

Kristallmagier (Crystal Mage)

Grundlisten

Eingebungen der tiefen Erde (Earth Commune) [RCIII]

- 1) Raten * (D:?, R:?)
- 2) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- 3) Traum I (D:?, R:?)
- 4) Minderen Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 5) Eingebung III (I) (D:-, R:S)
- 6) Mit mind. Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 7) Eingebung V (I) (D:-, R:S)
- 8) Traum II (D:?, R:?)
- 9) Kleineren Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 10) Gefühle der tiefen Erde (D:?, R:?)
- 11) Mit kl. Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 12) Eingebung VII (I) (D:-, R:S)
- 13) Traum III (D:?, R:?)
- 14) Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 15) Eingebung X (I) (D:-, R:S)
- 16) Mit Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 17) Traum IV (D:?, R:?)
- 18) Großen Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 19) Wahre Eingebung (I) (D:-, R:S)
- 20) Mit großem Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Traum (D:?, R:?)
- 30) Wächtergeist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 50) Mit Wächtergeist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)

Heilung der tiefen Erde (Deep Earth Healing) [RCIII]

- 1) Erde verzaubern I (D:?, R:?)
- 2) Erdheilung I (D:?, R:?)
- 3) Erde verzaubern II (D:?, R:?)
- 4) Metall heilen I (D:?, R:?)
- 5) Stein heilen I (D:?, R:?)
- 6) Erde verzaubern III (D:?, R:?)
- 7) Erdheilung II (D:?, R:?)
- 8) Erde verzaubern IV (D:?, R:?)
- 9) Metall heilen II (D:?, R:?)
- 10) Stein heilen II (D:?, R:?)
- 11) Erdheilung III (D:?, R:?)
- 12) Erde verzaubern V (D:?, R:?)
- 13) Metall heilen III (D:?, R:?)
- 14) Stein heilen III (D:?, R:?)
- 15) Erde verzaubern VI (D:?, R:?)
- 16) Erdheilung IV (D:?, R:?)
- 17) Erde verzaubern VII (D:?, R:?)
- 18) Metall heilen IV (D:?, R:?)
- 19) Stein heilen IV (D:?, R:?)
- 20) Erde verzaubern VIII (D:?, R:?)
- 25) Erdheilung V (D:?, R:?)
- 30) Metall heilen V (D:?, R:?)
- 50) Stein heilen V (D:?, R:?)

Kristallmagie (Crystal Magic) [RCIII]

- 1) Kristallinfusion (D:?, R:?)
- 2) Kristalle finden c (D:?, R:?)
- 3) Kristall analysieren (D:?, R:?)
- 4) Kristallort I (D:?, R:?)
- 5) Kristallort (D:?, R:?)
- 6) Kristallort II (D:?, R:?)
- 7) Aufgabe des Kristalls (D:?, R:?)
- 8) Kristallort III (D:?, R:?)
- 9) Wahrer Kristallort (D:?, R:?)
- 10) Kristallort IV (D:?, R:?)
- 11) Kristallsamen (D:?, R:?)
- 12) Kristallgeflecht (D:?, R:?)
- 13) Kristallblume (D:?, R:?)
- 14) Kristallort V (D:?, R:?)
- 15) Kristallranke (D:?, R:?)
- 16) Kristallort VI (D:?, R:?)
- 17) Kristallbusch (D:?, R:?)
- 18) Kristallort VII (D:?, R:?)
- 19) Kristallnüsse (D:?, R:?)
- 20) Kristallort VIII (D:?, R:?)
- 25) Kristallbaum (D:?, R:?)
- 30) Kristallzeitort (D:?, R:?)
- 50) Kristalleben (D:?, R:?)

Feurige Wege (Fiery Ways) [RCIII]

- 1) Hitze widerstehen (D:?, R:?)
- 2) Flüssigkeiten kochen c (D:?, R:?)
- 3) Festes erwärmen (D:?, R:?)
- 4) Holzfeuer (D:?, R:?)
- 5) Hitze widerstehen (3m) (D:?, R:?)
- 6) Festes erhitzen (D:?, R:?)
- 7) Feuerbolzen (30m) (D:?, R:?)
- 8) Hitzerrüstung (D:?, R:?)
- 9) Feuerball (3m) (D:?, R:?)
- 10) Feuer kontrollieren (D:?, R:?)
- 11) Feuerball (6m) (D:?, R:?)
- 12) Hitzerrüstung (3m) (D:?, R:?)
- 13) Feuerbolzen (100m) (D:?, R:?)
- 14) Flammenkreis (D:?, R:?)
- 15) Wartende Flamme (D:?, R:?)
- 16) Metallfeuer (D:?, R:?)
- 17) Feuerrüstung (D:?, R:?)
- 18) Feuerbolzen (150m) (D:?, R:?)
- 19) Lebende Flamme (D:?, R:?)
- 20) Wahre Feuerrüstung (D:?, R:?)
- 25) Feuerbolzen V (D:?, R:?)
- 30) Steinfeuer (D:?, R:?)
- 50) Feuerrüstung meistern (D:?, R:?)

Kristalle meistern (Crystal Mastery) [RCIII]

- 1) Ohren der Kristalle (D:?, R:?)
- 2) Stärke der Kristalle I (D:?, R:?)
- 3) Augen der Kristalle (D:?, R:?)
- 4) Kristallhaut I (D:?, R:?)
- 5) Stärke der Kristalle II (D:?, R:?)
- 6) Kristallschleuder (D:?, R:?)
- 7) Kristallhaut II (D:?, R:?)
- 8) Wahre Stärke der Kristalle (D:?, R:?)
- 9) Wahre Kristallschleuder (D:?, R:?)
- 10) Kristallhaut III (D:?, R:?)
- 11) Kristallsicht (D:?, R:?)
- 12) Kristallbolzen (D:?, R:?)
- 13) Kristallmacht I (D:?, R:?)
- 14) Kristallresonanzstrahl (D:?, R:?)
- 15) Kristallklinge I (D:?, R:?)
- 16) Kristallmacht II (D:?, R:?)
- 17) Wahrer Kristallbolzen (D:?, R:?)
- 18) Kristallklinge II (D:?, R:?)
- 19) Wahrer Kristallresonanzstrahl (D:?, R:?)
- 20) Wahre Kristallmacht (D:?, R:?)
- 25) Geladener Kristallbolzen (D:?, R:?)
- 30) Wahre Kristallklinge (D:?, R:?)
- 50) Wahrer geladener Kristallbolzen (D:?, R:?)

Kristallrunenstein (Crystal Runestone) [RCIII]

- 1) Reinigen (D:?, R:?)
- 2) Vorbereiten (D:?, R:?)
- 3) Kristallrunen entziffern (D:?, R:?)
- 4) Kristallrunen I (D:?, R:?)
- 5) Kristallrunen Empathie (D:?, R:?)
- 6) Kristallrunen II (D:?, R:?)
- 7) Kristallrunen verbinden II (D:?, R:?)
- 8) Kristallrunen III (D:?, R:?)
- 9) Tiefe Kristallrunen I (D:?, R:?)
- 10) Kristallrunen IV (D:?, R:?)
- 11) Kristallrunen Sprache (D:?, R:?)
- 12) Kristallrunen V (D:?, R:?)
- 13) Kristallrunen verbinden III (D:?, R:?)
- 14) Kristallrunen VI (D:?, R:?)
- 15) Kristallrunen Gedanken (D:?, R:?)
- 16) Kristallrunen VII (D:?, R:?)
- 17) Kristallrunen verbinden IV (D:?, R:?)
- 18) Kristallrunen VIII (D:?, R:?)
- 19) Tiefe Kristallrunen II (D:?, R:?)
- 20) Kristallrunen IX (D:?, R:?)
- 25) Kristallrunen X (D:?, R:?)
- 30) Tiefe Kristallrunen III (D:?, R:?)
- 50) Große Kristallrunen (D:?, R:?)

