

Kriegsmagier (Warrior Mage)

Grundlisten

Berührung des Geistes (Mind's Touch) [RCII]

- 1) Halten I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Schlaf VI (M) (D:V, R:30m)
- 3) Art Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 4) Telekinese I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Suggestion (M) (D:V, R:30m)
- 6) Schlaf X (M) (D:V, R:30m)
- 7) Art halten (M) (D:C, R:30m)
- 8) Telekinese II (F) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Art beherrschen (M) (D:10min/St, R:30m)
- 10) Telepathie I (M) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 11) Großer Schlaf (M) (D:V, R:30m)
- 12) Wahres Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 13) Halten II (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 15) Telepathie II (M) (D:1min/St (C), R:3m)
- 20) Telekinese III (F) (D:10min/St, R:30m)
- 25) Halten III (F) (D:10min/St, R:30m)
- 26) langer Schlaf (M) (D:P, R:15m)
- 30) Telepathie III (M) (D:10min/St (C), R:3m)
- 50) Wahre Telepathie (M) (D:1h/St (C), R:3m)

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RCII]

- 1) Kampf I (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 2) Verschwimmen (F *) (D:1min/St, R:S)
- 3) Schild (F *) (D:1min/St, R:S)
- 4) Kampf II (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Fernkampfablenkung I (F *) (D:-, R:30m)
- 6) Schnelligkeit I (F *) (D:1KR, R:S)
- 7) Kampf III (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 8) Nahkampfablenkung I (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 9) Schild II (F *) (D:1min/St, R:S)
- 10) Zielen stören I (F *) (D:-, R:30m)
- 11) Fernkampfablenkung II (F *) (D:-, R:30m)
- 12) Schnelligkeit II (F *) (D:2KR, R:S)
- 13) Kampf IV (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Nahkampfablenkung II (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 15) Zielen stören II (F *) (D:-, R:30m)
- 16) Fernkampfablenkung III (F *) (D:-, R:30m)
- 17) Schild III (F *) (D:3KR, R:S)
- 18) Kampf V (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Nahkampfablenkung III (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 20) Zielen stören III (F *) (D:-, R:30m)
- 25) Große Fernkampfablenkung (F *) (D:-, R:30m)
- 30) Schnelligkeit X (F *) (D:10KR, R:S)
- 35) Kampf VIII (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 40) Große Nahkampfablenkung (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 45) Großes Zielen stören (F *) (D:-, R:30m)
- 50) Wahrer Kampf (F *) (D:1KR/ST, R:V)

Wege der Elemente (Elemental Ways) [RCII]

- 1) Projiziertes Licht (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Schockbolzen (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 3) Nebel (F) (D:P, R:30m)
- 4) Licht / Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 5) Wasserbolzen (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 6) Wolke der Benommenheit (1,5m) (E) (D:6KR, R:3m)
- 7) Eisbolzen (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 8) Feuerbolzen (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 9) Kälteball (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 10) Vakuum (3m) (F) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 11) Feuerball (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 12) Blitz (E) (D:-, R:30m)
- 13) Feuer- / Eis- Klinge (E) (D:1min/St, R:B)
- 14) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Elementendiener (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Feuersturm (E) (D:1KR/St, R:1,5m/Stufe)
- 19) Kälte rufen (E) (D:1KR/St, R:1,5m/Stufe)
- 20) Magisches Licht (F) (D:1min/St, R:B)
- 25) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:1,5m/Stufe)
- 30) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:B)
- 50) Elemente meistern (F E) (D:1KR/St, R:V)

Bewegungen verbessern (Movement Enhancement) [RCII]

- 1) Laufen I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 2) Weitsprung I (F *) (D:-, R:S)
- 3) Landen (F *) (D:-, R:S)
- 4) Lautlose Bewegungen (F *) (D:10min/St, R:S)
- 5) Rennen I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 6) Balance I (F *) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Schwimmen I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 8) Weitsprung II (F *) (D:-, R:S)
- 9) Klettern I (F *) (D:1min/St, R:S)
- 10) Schweben (F *) (D:1min/St, R:S)
- 11) Schnelles Rennen I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 12) Balance II (F *) (D:1KR/St, R:S)
- 13) Schwimmen II (F *) (D:10min/St, R:S)
- 14) Weitsprung III (F *) (D:-, R:S)
- 15) Levitation (F *) (D:1min/St, R:S)
- 16) Sprinten I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 17) Balance III (F *) (D:1KR/St, R:S)
- 18) Schwimmen III (F *) (D:10min/St, R:S)
- 19) Weitsprung IV (F *) (D:-, R:S)
- 20) Fliegen (F *) (D:10min/St, R:S)
- 25) Großes Laufen (F *) (D:10min/St, R:30m)
- 30) Große Balance (F *) (D:10min/St, R:30m)
- 50) Bewegungen meistern (F *) (D:10min/St, R:S)

