ST x 25 cm
	Ignorantia Ungesehen	M	(IN/CH/GE)		6 ASP / SR	5 KR	je nach ASP	Z
	Impostoris Imagotin	M	(KL/IN/FF) + spez.		13 ASP	5 Min	ST in Std.	Z, B
	Koboldgeschenk	S	(IN/CH/FF)		4 ASP **	2 KR	1 Std.	B
	Luciferi Lichterglanz	M	(IN/CH/FF)		5 ASP	1 KR	ST x 2 KR	7 Schritt
	Menetekel Flammenzeichen	M	(KL/CH/FF)		5 ASP	5 KR	ST x 2 KR	49 Schritt
	Polygramma Vielfachstern	M	(KL/IN/FF)		4 ASP / 12 ASP	5 KR	ST in SR *	1 Schritt
	Reflectimago Spiegelschein	M	(KL/CH/FF)		7 ASP	5 KR	ST in SR	Blickfeld
	Schelmenmaske	S	(IN/CH/GE) + spez.		7 ASP / SR	3 KR	je nach ASP	Z
	Scriptographo Schreiberei	M	(KL/FF/FF)		6 ASP	5 KR	ST in SR	Z
	Seidenweich, Schuppengleich	S	(IN/FF/FF)		7 ASP	5 KR	ST in Std. *	B
	Sigillus Neglectibor	M	(KL/IN/FF) + spez.		7 ASP	1 Min	ST x 2 Std.	Z, B
	Vocolimbo hohler Klang	M	(KL/CH/FF)		5 ASP	2,5 KR	5 KR	ST x 3 S.
	Vogelzwitzschern, Glockenspiel	M	(KL/CH/FF)		10 ASP	2,5 KR	ST in Std.	Z, 1 Schritt
	Weihrauch, Rose, Wohlgeruch	M	(IN/CH/FF) + spez.		8 ASP	2,5 KR	ST in Std.	Z, B
	Widerwille, Ungemach	M	(MU/IN/CH)		12 ASP / 21 ASP	10 Min	ST in Wochen	B