Gesetz der Kristalle (Crystal Law) [RCV]

- 1) Mineralien finden (D:?, R:?)
- 2) Edelsteine finden (D:?, R:?)
- 3) Kristallspeicher I (D:?, R:?)
- 4) Kristallhaut (D:?, R:?)
- 5) Kristallwall (D:?, R:?)
- 6) Tödlicher Fokus I (D:?, R:?)
- 7) Mineralien erschaffen (D:?, R:?)
- 8) Wahre Sicht (30m) (D:?, R:?)
- 9) Scherbenbolzen (30m) (D:?, R:?)
- 10) Edelsteine erschaffen (D:?, R:?)
- 11) Wahre Sicht (100m) (D:?, R:?)
- 12) Kristallspeicher II (D:?, R:?)
- 13) Kristallraum (D:?, R:?)
- 14) Scherbenbolzen (100m) (D:?, R:?)
- 15) Tödlicher Fokus II (D:?, R:?)
- 16) Kristallsphäre (D:?, R:?)
- 17) Wahrer Kristallspeicher (D:?, R:?)
- 18) Wahrer tödlicher Fokus (D:?, R:?)
- 19) Seelenscherbe (D:?, R:?)
- 20) Scherbenbolzen (150m) (D:?, R:?)
- 25) Scherbenregen (D:?, R:?)
- 30) Kristallkonstruktion (D:?, R:?)
- 50) Kristallfestung (D:?, R:?)

Kristallkraft (Crystal Power) [RCIII]

- 3) Kristallspeicher I (D:?, R:?)
- 4) Kleineren Kristallort finden c (D:?, R:?)
- 5) Kristallmatrix I (D:?, R:?)
- 7) Kristallspeicher II (D:?, R:?)
- 8) Größeren Kristallort finden c (D:?, R:?)
- 9) Kristallmatrix II (D:?, R:?)
- 10) Kristallsprache (D:?, R:?)
- 11) Kristallspeicher III (D:?, R:?)
- 15) Kristallmatrix III (D:?, R:?)
- 16) Kristallspeicher IV (D:?, R:?)
- 17) Herz aus Kristall (D:?, R:?)
- 20) Kristallmatrix IV (D:?, R:?)
- 25) Kristallspeicher V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Herz aus Kristall (D:?, R:?)
- 50) Kristallmatrix V (D:?, R:?)

Lichtmagie (Brilliance Magic) [RCIII]

- 1) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Projiziertes Licht (D:?, R:?)
- 3) Eigene Aura I (D:?, R:?)
- 4) Licht I (D:?, R:?)
- 5) Eigene Aura II (D:?, R:?)
- 6) Kleineres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 7) Eigene Aura III (D:?, R:?)
- 8) Licht V (D:?, R:?)
- 9) Aura I (D:?, R:?)
- 10) Größeres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 11) Licht X (D:?, R:?)
- 12) Wartendes Licht (D:?, R:?)
- 13) Aura III (D:?, R:?)
- 14) Regenbogen V (D:?, R:?)
- 15) Licht XX (D:?, R:?)
- 16) Wahres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 17) Aura IV (D:?, R:?)
- 18) Gewitter (D:?, R:?)
- 19) Wahre Aura (D:?, R:?)
- 20) Magisches Licht (D:?, R:?)
- 25) Regenbogen X (D:?, R:?)
- 30) Wahres Licht (D:?, R:?)
- 50) Gewitter meistern (D:?, R:?)

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC]

- 1) Muster speichern (I *) (D:PP, R:3m/St)
- 2) Barriere entdecken (U) (D:-, R:3m/St)
- 3) Barriere einordnen (I) (D:-, R:3m/St)
- 4) Barrierenwarnung (P) (D:bis Auslösen, R:3m/St)
- 5) Barriere der Spuren (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 6) Barriere der Sinne (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 7) Barriere der Gase (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 8) Barriere der Flüssigkeiten (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 9) Barriere des Festen (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 10) Barriere der Teleportation (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 11) Barriere verstecken (F) (D:V, R:3m/St)
- 12) Barriere der Suche (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 13) Barriere der Gedanken (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 14) Barriere des Todes (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 15) Barriere des Lebenden (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 18) Barriere der Wiederbelebung (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 19) Barriere zerstören (F) (D:-, R:3m/St)
- 25) Barriere der Elemente (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 30) Barriere der Magie (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 50) Zugang verweigern (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)

Erschaffungen (Creations) [SL]

- 1) Nahrung konservieren (F) (D:1 Woche, R:B)
- 2) Selbsterhaltung (F) (D:1Tag, R:S)
- 2) Nahrungsreinigung (F) (D:P, R:B)
- 3) Wasser produzieren I (F) (D:P, R:3m)
- 3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- 4) Essen produzieren I (F) (D:P, R:3m)
- 5) Feuer machen (F) (D:P, R:30cm)
- 5) Reparatur (F) (D:P, R:B)
- 6) Nahrung erschaffen I (F) (D:P, R:3m)
- 7) Wasser produzieren III (F) (D:P, R:3m)
- 8) Essen produzieren III (F) (D:P, R:3m)
- 9) Kräuter verbessern (F) (D:P, R:B)
- 10) Wasser produzieren V (F) (D:P, R:3m)
- 11) Essen produzieren V (F) (D:P, R:3m)
- 12) Nahrung erschaffen III (F) (D:P, R:3m)
- 13) Kräuter meistern (F) (D:P, R:B)
- 15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 16) Große Wasserproduktion (F) (D:P, R:3m)
- 17) Wahre Nahrungsproduktion (F) (D:P, R:3m)
- 18) Bankett (F) (D:3h, R:15m)
- 20) Kleineres Tiere erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 25) Wahres Nahrung erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 30) Großes Pflanzen erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 50) Großes Tiere erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 60) Wahre Erschaffung (F) (D:P, R:B)
- 75) Wahre Massenerschaffung (F) (D:P, R:B)
- 90) Landschaftserschaffung (F) (D:P, R:30m)

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL]

- 1) Wissen über Knochen (H) (D:-, R:B)
- 3) Kleinere Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 4) Knorpel behandeln (H) (D:P, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? *) (D:1Tag/St, R:B)
- 6) Große Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 8) Schädelbruch behandeln (H) (D:P, R:B)
- 10) Gelenke behandeln (H) (D:P, R:B)
- 11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 12) Joining (H ? *) (D:P, R:B)
- 13) Wahres Knorpel behandeln (H) (D:P, R:B)
- 14) Wahres große Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 15) Wahres Schädelbruch behandeln (H) (D:P, R:B)
- 16) Wahres Gelenke behandeln (H) (D:P, R:B)
- 17) Splitterbruch behandeln (H) (D:P, R:B)
- 18) Großes kleinere Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 20) Großes Knorpel behandeln (H) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Joining (H ? *) (D:P, R:B)
- 30) Großes große Brüche behandeln (H) (D:P, R:30m)
- 50) Großes Splitterbrüche heilen (H) (D:P, R:30m)

Besänftigen (Calm Spirits) [SL]

- 2) Besänftigen I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Besänftigen II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 6) Besänftigen III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Besänftigen IV (M) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Besänftigen V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Große Tierberuhigung (30m) (M) (D:2min/St, R:30m r)
- 11) Wahres Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 12) Besänftigen X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Ruf der Besänftigung (M *) (D:1min/St, R:15m r)
- 18) Große Tierberuhigung (3m/St) (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Großes Besänftigen (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Langes Besänftigen (M) (D:1Tag/St, R:100m)
- 30) Viele Besänftigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Besänftigen (M) (D:P, R:30m)

