

Magier (Magician)

Grundlisten

Elemente beschwören (Elemental Summons) [RCII]

- 3) Elementendiener kontrollieren (M *) (D:C, R:3m/St)
- 5) Elementendiener beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 6) Elementendiener meistern (E) (D:-, R:1)
- 8) Schwaches Element kontrollieren (M *) (D:C, R:3m/St)
- 10) Schwaches Element beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 12) Schwaches Element meistern (E) (D:-, R:1)
- 15) Starkes Element kontrollieren (M *) (D:C, R:3m/St)
- 20) Starkes Element beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 25) Starkes Element meistern (E) (D:-, R:1)
- 30) Elementenwächter beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 50) Elementenwächter meistern (E) (D:-, R:1)

Gesetz des Feuers (Fire Law) [SL]

- 1) Flüssigkeiten kochen (F c) (D:C, R:3m)
- 2) Festes erwärmen (F) (D:24h, R:3m)
- 3) Holzfeuer (F) (D:-, R:30cm)
- 4) Feuerwall (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 5) Festes erhitzen (F) (D:24h, R:3m)
- 6) Feuerbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Flammen rufen (3m) (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 8) Feuerball (E) (D:-, R:30m)
- 9) Feuerkontrolle (E) (D:P, R:1,5m/St)
- 10) Feuerkreis (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 11) Feuerbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Flammen rufen (6m) (E) (D:1KR/St, R:6m)
- 13) Wartende Flamme (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 14) Feuersturm (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 15) Metall verbrennen (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 16) Triade der Flammen (E) (D:-, R:30m)
- 17) Feuerbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 18) Wartender Feuersturm (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 19) Flammen rufen (15m) (E) (D:1KR/St, R:15m)
- 20) Feuerbolzen eckig (E) (D:-, R:100m)
- 23) Austrocknung (E) (D:P, R:15m)
- 25) Verfolgender Feuerbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 30) Steine verbrennen (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 50) Feuer beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

Gesetz des Windes (Wind Law) [SL]

- 1) Brise (F c) (D:C, R:3m/St)
- 2) Luftwall (F c) (D:C, R:30m)
- 4) Wolke der Benommenheit (2m) (E) (D:6KR, R:4m)
- 5) Luftstopp (3m) (F c) (D:C, R:30m)
- 6) Wolke der Benommenheit (3m) (E) (D:6KR, R:6m)
- 7) Vakuum (2m) (F) (D:-, R:30m)
- 8) Luftstopp (6m) (F c) (D:C, R:30m)
- 10) Wolke der Benommenheit (6m) (E) (D:6KR, R:12m)
- 11) Wolke des Todes (2m) (E) (D:10KR, R:4m)
- 12) Vakuum (3m) (F) (D:-, R:30m)
- 13) Luftstopp (30m) (F c) (D:C, R:30m)
- 14) Wirbelwind (E c) (D:C, R:30m)
- 15) Wolke des Todes (3m) (E) (D:10KR, R:6m)
- 16) Nebel des Schlafs (D:1min/St, R:1,5m/St)
- 17) Vakuum (6m) (F) (D:-, R:30m)
- 18) Großes Vakuum (F) (D:-, R:30m)
- 19) Wolke der Benommenheit (6m) (E c) (D:6KR, R:30m)
- 20) Wind umkehren (F c) (D:C, R:30m/St)
- 25) Harter Wind (E c) (D:1KR/St (C), R:100m)
- 30) Sturm rufen (F) (D:1h±10min, R:1)
- 50) Wasser beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

Gesetz der Erde (Earth Law) [SL]

- 1) Seilzauber (F) (D:C, R:3m/St)
- 2) Erde lockern (F) (D:P, R:30m)
- 4) Erdwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 7) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Stein zu Erde (F) (D:P, R:30m)
- 10) Wahrer Erdwall (E) (D:P, R:30m)
- 11) Erde zu Schlamm (F) (D:P, R:30m)
- 12) Erde zu Stein (F) (D:P, R:30m)
- 16) Wälle verschmelzen (F) (D:P, R:30m)
- 13) Klingen der Erde (D:10min/St, R:30m)
- 14) Schlamm zu Erde (F) (D:P, R:30m)
- 15) Erde desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 16) Wälle verschmelzen (F) (D:P, R:30m)
- 17) Stein zu Schlamm (F) (D:P, R:30m)
- 18) Halbrunder Wall (E) (D:P, R:30m)
- 20) Stein desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 25) Metall desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 30) Erdbeben (F) (D:1KR, R:30m/St)
- 50) Erde beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

Gesetz des Lichts (Light Law) [SL]

