

Erzmagier (Archmage)

Grundlisten

Alte Heilung (Arcane Healing) [SUC]

- 1) Rasse speichern (S) (D:-, R:B)
- 2) Verletzung einordnen (I) (D:-, R:B)
- 3) Wissen über Verletzungen (I) (D:-, R:B)
- 4) Bewahrung (H) (D:1h/St, R:B)
- 5) Kosmetische Heilung (F) (D:P, R:B)
- 6) Lebenserhaltung (H) (D:1h/St, R:3m)
- 7) Blutgefäß heilen (H) (D:P, R:B)
- 8) Blutung stoppen (H) (D:P, R:B)
- 9) Ersatz (H) (D:10min/St, R:B)
- 10) Hautschaden heilen (H) (D:P, R:B)
- 11) Joining (H) (D:P, R:B)
- 12) Wiederbelebung (H) (D:P, R:3m)
- 13) Krankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 14) Muskeln / Sehnen heilen (H) (D:P, R:B)
- 15) Alte Selbsterhaltung (H S *) (D:V, R:S)
- 16) Vergiftung heilen (H) (D:P, R:3m)
- 17) Knochen / Knorpel heilen (H) (D:P, R:B)
- 18) Nerven heilen (H) (D:P, R:B)
- 19) Geisteskrankheit heilen (H) (D:P, R:B)
- 20) Benommenheit heilen (H *) (D:-, R:3m)
- 25) Schaden heilen (H *) (D:P, R:B)
- 30) Organ regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 50) Regenerieren (H) (D:P, R:B)

Befestigungen meistern (Fortification Mastery) [SUC]

- 1) Warnung (U) (D:V, R:S)
- 2) Status (I *) (D:-, R:S)
- 3) Anfeuchten (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 4) Grabungen entdecken (I) (D:-, R:S)
- 5) Magische Fensterläden (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 6) Bogenschützenwall (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 7) Erdwall (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 8) Erde zu Stein (F) (D:P, R:3m/St)
- 9) Steinwall (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Schwäche entdecken (I) (D:-, R:S)
- 11) Holz zu Stein (F) (D:P, R:3m/St)
- 12) Steine brechen (F) (D:P, R:B)
- 13) Feuer widerstehen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Erde bewegen (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Kollabieren (F) (D:-, R:3m/St)
- 16) Verstärken (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 17) Erde desintegrieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Dom (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Rammte (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 20) Stein verschmelzen (F) (D:P, R:B)
- 25) Dämpfen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 30) Maschine automatisieren (F) (D:1KR/St, R:B)
- 40) Teleport unterbrechen (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Bastion (F) (D:10min/St, R:B)

Erschaffung (Entity Mastery) [RCI]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 2) Wesen entdecken (P * c) (D:C, R:S)
- 3) Homunkulus (F M) (D:24 h, R:B)
- 4) Minderer Geist eines Konstrukts (F) (D:P, R:B)
- 5) Dienstbarer Geist (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 6) Kommando I (M * c) (D:V (C), R:3m/Stufe)
- 7) Kleinerer Geist eines Golems (F) (D:P, R:B)
- 8) Kleinerer Geist eines Wächters (F) (D:1 Jahr/St, R:B)
- 9) Kommando II (M * c) (D:V (C), R:3m/St)
- 10) Kleinerer Geist eines Konstrukts (F) (D:P, R:B)
- 11) Schwaches Element (F c) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 12) Kleiner Geist eines Golems (F) (D:P, R:B)
- 13) Kommando III (M * c) (D:V (C), R:3m/St)
- 14) Größerer Geist eines Wächters (F) (D:1 Jahr/St, R:B)
- 15) Größerer Geist eines Golems (F) (D:P, R:B)
- 16) Kommando IV (M * c) (D:V (C), R:3m/St)
- 17) Geist des Bewachers (F) (D:V, R:B)
- 18) Instabilität (F c) (D:1KR/St (C), R:B)
- 19) Größerer Geist (F) (D:V, R:V)
- 20) Kommando V (M * c) (D:V (C), R:3m/St)
- 25) Wahrer Geist eines Golems (F) (D:P, R:B)
- 30) Kommando II (M * c) (D:V (C), R:3m/St)
- 50) Scherbengeist (F) (D:P, R:B)

Arkane Tor (Arcane gate) [SUC]

- 18) Gedankensprung (F) (D:-, R:unbegrenzt)

Beschwörungen (Conjurations) [RCV]

- 1) Befehl I (F M) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 2) Bannen I (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Beschwören I (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Befehl II (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Bannen II (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Beschwören II (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Befehl III (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Bannen III (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Beschwören III (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Befehl IV (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Bannen IV (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Beschwören IV (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Befehl V (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Bannen V (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Beschwören V (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 16) Befehl VI (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Bannen VI (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 18) Beschwören VI (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 19) Befehl VII (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Bannen VII (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Beschwören VII (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Wahrer Befehl (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Wahres Bannen (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Beschwören (F M) (D:1min/St, R:30m)

Fähigkeiten steigern (Amplifications) [RCV]

