

# Mystiker (Mystic)

## Grundlisten

### Festes verändern (Solid Alteration) [SL]

- 1) Festes erwärmen (F) (D:24h, R:B)
- 2) Festes erhitzen (B) (F) (D:24h, R:B)
- 3) Festes einfrieren (B) (F) (D:24h, R:B)
- 4) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 5) Tür (F) (D:-, R:B)
- 6) Feuer machen (F) (D:-, R:B)
- 8) Festes erhitzen (15m) (F) (D:C (24h), R:15m)
- 9) Festes einfrieren (15m) (F) (D:C (24h), R:15m)
- 10) Eiswall (E c) (D:C, R:3m)
- 11) Tür durch Festes (1x2x0,3m³) (F) (D:P, R:B)
- 12) Stein / Erde / Schlamm (F) (D:P, R:B)
- 13) Zerschmettern (F) (D:-, R:3m)
- 14) Tür durch Festes (1,3x2,6x1,6m³) (F) (D:P, R:B)
- 15) Festes formen (F) (D:P, R:B)
- 16) Versinken (E) (D:C (besonders), R:1,5m/St)
- 20) Tunnel durch Festes (F) (D:1min/St, R:B)
- 25) Wahre Tür durch Festes (F) (D:P, R:B)
- 30) Wahrer Tunnel durch Festes (F) (D:P, R:B)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:B)

### Mystischer Wechsel (Mystical Change) [SL]

- 1) Studieren (I) (D:-, R:100m)
- 2) Wahres Gesicht verändern (P) (D:1h/St, R:S)
- 3) Art ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 4) Geistige Art ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 5) Vergrößern (P) (D:10min/St, R:S)
- 6) Schrumpfen (P) (D:10min/St, R:S)
- 7) Zunft ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 8) Lungen ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 9) Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 10) Geistige Sprache (I c) (D:C, R:6m)
- 11) Magie ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 12) Wahres Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 13) Nichtanwesenheit (P c) (D:C, R:S)
- 14) Ändern (P c) (D:C, R:S)
- 15) Veränderung (P) (D:10min/St, R:S)
- 20) Durchgehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Wahres Ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 30) Heilige Gegenwart (P c) (D:C, R:S)
- 50) Selbstveränderung (P) (D:festgesetzte Zeitperiode, R:S)

### Flüssigkeiten verändern (Liquid Alteration) [SL]

- 1) Flüssigkeit kochen/gefrieren (F c) (D:C, R:B)
- 2) Flüssigkeit klären (F c) (D:C, R:B)
- 3) Verdampfen (F c) (D:C, R:B)
- 4) Wasserwall (E c) (D:C, R:3m)
- 5) Wasserbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 6) Wasserkorridor (30m) (F c) (D:C, R:3m)
- 7) Regen rufen (F c) (D:C, R:30m R)
- 8) Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:3m)
- 9) Welle (F) (D:-, R:30m)
- 10) Wahrer Wasserwall (E) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Wasserkorridor (100m) (F c) (D:C, R:3m)
- 12) Flüssigkeit zu Wasser (F) (D:P, R:B)
- 13) Strudel (F c) (D:C, R:100m)
- 14) Wassertunnel (F c) (D:C, R:3m)
- 15) Wahres Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:3m)
- 20) Wahrer Wasserkorridor (F) (D:V, R:3m)
- 25) Wahrer Wassertunnel (F) (D:V, R:3m)
- 30) Wasserstrom formen (F c) (D:C, R:30m/St)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:B)

### Verstecken (Hiding) [SL]

- 1) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Nichtsichtbarkeit (F) (D:24h (V), R:B)
- 3) Schatten (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Stille (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unsichtbarkeit (30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 6) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 7) Bildschirm (F c) (D:C, R:30m)
- 8) Vortäuschen I (F) (D:1min/St, R:S)
- 9) Keine Sinne (F) (D:24h (V), R:B)
- 9) Selektive Unsichtbarkeit (F) (D:24h, R:3m)
- 10) Mystikerschatten (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Unsichtbarkeit (bis 3m) (F) (D:24h (V), R:B)
- 12) Vortäuschen II (F) (D:1min/St, R:S)
- 13) Plätten (P) (D:10min/St, R:S)
- 14) Verschmelzen (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Nichtanwesenheit (P c) (D:C, R:S)
- 20) Vortäuschen III (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Nicht entdecken (P) (D:1min/St, R:S)
- 30) Vortäuschen V (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Wahres Verstecken (P c) (D:C, R:S)

### Gase verändern (Gas Alteration) [SL]

- 1) Kondensieren (F) (D:P, R:B)
- 2) Luftwall (E c) (D:C, R:3m)
- 3) Nebel (6m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Luft stop (3m) (F c) (D:C, R:B)
- 6) Nebel (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Wahrer Luftwall (E) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Feuerbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 10) Luft stop (15m) (F c) (D:C, R:B)
- 11) Nebel (100m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Gas zu Luft (F) (D:P, R:B)
- 13) Vakuum (F) (D:-, R:30m)
- 14) Sauerstoffzufuhr (F c) (D:C, R:30m)
- 15) Wirbelwind (F c) (D:C, R:B)
- 20) Wahrer Nebel (F) (D:1h/St, R:30m)
- 25) Großes Vakuum (F) (D:-, R:30m)
- 30) Wolken formen (F c) (D:C, R:300m/St)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:6m)

