

# Druiden (Druid)

## Grundlisten

### Anreicherung (Enrichment) [RCIV]

- 1) Fruchtbarkeit feststellen (D:?, R:?)
- 2) Boden düngen (D:?, R:?)
- 3) Kultivieren (D:?, R:?)
- 4) Säen (D:?, R:?)
- 5) Befruchtung (D:?, R:?)
- 6) Wahres düngen (D:?, R:?)
- 7) Wahre Kultivierung (D:?, R:?)
- 8) Wahres Säen (D:?, R:?)
- 9) Tierfruchtbarkeit (D:?, R:?)
- 10) Krankheit widerstehen (D:?, R:?)
- 11) Wahre Befruchtung (D:?, R:?)
- 12) Pflanzenkrankheit heilen (D:?, R:?)
- 13) Tierkrankheit heilen (D:?, R:?)
- 14) Insektenplage stoppen (D:?, R:?)
- 15) Wahre Tierfruchtbarkeit (D:?, R:?)
- 20) Pflanzen wiederherstellen (D:?, R:?)
- 25) Tiere heilen (D:?, R:?)
- 30) Ernten (D:?, R:?)
- 50) Anreicherung meistern (D:?, R:?)

### Druidenstab (Druidstaff) [RCI]

- 1) Minderer Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 2) Organische Waffen I (F) (D:1h, R:S)
- 3) Holz verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 4) Kleinerer Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 5) Hammerstab (F) (D:1KR/St, R:B)
- 6) Organische Waffen II (F) (D:1h, R:S)
- 7) Druidensymbol (U) (D:V, R:B)
- 8) Größerer Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 9) Stab rufen (F) (D:-, R:15m/St)
- 10) Tierstab (F c) (D:1min/St (c), R:B)
- 11) Brücke (F) (D:1min/St, R:B)
- 12) Kleineres heiliges Symbol (D c) (D:C, R:B)
- 13) Organische Waffen III (F) (D:1h, R:S)
- 14) Silberner Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 15) Vogelstab (F c) (D:1min/St (c), R:B)
- 16) Größeres heiliges Symbol (F c) (D:C, R:B)
- 17) Donnerstab (F) (D:1KR/St, R:B)
- 18) Großer Hammerstab (F) (D:1KR/St, R:B)
- 19) Bieststab (F c) (D:1min/St (c), R:B)
- 20) Goldener Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 25) Organische Waffen IV (F) (D:1h, R:S)
- 30) Großer Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 50) Wahrer Druidenstab (F) (D:P, R:B)

### Natur beschwören (Nature Summons) [RCV]

- 1) Nahrung beschwören (F) (D:-, R:1)
- 2) Wärme beschwören (F) (D:6-8 h, R:1)
- 3) Führer beschwören (F) (D:V, R:1)
- 4) Wächter beschwören (F) (D:6-8 h, R:1)
- 5) Transportmittel beschwören (F) (D:V, R:1)
- 6) Jäger beschwören (F) (D:1 Tötung, R:1)
- 7) Sinne beschwören (F) (D:6-8 h, R:1)
- 8) Gruppe beschwören (F) (D:6-8 h, R:1)
- 9) Große Beschwörung (F) (D:V, R:1)
- 10) Nebel beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 11) Regen beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 12) Schnee beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 13) Sturm beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 14) Hagel beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 15) Blitz beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 16) Pflanzen beschwören I (F) (D:V, R:3m)
- 17) Pflanzen beschwören II (F) (D:V, R:3m)
- 18) Pflanzen beschwören III (F) (D:V, R:3m)
- 19) Gelände beschwören (F) (D:P, R:3m)
- 20) Tornado beschwören (F) (D:V, R:30m)
- 25) Hurrikan beschwören (F) (D:V, R:V)
- 30) Armee beschwören (F) (D:1h/St, R:V)
- 50) Natur meistern (F) (D:1min/St, R:S)

### Bäume meistern (Tree Mastery) [RCI]

- 1) Schnelles Wachstum (x10) (F) (D:1 Tag, R:B)
- 2) Pflanzen heilen (H) (D:P, R:B)
- 3) Pflanzensprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 4) Schnelles Wachstum (x100) (F) (D:1 Tag, R:B)
- 5) Pflanzenwachstum (x2) (F) (D:P, R:B)
- 6) Pflanzenhaut (D \*) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Pfadkontrolle (F) (D:10min/St, R:S)
- 8) Pflanzenwachstum (x3) (F) (D:P, R:B)
- 9) Schnelles Wachstum (x10) (F) (D:1 Tag, R:B)
- 10) Bäume heilen (H) (D:P, R:B)
- 11) Pflanzenwachstum (x5) (F) (D:P, R:B)
- 11) Hölzerne Messer (F) (D:10+1min/St, R:15m)
- 12) Bäume beleben (F c) (D:C, R:3m/St)
- 13) Dornenwall (F) (D:10min/St, R:30m)
- 14) Fühlenden Baum finden (P) (D:1min/St, R:3m/St)
- 15) Ärger mit Unkraut (F) (D:1h/St, R:30m)
- 16) Feuerlöschen (F) (D:-, R:30m)
- 17) Schlingpflanzen erzeugen (F) (D:1h/St, R:B)
- 18) Pflanzenwachstum (x10) (F) (D:P, R:B)
- 19) Fühlende Bäume suchen (F) (D:-, R:S)
- 20) Baumtür (F) (D:-, R:S)
- 25) Fühlenden Baum heilen (H) (D:P, R:B)
- 30) Wahres schnelles Wachstum (F) (D:1 Tag, R:B)
- 50) Schlingpflanzen erwecken (F) (D:10min/St, R:S)

