

# Handwerker-Göttermagie (Crafter (Channeling))

## Grundlisten

### Gesetz des Forschens (Delving Law) [RCI]

- 1) Licht analysieren (D:?, R:?)
- 2) Text analysieren (D:?, R:?)
- 3) Erde analysieren (D:?, R:?)
- 4) Luft analysieren (D:?, R:?)
- 5) Wasser analysieren (D:?, R:?)
- 6) Text analysieren II (D:?, R:?)
- 7) Zauber fühlen (D:?, R:?)
- 8) Kälte analysieren (D:?, R:?)
- 9) Feuer analysieren (D:?, R:?)
- 10) Erforschen (D:?, R:?)
- 11) Zauber analysieren (D:?, R:?)
- 13) Tod analysieren (D:?, R:?)
- 14) Text analysieren III (D:?, R:?)
- 15) Magie analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tod erforschen (D:?, R:?)
- 25) Analyse (D:?, R:?)
- 30) Große Analyse (D:?, R:?)
- 50) Wahres Magie analysieren (D:?, R:?)

### Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCII]

- 1) Holz analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Holz formen (F) (D:C, R:S)
- 4) Pflanzenfassade (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Holzlicht (U) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Holzwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 7) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Schnelles Wachstum (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Baumtür I (F) (D:-, R:3m)
- 11) Holzsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Holz kontrollieren I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Bogen brechen (F) (D:-, R:30m)
- 14) Wahrer Holzwall (E) (D:P, R:15m)
- 15) Großes mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Holz kontrollieren III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 18) Baumtür III (F) (D:-, R:3m)
- 19) Holz kontrollieren V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Wahres mit Holz verschm. (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Stab der Macht (F) (D:P, R:B)
- 30) Wahre Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 35) Wahre Baumtür (F) (D:-, R:3m)
- 40) Wahres Holz kontrollieren (M) (D:1min/St, R:30m)
- 45) Wahres schnelles Wachstum (F) (D:P, R:V)
- 50) Holz formen meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

### Wege des Bauens (Constructing Ways) [RCI]

- 1) Holz bearbeiten (D:?, R:?)
- 2) Eisen bearbeiten (D:?, R:?)
- 3) Kleidung bearbeiten (D:?, R:?)
- 4) Stahl bearbeiten I (D:?, R:?)
- 5) Stein bearbeiten (D:?, R:?)
- 6) Normale Metalle bearbeiten (D:?, R:?)
- 7) Legierungen bearbeiten (D:?, R:?)
- 8) Organisches bearbeiten (D:?, R:?)
- 9) Stahl bearbeiten II (D:?, R:?)
- 10) Stahl herstellen (D:?, R:?)
- 11) Juwelen bearbeiten (D:?, R:?)
- 12) Legierungen bearbeiten III (D:?, R:?)
- 13) Legierungen herstellen (D:?, R:?)
- 15) Mithril bearbeiten IV (D:?, R:?)
- 20) Slarium bearbeiten V (D:?, R:?)
- 25) Wahres org. bearbeiten (D:?, R:?)
- 30) Arnikum bearbeiten VI (D:?, R:?)
- 50) Magisches Holz bearbeiten (D:?, R:?)

### Wissen über Metall (Metal Lore) [RCII]

- 1) Metall analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Rosten (F) (D:C, R:30m)
- 3) Metall schärfen I (F) (D:24h, R:B)
- 4) Metall lokalisieren (P) (D:1min/St, R:3m/St)
- 5) Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 6) Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 7) Metall schärfen III (F) (D:24h, R:B)
- 8) Metallwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Wahres Rosten (F) (D:C, R:0)
- 10) Wahres Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 11) Metallbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Metall schärfen V (F) (D:24h, R:B)
- 13) Metallsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Wahrer Metallwall (E) (D:P, R:30m)
- 15) Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 16) Metallbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 17) Metall zerschmettern (F) (D:-, R:30m)
- 18) Wahres Metall schärfen (F) (D:24h, R:B)
- 19) Triade der Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 20) Metall desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 25) Metallsicht (I) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Eckenmetallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 35) Wahres Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Verfolgender Metallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 45) Metallsturm (E) (D:1h, R:1)
- 50) Metall meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

### Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RCI]

- 1) Gewichte schätzen (D:?, R:?)
- 2) Länge schätzen (D:?, R:?)
- 3) Wissen über Schlösser (D:?, R:?)
- 4) Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 5) Wissen über Fallen (D:?, R:?)
- 6) Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 7) Mechanismus entdecken (D:?, R:?)
- 8) Wahres Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 9) Maße schätzen (D:?, R:?)
- 10) Mechanismus analysieren (D:?, R:?)
- 11) Blindes Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 12) Dicke / Tiefe schätzen (D:?, R:?)
- 13) Analyse (D:?, R:?)
- 15) Masse analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tiefenprobe (D:?, R:?)
- 25) Wahre Analyse (D:?, R:?)
- 30) Maße meistern (D:?, R:?)
- 50) Wahres Maße meistern (D:?, R:?)