### Wege der Verwirrung (Confusing Ways) [SL]

- 1) Ablenkung (M c) (D:C, R:30m)
- 2) Verwirrung (M) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Verschwommenes Sehen (M c) (D:C, R:30m)
- 4) Angst (M) (D:1min/10 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Ungleichgewicht (M) (D:-, R:30m)
- 6) Patzer (M) (D:-, R:30m)
- 7) Halluzination (M c) (D:C, R:100m)
- 8) Herumwirbeln (F) (D:-, R:15m)
- 9) Waffe ändern (M) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Unbewegte Illusion (M c) (D:C, R:30m)
- 11) Blenden (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 12) Standort verändern (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 13) Große Ablenkung (M c) (D:C, R:100m)
- 14) Wort der Angst (M \*) (D:1min/5 Fehlwurf, R:30m)
- 15) Amnesie (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 20) Ruf der Verwirrung (M \*) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:15m)
- 22) Horror (M/F) (D:variabel, R:30m)
- 25) Wahre Amnesie (M) (D:P, R:30m)
- 30) Parallele Wirklichkeit (M) (D:1Tag/5Fehlwurf, R:30m)
- 50) Große Verwirrung (M) (D:V, R:100m)

## geschlossene Listen

### Barrieren (Barriers) [SUC]

- 1) Muster speichern (I \*) (D:PP, R:3m/St)
- 2) Barriere entdecken (U) (D:-, R:3m/St)
- 3) Barriere einordnen (I) (D:-, R:3m/St)
- 4) Barrierenwarnung (P) (D:bis Auslösen, R:3m/St)
- 5) Barriere der Spuren (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 6) Barriere der Sinne (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 7) Barriere der Gase (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 8) Barriere der Flüssigkeiten (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 9) Barriere des Festen (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 10) Barriere der Teleportation (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 11) Barriere verstecken (F) (D:V, R:3m/St)
- 12) Barriere der Suche (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 13) Barriere der Gedanken (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 14) Barriere des Todes (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 15) Barriere des Lebenden (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 18) Barriere der Wiederbelebung (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 19) Barriere zerstören (F) (D:-, R:3m/St)
- 25) Barriere der Elemente (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 30) Barriere der Magie (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 50) Zugang verweigern (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)

### Bewegungen (Movement) [SL]

- 1) Sprung (F \*) (D:-, R:S)
- 2) Landen (F \*) (D:bis zur Landung, R:S)
- 3) Levitation (3m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 4) Wind driften (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unterwasser bewegen (F) (D:10min/St, R:S)
- 6) Fliegen (5m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Levitation (15m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Tieftauchen (F \*) (D:-, R:S)
- 10) Verschmelzen (F) (D:1min/St, R:S)
- 11) Fliegen (15m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 12) Wahres Landen (F \*) (D:-, R:S)
- 13) Levitation (60m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 14) Durchgehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 15) Fliegen (45m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 17) Großes Verschmelzen (F) (D:1min/St, R:S)
- 20) Wahres Verschmelzen (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Fliegen (100m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahres Durchgehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Herr der Bewegungen (F) (D:1min/St, R:S)

### Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL]

- 1) Sprung (F \*) (D:-, R:30m)
- 2) Landen (F \*) (D:bis Landung, R:30m)
- 3) Distanzloser Schritt (30m) (F) (D:-, R:3m)
- 4) Levitation (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Fliegen (15m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Portal (F) (D:1KR/St, R:B)
- 7) Fliegen (50m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Tür (30m) (F) (D:-, R:3m)
- 9) Distanzloser Schritt (100m) (F) (D:-, R:3m)
- 10) Teleport I (F) (D:-, R:3m)
- 10) Teleportationsziel speichern (I) (D:P (1h C), R:S)
- 11) Fliegen (100m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 12) Tür (100m) (F) (D:-, R:3m)
- 13) Teleport III (F) (D:-, R:3m)
- 14) Wahres Portal (F) (D:1KR/St, R:B)
- 15) Tür (150m) (F) (D:-, R:3m)
- 16) Teleport V (F) (D:-, R:3m)
- 17) Fliegen (150m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Teleport X (F) (D:-, R:3m)
- 19) Großer distanzloser Schritt (F) (D:-, R:3m)
- 20) Teleport XX (F) (D:-, R:3m)
- 22) Gedankensprung (F) (D:-, R:unbegrenzt)
- 25) Große Tür (F) (D:-, R:3m)
- 30) Große Teleportation (F) (D:-, R:3m)
- 50) Wahre Teleportation (F) (D:-, R:3m)

## Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL]

- 1) Stein erwärmen (F) (D:24h, R:B)
- 2) Metall erwärmen (F) (D:24h, R:B)
- 3) Festes erwärmen (F) (D:24h, R:B)
- 4) Stein erhitzen (F) (D:1min/St, R:B)
- 5) Metall erhitzen (F) (D:1min/St, R:B)
- 6) Festes erhitzen (bis 250°) (F) (D:1min/St, R:B)
- 7) Festes abkühlen (F) (D:24h, R:B)
- 10) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F) (D:1min/St, R:B)
- 12) Festes stark abkühlen (F) (D:1min/St, R:B)
- 13) Zu Staub machen (F) (D:-, R:30m)
- 14) Bogenbrecher (F) (D:-, R:30m)
- 15) Steintür (F) (D:P, R:B)
- 16) Metalltür (F) (D:P, R:B)
- 17) Klängenbrecher (F) (D:-, R:30m)
- 18) Schlossbrecher (F) (D:P, R:B)
- 19) Tür durch Festes (F) (D:P, R:B)
- 20) Stein formen (F) (D:P, R:B)
- 22) Versinken (E) (D:C (besonders), R:1,5m/St)
- 25) Metall formen (F) (D:P, R:B)
- 30) Festes formen (F) (D:P, R:B)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:B)

## Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL]

- 1) Flüssigkeit kochen (F c) (D:C, R:B)
- 2) Flüssigkeit einfrieren (F c) (D:C, R:B)
- 3) Flüssigkeit klären (F c) (D:C, R:B)
- 5) Flüssigkeit reinigen (F c) (D:C, R:B)
- 6) Wasserwall (E c) (D:C, R:3m)
- 7) Verdampfen (F c) (D:C, R:B)
- 8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c) (D:C, R:3m)
- 9) Wasserbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 10) Gebogener Wasserwall (E c) (D:C, R:3m)
- 11) Wasser beruhigen (30m) (F c) (D:C, R:3m)
- 13) Wahrer Wasserwall (E) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c) (D:C, R:3m)
- 17) Strudel (F c) (D:C, R:100m)
- 18) Welle (F) (D:-, R:30m)
- 19) Luftblase (F c) (D:C, R:S)
- 20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c) (D:C, R:3m)
- 25) Wahrer Wasserkorridor (F c) (D:C, R:3m)
- 30) Wahre Luftblase (F c) (D:C, R:S)
- 50) Wasser meistern (F) (D:C, R:3m/St)

## Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL]

- 1) Kondensieren (F) (D:P, R:B)
- 2) Luft erwärmen (F) (D:24h, R:B)
- 3) Nebel (3m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Luftwall (E c) (D:C, R:3m)
- 5) Luftstopp (3m) (F c) (D:C, R:B)
- 6) Vakuum (2m) (F) (D:-, R:30m)
- 7) Nebel (15m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Nebel auflösen (15m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Gebogener Luftwall (E c) (D:C, R:3m)
- 10) Wahrer Luftwall (E) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Nebel (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Luftstopp (15m) (F c) (D:C, R:B)
- 13) Nebel auflösen (30m) (F) (D:1min/St, R:100m)
- 14) Vakuum (3m) (F) (D:-, R:30m)
- 15) Gas zu Luft (F c) (D:C, R:B)
- 17) Wirbelwind (E c) (D:C, R:B)
- 18) Vakuum (6m) (F) (D:-, R:30m)
- 20) Sauerstoffzufuhr (F c) (D:C, R:30m)
- 25) Wahrer Nebel (F) (D:1h/St, R:30m/St)
- 30) Wahres Nebel auflösen (F) (D:1min/St, R:30m/St)
- 50) Wolken beherrschen (F c) / (D:C, R:300m/St)

## Gegenzauber (Counterspells) [RCIV]

## Geschwindigkeit (Speed) [SL]

- 1) Rennen (U \*) (D:10min/St, R:S)
- 3) Schnelligkeit I (U \*) (D:1KR, R:S)
- 5) Schnelligkeit II (U \*) (D:2KR, R:S)
- 6) Geschwindigkeit I (U \*) (D:1KR, R:S)
- 7) Schnelligkeit III (U \*) (D:3KR, R:S)
- 8) Sprint (U \*) (D:10min/St, R:S)
- 9) Geschwindigkeit II (U \*) (D:2KR, R:S)
- 10) Schnelles Schwimmen (U \*) (D:10min/St, R:S)
- 11) Schnelligkeit V (U \*) (D:5KR, R:S)
- 12) Geschwindigkeit III (U \*) (D:3KR, R:S)
- 15) Geschwindigkeit V (U \*) (D:5KR, R:S)
- 17) Schneller Sprint (U \*) (D:10min/St, R:S)
- 20) Schnelligkeit X (U \*) (D:10KR, R:S)
- 25) Geschwindigkeit X (U \*) (D:10KR, R:S)
- 30) Wahre Schnelligkeit (U \*) (D:V, R:S)
- 50) Wahre Geschwindigkeit (U \*) (D:V, R:S)

## Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC]

- 1) Existenzspuren (I) (D:-, R:V)
- 2) Richtung (I) (D:-, R:3m/St)
- 3) Spurenwarnung (I) (D:10 min/St, R:S)
- 4) Entfernung (I) (D:-, R:1)
- 6) Muster speichern (I) (D:P, R:3m/St)
- 7) Spur entdecken (I) (D:-, R:3m/St)
- 8) Spur einordnen (I) (D:-, R:3m/St)
- 10) Spur blockieren (F \*) (D:10min/St, R:B)
- 11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I) (D:-, R:S)
- 12) Art des Aufbruchs (I) (D:-, R:S)
- 13) Spur des Aufenthalts (I) (D:-, R:V)
- 14) Ort festlegen (I) (D:1KR/St, R:V)
- 15) Falsche Spur (F) (D:V, R:S)
- 16) Ort finden (I) (D:-, R:3m/St)
- 17) Spur festigen (F) (D:C, R:3m/St)
- 18) Spur markieren (F) (D:V, R:3m/St)
- 19) Spur verbergen (F) (D:V, R:B)
- 20) Spur wechseln (F) (D:V, R:S)
- 25) Pfad entdecken (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 30) Permanente Spur (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Verfolgende Spur (F) (D:1KR/St, R:3m/St)

## Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RCI]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 3) Reichweite II (U) (D:1min/St, R:S)
- 5) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 6) Tiere meistern I (M c) (D:C, R:30m)
- 8) Trennung (M) (D:P, R:B)
- 9) Reichweite III (U) (D:1min/St, R:S)
- 10) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 11) Zweiter Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 12) Freundschaft (M) (D:1Tag/St, R:30m)
- 13) Vertrauten rufen (F M) (D:-, R:300m/St)
- 14) Reichweite IV (U) (D:1min/St, R:S)
- 15) Vertrauten orten (P c) (D:1min/St (C), R:1)
- 16) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 18) Reichweite V (U) (D:1min/St, R:S)
- 19) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 20) Dritter Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 25) Wahrer Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 30) Zauber des Vertrauten (F) (D:V, R:B)
- 50) Wahre Reichweite (U) (D:1min/St, R:S)

## Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC]

- 1) Routine speichern (I) (D:V (P), R:S)
- 2) Griff (F) (D:1h/St, R:B)
- 3) Schmieren (F) (D:10min/St, R:B)
- 4) Bodenhaftung (F) (D:10min/St, R:B)
- 5) Gleiten (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 6) Stromlinienförmig (F) (D:10min/St, R:S)
- 7) Knirschen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 8) Gasreibung erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 9) Gasreibung erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Reibungslos (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 13) Reibung erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Reibung erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Reibung eines Elements erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 18) Reibung eines Elements erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Reibungssphäre (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)

## Körper erhalten (Sustain Body) [SUC]

- 1) Luftbedarf unterstützen (F) (D:2KR/St, R:B)
- 2) Nahrungsbedarf unterstützen (F) (D:1 Tag, R:B)
- 3) Ausdauer unterstützen (F) (D:V, R:B)
- 4) Kein Schlaf (F) (D:V, R:B)
- 5) Temperaturen widerstehen (F) (D:10min/St, R:B)
- 6) Magiesicherung (F) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Keine Erschöpfung (F) (D:V, R:S)
- 8) Feste Haut (F) (D:10min/St, R:S)
- 9) Schaden widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Gift widerstehen (S \*) (D:-, R:S)
- 11) Krankheiten widerstehen (S \*) (D:-, R:S)
- 12) Bedarf abdecken (F) (D:1h/St, R:S)
- 13) Element widerstehen (F) (D:10min/St, R:B)
- 14) Selbsterhaltung (H S \*) (D:V, R:S)
- 15) Wahnsinn widerstehen (F) (D:-, R:B)
- 16) Magie widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 18) Kritischen Treffern widerstehen (F) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Alter widerstehen (F) (D:1Tag/St, R:S)
- 20) Seele unterstützen (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Bedarf verändern (F) (D:1h/St, R:B)
- 30) Druck unterstützen (F) (D:10min/St, R:S)
- 40) Gravitation widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Totale Unverwundbarkeit (F) (D:1min/St, R:S)

## Lebendes ändern (Living Change) [SL]

- 1) Selbst Schrumpfen (P) (D:1min/St, R:S)
- 2) Selbst Wachsen (P) (D:1min/St, R:S)
- 3) Wissen über Veränderungen (P) (D:-, R:30m)
- 5) Verändern in der Art (F) (D:10min/St, R:3m)
- 7) Schrumpfen (F) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Wachsen (F) (D:10min/St, R:3m)
- 11) Verändern (F) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Wahres Verändern (F) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Dauerndes Verändern (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Verschmelzen (F) (D:V, R:3m)
- 20) Durchgehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Großes Wachstum (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Großes Verändern (F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Großes Verschmelzen (F) (D:10min/St, R:3m)

