

Erlaubte Zauber

5 Punkte Sprüche

Blutung stoppen

Feuerfinger

Gift Spüren

Licht

Magie spüren

Zaubertrick

10 Punkte Sprüche

Berserker I

Energiehand

Feueraugen

Kampfschutz I

Lösen

Magische Waffe I

Magischer Riegel

Metall (Waffe) erhitzen

Wunde übertragen

Wunde verschieben

20 Punkte Sprüche

Alarm

Berserker II

Eisatem

Erwachen

Fluch (SL-Entscheidung!)

Freundschaft

Furcht

Kampfschutz II

Magie aufheben

Magischer Segen

Magischer Zirkel

Magische Rüstung I

Magische Suche

Mentaler Nagel

Mit Toten sprechen

Schlaf

Schweigen

Vergessen

Weiß nicht

Windstoß (großer Schubser, nicht aufrecht zu erhalten)
Wunde heilen

30 Punkte Sprüche

Berserker III
Binden
Energiefeld
Feuerball I
Gift neutralisieren
Kampfschutz III
Körper heilen
Krankheit (SL Entscheidung bzgl. Art und Dauer der Krankheit)
Magiesicherung
Magische Waffe
Magischer Schutz
Magische Schloß
Schloß öffnen
Seelenspiegel
Totaler Magieschutz
Zauber binden
Zombie

40 Punkte Sprüche

Dämon beschwören
Einfangen
Energiewall
Kampfschutz IV
Lähmung (Lähmung fällt sofort ab wenn Bezauberter Schaden erleidet, und ist bis er sich bewegen kann gegen Schaden immun)
Magie Zerstören
Magiespiegel
Magische Rüstung 2
Regeneration
Verwandeln
Wahrheit
Wunde zufügen
Zweites Gesicht

50 Punkte Sprüche

Berserker IV
Dämonenauftrag
Feuerball II
Feuersschild

Kampfschutz V
Magischer Gegenstand
Versteinern
Wiederkehr

60 Punkte Sprüche

Kampfschutz VI
Zerstören

70 Punkte Sprüche

Magische Rüstung 3

100 Punkte Sprüche

Auftrag
Exorzismus
Flammenwaffe (Doppelter, nicht direkter Schaden, Deutlich kennzeichnen!)
Götterfluch (SL Entscheid)
Magische Rüstung
Meisterschutz
Wiederbeleben

150 Punkte Sprüche

Magische Rüstung V.

200 Punkte Sprüche

Magische Rüstung VI

Gestrichene Zauber

Energiebolzen
Blindheit
Abstand
Mentaler Bolze
Schreckenshand
Schreckensbolzen

Schreckenswaffe
Mentaler Dolch
Voodoo
Zeitkontrolle
Todeshand