### Wissen über Stein (Stone Lore) [RCII]

- 1) Stein analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Stein zerpulvern I (R) (D:P, R:30m)
- 3) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 4) Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 5) Über Stein gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Stein zu Erde (F) (D:P, R:30m)
- 7) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Über Stein rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Stein zerpulvern II (R) (D:P, R:30m)
- 10) Steintür (F) (D:P, R:B)
- 11) Stein zerschmettern (F) (D:-, R:3m)
- 12) Stein desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 13) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:30m)
- 14) Risse erzeugen (F) (D:P, R:30m)
- 15) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Stein zu Schlamm (R) (F) (D:P, R:30m)
- 17) Stein zerpulvern III (R) (D:P, R:30m)
- 18) Wahre Steintür (F) (D:P, R:B)
- 19) Wahres Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 20) Steinsicht (U) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Erdbeben (F) (D:1 KR, R:30m/St)
- 30) Steintunnel (F) (D:1min/St, R:B)
- 35) Große Risse (F) (D:P, R:100m)
- 40) Schweres Erdbeben (F) (D:V, R:B)
- 45) Wahrer Steintunnel (F) (D:P, R:B)
- 50) Wahres Steintunnel formen (F) (D:P, R:B)

## offene Listen

### Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL]

- 1) Göttermagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 1) Prosaische Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 2) Grundmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 3) Mentalmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 4) Leben entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 4) Alte Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 5) Flüche entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 6) Untote entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 7) Fallen entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 8) Leben einordnen (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 9) Unsichtbares entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 10) Macht einschätzen (15m) (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 11) Gift analysieren (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 13) Macht einordnen (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 15) Zauber entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 17) Macht einschätzen (150m) (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 18) Lokalisieren (P) (D:1min/St, R:100m)
- 20) Flüche analysieren (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 25) Leben Analysieren (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 30) Wahres Entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 50) Wahres Lokalisieren (P) (D:1min/St, R:1.5Km/St)

### Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL]

- 4) Auf Ästen gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Auf Steinen gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Auf Wasser gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 7) Mit Organischem verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Auf Ästen rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Auf Steinen rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Auf Wasser rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Auf Wind gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Großes Organisches Verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 18) Auf Wind rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Wahres Organisches verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Wahres Auf Wind rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Punkt der Wiederkehr (F \*) (D:-, R:S)
- 50) Rückkehr von der Wiederkehr (F \*) (D:-, R:S)

### Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL]

- 2) Luftwall (E c) (D:C, R:15m)
- 4) Wasserwall (E c) (D:C, R:15m)
- 4) Holzwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 7) Erdwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 8) Eiswall (3x3m) (E) (D:P, R:15m)
- 10) Loch (E) (D:P, R:15m)
- 11) Wahrer Luftwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 12) Steinwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 13) Wahrer Wasserwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 14) Mystische Fesseln (F) (D:1min/St, R:1.5m/St)
- 15) Wahrer Holzwall (E) (D:P, R:15m)
- 16) Klingen der Erde (D:10min/St, R:30m)
- 17) Wahrer Erdwall (E) (D:P, R:15m)
- 18) Eiswall (6x6m) (E) (D:P, R:15m)
- 20) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:15m)
- 22) Mystischer Käfig (F) (D:1min/St, R:1.5m/St)
- 25) Wälle verschmelzen (F) (D:P, R:T)
- 30) Gebogener Wall (E) (D:P, R:15m)
- 50) Kraftfeldwall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 60) Kraftfeldsphäre (F) (D:1min/St, R:30m)

## Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL]