- 1) Wahres Schmecken (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 2) Initiative I (P) (D:1KR/St, R:S)
- 3) Fokus I (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 4) Übertragen I (F) (D:1KR/St, R:B)
- 5) Wahres Tasten (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 6) Übertragung I (F) (D:1KR/St, R:B)
- 7) Initiative II (P) (D:1KR/St, R:S)
- 8) Fokus II (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 9) Übertragen II (F) (D:1KR/St, R:B)
- 10) Wahres Riechen (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 11) Übertragung II (F) (D:1KR/St, R:B)
- 12) Wahre Initiative (P) (D:1KR/St, R:S)
- 13) Wahrer Fokus (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 14) Initiative für mehrere (P) (D:1KR/St, R:Sicht)
- 15) Wahres Hören (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 16) Fokus für mehrere (F) (D:1KR/St, R:Sicht)
- 17) Wahres Übertragen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 18) Übertragen für mehrere (F) (D:1KR/St, R:Sicht)
- 19) Wahre Übertragung (F) (D:1KR/St, R:B)
- 20) Wahres Sehen (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 25) Wahre Wahrnehmung (F) (D:1min/St, R:10m)
- 30) Übertragung für mehrere (F) (D:1KR/St, R:Sicht)
- 50) Wahre Fähigkeiten (F) (D:1min/St, R:S)

Aura Magie (Aura Magic) [RCV]

- 1) Aura sichtbar machen I (I) (D:1min/St, R:S)
- 2) Aura I (D) (D:1KR/St, R:S)
- 3) Aura sichtbar machen II (I) (D:1min/St, R:S)
- 4) Aura verändern I (P) (D:1min/St, R:S)
- 5) Aura sichtbar machen III (I) (D:1min/St, R:S)
- 6) Aura II (D) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Aurafeuer I (F E) (D:1KR/St (C), R:S)
- 8) Aura erweitern I (F) (D:1KR/St, R:S)
- 9) Wahres Aura sichtbar machen (I) (D:1min/St, R:S)
- 10) Aura III (D) (D:1KR/St, R:S)
- 11) Aura speichern I (U) (D:V, R:S)
- 12) Aurafeuer II (F E) (D:1KR/St (C), R:S)
- 13) Aura erweitern II (F) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Aura IV (D) (D:1KR/St, R:S)
- 15) Aura verändern II (P) (D:1min/St, R:S)
- 16) Aura erweitern III (F) (D:1KR/St, R:S)
- 17) Aurafeuer III (F E) (D:1KR/St (C), R:S)
- 18) Aura V (D) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Aura erweitern IV (F) (D:1KR/St, R:S)
- 20) Aura speichern II (U) (D:V, R:S)
- 25) Aurafeuer IV (F E) (D:1KR/St (C), R:S)
- 30) Wahres Aura verändern (P) (D:1min/St, R:S)
- 35) Alkar (D) (D:1KR/St, R:S)
- 40) Wahres Aura erweitern (F) (D:1KR/St, R:S)
- 45) Wahres Aura speichern (U) (D:V, R:S)
- 50) Wahres Aurafeuer (F E) (D:1KR/St (C), R:S)

Elektrizität (Mana Currents) [RCV]

- 1) Lichtbogen (FE) (D:10min/St, R:S)
- 3) Schweißen (F) (D:C, R:S)
- 5) Elektrizitätswall (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 6) Geladene Rüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Blitzklinge (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Blitzball (12m) (E) (D:-, R:30m)
- 11) Größere Blitzklinge (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 12) Elektrizitätskreis (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 13) Verschmelzen (F) (D:2KR, R:30m)
- 14) Elektrische Rüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Blitzball (24m) (E) (D:-, R:30m)
- 16) Kettenblitz (F E) (D:-, R:30m)
- 17) Blitzelement (F) (D:C, R:15m)
- 18) Großer Blitz (E) (D:1min/St, R:S)
- 19) Todestreffer (E) (D:-, R:30m)
- 20) Stromschlag (FE) (D:V, R:30m)
- 25) Sturmreihe (E) (D:-, R:60m)
- 30) Blitzballregen (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 50) Blitzflut (E) (D:V, R:3m/St)

Ferne Stimme (Long Voice) [SUC]

- 1) Phrase (I *) (D:3?, R:B)
- 2) Stimme des Geistes (I *) (D:C, R:B)
- 3) Stimme des Geistes (I *) (D:C, R:30m)
- 4) Zuhören (I *) (D:C, R:B)
- 5) Geist speichern (I *) (D:-, R:3m/St)
- 6) Stimme des Geistes (I *) (D:C, R:30m/St)
- 7) Phrase (I *) (D:3?, R:1)
- 8) Großes Sprechen (I *) (D:C, R:30m)
- 9) Stimme des Geistes (I *) (D:C, R:1)
- 10) Telepathie (I *) (D:C, R:15m/St)
- 11) Botschaft (I *) (D:-, R:15Km/St)
- 12) Wartende Stimme (I *) (D:1Tag/St, R:3m)
- 13) Ferne Phrase (I *) (D:3?, R:dieselbe Existenzebene)
- 14) Telepathie (I *) (D:C, R:1)
- 15) Stimme des Geistes (I *) (D:C, R:15Km/St)
- 16) Grenzenlose Phrase (I *) (D:3?, R:unbegrenzt)
- 17) Wartende Botschaft (I *) (D:V, R:15Km/St)
- 18) Ferne Botschaft (I *) (D:-, R:dieselbe Existenzebene)
- 19) Große Telepathie (I *) (D:C, R:1)
- 20) Telepathie (I *) (D:C, R:15Km/St)
- 25) Ferne Stimme des Geistes (I *) (D:C, R:dieselbe Existenzebene)
- 30) Ferne wahre Telepathie (I *) (D:C, R:dieselbe Existenzebene)
- 50) Grenzenlose wahre Telepathie (I *) (D:C, R:dieselbe Existenzebene)