Geburtshilfe (Midwifery) [RCI]

- 1) Normale Geburt (I) (D:V, R:B)
- 2) Kleine Heilung (H) (D:P, R:B)
- 3) Örtliche Betäubung (H) (D:1h/St, R:B)
- 4) Beruhigen (M) (D:10min/St, R:B)
- 5) Heilung III (H) (D:P, R:B)
- 6) Wehen kontrollieren (H c) (D:1Tag/St (C), R:B)
- 7) Milchproduktion (H) (D:1Tag/St, R:B)
- 8) Diagnose (I) (D:-, R:B)
- 9) Heilung IV (H) (D:P, R:B)
- 10) Operation (H) (D:P, R:B)
- 11) Allgemeine Betäubung (H) (D:1h/St, R:B)
- 12) Empfängniskontrolle (H) (D:1Tag/St, R:B)
- 13) Fötusvision (I) (D:-, R:30cm)
- 14) Fötusrotation (F) (D:V, R:30cm)
- 15) Beatmung (E c) (D:C, R:30cm)
- 16) Kanal öffnen (F) (D:V, R:30cm)
- 17) Emotionen (H) (D:24h, R:B)
- 18) Empfängnis (H) (D:24h, R:B)
- 20) Geschlechtskontrolle (F) (D:24h, R:B)
- 25) Lebende Gebärmutter (H) (D:V, R:B)
- 30) Reproduktionsregeneration (H) (D:P, R:B)
- 50) Genetische Kontrolle (H) (D:P, R:30cm)

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL]

- 1) Wissen über Muskeln (H) (D:-, R:B)
- 2) Wissen über Sehnen (H) (D:-, R:B)
- 3) Zerrung behandeln (H) (D:P, R:B)
- 4) Muskeln behandeln I (H) (D:P, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? *) (D:1Tag/St, R:B)
- 6) Sehnen behandeln I (H) (D:P, R:B)
- 9) Muskeln behandeln III (H) (D:P, R:B)
- 10) Sehnen behandeln III (H) (D:P, R:B)
- 12) Joining (H ? *) (D:P, R:B)
- 13) Wahres Muskeln behandeln (H c) (D:P, R:B)
- 15) Wahres Sehnen behandeln (H c) (D:P, R:B)
- 17) Großes Muskeln behandeln (H) (D:P, R:B)
- 19) Großes Sehnen behandeln (H) (D:P, R:B)
- 20) Muskel regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Joining (H ? *) (D:P, R:B)
- 30) Sehne regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 50) Großes wahres Behandeln (H) (D:P, R:30m)

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL]

- 1) Sprung (F *) (D:-, R:30m)
- 2) Landen (F *) (D:bis Landung, R:30m)
- 3) Distanzloser Schritt (30m) (F) (D:-, R:3m)
- 4) Levitation (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Fliegen (15m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Portal (F) (D:1KR/ST, R:B)
- 7) Fliegen (50m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Tür (30m) (F) (D:-, R:3m)
- 9) Distanzloser Schritt (100m) (F) (D:-, R:3m)
- 10) Teleport I (F) (D:-, R:3m)
- 10) Teleportationsziel speichern (I) (D:P (1h C), R:S)
- 11) Fliegen (100m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 12) Tür (100m) (F) (D:-, R:3m)
- 13) Teleport III (F) (D:-, R:3m)
- 14) Wahres Portal (F) (D:1KR/ST, R:B)
- 15) Tür (150m) (F) (D:-, R:3m)
- 16) Teleport V (F) (D:-, R:3m)
- 17) Fliegen (150m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Teleport X (F) (D:-, R:3m)
- 19) Großer distanzloser Schritt (F) (D:-, R:3m)
- 20) Teleport XX (F) (D:-, R:3m)
- 22) Gedankensprung (F) (D:-, R:unbegrenzt)
- 25) Große Tür (F) (D:-, R:3m)
- 30) Große Teleportation (F) (D:-, R:3m)
- 50) Wahre Teleportation (F) (D:-, R:3m)

Gegenzauber (Counterspells) [RCIV]

- 1) Wissen über die Nerven (H) (D:-, R:B)
- 4) Kleinere Nervenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? *) (D:1Tag/St, R:B)
- 10) Lähmung aufheben (H) (D:1min/St, R:B)
- 12) Joining (H ? *) (D:P, R:B)
- 14) Wahre Nervenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 15) Kleinere Gehirnbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 18) Lähmungen heilen (H) (D:P, R:B)
- 20) Große Nervenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Joining (H ? *) (D:P, R:B)
- 30) Nerven regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 50) Gehirn regenerieren (H) (D:P, R:B)

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL]

- 1) Wissen über Organe (H) (D:-, R:B)
- 3) Nasenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 5) Kleinere Ohrenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 6) Kleinere Augenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 9) Große Ohrenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 11) Große Augenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 14) Herzbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 15) Lungenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 16) Organbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 17) Nasenregeneration (H) (D:P, R:B)
- 18) Organtransplantation (H) (D:P, R:B)
- 20) Augene & Ohren Regeneration (H) (D:P, R:B)
- 25) Wahre Organbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 30) Herzregeneration (H) (D:P, R:B)
- 50) Organregeneration (H) (D:P, R:B)

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RCI]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 3) Reichweite II (U) (D:1min/St, R:S)
- 5) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 6) Tiere meistern I (M c) (D:C, R:30m)
- 8) Trennung (M) (D:P, R:B)
- 9) Reichweite III (U) (D:1min/St, R:S)
- 10) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 11) Zweiter Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 12) Freundschaft (M) (D:1Tag/St, R:30m)
- 13) Vertrauten rufen (F M) (D:-, R:300m/St)
- 14) Reichweite IV (U) (D:1min/St, R:S)
- 15) Vertrauten orten (P c) (D:1min/St (C), R:1)
- 16) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 18) Reichweite V (U) (D:1min/St, R:S)
- 19) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 20) Dritter Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 25) Wahrer Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 30) Zauber des Vertrauten (F) (D:V, R:B)
- 50) Wahre Reichweite (U) (D:1min/St, R:S)

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC]

- 1) Luftbedarf unterstützen (F) (D:2KR/St, R:B)
- 2) Nahrungsbedarf unterstützen (F) (D:1 Tag, R:B)
- 3) Ausdauer unterstützen (F) (D:V, R:B)
- 4) Kein Schlaf (F) (D:V, R:B)
- 5) Temperaturen widerstehen (F) (D:10min/St, R:B)
- 6) Magiesicherung (F) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Keine Erschöpfung (F) (D:V, R:S)
- 8) Feste Haut (F) (D:10min/St, R:S)
- 9) Schaden widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Gift widerstehen (S *) (D:-, R:S)
- 11) Krankheiten widerstehen (S *) (D:-, R:S)
- 12) Bedarf abdecken (F) (D:1h/St, R:S)
- 13) Element widerstehen (F) (D:10min/St, R:B)
- 14) Selbsterhaltung (H S *) (D:V, R:S)
- 15) Wahnsinn widerstehen (F) (D:-, R:B)
- 16) Magie widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 18) Kritischen Treffern widerstehen (F) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Alter widerstehen (F) (D:1Tag/St, R:S)
- 20) Seele unterstützen (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Bedarf verändern (F) (D:1h/St, R:B)
- 30) Druck unterstützen (F) (D:10min/St, R:S)
- 40) Gravitation widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Totale Unverwundbarkeit (F) (D:1min/St, R:S)

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC]