### Formen der Natur (Nature's Forms) [RCI]

- 1) Chamäleon (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Elementen widerstehen (D) (D:1min/St, R:S)
- 3) Pflanzenfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Stille Bewegungen (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unter Wasser atmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Tierfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 7) Mit Umgebung verschmelzen (F c) (D:C, R:S)
- 8) Formen studieren (I) (D:1min, R:B)
- 9) Schatten (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 11) Schutz vor Elementen (D) (D:1min/St, R:S)
- 12) Leere Gedanken (P c) (D:C, R:S)
- 13) Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Tiergedanken (F c) (D:C, R:S)
- 16) Wege der Tiere (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Wahre Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 18) Echte Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 19) Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 20) Wahre Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Echte Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 30) Wahre Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Gestaltwandler (F) (D:10min/St, R:S)

### Steine meistern (Stone Mastery) [RCI]

- 1) Steinwurf (klein) (F) (D:-, R:30m)
- 2) Steine heilen (F) (D:P, R:30m)
- 3) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:B)
- 4) Steinwurf (mittel) (F) (D:-, R:30m)
- 5) Magischer Stein (F) (D:10min/St, R:B)
- 6) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Steinwurf (groß) (F) (D:-, R:30m)
- 9) Magischer Stein (F) (D:1h/St, R:B)
- 10) Korridor (F) (D:P, R:1)
- 11) Wahrer Steinwall (F) (D:P, R:3m)
- 12) Felsen beleben (E c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 13) Spitze Steine (F) (D:10min/St, R:30m)
- 14) Steine verschmelzen (E) (D:P, R:B)
- 15) Steine formen (F c) (D:C, R:B)
- 16) Gebogener Steinwall (F) (D:P, R:3)
- 17) Versteinern (E) (D:1 Tag/10% Fehlwurf, R:15m)
- 18) Großes Steine heilen (F) (D:P, R:3m/St)
- 19) Erdelement (E c) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 20) Mit der Erde fühlen (F c) (D:C, R:300m/St)
- 25) Großes Erdelement (I c) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 30) Wahre Versteinern (F) (D:V, R:15m)
- 50) Erdbeben (F) (D:V, R:B)

### Druidenfriede (Druid's Peace) [RCI]

- 1) Besänftigen I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Frage (M) (D:-, R:3m)
- 3) Besänftigen II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Art halten (M c) (D:C, R:30 m)
- 5) Besänftigen III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Freundschaft (M) (D:1h/St, R:30m)
- 7) Besänftigen V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Großes Tiere besänftigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Wahres Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 10) Besänftigen X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Überzeugung (M) (D:1Tag/St, R:30cm/St)
- 14) Ruf der Besänftigung (M) (D:1min/St, R:15m R)
- 15) Großes Tiere besänftigen (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Großes Besänftigen (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 18) Große Überzeugung (M) (D:1Tag/St, R:15m)
- 19) Langes Besänftigen (M) (D:1Tag/St, R:100m)
- 20) Viele Besänftigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Wahres Besänftigen (M) (D:P, R:30m)
- 30) Erde besänftigen (F) (D:1min/St, R:3m R /St)
- 50) Kampf besänftigen (M) (D:1hg/St, R:15m R /St)

### Insekten meistern (Insect Mastery) [RCV]

- 1) Insekten vertreiben (F) (D:1h/St, R:B)
- 2) Insekten beschwören I (F) (D:1h/St, R:15m)
- 3) Folgen (F) (D:1h/St, R:S)
- 4) Insekten beschwören II (F) (D:1h/St, R:15m)
- 5) Gift widerstehen (F) (D:-, R:S)
- 6) Insekten beschwören III (F) (D:1h/St, R:15m)
- 7) Wahres Insekten vertreiben (F) (D:10h/St, R:3m/St)
- 8) Insekten beschwören IV (F) (D:1h/St, R:15m)
- 9) Insekten kontrollieren (F) (D:1h/St, R:15m)
- 10) Insektenwall (F) (D:C, R:15m)
- 11) Insekten wachsen lassen I (F) (D:1h/St, R:15m)
- 12) Kleinere Insektenplage (F) (D:V, R:V)
- 13) Insektenform I (F) (D:1h/St, R:S)
- 14) Insekten wachsen lassen II (F) (D:1h/St, R:15m)
- 15) Wahres Insekten kontrollieren (F) (D:10h/St, R:15m)
- 16) Insektenform II (F) (D:1h/St, R:S)
- 17) Insekten wachsen lassen III (F) (D:1h/St, R:15m)
- 18) Insektenform III (F) (D:1h/St, R:S)
- 19) Größere Insektenplage (F) (D:V, R:V)
- 20) Insektenform IV (F) (D:1h/St, R:S)
- 25) Transformation (F) (D:P, R:B)
- 30) Schwarzer Schwarm (F) (D:1h/St, R:V)
- 40) Wahre Transformation (F) (D:P, R:B)
- 50) Insekten meistern (F) (D:1KR/St, R:S)