## Schild beherrschen (Shield Mastery) [SL]

- 2) Schild (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 3) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Mythische Rüstung I (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 5) Fernkampfablenkung I (F \*) (D:-, R:30m)
- 6) Mythische Rüstung II (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 7) Nahkampfablenkung I (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 8) Mythische Rüstung III (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 9) Fernkampfablenkung II (F \*) (D:-, R:30m)
- 10) Zielen stören I (F \*) (D:-, R:30m)
- 11) Nahkampfablenkung II (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 12) Mythische Rüstung IV (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 13) Fernkampfablenkung III (F \*) (D:-, R:30m)
- 14) Mythische Rüstung V (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 15) Zielen stören II (F \*) (D:-, R:30m)
- 16) Mythische Rüstung VI (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 17) Nahkampfablenkung III (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 18) Fernkampfumkehr (F \*) (D:-, R:30m)
- 19) Zielen stören III (F \*) (D:-, R:30m)
- 20) Große Fernkampfablenkung (F \*) (D:-, R:30m)
- 25) Große Nahkampfablenkung (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 30) Großes Zielen stören (F \*) (D:-, R:30m)
- 50) Wahre Fernkampfumkehr (F \*) (D:-, R:30m)

## Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL]

- 1) Spruch speichern (S) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:S)
- 5) Spruch halten I (F \*) (D:1KR, R:30m)
- 8) Zauber biegen I (F \*) (D:-, R:30m)
- 10) Zauber umkehren (F \*) (D:-, R:30m)
- 11) Spruch halten III (F \*) (D:1KR, R:30m)
- 14) Spruch halten V (F \*) (D:5KR, R:30m)
- 15) Zauber biegen III (F \*) (D:-, R:30m)
- 16) Geborgte Energie (D:P, R:S)
- 17) Spruch halten X (F \*) (D:10KR, R:30m)
- 20) Großes Spruch halten (F \*) (D:20KR, R:30m)
- 25) Wahres Spruch biegen (F \*) (D:-, R:30m)
- 30) Wahres Spruch halten (F \*) (D:Stufe KR, R:30m)
- 50) Wahres Zauber umkehren (F \*) (D:-, R:30m)

## Materie formen (Matter Shaping) [SUC]

- 1) Form speichern (I) (D:-, R:S)
- 2) Gespeicherte Form verändern (U) (D:-, R:S)
- 3) Form entwerfen (I) (D:V, R:S)
- 4) Gas kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 5) Flüssigkeit kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 6) Festes kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 7) Anderes kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 8) Subtrahieren (F) (D:P, R:B)
- 9) Addieren (F) (D:P, R:B)
- 10) Flexibilität ändern (F) (D:P, R:B)
- 11) Gewicht senken (F) (D:1KR/St, R:B)
- 12) Gewicht erhöhen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 13) Gas formen (F) (D:C, R:B)
- 14) Flüssigkeit formen (F) (D:C, R:B)
- 15) Festes formen (F) (D:C, R:B)
- 16) Anderes formen (F) (D:C, R:B)
- 17) Gas verflüssigen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 18) Flüssigkeit verdampfen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 19) Flüssigkeit verfestigen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 20) Festes schmelzen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 22) Versinken (E) (D:C (besonders), R:1,5m/St)
- 25) Anderes vaporisieren (F) (D:1KR/St, R:B)
- 30) Anderes schmelzen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 50) Anderes verfestigen (F) (D:1KR/St, R:B)

## Sinne meistern (Sense Mastery) [SL]

- 1) Horchen (U) (D:10min/St, R:S)
- 2) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 3) Seitensicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 4) Illusionen entdecken (U) (D:-, R:30m)
- 5) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 6) Riechen (U) (D:10min/St, R:S)
- 7) Nebelsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 8) Tasten (U) (D:10min/St, R:S)
- 9) Magische Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 10) Fernes Ohr (30m/St) (U c) (D:1min/St (C), R:30m/St)
- 11) Fernes Auge (30m/St) (U c) (D:1min/St (C), R:30m/St)
- 12) Desillusionieren (U) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Wahres Illusionen entdecken (U c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 14) Sicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 15) Wahre Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 17) Wahres Desillusionieren (U) (D:10min/St, R:S)
- 18) Wahre Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 19) Wahre Nebelsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 20) Wahre Sicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe) (D:1min/Stufe (C), R:1,5km/Stufe)
- 30) Fernes Auge (1,5km/Stufe) (D:1min/Stufe (C), R:1,5km/Stufe)
- 50) Sinne verschmelzen (U c) (D:C, R:unbegrenzt)