Feuer (Mana Fires) [RCI]

- 1) Fackel (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Anorganisches erwärmen (F) (D:24h, R:3m)
- 3) Holzfeuer (F) (D:-, R:30cm/St)
- 4) Feuerwall (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 5) Anorganisches erhitzen (F c) (D:C, R:3m)
- 6) Hitzerüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 7) Feuerball (E) (D:-, R:30m)
- 8) Feuerklinge (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 9) Anorganisches schmelzen (F c) (D:C, R:3m)
- 10) Feuerball (E) (D:-, R:30m)
- 11) Größere Feuerklinge (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 12) Feuerkreis (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 13) Metallfeuer (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 14) Feuerrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Feuerball (E) (D:-, R:30-100m)
- 16) Kampffeder (F) (D:-, R:10m/St)
- 17) Flammenwind (F c) (D:1KR/St (C), R:60m)
- 18) Große Flamme (E) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Feuerregen (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 20) Fernes Feuer (F) (D:-, R:30m/St)
- 25) Steinfeuer (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 30) Glühen des Todes (F) (D:1KR/10Fehlwurf, R:3m)
- 50) Ritual der Zerstörung (F) (D:V, R:3m/St)

Gesetz der Magie (Realm Law) [SUC]

- 1) Magie entdecken (I *) (D:1min/St, R:3m/St)
- 2) Quelle einordnen (I *) (D:-, R:3m/St)
- 3) Zunft einordnen (I *) (D:-, R:3m/St)
- 4) Zauber einordnen (I *) (D:-, R:3m/St)
- 5) Wahres speichern (I *) (D:1min/St, R:S)
- 6) Energie bestimmen (I *) (D:-, R:3m/St)
- 7) Doppelter Zauber (F) (D:-, R:S)
- 9) Zufälliger Effekt (F) (D:V, R:V)
- 10) Zauber kombinieren (F) (D:V, R:S)
- 10) Eigene Quelle der Macht (F) (D:V, R:V)
- 11) Alte Magie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 11) Prosaische Magie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 12) Grundmagie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 13) Mentalmagie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 14) Göttermagie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 15) Elementen Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 16) Zunft wechseln (F) (D:V, R:S)
- 17) Quelle wechseln (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Magie auflösen (F *) (D:-, R:3m/St)
- 19) Fremde Quelle der Macht (F) (D:V, R:V)
- 20) Zeitweiliger Gebrauch (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Wechseln (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahre Quelle der Macht (F) (D:V, R:V)
- 50) Hybridmagiefähigkeiten (F) (D:P, R:S)
- 60) Erzmagierfähigkeiten (F) (D:P, R:S)
- 70) Quelle der Macht wechseln (F) (D:P, R:S)

Kristallvisionen (Crystal Visions) [RCV]

- 1) Kristall entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 2) Kristall bearbeiten (F) (D:24h, R:S)
- 3) Kristall verzaubern (F) (D:1h/St, R:B)
- 4) Kristall untersuchen (I) (D:-, R:3m)
- 5) Kristallsicht I (F c) (D:1KR/St(C), R:300m/St)
- 6) Kristall lokalisieren (I c) (D:1min/St(C), R:300m/St)
- 7) Kristall beschwören (F) (D:-, R:15m/St)
- 8) Kristalle verbinden (F) (D:P, R:B)
- 9) Kristallstimme (F c) (D:1min/St(C), R:B)
- 10) Kristallsicht II (F c) (D:1min/St(C), R:1)
- 11) Kristallfalle (F M) (D:V, R:B)
- 12) Göttermagie übertragen (F) (D:V, R:V)
- 13) Kristallwachstum (F) (D:2Wochen, R:B)
- 14) Mentalmagie übertragen (F) (D:V, R:V)
- 15) Kristallsicht III (F c) (D:1h/St(C), R:15Km/St)
- 16) Grundmagie übertragen (F) (D:V, R:V)
- 17) Kristall entmagisieren (F) (D:P, R:B)
- 18) Alte Magie übertragen (F) (D:V, R:V)
- 19) Zauber anzapfen (F) (D:-, R:B)
- 20) Wahre Kristallsicht (F) (D:1Tag/St(C), R:150Km/St)
- 25) Zauberwissen (F) (D:V, R:V)
- 30) Kristall zerschmettern (F) (D:-, R:V)
- 50) Permanenter Kristall (F) (D:P, R:B)

Geistesfolter (Spiritwrack) [RCV]

- 1) Binden I (F) (D:V, R:30m)
- 2) Wahrheit erzwingen I (F M) (D:1Frage, R:30m)
- 3) Geistesfolter I (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 4) Binden II (F) (D:V, R:30m)
- 5) Wahrheit erzwingen II (F M) (D:1min, R:30m)
- 6) Geistesfolter II (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 7) Binden III (F) (D:V, R:30m)
- 8) Wahrheit erzwingen III (F M) (D:1h, R:30m)
- 9) Geistesfolter III (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 10) Binden IV (F) (D:V, R:30m)
- 11) Wahrheit erzwingen IV (F M) (D:24h, R:30m)
- 12) Geistesfolter VI (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 13) Binden V (F) (D:V, R:30m)
- 14) Wahrheit erzwingen V (F M) (D:48h, R:30m)
- 15) Geistesfolter V (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 16) Binden VI (F) (D:V, R:30m)
- 17) Wahrheit erzwingen VI (F M) (D:1Woche, R:30m)
- 18) Geistesfolter VI (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 19) Binden VII (F) (D:V, R:30m)
- 20) Wahrheit erzwingen VII (F M) (D:1Monat, R:30m)
- 25) Wahren Namen erzwingen (F M) (D:-, R:30m)
- 30) Geistesfolter VII (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 50) Wahres Binden (F) (D:V, R:30m)