Körpererneuerung (Body Renewal) [SL]

- 1) Blutfluss stoppen I (H c *) (D:C, R:S)
- 2) Blutung stillen (H S c *) (D:C, R:S)
- 3) Benommenheit heilen I (H S *) (D:-, R:S)
- 4) Kleine Wunden heilen I (H S c *) (D:P (C), R:S)
- 5) Schnitte heilen I (H c) (D:C, R:S)
- 6) Brüche behandeln (H c) (D:P (C), R:S)
- 7) Muskeln / Sehnen heilen (H c) (D:P (C), R:S)
- 8) Blutung stillen III (H S c *) (D:C, R:S)
- 9) Benommenheit heilen III (H S *) (D:-, R:S)
- 10) Gift widerstehen (H S c *) (D:C, R:S)
- 11) Kleine Wunden heilen II (H S c *) (D:P (C), R:S)
- 12) Venen / Arterien heilen (H c) (D:P (C), R:S)
- 13) Schnitte heilen III (H c) (D:C, R:S)
- 14) Wahres Brüche behandeln (H c) (D:P (C), R:S)
- 15) Wahres Muskeln / Sehnen heilen (H c) (D:P (C), R:S)
- 20) Gifte neutralisieren (H S c *) (D:P (C), R:S)
- 25) Wahres Blutung stillen (H S c *) (D:C, R:S)
- 30) Wahres Gift neutralisieren (H S c *) (D:P (C), R:S)
- 50) Wahre Erneuerung (H S) (D:V, R:S)

Fortbewegung (Highriding) [RCII]

- 1) Landen (F *) (D:bis Landung, R:30m)
- 2) Schweben (F) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Fliegen I (F) (D:1min/St, R:S)
- 4) Distanzloser Schritt I (F) (D:-, R:3m)
- 5) Fliegen II (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Plattform I (F) (D:10min/St, R:3m)
- 7) Distanzloser Schritt II (F) (D:-, R:3m)
- 9) Fliegen III (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Tür I (F) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Distanzloser Schritt III (F) (D:-, R:3m)
- 12) Teleportation I (F) (D:-, R:3m)
- 12) Teleportationsziel speichern (I) (D:P (1h C), R:S)
- 13) Fliegen IV (F) (D:1min/St, R:S)
- 14) Tür II (F) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Plattform II (F) (D:10min/St, R:3m)
- 20) Teleportation III (F) (D:-, R:3m)
- 22) Gedankensprung (F) (D:-, R:unbegrenzt)
- 25) Plattform III (F) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Große Teleportation (F) (D:-, R:15m)
- 35) Plattform IV (F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Wahre Teleportation (F) (D:-, R:15m)

Sinne verbessern (Sense Enhancement) [RCII]

- 1) Hören (U) (D:10min/St, R:S)
- 2) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 3) Riechen (U) (D:10min/St, R:S)
- 4) Seitensicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 5) Schnecken (U) (D:10min/St, R:S)
- 6) Scharfsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 7) Fühlen (U) (D:10min/St, R:S)
- 8) Ferner Sinn I (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 9) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 10) Sicht in Dunkelheit (U) (D:10min/St, R:S)
- 11) Ferner Sinn II (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 12) Sicht in der Sonne (U) (D:10min/St, R:S)
- 13) Sinnesmarkierung (U) (D:P, R:B)
- 14) Holzlicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 15) Ferner Sinn III (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 17) Steinsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 19) Ferner Sinn IV (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 20) Sicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 25) Ferner Sinn V (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 30) Wahrer Ferner Sinn (U) (D:1min/St, R:1)
- 50) Sinne meistern (U) (D:10min/St, R:S)

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) Hitzerüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Kälterüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Lichtrüstung (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Hitzerüstung (3m) (D) (D:1min/St, R:3m)
- 13) Kälterüstung (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 Hitzerüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Große Kälterüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 50) Wahre Rüstung (D) (D:24h, R:3m)

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)

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 V (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)

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) (F) (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:1min/St, R:30m)
- 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)

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)

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL]

- 1) Schätzen (I *) (D:1min/St, R:30m)
- 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) Wasserlunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Gaslunge (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 Wasserlunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Große Gaslunge (U) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Große Sicht (U) (D:10min/St, R:3m)

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC]

- 1) Abschießen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 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 beschichtigen (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:1h/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)

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)

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 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)

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 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)

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)