## Telekinese (Telekinesis) [SL]

- 1) Telekinese I (F c) (D:C, R:30m)
- 2) Halten (2,5kg) (D:C, R:30m)
- 3) Telekinese (2,5kg) (D:C, R:30m)
- 4) Halten (12,5kg) (D:C, R:30m)
- 5) Telekinese II (F c) (D:C, R:30m)
- 6) Halten II (F c) (D:C, R:30m)
- 7) Telekinese (12,5kg) (D:C, R:30m)
- 8) Halten (25Kg) (F c) (D:C, R:30m)
- 9) Telekinese (25Kg) (F c) (D:C, R:30m)
- 10) Schleudern I (F) (D:1KR, R:3m)
- 10) Mentaler Griff (F \*) (D:-, R:0,3m/St)
- 11) Halten (50Kg) (F c) (D:C, R:30m)
- 12) Telekinese (50Kg) (F c) (D:C, R:30m)
- 13) Schleudern (2,5 kg) (D:1KR, R:3m)
- 14) Halten (100Kg) (F c) (D:C, R:30m)
- 15) Telekinese III (F c) (D:C, R:30m)
- 16) Halten III (F c) (D:C, R:30m)
- 17) Telekinese (100Kg) (F c) (D:C, R:30m)
- 18) Schleudern (12,5 kg) (D:1KR, R:3m)
- 19) Halten (250Kg) (F c) (D:C, R:30m)
- 20) Telekinese (250Kg) (F c) (D:C, R:30m)
- 22) Tanzende Waffen (F) (D:C, R:1,5m/St)
- 25) Schleudern III (F) (D:1KR, R:100m)
- 30) Schleudern (25Kg) (F) (D:1KR, R:3m)
- 50) Wahre Telekinese (F) (D:1KR/St, R:100m)

## Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC]

- 1) Wahrnehmung schützen (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Paranormales wahrnehmen (U) (D:C, R:S)
- 3) Orientierung ändern (U) (D:1min/St, R:S)
- 4) Aura sehen (U) (D:C, R:S)
- 5) Hindernis wahrnehmen (U) (D:C, R:S)
- 6) Lüge entdecken (U) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Wahrnehmung verbessern (U) (D:C, R:S)
- 8) Wahrnehmung ausschalten (U) (D:1KR/St, R:S)
- 9) Zeitweiliges Ersetzen (F) (D:1h/St, R:B)
- 10) Magisches verbessern (U) (D:C, R:S)
- 11) Sinne stören (M) (D:V, R:3m/St)
- 12) Umfassende Wahrnehmung (F) (D:1min/St, R:S)
- 13) Wahrnehmung einstellen (U) (D:C, R:S)
- 14) Prozeß der Wahrnehmung (S \*) (D:-, R:S)
- 15) Sinne aufnehmen (I) (D:1KR/St, R:S)
- 16) Ferner Sinn (F) (D:1KR/St, R:V)
- 17) Magischer Sinn (U) (D:C, R:S)
- 18) Sechster Sinn (F) (D:1min/St, R:S)
- 19) Individuelle Aktion (U) (D:1min/St, R:S)
- 20) Mehrfache Wahrnehmung (F) (D:C, R:30m/St)
- 25) Wahrnehmung ersetzen (F) (D:C, R:30m/St)
- 30) Bewußtlose Wahrnehmung (U) (D:10min/St, R:S)
- 50) Frequenz der Sinne (F) (D:C, R:S)

## Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL]

- 3) Verlängern II (x2) (U) (D:V, R:S)
- 5) Erweitern (+15m) (U) (D:V, R:S)
- 7) Verlängern III (x3) (U) (D:V, R:S)
- 10) Erweitern (+30m) (U) (D:V, R:S)
- 11) Verlängern IV (x4) (U) (D:V, R:S)
- 13) Erweitern (+50m) (U) (D:V, R:S)
- 15) Erweitern (+75m) (U) (D:V, R:S)
- 17) Erweitern (+100m) (U) (D:V, R:S)
- 20) Erweitern (+150m) (U) (D:V, R:S)
- 25) Verlängern (+12h) (U) (D:V, R:S)
- 30) Verlängern (+24h) (U) (D:V, R:S)
- 50) Permanent (U) (D:P, R:S)

## Tore meistern (Gate Mastery) [SL]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 3) Beschwörung I (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 5) Beschwörung II (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 6) Kontrolle I (M c \*) (D:C, R:3m/St)
- 7) Beschwörung III (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 8) Kleineres Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 9) Beschwörung V (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 10) Kontrolle II (M c \*) (D:C, R:3m/St)
- 11) Beschwörung X (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 12) Feen beschwören (D:Var (C), R:300m)
- 13) Kontrolle III (M c \*) (D:C, R:3m/St)
- 14) Bankett (F) (D:3h, R:15m)
- 15) Wartende Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 16) Große Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 17) Wartendes kleineres Tor (E) (D:2KR, R:3m)
- 18) Größeres Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 19) Kontrolle IV (M c \*) (D:C, R:3m/St)
- 20) Mengen Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 25) Dämonen meistern II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 30) Wartendes Tor (E) (D:2KR, R:3m)
- 50) Kontrolle V (M c \*) (D:C, R:3m/St)