### Tiere meistern (Animal Mastery) [RCI]

- 1) Tierschlaf I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Kleine Tiere heilen (H) (D:P, R:B)
- 3) Tiersprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 4) Tierschlaf III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Tiere meistern I (M c) (D:C, R:30m)
- 6) Tiere finden (I) (D:-, R:1)
- 7) Freundschaft (M c) (D:C, R:S)
- 8) Mittlere Tiere heilen (H) (D:P, R:B)
- 9) Gedanken der Tiere (I c) (D:C, R:30m)
- 9) Der Ruf der Wildnis (M) (D:P, R:30m)
- 10) Tiere beschwören I (F M c) (D:1min/St (c), R:1)
- 11) Tiere meistern III (M c) (D:C, R:30m)
- 12) Tiere wiederbeleben (H) (D:P, R:3m)
- 13) Tiere beschwören III (F M c) (D:1min/St (c), R:1)
- 14) Tiere rufen (M) (D:-, R:1)
- 15) Tiere meistern V (M c) (D:C, R:30m)
- 16) Große Tiere heilen (H) (D:P, R:B)
- 17) Tiere beschwören V (F M c) (D:1min/St (c), R:1)
- 18) Tiere wiederbeleben (H) (D:P, R:3m)
- 19) Größere Tiere heilen (H) (D:P, R:B)
- 20) Tiere beschwören X (F M c) (D:1min/St (c), R:1)
- 25) Wahres Tiere heilen (H) (D:P, R:3m)
- 30) Wahres Tiere wiederbeleben (H) (D:P, R:3m)
- 50) Wahres Tiere beschwören (F M c) (D:1min/St (c), R:1)

## Wege der Tiere (Beast's Ways) [RCV]

- 1) Katzenpfoten (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Chamäleonhaut (F) (D:1min/St, R:S)
- 3) Wolfssinne (I) (D:1min/St, R:S)
- 4) Rennen wie ein Reh II (F) (D:10min/St, R:S)
- 5) Fledermaussinne (I) (D:1min/St, R:S)
- 6) Otterlunge (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Adlerschwinge (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Falkensinne (I) (D:1min/St, R:S)
- 9) Tigerhaut (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Eberstärke (F) (D:1KR/St, R:S)
- 11) Tigerpranke (F) (D:1KR/St, R:S)
- 12) Insektensinne (I) (D:1min/St, R:S)
- 13) Rennen wie ein Reh III (F) (D:10min/St, R:S)
- 14) Bärenhaut (F) (D:1min/St, R:S)
- 15) Umarmung des Bären (F) (D:1KR/St, R:S)
- 16) Falkenschwinge (F) (D:1min/St, R:S)
- 17) Vipernbiß (F) (D:1KR/St, R:S)
- 18) Wyvernhaut (F) (D:1min/St, R:S)
- 19) Rennen wie ein Reh IV (F) (D:10min/St, R:S)
- 20) Ochsenstärke (F) (D:1KR/St, R:S)
- 25) Drachenschwinge (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahres rennen wie ein Reh (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Drachenhaut (F) (D:1min/St, R:S)

## Besänftigen (Calm Spirits) [SL]

- 2) Besänftigen I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Besänftigen II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 6) Besänftigen III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Besänftigen IV (M) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Besänftigen V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Große Tierberuhigung (30m) (M) (D:2min/St, R:30m r)
- 11) Wahres Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 12) Besänftigen X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Ruf der Besänftigung (M \*) (D:1min/St, R:15m r)
- 18) Große Tierberuhigung (3m/St) (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Großes Besänftigen (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Langes Besänftigen (M) (D:1Tag/St, R:100m)
- 30) Viele Besänftigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Besänftigen (M) (D:P, R:30m)

## Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL]

- 1) Wissen über Knochen (H) (D:-, R:B)
- 3) Kleinere Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 4) Knorpel behandeln (H) (D:P, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? \*) (D:1Tag/St, R:B)
- 6) Große Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 8) Schädelbruch behandeln (H) (D:P, R:B)
- 10) Gelenke behandeln (H) (D:P, R:B)
- 11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 12) Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 13) Wahres Knorpel behandeln (H) (D:P, R:B)
- 14) Wahres große Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 15) Wahres Schädelbruch behandeln (H) (D:P, R:B)
- 16) Wahres Gelenke behandeln (H) (D:P, R:B)
- 17) Splitterbruch behandeln (H) (D:P, R:B)
- 18) Großes kleinere Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 20) Großes Knorpel behandeln (H) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 30) Großes große Brüche behandeln (H) (D:P, R:30m)
- 50) Großes Splitterbrüche heilen (H) (D:P, R:30m)

## Wege des Überlebens (Survival Ways) [SUC]

- 1) Treiben (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 2) Sinken (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 2) Gewicht verteilen (F) (D:10min/St, R:B)
- 3) Test (I) (D:-, R:S)
- 3) Reflektieren (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 4) Temperatur kontrollieren (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 5) Kondensation (F) (D:-, R:V)
- 6) Klettern (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Navigation (F) (D:10min/St, R:S)
- 8) Vertreiben (F) (D:10min/St, R:S)
- 9) Dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- 10) Sicht schützen (F) (D:10min/St, R:B)
- 11) Sicht verbessern (F) (D:1min/St, R:B)
- 12) Auf Wasser gehen (F) (D:1min/St, R:B)
- 13) Trocken (F) (D:10min/St, R:B)
- 14) Wasser atmen (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Vortreiben (F) (D:10min/St, R:S)
- 16) Eis schneiden (F) (D:P, R:B)
- 17) Schmelzen (F) (D:V, R:B)
- 18) Schutz vor Schutzlosigkeit (F) (D:10min/St, R:B)
- 19) Bewegungen verbessern (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Richtung / Entfernung (I) (D:-, R:S)
- 25) Werkzeuge des Überlebens (F) (D:P, R:B)
- 30) Druck widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Zauber verbessern (F) (D:1KR/St, R:S)