Gesetz der Säure (Acid Law) [RCIV]

- 1) Mit Säuren arbeiten (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Leder auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 3) Holz auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 4) Stein auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 5) Metall auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 6) Schutz vor Säure (D) (D:1min/St, R:B)
- 7) Säurebolzen (E) (D:-, R:30m)
- 8) Säurefleck (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Säurewaffe (E) (D:1min/St, R:B)
- 10) Säureball (E) (D:-, R:30m)
- 11) Säurebolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Säurefleck kontrollieren (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Säurerüstung (F) (D:1min/St, R:B)
- 14) Wartende Säure (E) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Magische Gegenstände auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 16) Säurebolzen III (E) (D:3KR, R:30m)
- 17) Säurebolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 18) Säureball (6m) (E) (D:-, R:30m)
- 19) Eckensäurebolzen (E) (D:-, R:100m)
- 20) Triade der Säurebolzen (E) (D:-, R:30m)
- 25) Verfolgender Säurebolzen (E) (D:-, R:100m)
- 30) Säuresturm (E) (D:1KR/St, R:60m)
- 50) Säure meistern (E) (D:1KR/St, R:S)

Kurzzeitige Veränderungen (Ephemeral Enhancement) [RCV]

- 1) Stärke (I *) (D:-, R:30m)
- 2) Schwäche (I *) (D:-, R:30m)
- 3) Zurückgeben I (F) (D:P, R:B)
- 4) Verstärken I (F) (D:1KR/St, R:B)
- 5) Flüchtig I (F) (D:1KR/St, R:B)
- 6) Übertragen I (F) (D:1min/St, R:B)
- 7) Zurückgeben II (F) (D:P, R:B)
- 8) Verstärken II (F) (D:1KR/St, R:B)
- 9) Flüchtig II (F) (D:1KR/St, R:B)
- 10) Übertragen II (F) (D:1min/St, R:B)
- 11) Wahres Zurückgeben (F) (D:P, R:B)
- 12) Verstärken III (F) (D:1KR/St, R:B)
- 13) Flüchtig III (F) (D:1KR/St, R:B)
- 14) Übertragen III (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Neutralisieren (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Dauerhaftes Zurückgeben (F) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Verstärken (F) (D:1KR/St, R:B)
- 30) Dauerhaftes Erhöhen (F) (D:P, R:B)
- 50) Reorganisieren (F) (D:P, R:B)

Gesetz der Geräusche (Sonic Law) [RCIV]

- 1) Kleinere Vibration (F c) (D:C, R:30m)
- 2) Ruhe I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Plötzlicher Ton (F) (D:-, R:100m)
- 4) Geräuschwall I (F) (D:10min/St, R:15m)
- 5) Stille (3m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Geräuschbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Geräusche kontrollieren (15m) (F) (D:C, R:15m R)
- 8) Wall der Geräusche (E) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Größere Vibration (F c) (D:C, R:30m)
- 10) Geräuschwall V (F) (D:10min/St, R:15m)
- 11) Ruhe V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Stille (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Geräuschbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 14) Geräuschklinge (E) (D:1KR/St, R:B)
- 15) Geräuschkäfig (E) (D:10min/St, R:30m)
- 16) Geräusche kontroll. (3m/St) (F c) (D:C, R:3m/St)
- 17) Triade der Geräuschbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 18) Wartende Geräusche (F) (D:-, R:30m)
- 19) Viele Geräuschwälle (F) (D:10min/St, R:15m)
- 20) Tötende Geräusche (F) (D:-, R:15m)
- 25) Geräusche materialisieren (F c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 30) Geräusche visualisieren (F c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 50) Geräusche beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

Kraftfelder (Forcefields) [RCV]

- 1) Kraftfeld entdecken (I) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Energierüstung (F) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Barriere I (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Energiewall I (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Hindernis I (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Käfig I (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Energiewall II (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Barriere II (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Hindernis II (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 15) Käfig II (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Energiewall III (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 18) Hindernis III (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 20) Käfig III (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Energiewall IV (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Käfig IV (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 35) Energiewall V (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Käfig V (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahrer Käfig (F E) (D:1min/St, R:30m)

Licht erschaffen (Light's Creations) [RCV]

- 1) Tanzende Lichter (F) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Hypnose (F) (D:V, R:1m)
- 3) Feuerwerk (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 4) Farbspray (E) (D:-, R:15m)
- 5) Regenbogen (E) (D:1min/St, R:1)
- 6) Blendball (15m) (F) (D:-, R:15m)
- 7) Hologramm I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Reflektierte Ebenbilder (F) (D:C, R:6m)
- 10) Blendball (30m) (F) (D:-, R:30m)
- 11) Wartendes Hologramm (F) (D:V, R:30m)
- 13) Reflektionen I (F D) (D:C, R:B)
- 14) Lichtlosigkeit (F) (D:C, R:1)
- 15) Blendball (100m) (F) (D:-, R:100m)
- 16) Programmiertes wartendes Hologramm (F) (D:V, R:30m)
- 17) Reflektionen II (F D) (D:C, R:B)
- 18) Blendball (150m) (F) (D:-, R:150m)
- 20) Selbst Projizieren (F) (D:C, R:100m)
- 25) Wahre Reflektionen (F D) (D:C, R:B)
- 30) Lichtwall (F) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Lichtsphäre (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Lichtkonus (F) (D:-, R:30m)