## Türen des Geistes (Mind's Door) [SL]

- 5) Distanzloser Schritt (30m) (F) (D:-, R:S)
- 8) Distanzloser Schritt (100m) (F) (D:-, R:S)
- 10) Tür (15m) (F) (D:-, R:S)
- 11) Distanzloser Schritt (150m) (F) (D:-, R:S)
- 12) Tür (30m) (F) (D:-, R:S)
- 15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F) (D:-, R:S)
- 16) Tür (100m) (F) (D:-, R:S)
- 18) Tür (150m) (F) (D:-, R:S)
- 20) Tür des Verstandes (1,5 km) (D:-, R:1,5 km)
- 25) Wahrer Distanzloser Schritt (F) (D:-, R:S)
- 30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F) (D:-, R:15Km/St)
- 35) Gedankensprung (F) (D:-, R:unbegrenzt)
- 50) Wahre Tür des Verstands (F) (D:-, R:unbegrenzt)

## Verändern (Shifting) [SL]

- 1) Gleichgewicht (P \*) (D:V, R:S)
- 2) Muskeln kontrollieren (P) (D:10min, R:S)
- 3) Gesicht verändern (P) (D:1h, R:S)
- 5) Wasserlunge (P) (D:1min/St, R:S)
- 7) Rasse verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 8) Gaslunge (P) (D:1min/St, R:S)
- 10) Wahres Gesicht verändern (P) (D:1h/St, R:S)
- 11) Lungen verändern (P) (D:1min/St, R:S)
- 13) Wahres verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 15) Feste Form (P) (D:1min/St, R:S)
- 18) Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 20) Wasserform (P) (D:1min/St, R:S)
- 25) Nebelform (P) (D:1min/St, R:S)
- 30) Formen meistern (P) (D:10min/St, R:S)
- 50) Veränderung meistern (P) (D:10min/St, R:S)

## Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SL]

- 1) Speichern (S) (D:bis Auslösung, R:S)
- 2) Anwesenheit (P c ? \*) (D:C, R:6m)
- 3) Innerer Wall I (P) (D:1min/St, R:S)
- 5) Erinnerung (P c) (D:1 Thema (C), R:S)
- 6) Art vortäuschen (P c ?) (D:C, R:S)
- 7) Beobachten (P c) (D:1 Beobachtung (C), R:30m)
- 8) Innerer Wall II (P) (D:1min/St, R:S)
- 9) Zunft vortäuschen (P c ?) (D:C, R:S)
- 10) Verknüpfung (P c) (D:1 Thema (C), R:S)
- 11) Macht vortäuschen (P c ?) (D:C, R:S)
- 12) Selbstbeherrschung (P c) (D:1 Situation (C), R:S)
- 13) Innerer Wall III (P) (D:1min/St, R:S)
- 15) Abwesenheit (P c) (D:C, R:S)
- 16) Innerer Wall V (P) (D:1min/St, R:S)
- 17) Totale Erinnerung (P c) (D:1 Thema (C), R:S)
- 18) Vortäuschen (P c ?) (D:C, R:S)
- 19) Wahrer innerer Wall (P) (D:1min/St, R:S)
- 20) Wahre Beobachtung (P c) (D:1 Beobachtung (C), R:30m)
- 22) Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 25) Wahre Verknüpfung (P c) (D:1 Thema (C), R:S)
- 30) Wahre Selbstbeherrschung (P c) (D:1 Situation (C), R:S)
- 32) Anklage (F) (D:besonders, R:unbegrenzt)
- 33) Dunkle Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 50) Geistesattacke reflektieren (D c) (D:C, R:S)
- 52) Verwünschung des Untergangs (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)

## Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL]

- 1) Schlaf V (M) (D:V, R:30m)
- 2) Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 3) Schlaf VII (M) (D:V, R:30m)
- 4) Verwirrung (M) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 5) Suggestion (M) (D:V, R:3m)
- 6) Schlaf X (M) (D:V, R:30m)
- 7) Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 8) Beherrschen (M) (D:10min/St, R:15m)
- 9) Großer Schlaf (M) (D:V, R:30m)
- 10) Wahres Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 11) Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 12) Wort der Benommenheit (M \*) (D:-, R:15m)
- 13) Wort des Schmerzes (M \*) (D:-, R:15m)
- 14) Wahres Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 15) Wort des Schlafes (M \*) (D:-, R:15m)
- 16) Wort des Streits (M \*) (D:-, R:15m)
- 16) Nebel des Schlafes (D:1min/St, R:1,5m/St)
- 17) Wort der Lockung (M \*) (D:-, R:15m)
- 18) Wartendes Wort (M) (D:1Tag/St, R:15m)
- 19) Wort des Todes (M \*) (D:-, R:15m)
- 20) Wahre Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 25) Phrase (M \*) (D:-, R:15m)
- 26) langer Schlaf (M) (D:P, R:15m)
- 30) Großes Wort (M \*) (D:-, R:15m)
- 50) Verstand beherrschen (M) (D:1KR/St, R:30m)