- 1) Taschenlampe (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Schockbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 3) Licht (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 4) Schatten (F) (D:10min/St, R:30m)
- 5) Plötzliches Licht (F) (D:-, R:30m)
- 6) Dunkelheit (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 7) Licht (15m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 8) Schockbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 9) Dunkelheit (15m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 10) Blitz (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 11) Wartendes Licht (F) (D:V, R:30m)
- 12) Schockbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 13) Leuchtfeuer (8km) (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Blitz (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 17) Magisches Licht (F) (D:1min/St, R:B)
- 18) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:B)
- 19) Leuchtfeuer (16km) (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Blitz (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 25) Blitz eckig (E) (D:-, R:150m)
- 30) Verfolgender Blitz (E) (D:-, R:150m)
- 50) Licht beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

Wege des Beförderns (Conveying Ways) [RCII]

- 1) Erdpferd I (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 2) Wasserdelphin I (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Luftadler I (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 5) Fliegende Scheibe I (F) (D:10min/St, R:3m)
- 6) Erdpferd II (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 7) Wasserdelphin II (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 8) Luftadler II (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Fliegende Scheibe II (F) (D:10min/St, R:3m)
- 11) Erdpferd III (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 12) Wasserdelphin III (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Luftadler III (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 15) Fliegende Scheibe III (F) (D:10min/St, R:3m)
- 16) Großes Erdpferd (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 17) Großer Wasserdelphin (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 18) Großer Luftadler (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 20) Große fliegende Scheibe (F) (D:10min/St, R:3m)
- 25) Wahres Erdpferd (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Wahrer Wasserdelphin (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Wahrer Luftadler (E F) (D:10min/St, R:3m)

Gesetz des Eises (Ice Law) [SL]

- 1) Flüssigkeiten gefrieren (F c) (D:C, R:3m)
- 2) Festes abkühlen (F) (D:24h, R:3m)
- 3) Kälte wall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 5) Festes einfrieren (F) (D:24h, R:3m)
- 6) Eisbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Eisball (6m) (E) (D:-, R:30m)
- 8) Eiswall (E) (D:P, R:30m)
- 9) Kälte rufen (3m) (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 10) Kältekreis (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 11) Eisbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Wasser zu Eis (F) (D:P, R:30m)
- 13) Metall einfrieren (F) (D:24h, R:3m)
- 14) Kälte rufen (6m) (E) (D:1KR/St, R:6m)
- 15) Eisbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 16) Triade des Eises (E) (D:-, R:30m)
- 18) Kälte rufen (15m) (E) (D:1KR/St, R:15m)
- 20) Eisball (12m) (E) (D:-, R:100m)
- 25) Regen zu Schnee (F) (D:Solange wie es regnet, R:1)
- 30) Wahre Kälte (F) (D:24h, R:300m/St Radius)
- 50) Kälte beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

Gesetz des Wassers (Water Law) [SL]

- 1) Kondensieren (F) (D:P, R:B)
- 2) Nebel (F) (D:P, R:30m)
- 3) Wasserwall (E c) (D:C, R:30m)
- 4) Wasserbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 5) Nebel verschwinden lassen (F) (D:P, R:30m)
- 8) Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:30m)
- 10) Wahrer Wasserwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Wasserbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Strömung gebieten (E) (D:1h/St (C), R:30m/St)
- 13) Regen machen (F) (D:10min/St, R:V)
- 15) Wasserbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 16) Triade des Wassers (E) (D:-, R:30m)
- 18) Wahre Wasserberuhigung (F) (D:10min/St, R:30m/St)
- 20) Strudel (F c) (D:C, R:300m)
- 22) Meeresreise (E) (D:variabel, R:B)
- 25) Wasser teilen (F c) (D:C, R:30m/St)
- 30) Seesturm (F) (D:1h±10min, R:1)
- 50) Wasser beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

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)

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]

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC]

- 1) Existenzspuren (I) (D:-, R:V)
- 2) Richtung (I) (D:-, R:3m/St)
- 3) Spurenwarnung (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)

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)

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)

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)

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)

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 Wachsen (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Großes Verändern (F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Großes Verschmelzen (F) (D:10min/St, R:3m)

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)
- 16) 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)

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)

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)

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 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)

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) Kälterüstung (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) 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 Hitzerrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Große Kälterüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 50) Wahre Rüstung (D) (D:24h, R:3m)

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)
- 6) 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 zu Erde (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)

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)

offene Listen

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) (F) (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:-, 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)

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)

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:1 Tag, 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)

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)

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)

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) Wirbelwind (F) (D:1 KR, 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:-, 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) 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)

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)

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 Öffnung (Unbarring Ways) [SL]

- 1) Verschießen (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 Verschießen (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)