## geschlossene Listen

### Erschaffungen (Creations) [SL]

- 1) Nahrung konservieren (F) (D:1 Woche, R:B)
- 2) Selbsterhaltung (F) (D:1Tag, R:S)
- 2) Nahrungsreinigung (F) (D:P, R:B)
- 3) Wasser produzieren I (F) (D:P, R:3m)
- 3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- 4) Essen produzieren I (F) (D:P, R:3m)
- 5) Feuer machen (F) (D:P, R:30cm)
- 5) Reparatur (F) (D:P, R:B)
- 6) Nahrung erschaffen I (F) (D:P, R:3m)
- 7) Wasser produzieren III (F) (D:P, R:3m)
- 8) Essen produzieren III (F) (D:P, R:3m)
- 9) Kräuter verbessern (F) (D:P, R:B)
- 10) Wasser produzieren V (F) (D:P, R:3m)
- 11) Essen produzieren V (F) (D:P, R:3m)
- 12) Nahrung erschaffen III (F) (D:P, R:3m)
- 13) Kräuter meistern (F) (D:P, R:B)
- 15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 16) Große Wasserproduktion (F) (D:P, R:3m)
- 17) Wahre Nahrungsproduktion (F) (D:P, R:3m)
- 18) Bankett (F) (D:3h, R:15m)
- 20) Kleineres Tiere erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 25) Wahres Nahrung erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 30) Großes Pflanzen erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 50) Großes Tiere erschaffen (F) (D:P, R:3m)
- 60) Wahre Erschaffung (F) (D:P, R:B)
- 75) Wahre Massenerschaffung (F) (D:P, R:B)
- 90) Landschaftserschaffung (F) (D:P, R:30m)

### Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL]

- 1) Wissen über Muskeln (H) (D:-, R:B)
- 2) Wissen über Sehnen (H) (D:-, R:B)
- 3) Zerrung behandeln (H) (D:P, R:B)
- 4) Muskeln behandeln I (H) (D:P, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? \*) (D:1Tag/St, R:B)
- 6) Sehnen behandeln I (H) (D:P, R:B)
- 9) Muskeln behandeln III (H) (D:P, R:B)
- 10) Sehnen behandeln III (H) (D:P, R:B)
- 12) Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 13) Wahres Muskeln behandeln (H c) (D:P, R:B)
- 15) Wahres Sehnen behandeln (H c) (D:P, R:B)
- 17) Großes Muskeln behandeln (H) (D:P, R:B)
- 19) Großes Sehnen behandeln (H) (D:P, R:B)
- 20) Muskel regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 30) Sehne regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 50) Großes wahres Behandeln (H) (D:P, R:30m)

## Wetter meistern (Weather Mastery) [RCV]

- 1) Niederschlag vorhersagen (I) (D:-, R:S)
- 2) Nebel rufen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Wetter vorhersagen (I) (D:-, R:S)
- 4) Bewölkung (F) (D:1h/St, R:3m)
- 5) Brise rufen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Nebel auflösen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 7) Abflauen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Temperatur kontrollieren (F) (D:1h/St, R:3m)
- 9) Wetter vorhersagen II (I) (D:-, R:S)
- 10) Blitz rufen (F E) (D:-, R:30m)
- 11) Niederschlag rufen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Strömung gebieten (E) (D:1h/St (C), R:30m/St)
- 13) Wind kontrollieren (F) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Niederschlag stoppen (F c) (D:1min/St(C), R:3m)
- 15) Blitz rufen II (F E) (D:-, R:30m)
- 16) Himmel aufklären (F) (D:10min/St, R:3m)
- 17) Wetter vorhersagen III (I) (D:-, R:S)
- 18) Windrichtung ändern (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Blitz rufen III (F E) (D:-, R:30m)
- 22) Meeresreise (E) (D:variabel, R:B)
- 25) Sturm rufen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Sturm besänftigen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 50) Wetter meistern (F) (D:1min/St, R:S)

## Geburtshilfe (Midwifery) [RCI]

- 1) Normale Geburt (I) (D:V, R:B)
- 2) Kleine Heilung (H) (D:P, R:B)
- 3) Örtliche Betäubung (H) (D:1h/St, R:B)
- 4) Beruhigen (M) (D:10min/St, R:B)
- 5) Heilung III (H) (D:P, R:B)
- 6) Wehen kontrollieren (H c) (D:1Tag/St (C), R:B)
- 7) Milchproduktion (H) (D:1Tag/St, R:B)
- 8) Diagnose (I) (D:-, R:B)
- 9) Heilung IV (H) (D:P, R:B)
- 10) Operation (H) (D:P, R:B)
- 11) Allgemeine Betäubung (H) (D:1h/St, R:B)
- 12) Empfängniskontrolle (H) (D:1Tag/St, R:B)
- 13) Fötusvision (I) (D:-, R:30cm)
- 14) Fötusrotation (F) (D:V, R:30cm)
- 15) Beatmung (E c) (D:C, R:30cm)
- 16) Kanal öffnen (F) (D:V, R:30cm)
- 17) Emotionen (H) (D:24h, R:B)
- 18) Empfängnis (H) (D:24h, R:B)
- 20) Geschlechtskontrolle (F) (D:24h, R:B)
- 25) Lebende Gebärmutter (H) (D:V, R:B)
- 30) Reproduktionsregeneration (H) (D:P, R:B)
- 50) Genetische Kontrolle (H) (D:P, R:30cm)

## Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL]

- 1) Wissen über die Nerven (H) (D:-, R:B)
- 4) Kleinere Nervenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? \*) (D:1Tag/St, R:B)
- 10) Lähmung aufheben (H) (D:1min/St, R:B)
- 12) Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 14) Wahre Nervenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 15) Kleinere Gehirnbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 18) Lähmungen heilen (H) (D:P, R:B)
- 20) Große Nervenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 30) Nerven regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 50) Gehirn regenerieren (H) (D:P, R:B)

