

# Chaos Lord (Chaotic Lord)

## Grundlisten

### Chaos meistern (Chaos Mastery) [RCIII]

- 2) Chaosanwärtigkeit \*\* (D:?, R:?)
- 5) Chaos stoppen c (D:?, R:?)
- 10) Chaos erschaffen (D:?, R:?)
- 12) Chaos kontrollieren c (D:?, R:?)
- 15) Chaos auflösen (D:?, R:?)
- 16) Chaos meistern (D:?, R:?)
- 20) Chaos manipulieren (D:?, R:?)
- 25) Wahres Chaos meistern (D:?, R:?)
- 30) Chaos vertreiben (D:?, R:?)
- 50) Meister des Chaos (D:?, R:?)

### Chaosrüstung (Chaotic Armor) [RCIII]

- 1) Chaosrüstung I (D:?, R:?)
- 2) Chaosrüstung kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 5) Chaosrüstung II (D:?, R:?)
- 6) Chaosrüstung kontrollieren II \* (D:?, R:?)
- 7) Chaosrüstung meistern I \* (D:?, R:?)
- 9) Chaosrüstung III (D:?, R:?)
- 10) Chaosrüstung kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 11) Chaosrüstung meistern II \* (D:?, R:?)
- 13) Chaosrüstung IV (D:?, R:?)
- 14) Chaosrüstung kontrollieren IV \* (D:?, R:?)
- 15) Chaosrüstung meistern III \* (D:?, R:?)
- 17) Chaosrüstung V (D:?, R:?)
- 18) Chaosrüstung kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 20) Chaosrüstung meistern IV \* (D:?, R:?)
- 25) Chaosrüstung VI (D:?, R:?)
- 30) Chaosrüstung kontrollieren VI \* (D:?, R:?)
- 50) Chaosrüstung meistern V \* (D:?, R:?)
- 70) Chaosrüstung meistern VI \* (D:?, R:?)

### Dunkelheit (Darkness) [SL]

- 1) Dunkelheit (6m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 2) Nachtsicht (F) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c) (D:C, R:6m Radius)
- 5) Dunkelheit (30m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 6) Sehen bei Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:T)
- 7) Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c) (D:C, R:15m Radius)
- 8) Schatten formen (F c) (D:C, R:30m)
- 9) Dunkelheit (100m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 10) Magische Dunkelheit (6m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c) (D:C, R:6m Radius)
- 12) Wahre Nachtsicht (F) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Magische Dunkelheit (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Dunkelheit (150m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 15) Wolke der Dunkelheit (F) (D:1h/St, R:30m)
- 20) Dunkelheit (300m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 25) Magische Dunkelheit (100m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Dunkelheit (30m/St) (F) (D:10min/St, R:T)
- 50) Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F) (D:1h/St, R:1.5km/St)

### Gesetz der Dunkelheit (Dark Law) [RCII]

- 1) Schatten (D:?, R:?)
- 2) Dunkelheit I (D:?, R:?)
- 3) Dunkelbolzen I (D:?, R:?)
- 4) Dunkelheitssicht (D:?, R:?)
- 5) Dunkelheit kontrollieren (D:?, R:?)
- 6) Plötzliche Dunkelheit (D:?, R:?)
- 7) Dunkelheit II (D:?, R:?)
- 8) Nebel der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 9) Dunkelbolzen II (D:?, R:?)
- 10) Kreis der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 11) Wartende Dunkelheit (D:?, R:?)
- 12) Dunkelfeuerbolzen I (D:?, R:?)
- 13) Dunkelbolzen III (D:?, R:?)
- 14) Dunkelfeuer rufen (D:?, R:?)
- 15) Obsidianwall (D:?, R:?)
- 16) Dunkelfeuerbolzen II (D:?, R:?)
- 17) Magische Dunkelheit (D:?, R:?)
- 19) Triade der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 20) Dunkelfeuerbolzen III (D:?, R:?)
- 25) Ecken Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 30) Folgender Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 50) Dunkelheit meistern (D:?, R:?)