- 1) Existenzspuren (I) (D:-, R:V)
- 2) Richtung (I) (D:-, R:3m/St)
- 3) Spurenwarmung (I) (D:10 min/St, R:S)
- 4) Entfernung (I) (D:-, R:1)
- 6) Muster speichern (I) (D:P, R:3m/St)
- 7) Spur entdecken (I) (D:-, R:3m/St)
- 8) Spur einordnen (I) (D:-, R:3m/St)
- 10) Spur blockieren (F *) (D:10min/St, R:B)
- 11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I) (D:-, R:S)
- 12) Art des Aufbruchs (I) (D:-, R:S)
- 13) Spur des Aufenthalts (I) (D:-, R:V)
- 14) Ort festlegen (I) (D:1KR/St, R:V)
- 15) Falsche Spur (F) (D:V, R:S)
- 16) Ort finden (I) (D:-, R:3m/St)
- 17) Spur festigen (F) (D:C, R:3m/St)
- 18) Spur markieren (F) (D:V, R:3m/St)
- 19) Spur verbergen (F) (D:V, R:B)
- 20) Spur wechseln (F) (D:V, R:S)
- 25) Pfad entdecken (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 30) Permanente Spur (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Verfolgende Spur (F) (D:1KR/St, R:3m/St)

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC]

- 1) Routine speichern (I) (D:V (P), R:S)
- 2) Griff (F) (D:1h/St, R:B)
- 3) Schmierer (F) (D:10min/St, R:B)
- 4) Bodenhaftung (F) (D:10min/St, R:B)
- 5) Gleiten (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 6) Stromlinienförmig (F) (D:10min/St, R:S)
- 7) Knirschen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 8) Gasreibung erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 9) Gasreibung erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Reibungslos (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 13) Reibung erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Reibung erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Reibung eines Elements erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 18) Reibung eines Elements erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Reibungssphäre (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)

Lebendes ändern (Living Change) [SL]

- 1) Selbst Schrumpfen (P) (D:1min/St, R:S)
- 2) Selbst Wachsen (P) (D:1min/St, R:S)
- 3) Wissen über Veränderungen (P) (D:-, R:30m)
- 5) Verändern in der Art (F) (D:10min/St, R:3m)
- 7) Schrumpfen (F) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Wachsen (F) (D:10min/St, R:3m)
- 11) Verändern (F) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Wahres Verändern (F) (D:10min/St, R:3m)
- 15) Dauerndes Verändern (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Verschmelzen (F) (D:V, R:3m)
- 20) Durchgehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Großes Wachstum (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Großes Verändern (F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Großes Verschmelzen (F) (D:10min/St, R:3m)

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL]

- 1) Blutfluss stoppen I (H) (D:-, R:B)
- 2) Blutfluss stoppen II (H) (D:-, R:B)
- 3) Blutung heilen I (H) (D:-, R:B)
- 4) Blutfluss stoppen III (H) (D:-, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? *) (D:1Tag/St, R:B)
- 6) Schnitte heilen I (H) (D:P, R:B)
- 7) Blutung heilen III (H) (D:-, R:B)
- 8) Kleinere Adern behandeln (H) (D:P, R:B)
- 9) Schnitte heilen III (H) (D:P, R:B)
- 10) Größere Adern behandeln (H) (D:P, R:B)
- 12) Joining (H ? *) (D:P, R:B)
- 13) Wahres Blutfluss stoppen (H) (D:-, R:B)
- 14) Wahres Blutungen heilen (H) (D:-, R:B)
- 16) Blutpfropf auflösen (H) (D:P, R:B)
- 18) Wahres Schnitte heilen (H) (D:-, R:B)
- 20) Großes Blutfluss stoppen (H) (D:-, R:B)
- 25) Wahres Joining (H ? *) (D:P, R:B)
- 30) Großes Blutung heilen (H) (D:-, R:B)
- 50) Blut erneuern (H) (D:P, R:30m)
- 60) Gefäßsystem verjüngen (H) (D:P, R:B)

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC]

- 1) Kampf (F *) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 2) Feine Ohren (P *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 3) Schutz (D *) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 4) Schwimmen (F *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 5) Schnelligkeit (F *) (D:1KR/5St, R:3m/St)
- 6) Schild (F *) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 7) Verschwimmen (F *) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 8) Schatten (F *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 9) Levitation (F *) (D:1min/St, R:S)
- 10) Nachtsicht (F *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 11) Schmerzlosigkeit (F *) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 12) Wassersicht (F *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 13) Fliegen (F *) (D:1min/St, R:S)
- 14) Benommenheit lösen (F *) (D:-, R:3m/St)
- 15) Geschwindigkeit (F *) (D:1KR/10 St, R:3m/St)
- 16) Wasserlunge (F *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Stärke (F *) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 18) 360 Grad Sicht (F *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Gaslunge (F *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Sehen bei Dunkelheit (F *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Herz (F *) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 30) Gemeinsame Sinne (F *) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 50) Rüstung (F *) (D:1KR/St, R:3m/St)

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC]

- 1) Verschmelzung identifizieren (I *) (D:-, R:S)
- 2) Kette identifizieren (I) (D:-, R:S)
- 3) Verschmelzen (I) (D:V, R:V)
- 4) Isolieren (I) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Verschmelzen II (I) (D:V, R:V)
- 6) Verketteten (F) (D:V, R:V)
- 7) Isolieren II (I) (D:1KR/St, R:S)
- 8) Kette schwächen (I *) (D:1KR/St, R:S)
- 9) Verschmelzen III (I) (D:V, R:V)
- 10) Kette brechen (F) (D:1KR/St, R:S)
- 11) Verketteten II (F) (D:V, R:V)
- 12) Verschmelzen halten (F) (D:1 Tag, R:S)
- 13) Isolieren III (I) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Verschmelzen IV (I) (D:V, R:V)
- 15) Opferspruch (F *) (D:-, R:V)
- 16) Kette halten (F) (D:1Tag, R:S)
- 17) Verketteten III (F) (D:V, R:V)
- 18) Kette brechen II (F) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Verschmelzen V (I) (D:V, R:V)
- 20) Geist verschmelzen (F *) (D:V, R:V)
- 25) Verketteten IV (F) (D:V, R:V)
- 30) Magie teilen (F) (D:V, R:S)
- 50) Großes Verschmelzen (I) (D:V, R:V)

Materie formen (Matter Shaping) [SUC]

- 1) Form speichern (I) (D:-, R:S)
- 2) Gespeicherte Form verändern (U) (D:-, R:S)
- 3) Form entwerfen (I) (D:V, R:S)
- 4) Gas kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 5) Flüssigkeit kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 6) Festes kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 7) Anderes kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 8) Subtrahieren (F) (D:P, R:B)
- 9) Addieren (F) (D:P, R:B)
- 10) Flexibilität ändern (F) (D:P, R:B)
- 11) Gewicht senken (F) (D:1KR/St, R:B)
- 12) Gewicht erhöhen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 13) Gas formen (F) (D:C, R:B)
- 14) Flüssigkeit formen (F) (D:C, R:B)
- 15) Festes formen (F) (D:C, R:B)
- 16) Anderes formen (F) (D:C, R:B)
- 17) Gas verflüssigen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 18) Flüssigkeit verdampfen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 19) Flüssigkeit verfestigen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 20) Festes schmelzen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 22) Versinken (E) (D:C (besonders), R:1,5m/St)
- 25) Anderes vaporisieren (F) (D:1KR/St, R:B)
- 30) Anderes schmelzen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 50) Anderes verfestigen (F) (D:1KR/St, R:B)

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL]

- 3) Verlängern II (x2) (U) (D:V, R:S)
- 5) Erweitern (+15m) (U) (D:V, R:S)
- 7) Verlängern III (x3) (U) (D:V, R:S)
- 10) Erweitern (+30m) (U) (D:V, R:S)
- 11) Verlängern IV (x4) (U) (D:V, R:S)
- 13) Erweitern (+50m) (U) (D:V, R:S)
- 15) Erweitern (+75m) (U) (D:V, R:S)
- 17) Erweitern (+100m) (U) (D:V, R:S)
- 20) Erweitern (+150m) (U) (D:V, R:S)
- 25) Verlängern (+12h) (U) (D:V, R:S)
- 30) Verlängern (+24h) (U) (D:V, R:S)
- 50) Permanent (U) (D:P, R:S)