## Gesetz der Organe (Organ Law) [SL]

- 1) Wissen über Organe (H) (D:-, R:B)
- 3) Nasenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 5) Kleinere Ohrenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 6) Kleinere Augenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 9) Große Ohrenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 11) Große Augenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 14) Herzbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 15) Lungenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 16) Organbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 17) Nasenregeneration (H) (D:P, R:B)
- 18) Organtransplantation (H) (D:P, R:B)
- 20) Augen & Ohren Regeneration (H) (D:P, R:B)
- 25) Wahre Organbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 30) Herzregeneration (H) (D:P, R:B)
- 50) Organregeneration (H) (D:P, R:B)

## Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC]

- 1) Verschmelzung identifizieren (I \*) (D:-, R:S)
- 2) Kette identifizieren (I) (D:-, R:S)
- 3) Verschmelzen (I) (D:V, R:V)
- 4) Isolieren (I) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Verschmelzen II (I) (D:V, R:V)
- 6) Verketteten (F) (D:V, R:V)
- 7) Isolieren II (I) (D:1KR/St, R:S)
- 8) Kette schwächen (I \*) (D:1KR/St, R:S)
- 9) Verschmelzen III (I) (D:V, R:V)
- 10) Kette brechen (F) (D:1KR/St, R:S)
- 11) Verketteten II (F) (D:V, R:V)
- 12) Verschmelzen halten (F) (D:1 Tag, R:S)
- 13) Isolieren III (I) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Verschmelzen IV (I) (D:V, R:V)
- 15) Opferspruch (F \*) (D:-, R:V)
- 16) Kette halten (F) (D:1Tag, R:S)
- 17) Verketteten III (F) (D:V, R:V)
- 18) Kette brechen II (F) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Verschmelzen V (I) (D:V, R:V)
- 20) Geist verschmelzen (F \*) (D:V, R:V)
- 25) Verketteten IV (F) (D:V, R:V)
- 30) Magie teilen (F) (D:V, R:S)
- 50) Großes Verschmelzen (I) (D:V, R:V)

## Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL]

- 1) Symbole analysieren (I) (D:-, R:15m)
- 3) Symbol zerstören I (F) (D:P, R:3m)
- 5) Symbol I (F) (D:P, R:3m)
- 7) Symbol II (F) (D:P, R:3m)
- 8) Symbol zerstören II (F) (D:P, R:3m)
- 9) Symbol III (F) (D:P, R:3m)
- 10) Wahres Symbol analysieren (I) (D:-, R:15m)
- 11) Symbol V (F) (D:P, R:3m)
- 12) Symbol zerstören III (F) (D:P, R:3m)
- 13) Symbol VI (F) (D:P, R:3m)
- 15) Symbol VII (F) (D:P, R:3m)
- 16) Symbol zerstören V (F) (D:P, R:3m)
- 17) Symbol VIII (F) (D:P, R:3m)
- 18) Symbol zerstören X (F) (D:P, R:3m)
- 19) Symbol IX (F) (D:P, R:3m)
- 20) Symbol X (F) (D:P, R:3m)
- 25) Große Suche nach Magie (I) (D:P, R:-)
- 30) Großes Symbol (F) (D:P, R:3m)
- 40) Schutzzeichen (F) (D:P, R:B)
- 50) Wahres Symbol zerstören (F) (D:P, R:3m)
- 60) Wahres Symbol (F) (D:P, R:3m)

## Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL]

- 1) Blutfluss stoppen I (H) (D:-, R:B)
- 2) Blutfluss stoppen II (H) (D:-, R:B)
- 3) Blutung heilen I (H) (D:-, R:B)
- 4) Blutfluss stoppen III (H) (D:-, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? \*) (D:1Tag/St, R:B)
- 6) Schnitte heilen I (H) (D:P, R:B)
- 7) Blutung heilen III (H) (D:-, R:B)
- 8) Kleinere Adern behandeln (H) (D:P, R:B)
- 9) Schnitte heilen III (H) (D:P, R:B)
- 10) Größere Adern behandeln (H) (D:P, R:B)
- 12) Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 13) Wahres Blutfluss stoppen (H) (D:-, R:B)
- 14) Wahres Blutungen heilen (H) (D:-, R:B)
- 16) Blutpfropf auflösen (H) (D:P, R:B)
- 18) Wahres Schnitte heilen (H) (D:-, R:B)
- 20) Großes Blutfluss stoppen (H) (D:-, R:B)
- 25) Wahres Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 30) Großes Blutung heilen (H) (D:-, R:B)
- 50) Blut erneuern (H) (D:P, R:30m)
- 60) Gefäßsystem verjüngen (H) (D:P, R:B)

## Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC]

- 1) Omen (I) (D:V, R:S)
- 2) Prophezeiung (I) (D:10min/St, R:S)
- 3) Schicksalssinn (I) (D:-, R:S)
- 4) Schicksal lesen (I) (D:-, R:S)
- 5) Bestimmung (I) (D:-, R:S)
- 6) Unglück (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 7) Glück (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 8) Beenden (S \*) (D:-, R:S)
- 9) Vorahnung (I) (D:-, R:3m/St)
- 9) Glückes Geschick II (U) (D:V, R:S)
- 10) Schicksalslos (P) (D:1min/St, R:S)
- 11) Verfügung (I) (D:-, R:S)
- 12) Untergang (I) (D:-, R:3m/St)
- 13) Talisman (U) (D:10min/St, R:S)
- 14) Fluch (F) (D:V, R:3m/St)
- 15) Karma (U) (D:-, R:B)
- 16) Glück (F) (D:V, R:3m/St)
- 17) Schicksal (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Glückes Geschick I (U) (D:V, R:S)
- 20) Gefallen (U) (D:-, R:S)
- 22) Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 25) Segen (U) (D:1min/St, R:S)
- 30) Patzer (F) (D:V, R:3m/St)
- 32) Anklage (F) (D:besonders, R:unbegrenzt)
- 33) Dunkle Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 50) Erfolg (F) (D:V, R:3m/St)
- 52) Verwünschung des Untergangs (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)