### Schwarze Beschwörung (Dark Summons) [SL]

- 1) Vertraute (M) (D:P, R:T)
- 2) Beschwörung I (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 3) Dämonen kontrollieren I (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 4) Beschwörung III (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 5) Kleines Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 6) Dämonen beherrschen I (M \*) (D:V, R:3m/St)
- 7) Dämonen kontrollieren II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 8) Beschwörung V (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 9) Dämonen beherrschen II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 10) Dämonen kontrollieren III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 11) Beschwörung X (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 12) Großes Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 13) Dämonen beherrschen III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 14) Dämonen kontrollieren IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 15) Dämonen beherrschen IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 20) Dämonen kontrollieren V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 25) Dämonen beherrschen V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 30) Dämonen kontrollieren VI (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 50) Dämonen beherrschen VI (M \*) (D:C, R:3m/St)

### Schwarze Magie (Dark Channels) [SL]

- 2) Schwarze Benommenheit (F \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 3) Kanal I (F \*) (D:-, R:V)
- 5) Schwarzer Schlaf (F \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 6) Kanal III (F \*) (D:-, R:V)
- 8) Schwarzes Blenden (F \*) (D:1h/10Fehlwurf, R:30m)
- 10) Schwarze Magie I (F \*) (D:P, R:V)
- 11) Kanal V (F \*) (D:-, R:V)
- 13) Absolution (F \*) (D:V, R:15m)
- 15) Schwarze Magie II (F \*) (D:P, R:V)
- 20) Reine Absolution (F \*) (D:V, R:15m)
- 25) Schwarze Magie III (F \*) (D:P, R:V)
- 30) Schwarze Absolution (F \*) (D:P, R:15m)
- 32) Tödliche Umkehr (F) (D:P, R:3m)
- 50) Unheiliges Tor (F) (D:1KR, R:V)

### Schwarzer Kontakt (Dark Contacts) [SL]

- 2) Erzwangene Analyse III (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 3) Kleiner Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 5) Erzwangene Antwort III (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 7) Erzwangene Suche III (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 10) Großer Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 11) Erzwangene Analyse IV (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 13) Erzwangene Antwort IV (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 14) Erzwangene Suche IV (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 15) Erzwangene Analyse V (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 20) Erzwangene Antwort V (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 25) Erzwangene Suche V (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 30) Erzwangene Analyse VI (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 50) Erzwangene Antwort VI (M \*) (D:1 Frage, R:3m)

### Schwarzes Wissen (Dark Lore) [SL]

- 1) Überlegung (I) (D:-, R:S)
- 2) Gutes entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Segen entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Haß entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Dunkles Wissen I (I) (D:-, R:3m)
- 6) Heiliges entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Traum I (P) (D:Schlaf, R:S)
- 10) Geschichte des Segens (I) (D:-, R:S)
- 11) Dunkles Wissen II (I) (D:-, R:3m)
- 12) Traum II (P) (D:Schlaf, R:S)
- 13) Haß analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 14) Dunkles Wissen III (I) (D:-, R:3m)
- 15) Traum III (P) (D:Schlaf, R:S)
- 20) Schwarzes Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 25) Segen analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 30) Wahrer Traum (P) (D:Schlaf, R:S)
- 50) Schwarzes Wissen meistern (I) (D:-, R:30m)

### Waffen des Chaos (Chaotic Weapons) [RCIII]

- 1) Chaostreffer I (D:?, R:?)
- 2) Geringerer Skelettreffer (D:?, R:?)
- 3) Geringerer Gifltreffer (D:?, R:?)
- 4) Chaostreffer II (D:?, R:?)
- 5) Vampirtreffer I (D:?, R:?)
- 6) Skelettreffer (D:?, R:?)
- 7) Gifltreffer (D:?, R:?)
- 8) Vampirtreffer II (D:?, R:?)
- 9) Chaostreffer III (D:?, R:?)
- 10) Größerer Gifltreffer (D:?, R:?)
- 11) Vampirtreffer III (D:?, R:?)
- 12) Größerer Skelettreffer (D:?, R:?)
- 13) Chaostreffer IV (D:?, R:?)
- 14) Lebenskraftentzug I (D:?, R:?)
- 15) Geringerer Schlangentreffer (D:?, R:?)
- 16) Prosaische Magie Treffer (D:?, R:?)
- 16) Lebenskraftentzug II (D:?, R:?)
- 17) Grundmagietreffer (D:?, R:?)
- 18) Mentalmagietreffer (D:?, R:?)
- 19) Göttermagietreffer (D:?, R:?)
- 20) Alte Magie Treffer (D:?, R:?)
- 20) Chaostreffer V (D:?, R:?)
- 25) Schlangentreffer (D:?, R:?)
- 30) Lebenskraftentzug I (D:?, R:?)
- 50) Größerer Schlangentreffer (D:?, R:?)

# 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)

## 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)