Kampf

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Abstinete Pfeilgeschoß	W	(IN/CH/FF)		12 ASP	2 KR	1 SR (A)	Z, B
	Aquafaxius Wasserschwall	M / A	(KL/GE/FF)		TP in ASP	2,5 KR	sofort *	15 Schritt
	Archofaxius Schwermetall	M	(KL/FF/KK)		TP in ASP	2,5 KR	sofort	33 Schritt
	Audacia Erigeris	M	(MU/CH/KK) + spez.		24 ASP / Person	2,5 KR	spez.	12 Schritt
	Blitz dich find	W	(KL/IN/GE) + MR *		5 ASP	0,5 KR	2 KR	7 Schritt
	Corpofrigo Kälteschock	M	(CH/GE/KK) + MR		11 ASP	1 KR	sofort *	7 Schritt
	Ecliptifactus dunkle Macht	M	(MU/KL/KK)		5 ASP + 2 ASP/KR	2,5 KR	je nach ASP	1 Schritt
	Eisenrost und grüner Span	M	(KL/CH/GE) + spez.		5 ASP / 12 ASP	1 KR	permanent	B
	Frigifaxius Eiskristall	M	(KL/KL/GE)		5 ASP + TP in ASP	3 KR	sofort	12 Schritt
	Frigosphaero Eiseskugel	M	(KL/GE/KK) + spez.		1W LP + 35 ASP	4 KR	sofort	25 Schritt
	Fulminictus Donnerkeil	A	(KL/GE/KK)		1 ASP / SP	1 KR	sofort	7 Schritt
	Gliederschmerzen, Nadelstich	M	(CH/KK/KK) + MR		11 ASP	2,5 KR	ST x 10 KR	7 Schritt
	Herzschlag ruhe, Atem stocke!	M (B)	(MU/CH/KK) + MR		W20 ASP / 10 KR	10 KR+ *	je nach ASP	B
	Höllenstein zerreiße dich!	M (B)	(KL/CH/KK) + MR		W20 ASP	1 KR	ST x 5 KR	B
	Höllenstein zerreiße dich! (deborb.)	M	(KL/CH/KK) + MR		13 ASP	1 KR	5 KR+ *	B
	Ignifaxia Feuerfächer	M	(KL/GE/KK) + spez.		TP in ASP+ *	2 KR	sofort	21 Schritt
	Ignifaxius Flammenstrahl	M	(KL/GE/FF)		TP in ASP	2 KR	sofort	21 Schritt
	Igniflumen Flammenspur	M	(MU/KL/KK)		5ASP + 1ASP/S.	2 KR	5 KR	ST x 2 S.
	Ignisphaero Feuerball	M	(MU/GE/KK)		2W LP + 35 ASP	3,5 KR	sofort	49 Schritt
	Kalt wie Stein das Kämpferherz	W	(MU/IN/KK)		5 ASP + 1 ASP/KR	1 KR	je nach ASP *	Z
	Kulminatio Kugelblitz	M	(MU/IN/FF)		W20 ASP	3,5 KR	ST x 2 KR	21 Schritt
	Luminentia Sonnenstrahl	M	(MU/CH/KK) + spez.		7 - 49ASP/Wesen	2,5 KR	sofort	21 Schritt
	Mutafrigo Eiskarfunkel	F	(MU/CH/IN) + MR		17ASP+W6ASP/Hf	2,5 KR	spez.	B
	Orkanofaxius Lüfteschall	M	(KL/GE/GE)		TP in ASP	2,5 KR	sofort	6 Schritt
	Plumbumbarum und Narretei	M	(CH/GE/KK) + MR *		5ASP+2ASP/Gegn.	1,5 KR	5 KR	7 Schritt
	Radau	H	(MU/CH/GE)		4ASP + 2ASP / KR	2 KR	spez.	21 Schritt
	Saft, Kraft, Monstermacht	M	(MU/IN/CH)		AT-Anzahl in ASP	1,5 KR	je nach ASP	B
	Scharfes Auge, sichere Hand	W	(IN/GE/FF)		5 ASP	2,5 KR	8 KR	B
	Schattenlodernd Flammenqualen!	M (B)	(MU/CH/KK) + MR		W6LP + spez.ASP*	1,5 KR	Zfw in KR *	13 Schritt
	Sensattacco Meisterreich	M	(MU/IN/GE) + spez.		13 ASP	3,5 KR	50 KR	Z, B
	Serpentialis Schlangenbrut	E	(MU/CH/GE)		2W6LP + 5ASP/KR	2,5 KR	je nach ASP	Z
	Treue Klinge, Sich'rer Stand	F	(IN/GE/FF)		11 ASP	2 KR	50 KR	Z

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK
----	----	----	----	----	----	----

