

Rasse	
Tanzende Lichter (0) RW 20 sq + 2 sq/Stufe, Dauer 1 min 4 Lichter in 2 sq Radius, 20 sq Bewegung Feenfeuer (1): 80 sq + 8 sq/Stufe, 1 sq rad, Dauer 1 min/Stufe, -20 Heimlichkeit, keine Deckung durch Dunkelheit, vs Verschwimmen, Versetzen, Unsichtbarkeit etc. Dunkelheit (2): 4 sq rad Dunkelheit +1, Dauer 1 min/Stufe, ->20%->50% auf Gegenstand	Magie entdecken (0): erste Runde: Anwesenheit, zweite Runde: Anzahl, Stärke stärkste Aura, dritte Runde: Stärke und Position jede Aura, Wissen Arkanes Proben Federfall (1): RW 5 sq + 1 sq / 2 Stufen Langsam fallen (12 sq/Runde) Levitieren (2): RW 5 sq + 1 sq / 2 Stufen, Dauer 1 min/Stufe, 100 lbs/Stufe, 4 sq / Runde via Bew.aktion runter/rauf, -1 Attacke per Attacke
Stufe 0	
Zaubertrick: 2 sq, 1 Pfund heben, 1 ft ³ reinigen, färben, 1 Pfund Geschmack ändern, wärmen, kühlen, krude Objekte erschaffen Nachricht: 20 sq + 2 sq/Stufe, 1 Person/Stufe, 10 min/Stufe, flüstern auf Distanz, DC 25 Wahrnehmung hören, Sichtlinie Geräusch: 5 sq + 1 sq/ 2 Stufen, 1 Runde/Stufe, Lautstärke 4 Menschen/Stufe, jedes Geräusch möglich, Willen zum Durchschauen	Magie lesen: 10 min Wirkungsdauer, Rollen brauchbar machen Reparieren: RW 2 sq, 1 lb/Stufe, 1d4 Objektschaden geheilt, falls halbe LP nicht mehr zerbrochen, magische Gegenstände heilen mit CL = CL Entdecken: RW 6 sq, (2 sq) ³ Ziel, -5 Wahrnehmungsprobe auf finden (Schätze, Geheimgänge, Fallen)
Stufe 1	
Verkleiden: 10 min/Stufe, humanoid, +10 Verkleiden, Willen zum Durchschauen wenn Interaktion Stummes Bild: 80 sq + 8 sq/Stufe, (4+Stufe) (2 sq) ² Inhalt, Dauer Konzentration, Willen zum Durchschauen bei Interaktion Schmieren: 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 1 Objekt oder (2 sq) ² , 1 min/Stufe, Reflex oder fallen, mit halber Geschwindigkeit nach DC 10 Akrobatik, bei Versagen Reflexwurf, wenn Akrobatik um 5 versagt direkt fallen, wenn auf Gegenstand Reflex von Träger oder fallen lassen, jede Runde Wurf zum Aufheben, wenn auf Rüstung +10 Entwinden und vs Ringkampf	Grausiges Gelächter: 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 1 Runde/Stufe Willen negiert, Ziel fällt auf Boden, keine Aktionen aber nicht hilflos, jede Runde Rettungswurf