

Almanach gängiger Zaubersprüche

Ablenkung → s. *Konzentration stören*
Ahnen rufen → s. *Willen rufen*
 Alle Zeit der Welt Tel/Emp
 10 + n² + 2*r + Δ, IP, a, +, Gsp
 Amnesie heilen Kon/Hyp
 10 + n, m, p, +, Gsp
Angst → s. *Gedanken/Gefühl eingeben*
 Anomalie richten Sel/Reg, Reg/Wund
 20 + 2*n², 1½h, p, +, Gsp
 Antihypnose Kon/Hyp
 16 + 3*n, m, p, +, Wkr
 Antimagiesphäre Mus/Vers
 12 + r² + w², IP, a, -, Dim
 Artefakt aufladen Mus/Sub
 5 + n/3, R, f, -, Wkr
 Artefakt verstehen Mus/Vers
 25, R, p, -, Wkr
 Artefakt vorbereiten Mus/Sub
 25 - t² + n/10 + 3*u, R, f, -, Wkr
Artefakt zerstören → s. *Subroutine löschen*
 Atomkerne umwandeln Mat/Wan
 18 + p + n², 10m, p, -, Gsp
 Attribut erhöhen Sel/Anp, Nat/Verw, Esz/Gei
 12 + 3*n, R, a, +, Gsp
Augenfarbe ändern → s. *Aussehen ändern*
 Auflösung Des/Zer
 30 + r² + w², R, a, +, Gsp
 Aura verbergen Esz/Gei
 12 + Δ, m, a, -, Gsp
 Aushorchen Kon/Hyp
 18 + t², m, a, +, Gsp
 Aussehen ändern Sel/Anp, Nat/Verw
 15 + n, m, a, +, Gsp
 Austreibung Bew/Kor, Ele/Dir, Esz/Gei+Bin
 n, ½h, p, +, Dim
 Auswirkungen heilen Sel/Reg, Reg/Ein
 14 + t² + 2*r + Δ, m, p, +, Gsp
 Auszehrung heilen Sel/Reg, Reg/Ein
 15 + n + 2*r, m, p, +, Gsp
 Bann brechen Kon/Hyp, Mus/Flu,
 Nat/Verw, Reg/Ein, Esz/Bin
 5 + n, m, p, -, Wkr
 Bannkreis Esz/Bin
 25 - n, m, p, +, Dim
 Beeinflussen Kon/Hyp
 24, R, a, +, Gsp
 Befehle erteilen Kon/Beh
 15 + 3*n + Δ, IP, p, +, Fok
 Beobachter Mus/Sub, Wah/Mik
 6 + r² + Δ, IP, a, -, Wkr

Bereich erkennen Wah/Mik
 18 + Δ, IP, p, -, Wkr
Beruhigen → s. *Gedanken/Gefühl eingeben*
 Beschleunigen Sel/Bew, Bew/Kin
 10 + 2*n, IP, a, +, Gsp
 Beschwören Ele/Dir, Bew/Kor
 20 + n (°), ½h, f, +°, Dim
Bild-Illusion → s. *Illusion*
 Bleiche Des/Ang
 12 + n², R, p, -, Gsp
Blei zu Gold → s. *Atomkerne umwandeln*
 Blenden Tel/Hal, Des/Imp
 12 + w², IP, p, +, Fok
Blindheit → s. *Blenden*
 Blitz Nat/Welt
 12 + 3*n², IP, p, -, Fok
Blitzdingsen → s. *Erinnerung löschen*
 Blutung stillen Sel/Reg, Reg/Wund
 17 + Δ, R, p, +, Gsp
Blutverlust heilen → s. *Auszehrung heilen*
 Buchlesezauber Mus/Vers
 16 + n² + Δ, R, p, -, Gsp
Charisma erhöhen → s. *Attribut erhöhen*
Dämon beschwören □ s. *Beschwören*
Dämon rufen → s. *Willen rufen*
Dämon unterwerfen → s. *Willen unterwerfen*
Dämonen austreiben → s. *Austreibung*
Dämonen bannen □ s. *Austreibung*
 Dämonen erkennen Wah/Mes
 18 + r², IP, p, +, Dim
 Dämpfungsfeld Bew/Feld
 24 + n², IP, a, -, Gsp
 Diagnose Reg/Ein, Sel/Gei,
 Wah/Mik, Mus/Vers
 15 + n + 2*r, IP, a, -, Gsp
 Dichte verändern Mat/Wan
 12 + 2*e + n², R, a, -, Gsp
 Dimensionen falten Bew/Kor