Verständigung

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Concilium Astralkonvent	M	(KL/IN/KK)		10ASP + 2ASP/SR	10 Min	je nach ASP	unbegrenzt
	Cryptographo Zauberschrift	M	(KL/KL/IN)		5 ASP + *	5 Min	spez.	B
	Daimonopathia siebte Sphäre	M	(MU/MU/KK)		34 ASP	1 Std.	1 SR (A)	7. Sphäre
	Das Sinnen fremder Wesen	W	(MU/IN/CH)		7 ASP / Min	10 KR	je nach ASP	10 Schritt
	Elfen, Freunde, hört den Ruf	F	(KL/IN/CH)		5 ASP / 10 Sek.	2,5 KR	je nach ASP	ST x 100 S.
	Elfenseelen sind vereint	F	(IN/IN/CH)		10 ASP + *	1 Min	je nach ASP	* B
	Elfenstimme, Flötenton	F	(IN/CH/KK)		7 ASP / SR	1 Min	je nach ASP	unbegrenzt
	Fulguratio gleißend Blitz	H	(MU/CH/KK)		13 ASP	20 KR	1 Min (A)	2 Meilen
	Hexenblick	H	(IN/IN/CH)		je 2 ASP	3,5 KR	7 Sek.	3 Schritt
	Immaterialis Phantomar	M	(MU/IN/CH)		5 ASP+ *	5 KR	je nach ASP	ST in Meilen
	Koboldovision	S	(IN/IN/CH)		13 ASP **	5 KR	ST in Min	Z, B
	Logopathus fremdes Wort	M	(KL/KL/IN) + spez.		7 ASP / Min	5 KR	je nach ASP	spez. *
	Magischer Raub	D	(MU/KL/KK) + MR		6 ASP	1 Min	ST in Std.	B
	Nekropathia modernd Leich	M	(MU/KL/CH) + spez.		11ASP + 11ASP/SR	3 SR	je nach ASP	B
	Objectum stumm, Objectum still	M	(KL/IN/CH)		7 ASP / Frage	15 KR	1 SR	B
	Reise zwischen den Sphären	D	(MU/KL/IN) + spez.		35 ASP / 30 Min	30 Min	je nach ASP	Z
	Satuarias Kraft	H	(MU/CH/CH)		33 ASP + perm+ *	Nacht	permanent	B
	Schelmgeschrei	S	(MU/KK/KK)		6 ASP **	2 KR	10 KR	bis 7 Meilen
	Seelenwanderung	D	(MU/CH/CH) + spez.		28 ASP + *	5 Min *	je nach ASP	ST in Meilen
	Subjectum Bilocatia	M	(IN/KL/KK)		15ASP + 10ASP/SR	3,5 KR	ST in SR	ST in Meilen
	Traumgestalt	H	(IN/CH/CH) + MR		8 ASP + *	5 Min+	je nach ASP	STx100 M.
	Unitatio Geistesbund	F	(IN/CH/KK)		1 ASP	spez.	15 KR	B