## Wege finden (Locating Ways) [SL]

- 2) Raten (I) (D:-, R:S)
- 3) Wegfinden (30m) (P) (D:-, R:30m)
- 5) Lokalisieren (30m) (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 6) Wegfinden (100m) (P) (D:-, R:100m)
- 8) Lokalisieren (100m) (P c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 9) Wegfinden (150m) (P) (D:-, R:150m)
- 10) Lokalisieren (150m) (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 11) Pfad der Erinnerung (P) (D:1h/St, R:S)
- 12) Wegfinden (1500m) (P) (D:-, R:1500m)
- 15) Finden (30m) (P) (D:-, R:30m)
- 16) Lokalisieren (1500m) (P c) (D:1min/St (C), R:1500m)
- 17) Wegfinden (15Km) (P) (D:-, R:15Km)
- 18) Finden (100m) (P) (D:-, R:100m)
- 20) Großes Lokalisieren (P c) (D:1min/St (C), R:30Km)
- 25) Wahrer Pfad (P) (D:-, R:1500m/St)
- 30) Wahres Lokalisieren (P c) (D:1min/St (C), R:1.5Km/St)
- 50) Wahres Finden (P) (D:-, R:30m/St)

## Heiliger Krieg (Jihad) [SUC]

- 1) Kampf (F \*) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 2) Feine Ohren (P \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 3) Schutz (D \*) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 4) Schwimmen (F \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 5) Schnelligkeit (F \*) (D:1KR/5St, R:3m/St)
- 6) Schild (F \*) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 7) Verschwimmen (F \*) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 8) Schatten (F \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 9) Levitation (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 10) Nachtsicht (F \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 11) Schmerzlosigkeit (F \*) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 12) Wassersicht (F \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 13) Fliegen (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 14) Benommenheit lösen (F \*) (D:-, R:3m/St)
- 15) Geschwindigkeit (F \*) (D:1KR/10 St, R:3m/St)
- 16) Wasserrunge (F \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Stärke (F \*) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 18) 360 Grad Sicht (F \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Gaslunge (F \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Sehen bei Dunkelheit (F \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Herz (F \*) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 30) Gemeinsame Sinne (F \*) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 50) Rüstung (F \*) (D:1KR/St, R:3m/St)

## Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCIV]

- 1) Waffe verstärken I (F) (D:1min/St, R:B)
- 2) Waffe ändern (F) (D:1min/St, R:B)
- 3) Kombinieren (F \*) (D:V, R:B)
- 4) Waffe verstärken II (F) (D:1min/St, R:B)
- 5) Größeres Waffen ändern (F) (D:1min/St, R:B)
- 6) Rüstung ändern (F) (D:10 min/St, R:B)
- 7) Waffe verstärken III (F) (D:1min/St, R:B)
- 8) Wahres verstärken I (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 9) Waffe schwächen (F) (D:P, R:3m)
- 10) Waffe verstärken IV (F) (D:1min/St, R:B)
- 11) Wahres verstärken II (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 12) Elementenwaffe (E) (D:1min/St, R:B)
- 13) Waffe verstärken V (F) (D:1min/St, R:B)
- 14) Waffe brechen (F) (D:P, R:3m)
- 15) Wahres verstärken III (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 16) Waffe schleudern (F) (D:1Attacke, R:B)
- 17) Permanentes ändern (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 18) Waffenexplosion (F) (D:1 Attacke, R:B)
- 20) Wahre Elementenwaffe (E) (D:1min/St, R:B)
- 25) Wahres verstärken IV (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 30) Waffen verbinden (F) (D:1min/St, R:B)
- 50) Wahres verstärken V (F) (D:1Tag/St, R:B)

## Wissen (Lore) [SL]

- 1) Überlegung (I) (D:-, R:S)
- 2) Böses entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 3) Flüche entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 4) Haß entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Wissen des Lichts I (I) (D:-, R:3m)
- 6) Wissen über Gift (I) (D:-, R:3m)
- 8) Wissen über das Leben (I) (D:-, R:30m)
- 10) Geschichte der Flüche (I) (D:-, R:3m)
- 11) Dunkles Wissen I (I) (D:-, R:3m)
- 12) Wissen des Lichts II (I) (D:-, R:3m)
- 15) Haß analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 17) Wissen des Lichts III (I) (D:-, R:3m)
- 18) Dunkles Wissen II (I) (D:-, R:3m)
- 19) Weißes Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 20) Dunkles Wissen III (I) (D:-, R:3m)
- 25) Wahres Wissen über das Leben (I) (D:-, R:30m)
- 30) Schwarzes Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 50) Weißes Wissen meistern (I) (D:-, R:30m)
- 60) Wahres Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 75) Wissen meistern (I) (D:-, R:30m)