Magie meistern (Power Mastery) [SUC]

- 1) Magie entdecken (I) (D:-, R:S)
- 2) Quelle bestimmen (I) (D:-, R:S)
- 3) Teilen / Verbinden (P) (D:V, R:V)
- 4) Überladungsschutz (F) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Wartender Speicher (U) (D:10min/St, R:S)
- 7) Energie umwandeln (F) (D:V, R:S)
- 9) Zauber umwandeln (F) (D:V, R:S)
- 10) Energie leihen (F) (D:P, R:S)
- 11) Energie abziehen (F) (D:P, R:3m/St)
- 12) Zauber brechen (F) (D:1KR/St, R:30cm/St)
- 13) Energiesauger (F) (D:bis Benetzung, R:B)
- 14) Energiepool (F) (D:V, R:S)
- 15) Aufladen (F) (D:P, R:B)
- 17) Energiesparer (F) (D:1h/St, R:S)
- 18) Speichern (F) (D:1h/St, R:B)
- 19) Vervielfacher (F) (D:1h/St, R:S)
- 20) Energie sichern (U) (D:1h/St, R:S)
- 50) Zauberbrechendes Feld (F) (D:1KR/St, R:3m/St)

Magische Verteidigung (Magic Defense) [SUC]

- 1) Magie entdecken (I) (D:-, R:1)
- 2) Magie identifizieren (I) (D:-, R:1)
- 3) Magie einordnen (I) (D:-, R:1)
- 4) Zauber einordnen (I) (D:-, R:1)
- 4) Prosaische Magie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 5) Magischer Alarm (S *) (D:10min/St, R:S)
- 5) Alte Magie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 5) Schutz vor Prosaischer Magie (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Grundmagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 6) Schutz vor Alter Magie (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Schutz vor Grundmagie (F) (D:1min/Stufe, R:S)
- 7) Elementenmagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 8) Schutz vor Elementenmagie (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Göttermagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 8) Schutz vor Göttermagie (F) (D:1min/St, R:S)
- 9) Mentalmagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 10) Primäre Grundmagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 10) Schutz vor Mentalmagie (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Prosaische Magie Schild (F) (D:1KR/St, R:S)
- 11) Alte Magie Schild (F) (D:1KR/St, R:S)
- 12) Elementenschild (F) (D:1min/St, R:S)
- 13) Herkunftsort bestimmen (I) (D:-, R:S)
- 13) Grundmagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 14) Magie sichtbar machen (F) (D:1min/St, R:1)
- 14) Elementenmagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 15) Elementenrüstung (F) (D:1min/St, R:S)
- 15) Göttermagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 16) Mentalmagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 17) Primäre Grundmagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 17) Schutz vor Primärer Grundmagie (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Zauberrimmunität (F) (D:1h/St, R:S)
- 19) Absorption (F) (D:1KR/St, R:1)
- 20) Zauber parieren (F) (D:-, R:3m/St)
- 25) Magie reflektieren (F) (D:V, R:S)
- 30) Veränderung (F) (D:1KR/St, R:S)
- 50) Wartende Verteidigung (F) (D:V, R:S)
- 60) Zauberbrechende Sphäre (F) (D:1KR/St, R:1)

Magnetische Wege (Magnetic Ways) [SUC]

- 1) Magnetismus entdecken (I) (D:-, R:B)
- 2) Pole lokalisieren (I) (D:-, R:B)
- 3) Kompaß (I) (D:-, R:S)
- 4) Elektromagnetismus entdecken (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 5) Polarität umkehren (F) (D:P, R:B)
- 6) Pole verändern (F) (D:P, R:3m/St)
- 7) Entmagnetisieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 8) Magnetisieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 10) Anziehen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 11) Abstoßen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 12) Magnetbolzen (F) (D:-, R:3m/St)
- 13) Mehrfachpole (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Anziehung verstärken (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Abstoßung verstärken (F) (D:1min/St, R:B)
- 16) Elektrizität erzeugen (F) (D:V, R:3m/St)
- 17) Magnetische Vibrationen (F) (D:V, R:3m/St)
- 18) Magnetische Energie (F) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Feld formen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 20) Magnetischer Druck (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 25) Magnetischer Sturm (F) (D:1KR/St, R:30m/St)
- 30) Magnetischer Behälter (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 50) Zerstäuben (F) (D:P, R:B)

Materie manipulieren (Matter Manipulation) [SUC]