Verwandlung von Lebewesen I

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Adler, Wolf und Hammerhai	W	(MU/IN/GE)		7ASP+ 1-3 ASP/SR	10 KR	je nach ASP	Z
	Arcano Psychostabilis	M	(MU/KL/CH)		7 ASP	15 KR	1 Std.	10 Schritt
	Armatruz	A	(IN/GE/KK)		RSxRS in ASP *	1,5 KR	150 KR (A)	Z
	Atemnot	D	(MU/CH/KK) + MR		11 ASP	3 KR	1 Tag	3 Schritt
	Blinder Zorn	H	(MU/KK/KK)		7 ASP	2,5 KR	150 KR	Z
	Charisma, Persönlichkeit	M	(KL/CH/CH) + MR *		7 ASP / 13 ASP	15 KR a)*	1 Std. a)*	B
	Druidenrache	D	(MU/MU/KK)		alle LP *	10 KR	1 Std.	Z
	Einheit der Elemente	E	(MU/IN/KK)		8 ASP / 23 ASP	5 KR	ST in SR (A)	B *
	Eins mit der Natur	D	(IN/GE/KK)		7 ASP / Tag	15 Min	je nach ASP	Z
	Empathie und sechster Sinn	H	(KL/IN/CH) + MR *		7 ASP / 13 ASP	15 KR a)*	1 Std. a)*	B
	Feuerbann	H	(MU/MU/KK)		7 ASP	7,5 KR	ST in SR (A)	Z
	Fingerspiel und schnelle Hand	A	(KL/CH/FF) + MR *		7 ASP / 13 ASP	15 KR a)*	1 Std. a)*	B
	Fluch der Pestilenz	D	(MU/KL/CH) + MR *		ST der K. x 3 ASP*	5 KR	spez.	1 Schritt
	Freiheit der Wolken	D	(FF/GE/KK) + spez.		11ASP+W3ASP/Tag	1 Min	je nach ASP	Z
	Gewandtheit und Geschicklichkeit	M	(KL/CH/GE) + MR *		7 ASP / 13 ASP	15 KR a)*	1 Std. a)*	B
	Glatzenkopp	S	(IN/CH/GE) + MR **		11 ASP **	1 KR	sofort	10 Schritt
	Gleißer der Blitze	D	(MU/GE/KK) + spez.		11ASP+W3ASP/Tag	1 Min	je nach ASP	Z
	Granit und Marmor sollst du sein	M	(MU/CH/KK) + MR		37 ASP + 1 p. ASP	5 KR	permanent	3 Schritt
	Haselbusch und Ginsterkraut	W	(CH/FF/KK)		1W6 bis 10W20 SP	1 Std.+	permanent	B
	Imago Transmutabile	M	(CH/GE/KK) + MR		49 ASP+ a) *	1 Tag	1 Monat	1 Schritt
	In See und Fluß, auf Meeresgrund	A	(MU/KL/KK)		7 ASP / SR *	7,5 KR	je nach ASP	Z, B
	Insomnia Insomnium	W	(IN/CH/KK)		4 ASP / Tag *	3,5 KR	je nach ASP	Z, B
	Instrumenta Hammerhand	A	(KL/FF/KK)		4 ASP / SR *	5 KR	je nach ASP	Z
	Kältebann	F	(MU/KL/KK)		10 ASP	1 Min	ST in Std.	Z
	Klugheit, Wissen, Intellekt	M	(KL/KL/CH) + MR *		7 ASP / 13 ASP	15 KR a)*	1 Std. a)*	B
	Langer Lulatsch - Kleiner Dotz	S	(CH/GE/KK) + MR **		10 ASP / SR *	1 KR	je nach ASP	B
	Last des Alters beuge dich!	M (B)	(IN/CH/KK) + 2 x MR		13ASP+ perm. *	30 Min	permanent	B
	Muskelstärke, Körperkraft	F	(KL/CH/KK)		7 ASP / 13 ASP	15 KR a)*	1 Std. a)*	B
	Nebelleib	D	(MU/IN/KK)		15 ASP / SR	15 KR	je nach ASP	Z
	Nekrophilis kalte Hand	M / D	(MU/MU/IN)		16ASP+3ASP/Std.	3 KR	ST in Std.	Z, B
	Niederhöllen Eisgestalt!	M (B)	(MU/KL/CH) + MR		43ASP+W2 perm.*	6 KR	permanent	3 Schritt
	Ohne Kamm und ohne Schere	M	(KL/CH/FF)		5 ASP + *	3 KR	ST in Tagen	Z
	Paralü-Paralein	M	(IN/CH/KK) + MR *		13 ASP / Gegner	1 KR	ST in SR	7 Schritt
	Salander Mutanderer	M	(KL/CH/KK) + MR *		18, 31, 49 ASP *	5 KR	ST in Std a)*	B
	Schwarz und rot	M	(MU/CH/CH) + MR		4 ASP / Std.	5 KR	je nach ASP	B
	Schwingenflügel Pegasus	M	(KL/IN/GE)		11ASP + 7ASP/SR	1 Min	je nach ASP	Z
	Seelenfeuer lichterloh!	M (B)	(MU/MU/CH) + MR		57ASP+2 perm.	6 KR	permanent	3 Schritt
	Spinnenlauf und Krötensprung	H	(IN/GE/KK)		3 ASP / 11 ASP/SR	5 KR	sofort a)*	Z, B

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK
----	----	----	----	----	----	----

Verwandlung von Lebewesen II

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Visibili Vanitar	A	(KL/KL/GE) + spez.		5ASP / SR u. Pers.	1,5 KR *	je nach ASP	Z, B
	Wagemut, Entschlossenheit	F	(MU/KL/CH) + MR *		7 ASP / 13 ASP	15 KR a)*	1 Std. a)*	B
	Weisheit der Bäume	D	(IN/GE/KK) + spez.		11ASP+1W6/2/Tag	Z	je nach ASP	Z

