

1	Anrufung des Patrons (inkl. Pakt)	1	Böses entdecken
2	Ausbessern	2	Dunkelheit/Helligkeit
3	Bauchreden	3	Göttermahl
4	Brennende Hände	4	Heilige Zuflucht
5	Ekims mystische Maske	5	Kälte/Hitze widerstehen
6	Energie formen	6	Lähmung
7	Erstickende Wolke	7	Machtwort
8	Federfall	8	Magie entdecken
9	Kalte Hand	9	Schutz vor Bösem
10	Magie entdecken (Klerikerzauber -2)	10	Segnung
11	Magie lesen/verschleiern	11	Zweites Gesicht
12	Magischer Schild	12	Tiere beschwören (Magierzauber -2)
13	Magisches Geschoss		
14	Pakt mit einem Patron (inkl. Anrufung)		
15	Person bezaubern		
16	Portal versperren		
17	Runenalphabet der Sterblichen		
18	Schlaf		
19	Seilmagie		
20	Spinnenklettern		
21	Sprachen verstehen		
22	Sprühende Farben		
23	Tiere beschwören		
24	Vergrößern/Schrumpfen		
25	Vertrauten finden		
26	Zaubertrick		
27	Patronzauber (nur falls Patron)		