- 1) Geformtes entdecken (I) (D:-, R:3m/St)
- 2) Protoplasma erschaffen I (F) (D:P, R:3m/St)
- 3) Gestalt speichern (P I) (D:P, R:S)
- 4) Gestalt formen I (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 5) Muster speichern (P I) (D:P, R:3m/St)
- 6) Kreatur formen I (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 7) Protoplasma erschaffen II (F) (D:P, R:3m/St)
- 8) Gestalt formen II (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 9) Besonderheiten speichern (P I) (D:P, R:S)
- 10) Kreatur formen II (F) (D:15min/St, R:3m/St)
- 11) Kreation auflösen (F) (D:-, R:3m/St)
- 12) Protoplasma erschaffen III (F) (D:P, R:3m/St)
- 13) Magische Kreatur formen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 14) Mehrfache Formation I (F) (D:15min/St, R:3m/St)
- 15) Gestalt formen III (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 16) Kontrolle I (F) (D:V, R:unbegrenzt)
- 17) Form / Gestalt verbessern (F) (D:V, R:3m/St)
- 18) Protoplasma erschaffen IV (F) (D:P, R:3m/St)
- 19) Form / Gestalt verändern (F) (D:V, R:3m/St)
- 20) Mehrfache Formation II (F) (D:20min/St, R:3m/St)
- 25) Kontrolle II (F) (D:V, R:unbegrenzt)
- 30) Mehrfache Formation I (F) (D:30min/St, R:3m/St)
- 50) Kontrolle III (F) (D:V, R:unbegrenzt)

noch nicht übersetzt (Plasma Mastery) [RCIII]

noch nicht übersetzt (Earthfocus) [RCV]

noch nicht übersetzt (Earthblood's Ways) [RCI]

noch nicht übersetzt (Nether Mastery) [RCIII]

noch nicht übersetzt (Node Functions) [RCV]

noch nicht übersetzt (Ethereal Mastery) [RCI]

noch nicht übersetzt (Node Mastery) [RCV]

noch nicht übersetzt (Planar Survival) [SUC]

noch nicht übersetzt (Ritual Mastery) [SUC]

Wege der Körperveränderung (Shapechanging Ways) [RCI]

- 1) Pflanzen studieren (I) (D:1minute, R:1)
- 2) Tiere studieren (I) (D:1minute, R:1)
- 3) Pflanzenfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Tierwissen (I) (D:10min/St, R:S)
- 5) Monster studieren (I) (D:1minute, R:1)
- 6) Tierfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 7) Größe verändern (F) (D:10min/St, R:S)
- 8) Monsterwissen (I) (D:10min/St, R:S)
- 9) Art verändern (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 11) Pflanzenwissen (I) (D:10min/St, R:S)
- 12) Leere Gedanken (P c) (D:C, R:S)
- 13) Empathie (I c) (D:C, R:30m)
- 14) Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 16) Spuren (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Wege der Tiere (F) (D:10min/St, R:S)
- 18) Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 19) Wahre Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 20) Echte Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Wahre Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 30) Körperveränderung (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Wahre Körperveränderung (F) (D:10min/St, R:S)

Wege des Geheimen (Devious Ways) [SUC]

- 1) Verkleiden (F) (D:10min/St, R:3m)
- 2) Schatten (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 3) Verzerrern (F *) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Verbergen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 5) Schleichen (F *) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Umnebelte Wahrnehmung (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 7) Stille (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 8) Beeinflussen (M) (D:-, R:3m/St)
- 9) Verfolgen (P *) (D:1h/St, R:30m/St)
- 10) Zauber vorgaukeln (F) (D:-, R:3m/St)
- 11) Überzeugen (M) (D:-, R:3m/St)
- 12) Vertrauen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:3m/St)
- 13) Spionieren (I) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Lügen (M *) (D:-, R:S)
- 15) Hochstapeln (U) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Ablenkung (F *) (D:1KR/St, R:3m Radius/St)
- 17) Wahrnehmung stören (M F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 18) Maskerade (F *) (D:-, R:-)
- 19) Zauber unterdrücken (F *) (D:-, R:-)
- 20) Zauber pervertieren (F *) (D:-, R:3m/St)
- 25) Zauber verstecken (F *) (D:-, R:-)
- 30) Zauber umwandeln (F *) (D:-, R:3m/St)
- 50) Zauberfinsternis (F) (D:1KR/St, R:S)

Primitive Stimme (Primitive Voice) [SUC]

- 1) Einstimmen (I M) (D:P, R:B)
- 2) Sympathie (I M) (D:C, R:B)
- 3) Sendung (I *) (D:C, R:150m)
- 4) Empathie (I M) (D:C, R:3m)
- 5) Dialog (I *) (D:C, R:150m)
- 6) Sendung (I *) (D:C, R:1)
- 7) Weite Einstimmung (I M) (D:P, R:3m/St)
- 8) Vision und Stimme (I *) (D:C, R:150m)
- 9) Dialog (I *) (D:C, R:1)
- 10) Erscheinung (I M E) (D:(C), R:150m)
- 11) Vision und Stimme (I *) (D:C, R:1)
- 12) Sendung (I *) (D:C, R:1)
- 13) Ferne Einstimmung (I M) (D:P, R:Besonders)
- 14) Dialog (I *) (D:C, R:1)
- 15) Vision und Stimme (I *) (D:C, R:1)
- 16) Portal des Geistes (I M F) (D:(C), R:1)
- 17) Sendung (I *) (D:C, R:15Km/St)
- 18) Erscheinung (I M E) (D:(C), R:1)
- 19) Dialog (I *) (D:C, R:15Km/St)
- 20) Großes Portal des Geistes (I M F) (D:(C), R:15Km/St)
- 25) Wahrer Dialog (I *) (D:(C), R:unbegrenzt)
- 30) Große Erscheinung (I M E) (D:(C), R:15Km/St)
- 50) Wahres Portal des Geistes (I M F) (D:(C), R:unbegrenzt)

Wege des Besiegens (Subdual Ways) [RCV]