Verwandlung von Unbelebtem

V	Spruch	Herkunft	Probe auf	Zfw	Kosten	ZD	WD	RW
	Abveneum Pest und Galle	W	(KL/KL/FF) + spez.		5 ASP	7,5 KR	permanent	1 Schritt
	Adamantia, ehern und fest	M	(KL/IN/KK) + spez.		9, 21, 42 ASP *	2,5 KR a)*	ST in SR a)*	B
	Aeolitus Windgebraus	F	(KL/CH/KK)		5 ASP	1,5 KR	sofort	10 Schritt
	Aerofugo Vakuum	M	(MU/KK/KK)		27 ASP	5 KR	ST in KR	7 Schritt
	Aerogelo Atemqual	M	(MU/IN/KK)		13 ASP	5 KR	ST in SR	100 m ²
	Anvilarium Schwermetall	M	(KL/FF/KK) + spez.		8 ASP bis 12 ASP *	1 Min	je n. Erschw.	B
	Applicatus Argelist	M	(KL/FF/FF)		3W6 ASP	1 Min	1 Tag *	B
	Arcanovi Zaubering	M	(KL/KL/FF) + spez.		spez.	spez.	spez.	B
	Brenne, toter Stoff!	M (B)	(MU/KL/KK)		W20 ASP	1,5 KR	W20 Sek.	B
	Brenne, toter Stoff! (deborb.)	M	(MU/KL/KK)		12 ASP	1,5 KR	ZfW in Sek. *	B
	Buntes weiche, Farbe vergehe!	M (B)	(MU/KL/KK)		W20 ASP	1,5 KR	W20 Tage+	B
	Caldofrigo Drachenblut	M	(IN/CH/KK)		10 bis 150 ASP *	1 Min	ST in SR (A)	ST in S.
	Claudibus Clavistibor	M	(KL/FF/KK)		1 ASP + *	1,5 KR	ST in SR	B
	Desintegratus Pulverstaub	M	(KL/CH/KK)		35 ASP	3,5 KR	sofort	7 Schritt
	Destinatio Cantionem	A	(KL/IN/KK)		9 ASP+ *	4 KR+ *	1 Min (A)	Z
	Drachenschwingen	F	(CH/GE/KK)		13 ASP	1,5 KR	sofort	ST x 2 in S.
	Dunkelheit	D	(KL/KL/FF)		3 ASP / SR	2,5 KR	ST in SR (A)	10 Schritt
	Feuersturm	G / D	(MU/MU/CH)		5 ASP / Schritt	10 KR	1 Min (A)	7 Schritt
	Flim Flam Funkel	F	(KL/KL/FF)		1 ASP / SR	1 KR	je nach ASP	10 Schritt
	Fortifex Invisibil	M	(IN/CH/KK) + spez.		17 ASP	5 KR	ST x 3 KR	3 Schritt
	Hartes schmelze, Starres fließe!	M (B)	(MU/KL/KK)		W20 ASP	1,5 KR	W20 Min	B
	Hartes schmelze, Starres fließe! (deborb.)	M	(MU/KL/KK)		7 ASP + *	1,5 KR	spez.	B
	Illuminatus Immerlicht	M	(KL/CH/FF)		spez.	3,5 KR	ST in Std. a)*	B
	Karunkel Karfunkel	M	(KL/IN/FF)		2ASP / 20 Schritt	1 KR	sofort	je nach ASP
	Kraft des Erzes	D	(KL/KK/KK)		10 ASP	1 Min	ST in SR	ST + 5 S.
	Mahlstrom	D	(MU/IN/KK)		spez.	10 KR	1 Min (A)	ST x 20 S.
	Metamorpho Gletscherkalt	F	(KL/FF/KK)		5 ASP / m ²	1 Std. +	permanent	B
	Minimare Schrumpelfuß	M	(KL/FF/KK)		12 ASP / 22 ASP	5 KR a)*	ST in Std. a)*	B
	Motoricus Sedentia	M	(KL/FF/KK)		10 ASP + 1 perm.	2,5 KR	permanent	7 Schritt