- 2) Wissen über Pflanzen (I) (D:-, R:3m)
- 3) Wissen über Kräuter (I) (D:-, R:3m)
- 5) Wissen über Steine (I) (D:-, R:3m)
- 6) Schnelles Wachstum (I) (D:1Tag, R:3m)
- 7) Tiersprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 9) Tiere beherrschen I (M c) (D:C, R:30m r)
- 10) Natur spüren (30m r) (I c) (D:C, R:30m r)
- 11) Pflanzensprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 12) Tiere beherrschen III (M c) (D:C, R:30m)
- 13) Gefühle der Tiere (I c) (D:C, R:30m)
- 14) Pflanzen kontrollieren I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 16) Kräuter produzieren (F) (D:P, R:T)
- 18) Tiere beherrschen V (M c) (D:C, R:30m)
- 19) Pflanzen kontrollieren III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Natur spüren (150m r) (I c) (D:C, R:150m)
- 25) Gefühle der Erde (I c) (D:C, R:30m)
- 30) Beherrschen (M c) (D:C, R:3xSt m)
- 50) Wahres Beherrschen (M) (D:P, R:30m)

## Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL]

- 1) Sprache I (P c) (D:C, R:3m)
- 3) Ruhe I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Geräuschwall I (F) (D:10min/St, R:15m)
- 6) Sprache II (P c) (D:C, R:3m)
- 7) Stille (3m r) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Ruhe III (F) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Geräuschwall V (F) (D:10min/St, R:15m)
- 11) Ruhe V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Stille (15m r) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Sprache III (P c) (D:C, R:3m)
- 17) Lautstärke (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Stille (30m r) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Großer Geräuschwall (F) (D:10min/St, R:15m)
- 30) Große Ruhe (F) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahre Sprache (P) (D:C, R:3m)

## Wege des Wetters (Weather Ways) [SL]

- 1) Lebendes Thermometer (F c) (D:C, R:S)
- 2) Regenvorhersage (I) (D:-, R:-)
- 4) Sturmvorhersage (I) (D:-, R:-)
- 5) Wettervorhersage (1 Tag) (I) (D:-, R:-)
- 7) Wind rufen (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 8) Nebel rufen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Wettervorhersage (3 Tage) (I) (D:-, R:-)
- 11) Niederschlag rufen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 13) Wettervorhersage (5 Tage) (I) (D:-, R:-)
- 14) Strömung gebieten (E) (D:1h/St (C), R:30m/St)
- 15) Wind meistern (F c) (D:1min/St (C), R:15m/St)
- 18) Himmel aufklären (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km)
- 19) Wettervorhersage (30 Tage) (I) (D:-, R:-)
- 20) Regen rufen (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km)
- 25) Himmel anrufen (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km)
- 27) Meeresreise (E) (D:variabel, R:B)
- 30) Sturm rufen (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km)
- 50) Wetter beherrschen (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km/St)
- 60) Wahres Wetter beherrschen (F) (D:10min/St, R:1.5km/St)

## Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL]

- 1) Krankheiten stoppen (H) (D:P, R:3m)
- 1) Nahrung konservieren (F) (D:1 Woche, R:B)
- 2) Nahrungsreinigung (F) (D:P, R:B)
- 3) Gifte neutralisieren (H) (D:P, R:3m)
- 3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- 4) Krankheiten widerstehen I (H) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Giften widerstehen I (H) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Krankheiten widerstehen II (H) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Giften widerstehen II (H) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Geisteskrankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 11) Krankheiten widerstehen III (H) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Giften widerstehen III (H) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Krankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 15) Vergiftung heilen (H) (D:P, R:3m)
- 18) Großes Krankheiten heilen (H) (D:P, R:30m)
- 19) Großes Vergiftungen heilen (H) (D:P, R:30m)
- 20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 25) Großes Stoppen von Krankheit (H) (D:P, R:30m)
- 30) Großes Neutralisieren von Gift (H) (D:P, R:30m)
- 50) Wahres Heilen (H) (D:P, R:30m/St)

## Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL]