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL]

- 1) Schlaf V (M) (D:V, R:30m)
- 2) Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 3) Schlaf VII (M) (D:V, R:30m)
- 4) Verwirrung (M) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 5) Suggestion (M) (D:V, R:3m)
- 6) Schlaf X (M) (D:V, R:30m)
- 7) Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 8) Beherrschen (M) (D:10min/St, R:15m)
- 9) Großer Schlaf (M) (D:V, R:30m)
- 10) Wahres Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 11) Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 12) Wort der Benommenheit (M *) (D:-, R:15m)
- 13) Wort des Schmerzes (M *) (D:-, R:15m)
- 14) Wahres Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 15) Wort des Schlafes (M *) (D:-, R:15m)
- 16) Wort des Streits (M *) (D:-, R:15m)
- 17) Nebel des Schlafs (D:1min/St, R:1,5m/St)
- 17) Wort der Lockung (M *) (D:-, R:15m)
- 18) Wartendes Wort (M) (D:1Tag/St, R:15m)
- 19) Wort des Todes (M *) (D:-, R:15m)
- 20) Wahre Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 25) Phrase (M *) (D:-, R:15m)
- 26) langer Schlaf (M) (D:P, R:15m)
- 30) Großes Wort (M *) (D:-, R:15m)
- 50) Verstand beherrschen (M) (D:1KR/St, R:30m)

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC]

- 1) Omen (I) (D:V, R:S)
- 2) Prophezeiung (I) (D:10min/St, R:S)
- 3) Schicksalssinn (I) (D:-, R:S)
- 4) Schicksal lesen (I) (D:-, R:B)
- 5) Bestimmung (I) (D:-, R:S)
- 6) Unglück (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 7) Glück (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 8) Beenden (S *) (D:-, R:S)
- 9) Vorahnung (I) (D:-, R:3m/St)
- 9) Glückes Geschick II (U) (D:V, R:S)
- 10) Schicksalslos (P) (D:1min/St, R:S)
- 11) Verfügung (I) (D:-, R:S)
- 12) Untergang (F) (D:-, R:3m/St)
- 13) Talisman (U) (D:10min/St, R:S)
- 14) Fluch (F) (D:V, R:3m/St)
- 15) Karma (U) (D:-, R:B)
- 16) Glück (F) (D:V, R:3m/St)
- 17) Schicksal (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Glückes Geschick I (U) (D:V, R:S)
- 20) Gefallen (U) (D:-, R:S)
- 22) Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 25) Segen (U) (D:1min/St, R:S)
- 30) Patzer (F) (D:V, R:3m/St)
- 32) Anklage (F) (D:besonders, R:unbegrenzt)
- 33) Dunkle Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 50) Erfolg (F) (D:V, R:3m/St)
- 52) Verwünschung des Untergangs (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL]

- 1) Spruch speichern (S) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:S)
- 5) Spruch halten I (F *) (D:1KR, R:30m)
- 8) Zauber biegen I (F *) (D:-, R:30m)
- 10) Zauber umkehren (F *) (D:-, R:30m)
- 11) Spruch halten III (F *) (D:1KR, R:30m)
- 14) Spruch halten V (F *) (D:5KR, R:30m)
- 15) Zauber biegen III (F *) (D:-, R:30m)
- 16) Geborgte Energie (D:P, R:S)
- 17) Spruch halten X (F *) (D:10KR, R:30m)
- 20) Großes Spruch halten (F *) (D:20KR, R:30m)
- 25) Wahres Spruch biegen (F *) (D:-, R:30m)
- 30) Wahres Spruch halten (F *) (D:Stufe KR, R:30m)
- 50) Wahres Zauber umkehren (F *) (D:-, R:30m)

Waffen meistern (Weapon Mastery) [SUC]

- 1) Art speichern (I *) (D:P, R:S)
- 2) Handschuhe (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 3) Dolch (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 4) Kurzschwert (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 5) Handaxt (F *) (D:1 KR/Stufe, R:3m)
- 6) Keule (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 7) Schleuder (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 8) Kampfstab (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 9) Speer (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 10) Art lernen I (I *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 11) Breitschwert (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 12) Kriegsbeil (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 13) Kurzbogen (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 14) Lanze (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 15) Art lernen II (I *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 16) Schild (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 17) Langbogen (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 18) Zweihänder (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 19) Kriegshammer (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 20) Kleine zeitweilige Veränderung (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 25) Waffe machen (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 30) Zeitweilige Verzauberung (F *) (D:1 KR/St, R:3m)
- 50) Kritischer Treffer (F *) (D:1 KR/St, R:3m)

Schild beherrschen (Shield Mastery) [SL]

- 2) Schild (F *) (D:1min/St, R:S)
- 3) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Mythische Rüstung I (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 5) Fernkampfablenkung I (F *) (D:-, R:30m)
- 6) Mythische Rüstung II (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 7) Nahkampfablenkung I (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 8) Mythische Rüstung III (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 9) Fernkampfablenkung II (F *) (D:-, R:30m)
- 10) Zielen stören I (F *) (D:-, R:30m)
- 11) Nahkampfablenkung II (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 12) Mythische Rüstung IV (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 13) Fernkampfablenkung III (F *) (D:-, R:30m)
- 14) Mythische Rüstung V (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 15) Zielen stören II (F *) (D:-, R:30m)
- 16) Mythische Rüstung VI (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 17) Nahkampfablenkung III (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 18) Fernkampfumkehr (F *) (D:-, R:30m)
- 19) Zielen stören III (F *) (D:-, R:30m)
- 20) Große Fernkampfablenkung (F *) (D:-, R:30m)
- 25) Große Nahkampfablenkung (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 30) Großes Zielen stören (F *) (D:-, R:30m)
- 50) Wahre Fernkampfumkehr (F *) (D:-, R:30m)

Tore meistern (Gate Mastery) [SL]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 3) Beschwörung I (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 5) Beschwörung II (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 6) Kontrolle I (M c *) (D:C, R:3m/St)
- 7) Beschwörung III (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 8) Kleineres Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 9) Beschwörung V (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 10) Kontrolle II (M c *) (D:C, R:3m/St)
- 11) Beschwörung X (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 12) Feen beschwören (D:Var (C), R:300m)
- 13) Kontrolle III (M c *) (D:C, R:3m/St)
- 14) Bankett (F) (D:3h, R:15m)
- 15) Wartende Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 16) Große Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 17) Wartendes kleineres Tor (E) (D:2KR, R:3m)
- 18) Größeres Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 19) Kontrolle IV (M c *) (D:C, R:3m/St)
- 20) Mengen Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 25) Dämonen meistern II (M *) (D:C, R:3m/St)
- 30) Wartendes Tor (E) (D:2KR, R:3m)
- 50) Kontrolle V (M c *) (D:C, R:3m/St)

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCIV]