 40, W, p, -, Dim
Donner → s. *Knall*
Duftwolke → s. *Olfaktorische Illusion*
 Dunkelheit Ele/Käl
 10 + 5*n, IP, a, -, Gsp
Durst heilen → s. *Auszehrung heilen*
 Ebene wechseln Esz/Gei
 25 + n², m, p, +, Dim
Eisfläche → s. *Oberfläche ändern*
 Eisstrahl Ele/Käl
 15 + w², IP, p, +, Fok
 Elektromagnetischer Puls Des/Imp
 16 + r² + w², IP, p, -, Fok
 Elektronik reparieren / verändern Mat/Wan
 18 + n², R, a, -, Gsp

Elektronik steuern Wah/Mik
 14, IP, a, -, Gsp
 Elektronik zerstören Des/Ang
 10 + w² + r, IP, p, -, Fok
 Elektronische Kommunikation Bew/Feld
 20 + 2*n, IP, a, -, Gsp
 Element sammeln Ele/Dir
 13 + r + Δ, m, p, -, Gsp
Elementar bannen → s. *Austreibung*
Elementar beschwören □ s. *Beschwören*
Elementar rufen → s. *Willen rufen*
Elementar unterwerfen → s. *Willen unterwerfen*
 Elemente mischen Ele/Dir
 14 + m³, R, a, -, Gsp
 Energie absaugen Ele/Käl
 14 + e, R, p, -, Gsp
 Energie aufladen Ele/Hit
 14 + e, R, p, -, Gsp
 Entgraten Des/Ang
 12 + n², IP, p, -, Fok
 Erdbeben Nat/Welt
 12 + 3*n², R, p, -, Fok
 Erinnerung kopieren Kon/Tau
 22 + t² + Δ, R, p, +, Wkr
 Erinnerung löschen Kon/Tau
 19 + t², IP, p, #, Fok
Erschöpfung heilen → s. *Auszehrung heilen*
 Erschöpfung lindern Sel/Reg, Reg/Ein
 5 + n + 2*r, m, p, +, Gsp
 Erstarren Ele/Käl+Über
 16 + 3*e + 20*m³, IP, a, -, Gsp
 Fäulnis Des/Zer
 18 + w², IP, a, +, Gsp
Farbe verblassen lassen → s. *Bleiche*
 Fenster Bew/Kor
 23 + m² + Δ, IP, a, -, Gsp°
 Fertigkeit kopieren Kon/Tau
 15 + n²/2, IP, a, +, Gsp
 Fertigkeit löschen Kon/Tau
 12 + 2*n + t² + Δ, R, f, #, Wkr
 Feuerball Ele/Hit
 17 + w² + r², IP, p, +, Gsp
Feuerfläche → s. *Oberfläche ändern*
 Fieber Des/Err
 12 + n², IP, p, +, Fok
 Flammenstrahl Ele/Hit
 15 + w², IP, p, +, Fok
 Fliegen Sel/Bew, Bew/Kin
 17 + p/5, IP, a, +, Wkr
 Flimmern Mat/Tra, Sel/Bew, Bew/Kor
 15 + n², m, a, +, Dim
Fluch aufheben → s. *Bann brechen*
 Formen erkennen Wah/Mak
 13 + n + Δ, IP, a, -, Gsp

Fremder Arm Kon/Tau
 18 + Δ, IP, a, +, Gsp
 Frostball Ele/Käl
 17 + w² + r², IP, p, +, Gsp
Fruchtbarkeit → s. *Unfruchtbarkeit*
 Gedächtnis ändern Kon/Hyp
 24 + t², 10m, p, +, Wkr
 Gedanken abschirmen Sel/Gei, Tel/Kom
 14 + n + u², m, a, +, Gsp
 Gedanken / Gefühl eingeben Tel/Emp
 13 + n + Δ, IP, p, +, Fok
 Gedanken lesen Tel/Kom
 14 + n², IP, a, +, Gsp
 Gedanken senden Tel/Kom
 10 + Δ, IP, a, +, Gsp°
 Gedankenverbindung Tel/Kom
 15 + n², IP, a, +, Gsp
Gefühl eingeben → s. *Gedanken eingeben*
 Gefühle senden Tel/Emp
 6, IP, a, +, Fok
 Gefühle spüren Tel/Emp
 8 + n + Δ, IP, a, +, Gsp
 Gefühle unterdrücken Tel/Emp
 13 + n, IP, a, +, Gsp
Gegend finden → s. *Lokalisieren*
