

<b>W4</b> →	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>W8</b> ↓	<i>Schutz und Heilung</i>	<i>Mystik und Phänomene</i>	<i>Verwandeln und Erschaffen</i>	<i>Kampf und Tod</i>
<b>1</b>	<b>Lebensspende</b> Sprecher übergibt eigene Lebenspunkte an das Spruchziel	<b>Entzünden</b> Ziel wird entzündet	<b>Salzgeist</b> Ein kleiner Geist erscheint und führt Befehle aus	<b>Funken</b> kleiner Schadenszauber
<b>2</b>	<b>Blaue Haut</b> Ziel wird von einer Schutzhaut gegen Treffer überzogen	<b>Vereisen</b> Ziel wird vereist, Personen werden bewegungsunfähig	<b>Kiemen</b> Der Name ist Programm – meist unpraktisch, aber immer chic	<b>Eispfeile</b> kalte Eispfeile treffen Ziel
<b>3</b>	<b>Blendung</b> Ziel wird blind und kampfunfähig	<b>Telepathie</b> Sprecher liest Gedanken von Ziel	<b>Illusion</b> Ziel bekommt ein anderes Aussehen	<b>Feuerkugel</b> eine Feuerkugel trifft das Ziel
<b>4</b>	<b>Kristallmauer</b> Ziel wird in einer undurchdringbaren Mauer eingeschlossen	<b>Telekinetik</b> Ziel wird mit Gedankenkraft bewegt	<b>Verwandlung</b> Ziel verwandelt sich physisch	<b>Blitzschlag</b> über mehrere Runden trifft ein Blitz das Ziel
<b>5</b>	<b>Elementarresistenz</b> Ziel wird gegen spezielle Elemente immun	<b>Kraftentzug</b> Die metaphysische Kraft wird aus den Ziel gezogen. Damit kann Metaphysik gebrochen werden	<b>Versklavte Seele</b> Von Toten können Fetische genommen werden – damit erweckt man diese wieder für kurze Zeit zum Leben	<b>Heldentum</b> Ziel wird stärker oder kann öfter pro Runde handeln
<b>6</b>	<b>Schutzschild</b> Ziel wird für physischen Schaden unverwundbar	<b>Flugfähigkeit</b> Ziel kann fliegen	<b>Fliegendes Auge</b> Mit einem unsichtbaren Auge wird Umgebung erkundet	<b>Beherrschung</b> Sprecher übernimmt Steuerung des Zieles
<b>7</b>	<b>Auferstehung</b> Ziel wird geheilt, Tote werden, wenn möglich, wieder zum Leben erweckt	<b>Raumsprung</b> Sprecher versetzt sich an Zielort oder Zielperson an beliebigen Ort	<b>Unsichtbarkeit</b> Ziel wird unsichtbar	<b>Lavagrab</b> Ziel wird mit Lava umhüllt, die andere schädigt und Ziel schützt
<b>8</b>	<b>Spiegelreflex</b> Zielperson bekommt den nächsten Schaden, den sonst der Sprecher bekommen würde	<b>Blaues Kristall</b> Sprecher erhält in Kristallkugel Informationen über Ziel	<b>Verdopplung</b> Ziel wird verdoppelt	<b>Blauer Tod</b> Großer geistiger Schadenszauber

**W12** bestimmt ob und in welcher Stärke der Spruch zustande kommt. Niedrige Würfe können gegenteilige Effekte zur Folge haben