## Zeremonien (Ceremonies) [RCI]

- 1) Gebet (U) (D:C, R:S)
- 2) Heilige Robe (P) (D:P, R:B)
- 3) Heirat (P V r) (D:P, R:6m)
- 4) Begräbnis (P F r) (D:P, R:6m)
- 5) Initiierung (P V r) (D:P, R:B)
- 6) Chor (D c) (D:C, R:3m/St)
- 7) Gelübde / Eid (P V r) (D:V, R:3m)
- 8) Segen (P V r) (D:P, R:3m/St)
- 9) Weihe (P V r) (D:D:P, R:B)
- 10) Verleihung (P F V r) (D:P, R:B)
- 11) Kriegsrobe (F V) (D:1min/St, R:B)
- 12) Priesterwürde (P V r) (D:P, R:B)
- 13) Boden weihen (P F V r) (D:P, R:B)
- 14) Kirchenbann (P F V r) (D:P, R:3m/St)
- 15) Exorzismus (F V r) (D:P, R:6m)
- 16) Austreibung (F) (D:P, R:30m)
- 17) Heiligtum (F V c) (D:C, R:B)
- 18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r) (D:D:P, R:B)
- 19) Befragung (F) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Magie aufheben (F) (D:C, R:S)
- 25) Gebet des Todes (F r) (D:-, R:3m/St)
- 30) Gerechter Krieg (F I V r) (D:1h/St, R:S)
- 50) Beschwörung (F V r) (D:V, R:V)

## offene Listen

### Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL]

- 1) Göttermagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 1) Prosaische Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 2) Grundmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 3) Mentalmagie entdecken P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 4) Leben entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 4) Alte Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 5) Flüche entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 6) Untote entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 7) Fallen entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 8) Leben einordnen (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 9) Unsichtbares entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 10) Macht einschätzen (15m) (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 11) Gift analysieren (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 13) Macht einordnen (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 15) Zauber entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 17) Macht einschätzen (150m) (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 18) Lokalisieren (P) (D:1min/St, R:100m)
- 20) Flüche analysieren (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 25) Leben Analysieren (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 30) Wahres Entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 50) Wahres Lokalisieren (P) (D:1min/St, R:1.5Km/St)

### Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL]

- 2) Wissen über Pflanzen (I) (D:-, R:3m)
- 3) Wissen über Kräuter (I) (D:-, R:3m)
- 5) Wissen über Steine (I) (D:-, R:3m)
- 6) Schnelles Wachstum (I) (D:1Tag, R:3m)
- 7) Tiersprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 9) Tiere beherrschen I (M c) (D:C, R:30m r)
- 10) Natur spüren (30m r) (I c) (D:C, R:30m r)
- 11) Pflanzensprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 12) Tiere beherrschen III (M c) (D:C, R:30m)
- 13) Gefühle der Tiere (I c) (D:C, R:30m)
- 14) Pflanzen kontrollieren I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 16) Kräuter produzieren (F) (D:P, R:T)
- 18) Tiere beherrschen V (M c) (D:C, R:30m)
- 19) Pflanzen kontrollieren III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Natur spüren (150m r) (I c) (D:C, R:150m)
- 25) Gefühle der Erde (I c) (D:C, R:30m)
- 30) Beherrschen (M c) (D:C, R:3xSt m)
- 50) Wahres Beherrschen (M) (D:P, R:30m)

### Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL]

- 4) Auf Ästen gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Auf Steinen gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Auf Wasser gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 7) Mit Organischem verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Auf Ästen rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Auf Steinen rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Auf Wasser rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Auf Wind gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Großes Organisches Verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 18) Auf Wind rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Wahres Organisches verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Wahres Auf Wind rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Punkt der Wiederkehr (F \*) (D:-, R:S)
- 50) Rückkehr von der Wiederkehr (F \*) (D:-, R:S)

### Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL]

- 1) Krankheiten stoppen (H) (D:P, R:3m)
- 1) Nahrung konservieren (F) (D:1 Woche, R:B)
- 2) Nahrungsreinigung (F) (D:P, R:B)
- 3) Gifte neutralisieren (H) (D:P, R:3m)
- 3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- 4) Krankheiten widerstehen I (H) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Giften widerstehen I (H) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Krankheiten widerstehen II (H) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Giften widerstehen II (H) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Geisteskrankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 11) Krankheiten widerstehen III (H) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Giften widerstehen III (H) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Krankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 15) Vergiftung heilen (H) (D:P, R:3m)
- 18) Großes Krankheiten heilen (H) (D:P, R:30m)
- 19) Großes Vergiftungen heilen (H) (D:P, R:30m)
- 20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 20) Großes Stoppen von Krankheit (H) (D:P, R:30m)
- 30) Großes Neutralisieren von Gift (H) (D:P, R:30m)
- 50) Wahres Heilen (H) (D:P, R:30m/St)

### Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL]

- 2) Luftwall (E c) (D:C, R:15m)
- 4) Wasserwall (E c) (D:C, R:15m)
- 5) Holzwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 7) Erdwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 8) Eiswall (3x3m) (E) (D:P, R:15m)
- 10) Loch (E) (D:P, R:15m)
- 11) Wahrer Luftwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 12) Steinwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 13) Wahrer Wasserwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 14) Mystische Fesseln (F) (D:1min/St, R:1.5m/St)
- 15) Wahrer Holzwall (E) (D:P, R:15m)
- 16) Klingen der Erde (D:10min/St, R:30m)
- 17) Wahrer Erdwall (E) (D:P, R:15m)
- 18) Eiswall (6x6m) (E) (D:P, R:15m)
- 20) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:15m)
- 22) Mystischer Käfig (F) (D:1min/St, R:1.5m/St)
- 25) Wälle verschmelzen (F) (D:P, R:T)
- 30) Gebogener Wall (E) (D:P, R:15m)
- 50) Kräftefeldwall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 60) Kräftefeldsphäre (F) (D:1min/St, R:30m)