Gegenhypnose → s. *Bann brechen*
Geist unterwerfen → s. *Willen unterwerfen*
Geister austreiben → s. *Austreibung*
Geister bannen → s. *Austreibung*
 Geister beschwören Nat/Welt, Esz/Gei
 10 + n, 10m, f, +, Wkr
Geister rufen → s. *Willen rufen*
 Geister sehen Wah/Mes
 16, IP, a, -, Dim
Geräusch-Illusion → s. *Illusion*
Geruch erzeugen → s. *Illusion*
 Geschlecht wechseln Sel/Anp, Nat/Verw
 17, m, a, #, Gsp
Geschicklichkeit erhöhen → s. *Attribut erhöhen*
Geschmack erzeugen → s. *Illusion*
Gesicht verändern → s. *Aussehen verändern*
Gestaltwandel → s. *Verwandeln*
 Gift erkennen Sel/Reg, Wah/Mik, Reg/Gift
 15 + n², IP, p, +, Gsp
Gift heilen → s. *Auszehrung heilen*
Gift hemmen → s. *Körper stabilisieren*
 Gift neutralisieren Sel/Reg, Reg/Gift
 15 + n² + t² + 2*r, R, p, +, Gsp
 Glück Sel/Gei, Mus/Flu
 12 + 3*n², IP, f, +, Fok
Golem bannen → s. *Subroutine löschen*
Golem schaffen → s. *Objekt beleben*
 Gravitationsfeld Bew/Feld
 18 + n² + r, IP, a, -, Gsp

Grundumsatz ändern Sel/Gei, Mus/Flu
 8 + n², IP, f, +, Fok
Haarfarbe ändern → s. *Aussehen verändern*
 Haarwuchs Sel/Gei, Mus/Flu
 12 + n + 10*m², IP, f, +, Fok
 Handlungen beherrschen Kon/Beh
 24 + Δ, IP, a, +, Gsp
Handlungen bestimmen → s. *Hypnotisieren*
Hautfarbe ändern → s. *Aussehen verändern*
 Hellsicht / Hellhören Tel/Kom, Wah/Mak
 14 + Δ, IP, a, -°, Gsp°
 Herzflimmern Des/Err
 10 + n², IP, a, +, Gsp
Hilferuf → s. *Gefühle senden*
 Hitzeschild Ele/Käl
 10 + n²/2, IP, a, +, Gsp
Hunger heilen → s. *Auszehrung heilen*
Hohen Dämon beschwören → s. *Beschwören*
Hohen Elementar beschwören → s. *Beschwören*
 Hypnose erkennen Kon/Hyp
 15 + 2*n, m, p, #, Wkr
 Hypnotisieren Kon/Hyp
 24 + n², 10m, p, +, Wkr
 Illusion Tel/Hal, Bew/Teil
 5 + 2*n + Δ, IP, a°, +°, Gsp
 Impression Wah/Mes
 12 + Δ, IP, p, -, Fok
In die Vergangenheit reisen → s. *Zeitreise*
In die Zukunft reisen → s. *Zeitreise*
Infektion aufhalten → s. *Körper stabilisieren*
Infektion heilen → s. *Gift neutralisieren*
Infrarotsicht → s. *Zusätzlicher Sinn*
 Inkarnation senden Tel/Kom
 11 + n², m, p, +, Gsp
Intellekt erhöhen → s. *Attribut erhöhen*
Ionisationspunkt verringern → s. *Licht*
 Kälteschild Ele/Hit
 10 + n²/2, IP, a, +, Gsp
 Klauenhände Sel/Anp, Nat/Verw
 16 + Δ, IP, a, +, Gsp
 Klebhande Sel/Anp, Nat/Verw
 17, IP, a, +, Gsp
 Kletterhilfe Mat/For
 15 + n², R, p, -, Gsp
 Knall Nat/Welt, Tel/Hal, Des/Imp
 12 + w², IP, p, +, Fok
 Körper stabilisieren Sel/Reg, Reg/Gift
 17 + n + 2*r, R, a, +, Gsp
 Körper tauschen Kon/Tau
 20, ½h, f, #, Wkr
 Kondensieren Ele/Über
 16 + 3*e + 2*m³, IP, a, -, Gsp