- 1) Waffe verstärken I (F) (D:1min/St, R:B)
- 2) Waffe ändern (F) (D:1min/St, R:B)
- 3) Kombinieren (F *) (D:V, R:B)
- 4) Waffe verstärken II (F) (D:1min/St, R:B)
- 5) Größeres Waffen ändern (F) (D:1min/St, R:B)
- 6) Rüstung ändern (F) (D:10 min/St, R:B)
- 7) Waffe verstärken III (F) (D:1min/St, R:B)
- 8) Wahres verstärken I (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 9) Waffe schwächen (F) (D:P, R:3m)
- 10) Waffe verstärken IV (F) (D:1min/St, R:B)
- 11) Wahres verstärken II (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 12) Elementenwaffe (E) (D:1min/St, R:B)
- 13) Waffe verstärken V (F) (D:1min/St, R:B)
- 14) Waffe brechen (F) (D:P, R:3m)
- 15) Wahres verstärken III (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 16) Waffe schleudern (F) (D:1Attacke, R:B)
- 17) Permanentes ändern (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 18) Waffenexplosion (F) (D:1 Attacke, R:B)
- 20) Wahre Elementenwaffe (E) (D:1min/St, R:B)
- 25) Wahres verstärken IV (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 30) Waffen verbinden (F) (D:1min/St, R:B)
- 50) Wahres verstärken V (F) (D:1Tag/St, R:B)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL]

- 1) Prosaische Magie blockieren (F c *) (D:C, R:S)
- 2) Grundmagie blockieren (F c *) (D:C, R:S)
- 3) Mentalmagie blockieren (F c *) (D:C, R:S)
- 4) Göttermagie blockieren (F c *) (D:C, R:S)
- 5) Alte Magie blockieren (F c *) (D:C, R:S)
- 5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *) (D:C, R:3m)
- 5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *) (D:C, R:3m)
- 6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *) (D:C, R:3m)
- 7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *) (D:C, R:3m)
- 8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *) (D:C, R:3m)
- 9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *) (D:C, R:15m)
- 10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *) (D:C, R:15m)
- 11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *) (D:C, R:15m)
- 12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *) (D:C, R:15m)
- 13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *) (D:C, R:15m)
- 13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *) (D:C, R:30m)
- 14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *) (D:C, R:30m)
- 15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *) (D:C, R:30m)
- 16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *) (D:C, R:30m)
- 16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *) (D:C, R:30m)
- 16) Prosaische Magie Energieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 17) Grundmagieenergieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 18) Mentalmagieenergieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 19) Göttermagieenergieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 20) Wahrer Entzug (F *) (D:C, R:S)
- 25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *) (D:C, R:100m)
- 30) Wahres Blockieren (3m) (F c *) (D:C, R:3m)
- 50) Wahres Blockieren (15m) (F c *) (D:C, R:15m)

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL]

- 1) Symbole analysieren (I) (D:-, R:15m)
- 3) Symbol zerstören I (F) (D:P, R:3m)
- 5) Symbol I (F) (D:P, R:3m)
- 7) Symbol II (F) (D:P, R:3m)
- 8) Symbol zerstören II (F) (D:P, R:3m)
- 9) Symbol III (F) (D:P, R:3m)
- 10) Wahres Symbol analysieren (I) (D:-, R:15m)
- 11) Symbol V (F) (D:P, R:3m)
- 12) Symbol zerstören III (F) (D:P, R:3m)
- 13) Symbol VI (F) (D:P, R:3m)
- 15) Symbol VII (F) (D:P, R:3m)
- 16) Symbol zerstören V (F) (D:P, R:3m)
- 17) Symbol VIII (F) (D:P, R:3m)
- 18) Symbol zerstören X (F) (D:P, R:3m)
- 19) Symbol IX (F) (D:P, R:3m)
- 20) Symbol X (F) (D:P, R:3m)
- 25) Große Suche nach Magie (I) (D:P, R:-)
- 30) Großes Symbol (F) (D:P, R:3m)
- 40) Schutzzeichen (F) (D:P, R:B)
- 50) Wahres Symbol zerstören (F) (D:P, R:3m)
- 60) Wahres Symbol (F) (D:P, R:3m)

Wissen (Lore) [SL]

- 1) Überlegung (I) (D:-, R:S)
- 2) Böses entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 3) Flüche entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 4) Haß entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Wissen des Lichts I (I) (D:-, R:3m)
- 6) Wissen über Gift (I) (D:-, R:3m)
- 8) Wissen über das Leben (I) (D:-, R:30m)
- 10) Geschichte der Flüche (I) (D:-, R:3m)
- 11) Dunkles Wissen I (I) (D:-, R:3m)
- 12) Wissen des Lichts II (I) (D:-, R:3m)
- 15) Haß analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 17) Wissen des Lichts III (I) (D:-, R:3m)
- 18) Dunkles Wissen II (I) (D:-, R:3m)
- 19) Weißes Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 20) Dunkles Wissen III (I) (D:-, R:3m)
- 25) Wahres Wissen über das Leben (I) (D:-, R:30m)
- 30) Schwarzes Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 50) Weißes Wissen meistern (I) (D:-, R:30m)
- 60) Wahres Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 75) Wissen meistern (I) (D:-, R:30m)

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC]

- 1) Beobachtung (I) (D:-, R:30m/St)
- 2) Entwerfen (I) (D:-, R:3m/St)
- 3) Reed erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 4) Mörtel erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 5) Pech erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 5) Ziegel erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 7) Balken / Bretter erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 8) Glas erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 9) Erde zu Stein (F) (D:P, R:3m/St)
- 10) Holz schnitzen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 11) Stein metzen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 12) Metall gravieren (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 13) Graben (F) (D:P, R:3m/St)
- 14) Portal machen (F) (D:P, R:3m/St)
- 15) Unbewegliches Inventar machen (F) (D:P, R:3m/St)
- 16) Stein metzen (F) (D:P, R:3m/St)
- 17) Erdwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Holzwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 19) Steinwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 20) Glaswall (F) (D:P, R:3m/St)
- 25) Metallwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 30) Nähte versiegeln (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Formen (F) (D:P, R:3m/St)

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SL]

- 2) Unsichtbar I (F) (D:24h / V, R:3m)
- 4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 8) Unsichtbarkeit I (3m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 9) Selektive Unsichtbarkeit (F) (D:24h, R:3m)
- 10) Unsichtbar III (F) (D:24h / V, R:3m)
- 11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 13) Unsichtbar V (F) (D:24h / V, R:3m)
- 15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 17) Unsichtbar X (F) (D:24h / V, R:3m)
- 18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 25) Großes Unsichtbar (F) (D:24h / V, R:3m)
- 30) Große Unsichtbarkeit (F) (D:24h / V, R:3m)
- 50) Wahre Unsichtbarkeit (F) (D:24h / V, R:S)

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC]

- 3) Kraft I (U *) (D:V, R:S)
- 6) Kraft II (U *) (D:V, R:S)
- 7) Gebiet vergrößern I (U) (D:V, R:S)
- 8) Reichweite vergrößern I (U) (D:V, R:S)
- 9) Kraft III (U *) (D:V, R:S)
- 10) Mehrfaches Ziel II (U) (D:V, R:S)
- 12) Gebiet vergrößern II (U) (D:V, R:S)
- 13) Reichweite vergrößern II (U) (D:V, R:S)
- 14) Kraft IV (U *) (D:V, R:S)
- 15) Mehrfaches Ziel III (U) (D:V, R:S)
- 16) Radius I (U) (D:V, R:S)
- 17) Reichweite vergrößern III (U) (D:V, R:S)
- 18) Gebiet vergrößern III (U) (D:V, R:S)
- 19) Kraft V (U *) (D:V, R:S)
- 20) Mehrfaches Ziel IV (U) (D:V, R:S)
- 25) Wahrer Radius (U) (D:V, R:S)
- 30) Pulsierender Zauber (U) (D:V, R:S)
- 35) Wahre Kraft (U *) (D:V, R:S)
- 50) Zauber meistern (U) (D:V, R:S)

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL]