### Spruchschutz (Spell Defense) [SL]

- 1) Schutz I (D c) (D:C, R:3m)
- 2) Schutz I (3m r) (D c) (D:C, R:3m)
- 5) Schutz II (D c) (D:C, R:3m)
- 7) Schutz II (3m r) (D c) (D:C, R:3m)
- 8) Prosaische Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 9) Göttermagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 10) Schutz III (D c) (D:C, R:3m)
- 11) Grundmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 13) Mentalmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 14) Schutz IV (D c) (D:C, R:3m)
- 15) Spruch Schild II (D c) (D:C, R:S)
- 16) Alte Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 17) Schutz V (D c) (D:C, R:3m)
- 18) Prosaischer Magie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 19) Wahrer Spruch Schild (D c) (D:C, R:S)
- 20) Göttermagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 25) Grundmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 30) Mentalmagie 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 Geräusche (Sound's Ways) [SL]

- 1) Sprache I (P c) (D:C, R:3m)
- 3) Ruhe I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Geräuschwall I (F) (D:10min/St, R:15m)
- 6) Sprache II (P c) (D:C, R:3m)
- 7) Stille (3m r) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Ruhe III (F) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Geräuschwall V (F) (D:10min/St, R:15m)
- 11) Ruhe V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Stille (15m r) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Sprache III (P c) (D:C, R:3m)
- 17) Lautstärke (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Stille (30m r) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Großer Geräuschwall (F) (D:10min/St, R:15m)
- 30) Große Ruhe (F) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahre Sprache (P) (D:C, R:3m)

### Wege des Wetters (Weather Ways) [SL]

- 1) Lebendes Thermometer (F c) (D:C, R:S)
- 2) Regenvorhersage (I) (D:-, R:-)
- 4) Sturmvorhersage (I) (D:-, R:-)
- 5) Wettervorhersage (1 Tag) (I) (D:-, R:-)
- 7) Wind rufen (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 8) Nebel rufen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Wettervorhersage (3 Tage) (I) (D:-, R:-)
- 11) Niederschlag rufen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 13) Wettervorhersage (5 Tage) (I) (D:-, R:-)
- 14) Strömung gebieten (E) (D:1h/St (C), R:30m/St)
- 15) Wind meistern (F c) (D:1min/St (C), R:15m/St)
- 18) Himmel aufklären (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km)
- 19) Wettervorhersage (30 Tage) (I) (D:-, R:-)
- 20) Regen rufen (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km)
- 25) Himmel anrufen (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km)
- 27) Meeresreise (E) (D:variabel, R:B)
- 30) Sturm rufen (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km)
- 50) Wetter beherrschen (F c) (D:1min/St (C), R:1.5Km/St)
- 60) Wahres Wetter beherrschen (F) (D:10min/St, R:1.5km/St)

### Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL]

- 1) Heilung (1-10) (H) (D:P, R:T)
- 2) Verbrennung/Erfröpfung heilen (H) (D:P, R:T)
- 3) Leichte Schmerzen heilen (H) (D:P, R:T)
- 4) Heilung (3-30) (H) (D:P, R:T)
- 5) Benommenheit heilen (B) (H s \*) (D:P, R:T)
- 6) Verbrennung/Erfröpfung heilen II (H) (D:P, R:T)
- 7) Regeneration I (H c s \*) (D:C, R:T)
- 8) Heilung (5-50) (H) (D:P, R:T)
- 9) Verbrennung/Erfröpfung heilen III (H) (D:P, R:T)
- 10) Erwachen (H) (D:-, R:30m)
- 11) Heilung (7-70) (H) (D:P, R:T)
- 12) Regeneration II (H c \*) (D:C, R:T)
- 13) Verbrennung/Erfröpfung heilen IV (H) (D:P, R:T)
- 15) Heilung (10-100) (H) (D:P, R:T)
- 17) Benommenheit heilen (30m) (H s \*) (D:P, R:T)
- 18) Regeneration III (H c \*) (D:C, R:T)
- 20) Heilung (15-150) (H) (D:P, R:T)
- 25) Regeneration V (H c \*) (D:C, R:T)
- 30) Wahre Heilung (H) (D:P, R:T)
- 50) Große Wahre Heilung (H) (D:P, R:30m)

### 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 des Lichts (Light's Ways) [SL]

- 1) Projiziertes Licht (F) (D:10min/St, R:6m)
- 2) Licht I (F) (D:10min/St, R:T)
- 3) Aura (F) (D:10min/St, R:3m)
- 4) Licht II (F) (D:10min/St, R:15m)
- 5) Plötzliches Licht (F) (D:-, R:30m)
- 6) Licht (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 7) Schockbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 8) Licht III (F) (D:10min/St, R:15m)
- 9) Magisches Licht I (F) (D:1min/St, R:T)
- 10) Wartendes Licht (F) (D:10min/St, R:15m)
- 11) Leuchtkugel (E) (D:1KR/St, R:6m/St)
- 13) Licht V (F) (D:10min/St, R:15m)
- 15) Licht X (F) (D:10min/St, R:15m)
- 17) Magisches Licht V(F) (D:10min/St, R:15m)
- 18) Großes Licht(F) (D:10min/St, R:15m)
- 20) Große Aura (F) (D:10min/St, R:3m)
- 25) Blitz rufen (E) (D:-, R:30m)
- 30) Alkar (F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Großes magisches Licht (F) (D:1min/St, R:T)