Konstitution erhöhen → s. *Attribut erhöhen*
Kontrolle brechen → s. *Bann brechen*

Almanach gängiger Zaubersprüche

Konzentration stören	Bew/Kin, Des/Imp, Tel/Emp, Kon/Beh	Mit Bäumen reden	Nat/Leb	Raumgefühl	Wah/Mak	Supraleiter zerstören	Ele/Über	Wahrscheinlichkeit verändern	Mus/Flu, Esz/Zeit
12 + n ² + Δ, IP, p, +, Fok		11, m, a, -, Gsp		14, IP, a, -, Gsp		20, IP, p, -, Fok		18 + e, IP, p, -, Fok	
Kraft übertragen	Esz/Bin	Monsterwelle	Nat/Welt	Realitätsveränderung	Esz/Zeit	Supraleitung	Ele/Über	Wahrsagen	→ s. Zukunft sehen
10 + n ² /2, IP, f, +, Wkr		12 + 3*e ² , m, p, -, Fok		18 + t ² , IP, p, -, Dim		16 + 3*e + 20*m ³ , IP, a, -, Gsp		Wand	Bew/Feld
Krampf	Des/Err	Morsche Knochen, schlaffes Fleisch → s. Fäulnis		Realitätsverlust	Tel/Hal	Tast-Illusion	→ s. Wand oder Illusion	9 + e + m ² , IP, a, -, Gsp	
12 + n ² , IP, p, +, Fok		Naturgeist beschwören → s. Geister beschwören		30, IP, a, +, Gsp		Taubheit	→ s. Knall oder Watte	Warzen	Mus/Flu
Krankheit heilen	Sel/Reg, Reg/Gift	Naturgeist rufen → s. Willen rufen		Reflexe erhöhen → s. Attribut erhöhen		Teleportation	Sel/Bew, Bew/Kor	10, IP, f, +, Fok	
30 + 2*n ² , 17h, p, +, Gsp		Oberfläche ändern	Ele/Hit+Käl+Über,	Ruck → s. Konzentration stören		14 + r ² + Δ, IP, p, +, Fok ^o		Wasseratem	Sel/Anp, Nat/Verw
Krankheit hemmen → s. Körper stabilisieren			Sel/Bew, Bew/Teil	Rückverwandlung → s. Bann brechen		Temperatur erhöhen	Ele/Hit	16, R, a, +, Gsp	
Lähmen	Bew/Kin, Des/Ang, Kon/Beh	10 + 2*m ² , IP, a, -, Gsp		Rüstungsschutz Mat/Wan, Sel/Anp, Nat/Verw		10 + r + n, R, a, -, Gsp		Wasserfläche	→ s. Oberfläche ändern
27 + Δ, IP, a,		Objekt beleben	Esz/Gei, Mus/Sub	10 + n ² /2, IP, a, +, Gsp		Temperatur senken	Ele/Käl	Wasser zu Wein → s. Atomkerne umwandeln	
Leben spüren	Wah/Mes	15 + n, m, f, -, °, Wkr		Schaum erzeugen → s. Elemente mischen		10 + r + n, R, a, -, Gsp		Watte	Tel/Hal, Des/Ang
14, IP, a, -, Gsp		Objekt entzünden → s. Objekt schmelzen		Schlamm erzeugen → s. Elemente mischen		Textur ändern → s. Oberfläche ändern		10 + w ² , IP, a, +, Gsp	
Lebewesen durchleuchten → s. Diagnose		Objekt entzünden	Ele/Hit	Schmelzpunkt erhöhen → s. Erstarren		Tiere rufen	Nat/leb	Weg verkürzen	Sel/Bew, Bew/Kor
Levitation	Bew/Kin	15 + n ² , IP, p, -, Fok		Schmelzpunkt verringern → s. Verflüssigen		12, IP, p, +, Fok		15 + n ² + r ² , IP, a, -, Dim	
12 + p/10 + Δ, IP, a, +, Gsp		Objekt erstarren oder löschen → s. Erstarren		Schmerzen	Des/Zer	Tierfreundschaft	Nat/Leb	Wetterkontrolle	Nat/Umw
Licht	Bew/Feld, Nat/Leb+Welt,	Objekt finden → s. Lokalisieren		15 + n ² , IP, a, +, Gsp		22 + Δ, 10m, p ^o , +, Gsp		14 + 2*n ² , m, a, -, Gsp	