- 1) Benommenheit I (F) (D:1KR, R:30m)
- 2) Schlaf VI (M) (D:V, R:30m)
- 4) Benommenheit III (F) (D:3KR, R:30m)
- 5) Angst (M) (D:V, R:30m)
- 6) Benommenheitsbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Wort der Schmerzen (50%) (F *) (D:-, R:30m)
- 8) Benommenheitsklinge (E) (D:1KR/St, R:S)
- 9) Großer Schlaf (M) (D:V, R:30m)
- 10) Benommenheit VI (F) (D:6KR, R:30m)
- 11) Benommenheitsball (E) (D:-, R:30m)
- 12) Wort der Schmerzen (70%) (F *) (D:-, R:30m)
- 13) Größere Benommenheitsklinge (E) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Benommenheitsbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 15) Benommenheitsball (E) (D:-, R:30m)
- 16) Wort des Schlafs (F *) (D:-, R:30m)
- 18) Wort der Schmerzen (90%) (F *) (D:-, R:30m)
- 19) Benommenheitsball (E) (D:-, R:30m)
- 20) Benommenheitsbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 25) Bewußtlosigkeit (F) (D:V, R:30m)
- 30) Großes Wort (F *) (D:-, R:30m)
- 50) Meister des Besiegens (U F) (D:1KR/St, R:S)

Wege des Kopierens (Replicating Ways) [SUC]

- 1) Erinnern (P) (D:P, R:S)
- 2) Untersuchen (I) (D:-, R:B)
- 3) Herkunft bestimmen (I) (D:-, R:S)
- 4) Aktion kopieren (F) (D:V, R:3m/St)
- 5) Gefühle kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 6) Geschmack kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Geruch kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 8) Geräusch kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 9) Tastsinn kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 10) Zeitweilige Kopie (F) (D:1min/St, R:B)
- 11) Sicht kopieren (F) (D:P, R:S)
- 12) Umgesetzte Kopie (F) (D:P, R:S)
- 13) Gas kopieren (F) (D:P, R:B)
- 14) Flüssigkeit kopieren (F) (D:P, R:B)
- 15) Festes kopieren (F) (D:P, R:B)
- 16) Anderes kopieren (F) (D:P, R:B)
- 17) Zauber kopieren (F) (D:V, R:Sicht)
- 18) Masse ändern (F *) (D:P, R:B)
- 19) Erinnerung zu Realität (F *) (D:P, R:B)
- 20) Lebendes kopieren (F) (D:P, R:B)
- 25) Kopie abändern (F *) (D:P, R:B)
- 30) Wahre Kopie (F) (D:1h/St, R:B)
- 50) Erinnerung kopieren (I) (D:1min/St, R:S)
- 60) Verzauberung kopieren (F) (D:1h/St, R:B)

Schwertrunen (Bladerunes) [RCI]

- 1) Vorbereiten (F I) (D:-, R:B)
- 2) Waffentrune I (F) (D:V, R:B)
- 3) Empathierune (F) (D:V, R:B)
- 5) Waffentrune II (F) (D:V, R:B)
- 6) Schnelligkeitsrune (F) (D:V, R:B)
- 7) Rune der Rückkehr I (F) (D:V, R:B)
- 8) Rune des kleineren Todes (F) (D:V, R:B)
- 9) Rune des Spaltens (F) (D:V, R:B)
- 10) Rune des weiten Flugs (F) (D:V, R:B)
- 11) Widerstandsrune (D) (D:V, R:B)
- 12) Rune der Rückkehr II (F) (D:V, R:B)
- 13) Waffentrune III (F) (D:V, R:B)
- 14) Runen einbrennen (F) (D:V, R:B)
- 15) Rune der Erneuerung (F) (D:-, R:B)
- 16) Rune der Verteidigung (F) (D:V, R:B)
- 17) Spruchrune (F) (D:V, R:B)
- 18) Waffentrune IV (F) (D:V, R:B)
- 19) Energierune (F) (D:V, R:B)
- 20) Rune der Gewalt (F) (D:V, R:B)
- 25) Schwertrunen untersuchen (I) (D:-, R:-)
- 30) Permanent (F) (D:P, R:B)
- 50) Schwarze Rune (F) (D:V, R:B)

Wege des Experimentierens (Experimentation Ways) [SUC]

- 1) Wiegen (F) (D:-, R:S)
- 2) Menge abschätzen (F) (D:-, R:B)
- 3) Untersuchung (F) (D:V, R:S)
- 4) Aufnehmen (F) (D:V, R:S)
- 5) Flamme (F) (D:1h/St, R:B)
- 6) Abspielen (F) (D:V, R:B)
- 7) Mixen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 8) Typ bestimmen (F) (D:-, R:B)
- 9) Schild (F) (D:1min/St, R:S)
- 9) Künstliche Umwelt (F) (D:1h/St, R:B)
- 10) Sterilisieren (F) (D:V, R:B)
- 10) Vergrößerung (F) (D:C, R:S)
- 11) Telekinese (F) (D:C, R:3m/St)
- 12) Einfrieren (F) (D:1h/St, R:B)
- 13) Abschätzen (F) (D:-, R:S)
- 14) Stasis (F) (D:1h/St, R:B)
- 15) Testen (F) (D:-, R:S)
- 16) Sphäre der Sicherheit (F *) (D:1min/St, R:S)
- 17) Trennen (F) (D:-, R:B)
- 18) Elementenschild (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Elementenbehälter (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Entsorgen (F) (D:-, R:3m/St)
- 25) Beobachtung (F) (D:C, R:3m/St)
- 25) Verknüpfung (F) (D:P, R:S)
- 30) Wall der Macht (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 50) Sphäre der Macht (F) (D:1KR/St, R:3m/St)

Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCII]

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

Wissen über Metall (Metal Lore) [RCII]

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

Zauber beherrschen (Spell Mastery) [RCV]

- 1) Sicheres Zeichen I (U) (D:1KR, R:S)
- 2) Zauber formen I (U) (D:1KR, R:S)
- 3) Fokus I (U) (D:1KR, R:S)
- 4) Zaubersicherheit I (U) (D:1KR, R:S)
- 5) Zauberschutz I (U) (D:1KR, R:S)
- 6) Sicheres Zeichen II (U) (D:1KR, R:S)
- 7) Zauber formen II (U) (D:1KR, R:S)
- 8) Fokus II (U) (D:1KR, R:S)
- 9) Zaubersicherheit II (U) (D:1KR, R:S)
- 10) Zauberschutz II (U) (D:1KR, R:S)
- 11) Sicheres Zeichen III (U) (D:1KR, R:S)
- 12) Zauber formen III (U) (D:1KR, R:S)
- 13) Fokus III (U) (D:1KR, R:S)
- 14) Zaubersicherheit III (U) (D:1KR, R:S)
- 15) Zauberschutz III (U) (D:1KR, R:S)
- 16) Sicheres Zeichen IV (U) (D:1KR, R:S)
- 17) Zauber formen IV (U) (D:1KR, R:S)
- 18) Fokus IV (U) (D:1KR, R:S)
- 19) Zaubersicherheit IV (U) (D:1KR, R:S)
- 20) Zauberschutz IV (U) (D:1KR, R:S)
- 25) Wahres Sicheres Zeichen (U) (D:1KR, R:S)
- 30) Wahres Zauber formen (U) (D:KR, R:S)
- 35) Wahrer Fokus (U) (D:1KR, R:S)
- 40) Wahre Zaubersicherheit (U) (D:1KR, R:S)
- 50) Wahrer Zauberschutz (U) (D:1KR, R:S)

Wissen über Stein (Stone Lore) [RCII]

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

Zauber formen (Spell Shaping) [RCV]

- 5) Bolzen biegen (U *) (D:1Angriff, R:S)
- 7) Ball formen (U *) (D:1Angriff, R:S)
- 9) Gelochter Ball (U *) (D:1Angriff, R:S)
- 12) Gegabelter Bolzen (U *) (D:1Angriff, R:S)
- 14) Zurückkehrender Bolzen (U *) (D:1Angriff, R:S)
- 15) Kreuzfeuer (U *) (D:1Angriff / 5 St, R:S)
- 16) Zauber umkehren (U *) (D:-, R:S)
- 17) Konischer Ball (U *) (D:1Angriff, R:S)
- 18) Kettenbolzen (U *) (D:1Angriff, R:S)
- 19) Bolzenstrom (U *) (D:1KR/5St, R:S)
- 20) Volley (F c *) (D:1KR/St (C), R:S)
- 25) Todesbolzen (U *) (D:1Angriff, R:S)
- 30) Todesball (U *) (D:1Angriff, R:S)
- 50) Zauberschüsse (U *) (D:1Angriff, R:S)

Zauber auslösen (Spell Triggers) [RCII]

- 2) Geruchsauslöser (U) (D:V, R:S)
- 3) Wartendes entdecken (P) (D:10min/St, R:S)
- 5) Tastauslöser (U) (D:C, R:S)
- 7) Zeitauslöser (U) (D:C, R:S)
- 9) Geräuschauslöser (U) (D:C, R:S)
- 12) Sichtauslöser (U) (D:C, R:S)
- 15) Spruchauslöser I (U) (D:V, R:S)
- 20) Spruchauslöser II (U) (D:V, R:S)
- 25) Spruchauslöser III (U) (D:V, R:S)
- 30) Großer Spruchauslöser (U) (D:V, R:S)
- 50) Wahrer Spruchauslöser (U) (D:V, R:S)

Zauber speichern (Spell Coordination) [RCI]

- 1) Spruch speichern (S) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:S)
- 5) Gespeicherten Spruch umgehen (U) (D:V, R:S)
- 6) Fremden Spruch speichern (U) (D:V, R:S)
- 7) Schnelle Antwort I (U) (D:1Kr/St, R:S)
- 8) Eventualität (U) (D:V, R:S)
- 10) Komplexer Zauber II (U) (D:V, R:S)
- 11) Zusätzlichen Spruch speichern (U) (D:V, R:S)
- 12) Schnelle Antwort II (U) (D:1Kr/St, R:S)
- 13) Geborgte Energie (D:P, R:S)
- 14) Komplexer Zauber III (U) (D:V, R:S)
- 15) Mehrfacher Zauber (U) (D:1KR/St, R:S)
- 16) Komplexer Zauber mehrerer (U) (D:V, R:S)
- 17) Schnelle Antwort III (U) (D:1Kr/St, R:S)
- 18) Komplexer Zauber IV (U) (D:V, R:S)
- 19) Gespeicherten Spruch umgehen II (U) (D:V, R:S)
- 20) Komplexen Zauber speichern (U) (D:V, R:S)
- 25) Komplexe Eventualität (U) (D:V, R:S)
- 30) Wahrer mehrfacher Zauber (U) (D:1KR/St, R:S)
- 50) Komplexer Zauber V (U) (D:V, R:S)