	Objectum Disaparetec	M	(KL/FF/KK)		3 ASP / SR *	5 KR	je nach ASP	B
	Objectum Fix	M	(KL/KL/KK)		1 ASP / Stein	5 KR	ST x 5 SR	B
	Objectum Repical	M	(KL/FF/KK) + spez.		10 bis 100 ASP *	spez.	permanent	B
	Ohne Seife, Bürste, Bad	M	(KL/CH/FF)		7 ASP *	1 Min	permanent	Z, B
	Ohne Ahle, Faden, Nadel	M	(KL/CH/FF) + spez.		12 ASP+ *	1 Min	permanent	B
	Reparatio frischer Glanz	M	(KL/FF/KK) + spez.		1 bis 500 ASP *	spez.	permanent	B
	Reversalis Revidum	M	(KL/IN/CH)		10 ASP *	5 KR *	sofort	Z
	Schelmenkleister	S	(IN/GE/KK)		3 ASP / Schritt **	2,5 KR	ST x 2 KR	Wurfweite
	Semieffecto Zauber klein	M	(KL/KL/CH)		7 ASP + *	6 KR *	sofort	Z
	Sigillus Custodis Zaubersiegel	M	(KL/FF/FF)		spez.	1 Std.	spez.	B
	Silentium Silentille	A	(KL/KL/CH)		1 ASP / 5 S. o. SR	7,5 KR	je nach ASP	ST x 2 in S.
	Stillstand	G	(MU/IN/GE)		9 ASP / SR	4 KR	je nach ASP	8 Schritt
	Sturmgebrüll besänft'ge dich	F	(KL/CH/KK)		5 ASP / SR	7,5 KR	je nach ASP	ST x 2 in S.
	Tempestas Aestus, Hohe Gischt	M	(CH/KK/KK)		100ASP + 6 perm.	2 Min	spez.	5 Meilen ²
	Tiefe Schatten, dunkle Nacht	M	(KL/IN/CH)		5 ASP	2,5 KR	1 SR	1 Schritt
	Transformator Invitalis	M	(KL/FF/KK)		spez.	spez.	spez.	B
	Unberührt von Satinav	M	(KL/FF/KK)		1 ASP / 2 Stein *	5 Min	ST in Tagen	B
	Veränderte Jahreszeiten	HE	(IN/IN/CH) + spez.		7W20 ASP	1 SR	ST in Std.	ST x 150 S.
	Wehe, walle, Nebula	W	(KL/FF/KK) + spez.		7 ASP	2,5 KR	1 Std.	5 Schritt
	Weiches erstarre,...	M (B)	(MU/KL/KK) + spez.		W20 ASP	2,5 KR	W20 Min	Armeslänge
	Weiches erstarre,.... (deborb.)	M	(MU/KL/KK) + spez.		17 ASP	2,5 KR	ZfW in Min	Armeslänge
	Wettermeisterschaft	D	(MU/CH/GE) + spez.		spez.	5 Min	spez.	ST x 50 S.
	Windhose	D	(MU/CH/KE)		1 ASP / Schritt	7,5 KR	1 Min (A)	7 Schritt
	Xerigonis Trockenheit	E	(MU/FF/KK)		16 ASP	5 KR	sofort	7 Schritt
	Zagibu-Ubigaz	S	(IN/CH/FF)		1 ASP / 10 Duk. **	1,5 KR	sofort	1 Schritt

Anmerkungen: 1) ein Sternchen * bedeutet: bitte im CC oder LC nachschlagen 2) zwei Sternchen ** bedeuten: Doppelte ASP für alle Nicht-Schelme & MR-Zuschlag gilt nicht für Schelme
 eine KR entspricht 2 Sekunden, eine SR entspricht 5 Min, ST = Stufe, S. = Schritt, + bedeutet, daß es sich um Minimalangaben handelt, ZfW ist der Zaubertätigkeits-Wert, spez. * bitte im CC oder LC nachschlagen