Mat/Wan, Ele/Hit+Über		Objekt herbei zaubern	Mat/Tra	Schnittwunden heilen	Sel/Reg, Reg/Wund	Tiergestalt	→ s. Verwandeln	Willen rufen	Esz/Gei, Tel/Kom
6 + 2*u + 5*n, IP ^o , a, -, Gsp		10 + 2*e + n ² , IP, a, -, Dim		10 + n/2 + 2*r, m, p, +, Gsp		Tierkontrolle	Kon/Beh, Nat/Leb	14 + n + 2*t, IP, f, +, Dim	
Liebeszauber	Kon/Hyp, Tel/Emp	Objekt kopieren	Mat/Tra	Schockstrahl	Des/Imp	19 + 2*e + Δ, IP, a, +, Gsp		Willen spüren	Wah/Mes, Tel/Emp
28 + Δ, 1/2h, p, +, Wkr ^o		15 + 2*e + n ² , m, p ^o , -, Gsp ^o		13 + w ² , IP, p, +, Fok		Tiersprache	Mus/Vers, Sel/Gei, Nat/Leb	16, IP, a, -, Wkr	
Lokalisieren	Wah/Mak	Objekt reparieren	Esz/Zeit, Mat/Tra	Schockwelle	Des/Imp	14 + 3*n, IP, a, -, Gsp		Willen unterwerfen	Kon/Beh
10, IP, p, -, Fok		15 + t ² + 5*r ² , IP, p, -, Dim		23 + w ² + Δ, IP, p, +, Fok		Tote beschwören → s. Geister beschwören		20 + n, R, f, +, Dim	
Lupe	Wah/Mik	Objekt schmelzen → s. Verflüssigen		Schrift verstehen	Mus/Vers	Tote wiedererwecken	Reg/Ein, Esz/Bin	Wind erzeugen	→ s. Strömung erzeugen
10 + 2*e, IP, a, -, Gsp		Objekt vergrößern → s. Masse verändern		12 + 2*n ² , IP, a, -, Gsp		18 + t ² , m, p, #, Dim		Wind rufen	Nat/Umw
Magie erkennen	Wah/Mes	Objekt verkleinern → s. Masse verändern		Schutzschild → s. Objekt ablenken		Überlagerung → s. Teleportation		10 + n ² , R, a, -, Gsp	
18, IP, a, -, Gsp		Objekt verschwinden lassen	Mat/Tra	Schweben → s. Levitation		Übernehmen	Kon/Tau	Wolke erzeugen	→ s. Elemente mischen
Magische Hand	Bew/Kin	18 + 2*e, IP, a, -, Dim		Schutzsphäre → s. Dämpfungsfeld		30, IP, a, #, Gsp		Zauberabwehr	Mus/Sub
14 + n + Δ, IP, a, -, Gsp		Objekt verstärken	Mat/Wan	Seele binden → s. Objekt beleben		Unfruchtbarkeit	Sel/Gei, Mus/Flu	10 + n/2, IP, p, -, Fok	
Magnetfeld	Bew/Feld	16 + n, IP, p, -, Gsp		Seelenreise	Sel/Gei, Wah/Mak, Esz/Gei	18 + n ² , m, f, +, Fok		Zauber bannen	→ s. Subroutine löschen
15 + e + Δ, IP, a, -, Gsp		Objekt zerbrechen	Mat/For	20, 10m, a, -, Dim		Unsichtbarkeit	Bew/Teil	Zauberreflexion	Mus/Sub
Manifestieren	Des/Ang	10 + w ² , IP, p, -, Fok		Seil lösen	Des/Zer	18 + r ² + Δ, R, a, -, Gsp		10 + n, IP, p, +, Fok	
5 + n/3, IP, p, +, Dim		Objekte ablenken	Ele/Dir, Des/Imp, Bew/Kin	16, IP, p, -, Fok		Verankerung lösen → s. Subroutine löschen		Zauber verankern	Mus/Sub
Marionette schaffen → s. Objekt beleben		16 + r2 + n ² + 2*e + Δ ^o , IP, a, -, Gsp		Siedepunkt erhöhen → s. Kondensieren		Verbrennungen heilen	Sel/Reg, Reg/Wund	5 + n/3, R, f, -, Wkr	
Markieren	Mus/Sub	Objekte schleudern	Bew/Kin, Ele/Dir, Des/Imp	Siedepunkt verringern → s. Verdampfen		15 + 2*n + 2*r, m, p, +, Gsp		Zeitgefühl	Esz/Zeit, Wah/Mes