- 1) Heilung (1-10) (H) (D:P, R:T)
- 2) Verbrennung/Erfrigung heilen (H) (D:P, R:T)
- 3) Leichte Schmerzen heilen (H) (D:P, R:T)
- 4) Heilung (3-30) (H) (D:P, R:T)
- 5) Benommenheit heilen (B) (H s \*) (D:P, R:T)
- 6) Verbrennung/Erfrigung heilen II (H) (D:P, R:T)
- 7) Regeneration I (H c s \*) (D:C, R:T)
- 8) Heilung (5-50) (H) (D:P, R:T)
- 9) Verbrennung/Erfrigung heilen III (H) (D:P, R:T)
- 10) Erwachen (H) (D:-, R:30m)
- 11) Heilung (7-70) (H) (D:P, R:T)
- 12) Regeneration II (H c \*) (D:C, R:T)
- 13) Verbrennung/Erfrigung heilen IV (H) (D:P, R:T)
- 15) Heilung (10-100) (H) (D:P, R:T)
- 17) Benommenheit heilen (30m) (H s \*) (D:P, R:T)
- 18) Regeneration III (H c \*) (D:C, R:T)
- 20) Heilung (15-150) (H) (D:P, R:T)
- 25) Regeneration V (H c \*) (D:C, R:T)
- 30) Wahre Heilung (H) (D:P, R:T)
- 50) Große Wahre Heilung (H) (D:P, R:30m)

## Wohltaten (Pleasures) [RCIV]

- 1) Unterhalten (MF) (D:1 KR/St, R:3m)
- 2) Entspannen (M) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Lachen (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:3m)
- 4) Wohltat I (M) (D:1min/St, R:B)
- 5) Tanzen (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:3m)
- 6) Tagtraum (M) (D:1min/St, R:B)
- 7) Magische Ziele (F) (D:1min/St, R:500m)
- 8) Tasad (F) (D:1h/St (V), R:15m)
- 9) Künftiges Reich (F) (D:1h/St (V), R:3m)
- 10) Wohltat II (M) (D:1min/St, R:B)
- 11) Große Wohltat I (F) (D:1min/St, R:8m)
- 12) Waffengegner (FM) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Großes Tasad (F) (D:1h/St (V), R:30m)
- 14) Großer Tagtraum (M) (D:10min/St, R:8m)
- 15) Wahre Unterhaltung (MF) (D:1KR/St, R:1)
- 16) Wohltat erinnern (M) (D:V, R:B)
- 17) Wohltat III (M) (D:1min/St, R:B)
- 18) Großes Lachen (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:8m)
- 19) Großer Tanz (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:8m)
- 20) Große Wohltat II (M) (D:1min/St, R:8m)
- 25) Wohltat IV (M) (D:1min/St, R:B)
- 30) Große Wohltat III (M) (D:1min/St, R:8m)
- 50) Wahre Wohltat (M) (D:10min/St, R:B)

## Spruchschutz (Spell Defense) [SL]

- 1) Schutz I (D c) (D:C, R:3m)
- 2) Schutz I (3m r) (D c) (D:C, R:3m)
- 5) Schutz II (D c) (D:C, R:3m)
- 7) Schutz II (3m r) (D c) (D:C, R:3m)
- 8) Prosaische Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 9) Göttermagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 10) Schutz III (D c) (D:C, R:3m)
- 11) Grundmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 13) Mentalmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 14) Schutz IV (D c) (D:C, R:3m)
- 15) Spruch Schild II (D c) (D:C, R:S)
- 16) Alte Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 17) Schutz V (D c) (D:C, R:3m)
- 18) Prosaischer Magie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 19) Wahrer Spruch Schild (D c) (D:C, R:S)
- 20) Göttermagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 25) Grundmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 30) Mentalmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 35) Alter Magie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 50) Wahres Widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 60) Großes wahres Widerstehen (D) (D:1 min/St, R:30m)

## Wege des Lichts (Light's Ways) [SL]

- 1) Projiziertes Licht (F) (D:10min/St, R:6m)
- 2) Licht I (F) (D:10min/St, R:T)
- 3) Aura (F) (D:10min/St, R:3m)
- 4) Licht II (F) (D:10min/St, R:15m)
- 5) Plötzliches Licht (F) (D:-, R:30m)
- 6) Licht (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 7) Schockbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 8) Licht III (F) (D:10min/St, R:15m)
- 9) Magisches Licht I (F) (D:1min/St, R:T)
- 10) Wartendes Licht (F) (D:10min/St, R:15m)
- 11) Leuchtkugel (E) (D:1KR/St, R:6m/St)
- 13) Licht V (F) (D:10min/St, R:15m)
- 15) Licht X (F) (D:10min/St, R:15m)
- 17) Magisches Licht V(F) (D:10min/St, R:15m)
- 18) Großes Licht(F) (D:10min/St, R:15m)
- 20) Große Aura (F) (D:10min/St, R:3m)
- 25) Blitz rufen (E) (D:-, R:30m)
- 30) Alkar (F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Großes magisches Licht (F) (D:1min/St, R:T)