- 1) Rennen I (F *) (D:10min/St, R:3m)
- 2) Schnelligkeit I (F *) (D:1KR, R:3m)
- 4) Schnelligkeit II (F *) (D:V, R:3m)
- 5) Sprint I (F *) (D:10min/St, R:3m)
- 6) Geschwindigkeit I (F *) (D:1KR, R:3m)
- 7) Schnelligkeit III (F *) (D:V, R:3m)
- 8) Geschwindigkeit II (F *) (D:V, R:3m)
- 9) Schnellsprint (F *) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Schnelligkeit V (F *) (D:V, R:3m)
- 11) Rennen III (F *) (D:10min/St, R:3m)
- 12) Geschwindigkeit III (F *) (D:V, R:3m)
- 14) Sprint III (F *) (D:10min/St, R:3m)
- 15) Geschwindigkeit V (F *) (D:V, R:3m)
- 16) Rennen V (F *) (D:10min/St, R:3m)
- 17) Schnelligkeit X (F *) (D:V, R:3m)
- 18) Sprint V (F *) (D:10min/St, R:3m)
- 20) Geschwindigkeit X (F *) (D:V, R:3m)
- 25) Großes Rennen (F *) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Große Schnelligkeit (F *) (D:V, R:3m)
- 50) Große Geschwindigkeit (F *) (D:V, R:3m)
- 52) Gefrorene Zeit (F) (D:6 KR, R:B)

Wege finden (Locating Ways) [SL]

- 2) Raten (I) (D:-, R:S)
- 3) Wegfinden (30m) (P) (D:-, R:30m)
- 5) Lokalisieren (30m) (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 6) Wegfinden (100m) (P) (D:-, R:100m)
- 8) Lokalisieren (100m) (P c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 9) Wegfinden (150m) (P) (D:-, R:150m)
- 10) Lokalisieren (150m) (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 11) Pfad der Erinnerung (P) (D:1h/St, R:S)
- 12) Wegfinden (1500m) (P) (D:-, R:1500m)
- 15) Finden (30m) (P) (D:-, R:30m)
- 16) Lokalisieren (1500m) (P c) (D:1min/St (C), R:1500m)
- 17) Wegfinden (15Km) (P) (D:-, R:15Km)
- 18) Finden (100m) (P) (D:-, R:100m)
- 20) Großes Lokalisieren (P c) (D:1min/St (C), R:30Km)
- 25) Wahrer Pfad (P) (D:-, R:1500m/St)
- 30) Wahres Lokalisieren (P c) (D:1min/St (C), R:1.5Km/St)
- 50) Wahres Finden (P) (D:-, R:30m/St)

Zeremonien (Ceremonies) [RCI]

- 1) Gebet (U) (D:C, R:S)
- 2) Heilige Robe (P) (D:P, R:B)
- 3) Heirat (P V r) (D:P, R:6m)
- 4) Begräbnis (P F r) (D:P, R:6m)
- 5) Initiierung (P V r) (D:P, R:B)
- 6) Chor (D c) (D:C, R:3m/St)
- 7) Gelübde / Eid (P V r) (D:V, R:3m)
- 8) Segen (P V r) (D:P, R:3m/St)
- 9) Weihe (P V r) (D:D:P, R:B)
- 10) Verleihung (P F V r) (D:P, R:B)
- 11) Kriegerrobe (F V) (D:1min/St, R:B)
- 12) Priesterwürde (P V r) (D:P, R:B)
- 13) Boden weihen (P F V r) (D:P, R:B)
- 14) Kirchenbann (P F V r) (D:P, R:3m/St)
- 15) Exorzismus (F V r) (D:P, R:6m)
- 16) Austreibung (F) (D:P, R:30m)
- 17) Heiligtum (F V c) (D:C, R:B)
- 18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r) (D:D:P, R:B)
- 19) Befragung (F) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Magie aufheben (F) (D:C, R:S)
- 25) Gebet des Todes (F r) (D:-, R:3m/St)
- 30) Gerechter Krieg (F I V r) (D:1h/St, R:S)
- 50) Beschwörung (F V r) (D:V, R:V)

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL]

- 1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Licht widerstehen (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Hitze widerstehen (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Kälte widerstehen (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Lichtrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Hitzerrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Kälterrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Lichtrüstung (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Hitzerrüstung (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 13) Kälterrüstung (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Blitzrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 17) Feuerrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 19) Eisrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Große Lichtrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Große Hitzerrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Große Kälterrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 50) Wahre Rüstung (D) (D:24h, R:3m)

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SL]

- 1) Vibrationen (500g) (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 2) Halten (500g) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Telekinese (500g) (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 4) Vibrationen (2,5 kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 5) Halten (2,5 kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 6) Telekinese (2,5kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 7) Vibrationen (12,5 kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 8) Halten (12,5 kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 9) Vibrationen (25 kg) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Zielen (F M c) (D:1KR (C), R:T)
- 11) Telekinese (12,5 kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 12) Halten (25 kg) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Große Vibrationen (2,5kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 14) Telekinese (25 kg) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Halten (50 kg) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 16) Schleudern I (F) (D:-, R:3m)
- 17) Telekinese (50 kg) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 19) Große Vibrationen (5 kg) (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 20) Großes Zielen (D:1KR (C), R:T)
- 25) Halten (5 kg/St) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Telekinese (5 kg/St) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Zielen (D:1KR (C), R:T)

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)

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)

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL]

- 2) Luftwall (E c) (D:C, R:15m)
- 4) Wasserwall (E c) (D:C, R:15m)
- 5) 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) Krafftfeldwall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 60) Krafftfeldsphäre (F) (D:1min/St, R:30m)

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL]

- 1) Bauchreden (E c) (D:C, R:30m)
- 2) Geräusch/Licht Illusion (E) (D:10min/St, R:30m)
- 3) Geschmack/Geruch Illusion (E) (D:10min/St, R:30m)
- 4) Unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Bewegte Illusion I (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 7) Wartende Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Bewegte Illusion II (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 10) Wartende bewegte Illusion I (E) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Wartende unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Bewegte Illusion III (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 13) Unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Wartende unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wartende bewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Bewegte Illusion IV (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 19) Unbewegte Illusion VII (E) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Wartende unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Bewegte Illusion V (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 30) Unbewegte Illusion X (E) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Bewegte Illusion X (E c) (D:1min/St (C), R:30m)

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 Gefängnisse (Prison Law) [SUC]

- 1) Abschießen (F) (D:-, R:3m/St)
- 2) Alarm (F) (D:10min/St, R:B)
- 3) Markieren (F) (D:V, R:B)
- 4) Kugel und Kette (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 5) Schloßkunde (I) (D:P, R:S)
- 6) Halten (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 7) Magische Schlüssel (F) (D:1KR/St, R:B)
- 8) Geistige Ketten (F) (D:10min/St, R:B)
- 9) Fesseln (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Portal zerschmettern (F) (D:P, R:3m/St)
- 11) Stein zerpulvern (F) (D:P, R:3m/St)
- 12) Ort besichtigen (U) (D:1h/St, R:B)
- 13) Stein reparieren (F) (D:P, R:B)
- 14) Energiegefängnis (F) (D:1h/St, R:3m/St)
- 15) Gitter schwächen (F) (D:P, R:3m/St)
- 16) Sinne blockieren (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Gitter verstärken (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Täglich benötigtes (F) (D:1 Tag, R:3m/St)
- 19) Schloß der Ewigkeit (F) (D:P, R:3m/St)
- 20) Desintegrieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 25) Stasis (F) (D:1 Tag/St, R:B)
- 30) Machtlose Zauber (F) (D:1h/St, R:B)
- 50) Sphäre der Gefangenschaft (F) (D:1min/St, R:3m/St)

Klinge des Kriegers (Warrior's Blade) [SUC]