8, IP, f, -, Wkr		15 + n ² + p, IP, a, -, Fok		Sinn erhöhen	Sel/Anp, Wah/Mes	Verdampfen	Ele/Über	14, IP, a, -, Gsp	
Maschine überhitzen	Des/Err	Olfaktorische Illusion → s. Illusion		8 + 2*n, IP, a, +, Gsp		16 + 2*e + 20*m ³ , IP, a, -, Gsp		Zeitlupe	Wah/Mik
10 + n ² + 2*e, IP, p, -, Fok		Ort finden → s. Lokalisieren		Sprache verstehen	Mus/Vers	Verflüssigen	Ele/Über	10 + 3*e, IP, a, -, Gsp	
Masse verändern	Mat/Tra	Panik	Des/Err	12 + 2*n ² , a, -, Gsp		16 + 2*e + 20*m ³ , IP, a, -, Gsp		Zeitreise	Sel/Gei, Esz/Zeit
17 + 2*e + n ² , R, a, -, Dim		18 + n ² , IP, a, +, Gsp		Spruch verstehen → s. Artefakt verstehen		Vergangenheit sehen → s. Zukunft sehen		25 + t ² + n ² , 1/2h, p, +, Dim	
Maßgefühl	Wah/Mik	Pech → s. Glück		Sprungpunkt erhöhen → s. Supraleitung		Vergrößerung → s. Zoom oder Lupe		Zeit verlangsamen	Esz/Zeit
14, IP, a, -, Gsp		Person beschwören → s. Beschwören		Sprungpunkt verringern → s. Supraleiter zerstören		Verlangsamen	Bew/Kin	17 + n ² + r ² , IP, a, +, Gsp	
Materialermüdung	Des/Zer	Person finden → s. Lokalisieren		Staubwolke erzeugen → s. Elemente mischen		12 + n/2, IP, a, +, Gsp		Zombie bannen	→ s. Subroutine löschen
14 + w ² , IP, p, -, Fok		Pflanzenkontrolle	Nat/Leb	Stärkeerhöhen → s. Attribut erhöhen		Verletzen	Des/Zer	Zombie schaffen	→ s. Objekt beleben
Materievolumen erzeugen	Mat/Tra	12 + r/3 + n, IP, a, -, Gsp		Stille	Sel/Bew, Bew/Feld	16 + w ² , IP, p, +, Fok		Zoom	Wah/Mak
15 + e + d/2 + 20*m ³ , IP, a, -, Dim		Pflanzenwachstum	Nat/Leb	10 + r ² + n/2, IP, a, -, Gsp		Verstand stabilisieren	Reg/Ein, Esz/Bin	15 + n, IP, a, -, Gsp	
Materiewalze	Mat/For	10 + r + n ² + e, R, a, -, Gsp		Strömung erzeugen	Ele/Dir	15 + n ² , m, p, #, Wkr		Zukunft sehen	Esz/Zeit
13 + w ² + 4*m + n/3 + Δ, IP, p, -, Fok		Physischen Widerstand erzeugen → s. Wand		15 + w ² , IP, a, -, Gsp		Verwandeln	Sel/Anp, Nat/Verw	26 + t ² + Δ, m, a, -, Dim	
Materiewerfer	Mat/Tra	Portal	Bew/Kor	Strömung steuern	Nat/Welt	18 + 2*e + 2*r + Δ, m, a, +, Gsp		Zusätzlicher Sinn	Sel/Gei, Wah/Mes
25 + w ² , IP, f, +, Fok		30 + m ² + Δ, 10m, f, -, Gsp		18 - e + n, m, a, -, Gsp		Vision	→ s. Zukunft sehen	15 + 2*n, IP, a, -, Gsp	
Mikrofinger	Bew/Kin	Quetschungen heilen	Sel/Reg, Reg/Wund	Stupsen → s. Konzentration stören		Waffe schärfen	Mat/For		
15 + 2*e, IP, a, -, Gsp		12 + n + 2*r, m, p, +, Gsp		Subroutine löschen	Mus/Sub, Esz/Bin	12 + n ² , IP, p, -, Fok			
		Ramme	Bew/Feld	5 + n, m ^o , p, -, Wkr		Waffe stumpf machen	→ s. Entgraten		
		18 + w ² , IP, p, +, Fok		Sucherauge	→ s. Hellsicht				