- 1) Verzauberung (F) (D:P, R:B)
- 2) Waffenlicht (F) (D:10 min/St, R:B)
- 3) Persönliche Bindung (F) (D:P, R:B)
- 4) Werfen (F *) (D:1 KR/St, R:B)
- 5) Spalter (F) (D:?, R:?)
- 6) Klingenzauber(F) (D:V, R:B)
- 8) Reparatur (F) (D:P, R:B)
- 10) Elementenangriffszauber (F *) (D:V, R:B)
- 11) Geschoß parieren (F *) (D:1 KR/St, R:B)
- 12) Erweiterter Schlag (F) (D:1 KR/ 2 St, R:B)
- 13) Körperscheide (F *) (D:P, R:B)
- 14) Spezifischer Treffer (F *) (D:V, R:B)
- 15) Rückkehr (F) (D:V, R:B)
- 16) Hammerschlag (F) (D:1 Attacke, R:B)
- 17) Zauberspalter (F) (D:V, R:B)
- 18) Wirbelwind (F) (D:1 KR, R:B)
- 19) Waffenspalter (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Geformter Treffer (F) (D:V, R:B)
- 25) Elementenparade (F) (D:1 Parade, R:B)
- 30) Tanzende Waffe (F) (D:1 KR/St, R:B)
- 50) Zauber parieren (F) (D:1 Parade, R:B)

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)

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 der Entdeckung (Detecting Ways) [SL]

- 1) Grundmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 1) Prosaische Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 2) Mentalmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 3) Göttermagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 4) Alte Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Unsichtbares entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 6) Fallen entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 7) Böses entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 8) Lokalisieren (30m) (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 10) Magie einschätzen (30m) (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Tod entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 12) Lokalisieren (100m) (P c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 15) Zauber entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 16) Lokalisieren (150m) (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 18) Magie einschätzen (100m) (P c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 20) Lokalisieren (1500m) (P c) (D:1min/St (C), R:1500m)
- 25) Entdeckung entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 30) Wahres Entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 50) Wahres Lokalisieren (P c) (D:1min/St (C), R:1500m/St)

Runen (Rune Mastery) [SL]

- 1) Spruch speichern (S) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:S)
- 3) Rune I (F) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:T)
- 6) Rune II (F) (D:s.o., R:T)
- 8) Rune III (F) (D:s.o., R:T)
- 10) Rune V (F) (D:s.o., R:T)
- 11) Zeichen der Benommenheit (F) (D:bis es ausgelöst wird, R:T)
- 12) Rune VI (F) (D:s.o., R:T)
- 13) Zeichen der Angst (F) (D:s.o., R:T)
- 14) Rune VII (F) (D:s.o., R:T)
- 15) Zeichen des Schlafs (F) (D:s.o., R:T)
- 16) Rune VIII (F) (D:s.o., R:T)
- 16) Geborgte Energie (D:P, R:S)
- 17) Zeichen der Blindheit (F) (D:s.o., R:T)
- 18) Rune IX (F) (D:s.o., R:T)
- 19) Zeichen der Lähmung (F) (D:s.o., R:T)
- 20) Rune X (F) (D:s.o., R:T)
- 25) Große Suche nach Magie (I) (D:?, R:?)
- 30) Große Rune (F) (D:s.o., R:T)
- 40) Schutzzeichen (F) (D:P, R:B)
- 50) Großes Zeichen (F) (D:s.o., R:T)

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL]

- 1) Schätzen (I *) (D:-, R:30cm)
- 2) Horchen (U) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Balance (U *) (D:V, R:3m)
- 4) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:3m)
- 5) Seitensicht (U) (D:10min/St, R:3m)
- 6) Lautstärke (U) (D:10min/St, R:3m)
- 7) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:3m)
- 8) Wasserlungelunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Gaslungelunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 11) Gift widerstehen (S *) (D:1h/St, R:T)
- 12) Sehen in Dunkelheit (U) (D:10min/St, R:3m)
- 15) Wechselnde Lunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 16) Große Balance (U) (D:V, R:3m)
- 18) Große Nachtsicht (U) (D:V, R:3m)
- 19) Große Wassersicht (U) (D:V, R:3m)
- 20) Sicht (U *) (D:10min/St, R:3m)
- 25) Große Wasserlungelunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Große Gaslungelunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Große Sicht (U) (D:10min/St, R:3m)

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL]

- 2) Text analysieren I (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 3) Stein analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 4) Metall analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 5) Gas analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 7) Text analysieren II (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 8) Flüssigkeiten analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 10) Erforschen (I) (D:-, R:T)
- 11) Spruch analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 14) Tod analysieren (I) (D:-, R:T)
- 15) Text analysieren III (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 16) Magie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 17) Überwachung (U) (D:10min/St, R:S)
- 18) Erforschung des Todes (I) (D:-, R:T)
- 20) Analyse (I) (D:-, R:3m)
- 25) Große Analyse (I) (D:1KR/St, R:3m)
- 30) Wahres Magie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 50) Wahre Überwachung (U) (D:10min/St, R:S)

Spruchschutz (Spell Wall) [SL]

- 1) Schutz I (D) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Schutz I (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Schutz II (D) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Prosaische Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 7) Schutz II (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Grundmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 10) Mentalmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 11) Schutz III (D) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Göttermagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 13) Elementenmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 14) Spruch Schild II (D c) (D:C, R:S)
- 15) Schutz IV (D) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Alte Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 17) Prosaischer Magie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 18) Wahrer Spruch Schild (D c) (D:C, R:S)
- 19) Schutz III (D) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Grundmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 25) Mentalmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 30) Göttermagie 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)

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL]

- 2) Anwesenheit (P *) (D:1KR/St, R:3m)
- 3) Hören (3m) (U c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 5) Langes Ohr (30m) (U c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 6) Sehen (3m) (U c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 7) Langes Auge (30m) (U c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 8) Hören (30m) (U c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 10) Telepathie (I M c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 11) Sehen (30m) (U c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 12) Langes Ohr (100m) (U c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 14) Hören (150m) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 15) Langes Auge (100m) (U c) (D:1KR/St (C), R:100m)
- 18) Sehen (150m) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 20) Hören (1500m/St) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 25) Sehen (1500m/St) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 30) Wahres Hören (U c) (D:1KR/St (C), R:-)
- 50) Wahres Sehen (U c) (D:1KR/St (C), R:-)

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 der Heilung (Concussion's Ways) [SL]

- 1) Heilung (1-10) (H) (D:P, R:T)
- 2) Verbrennung/Erfröderung 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/Erfröderung 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/Erfröderung 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/Erfröderung 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)

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)

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL]

- 1) Verschließen (F) (D:-, R:30m)
- 2) Magisch verschließen (F) (D:1min/St, R:T)
- 3) Wissen über Schlösser (I) (D:-, R:T)
- 4) Öffnen I (F) (D:-, R:T)
- 5) Wissen über Fallen (I) (D:-, R:T)
- 6) Entschärfen I (F) (D:-, R:T)
- 7) Blockieren (F) (D:P, R:15m)
- 8) Schwächen (F) (D:P, R:15m)
- 10) Öffnen II (F) (D:-, R:T)
- 11) Tür zu Staub I (F) (D:P, R:3m)
- 12) Entschärfen II (F) (D:-, R:T)
- 14) Wahres Verschließen (F) (D:1h/St, R:T)
- 15) Tür zu Staub II (F) (D:P, R:3m)
- 17) Tür zu Staub III (F) (D:P, R:3m)
- 19) Wahres Tür zu Staub (F) (D:P, R:3m)
- 20) Neues Tor (F) (D:P, R:T)
- 22) Gefängnis öffnen (F) (D:P, R:1,5m/St)
- 25) Schlösser meistern (F) (D:-, R:T)
- 30) Fallen meistern (F) (D:-, R:T)
- 50) Torschlüssel (F) (D:1KR/St, R:V)

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)

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)