## Verstand schützen (Mind Protection) [SUC]

- 1) Warnung (S \*) (D:-, R:S)
- 2) Art identifizieren (I) (D:-, R:S)
- 3) Angst widerstehen (U) (D:1min/St, R:S)
- 4) Spiele des Verstandes (P) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Gegenangriff (I) (D:-, R:3m/St)
- 6) Lykanthropie widerstehen (U) (D:1min/St, R:S)
- 7) Besessenheit widerstehen (U) (D:1min/St, R:S)
- 8) Gedankenlos (U) (D:1min/St, R:S)
- 9) Unverrückbarer Wille (U) (D:1min/St, R:S)
- 10) Leerer Verstand (U) (D:1min/St, R:S)
- 11) Verstandesfalle (U) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 12) Fluch entgegenwirken (U) (D:1min/St, R:S)
- 13) Krankheit entgegenstemmen (U) (D:1min/St, R:S)
- 14) Wächter des Verstandes (M) (D:1min/St, R:30m/St)
- 15) Illusion widerstehen (U) (D:1min/St, R:S)
- 16) Unterbewußte Verteidigung (S \*) (D:V (P), R:S)
- 17) Magie widerstehen (U) (D:1min/St, R:S)
- 20) Verstand festigen (F) (D:1KR/St, R:S)
- 25) Effekt reflektieren (F ? \*) (D:-, R:3m/St)
- 30) Zeitweilige Verwendung (S U \*) (D:1KR/St, R:S)
- 50) Erinnerung zurückholen (U) (D:P, R:S)

## Waffen meistern (Weapon Mastery) [SUC]

- 1) Art speichern (I \*) (D:P, R:S)
- 2) Handschuhe (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 3) Dolch (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 4) Kurzschwert (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 5) Handaxt (F \*) (D:1 KR/Stufe, R:3m)
- 6) Keule (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 7) Schleuder (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 8) Kampfstab (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 9) Speer (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 10) Art lernen I (I \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 11) Breitschwert (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 12) Kriegsbeil (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 13) Kurzbogen (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 14) Lanze (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 15) Art lernen II (I \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 16) Schild (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 17) Langbogen (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 18) Zweihänder (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 19) Kriegshammer (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 20) Kleine zeitweilige Veränderung (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 25) Waffe machen (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 30) Zeitweilige Verzauberung (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 50) Kritischer Treffer (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)

## 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)

## Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL]

- 1) Rennen I (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 2) Schnelligkeit I (F \*) (D:1KR, R:3m)
- 4) Schnelligkeit II (F \*) (D:V, R:3m)
- 5) Sprint I (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 6) Geschwindigkeit I (F \*) (D:1KR, R:3m)
- 7) Schnelligkeit III (F \*) (D:V, R:3m)
- 8) Geschwindigkeit II (F \*) (D:V, R:3m)
- 9) Schnellsprint (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Schnelligkeit V (F \*) (D:V, R:3m)
- 11) Rennen III (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 12) Geschwindigkeit III (F \*) (D:V, R:3m)
- 14) Sprint III (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 15) Geschwindigkeit V (F \*) (D:V, R:3m)
- 16) Rennen V (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 17) Schnelligkeit X (F \*) (D:V, R:3m)
- 18) Sprint V (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 20) Geschwindigkeit X (F \*) (D:V, R:3m)
- 25) Großes Rennen (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Große Schnelligkeit (F \*) (D:V, R:3m)
- 50) Große Geschwindigkeit (F \*) (D:V, R:3m)
- 52) Gefrorene Zeit (F) (D:6 KR, R:B)

## Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL]

- 1) Prosaische Magie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 2) Grundmagie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 3) Mentalmagie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 4) Göttermagie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 5) Alte Magie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 5) Grundmagie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 7) Göttermagie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 8) Alte Magie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 10) Grundmagie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 12) Göttermagie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 13) Alte Magie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 14) Grundmagie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 16) Göttermagie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 16) Alte Magie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 16) Prosaische Magie Energieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 17) Grundmagieenergieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 18) Mentalmagieenergieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 19) Göttermagieenergieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 20) Wahrer Entzug (F \*) (D:C, R:S)
- 25) Grundmagie blockieren (100m) (F c \*) (D:C, R:100m)
- 30) Wahres Blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 50) Wahres Blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)

## Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SL]

- 2) Unsichtbar I (F) (D:24h / V, R:3m)
- 4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 8) Unsichtbarkeit I (3m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 9) Selektive Unsichtbarkeit (F) (D:24h, R:3m)
- 10) Unsichtbar III (F) (D:24h / V, R:3m)
- 11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 13) Unsichtbar V (F) (D:24h / V, R:3m)
- 15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 17) Unsichtbar X (F) (D:24h / V, R:3m)
- 18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 25) Großes Unsichtbar (F) (D:24h / V, R:3m)
- 30) Große Unsichtbarkeit (F) (D:24h / V, R:3m)
- 50) Wahre Unsichtbarkeit (F) (D:24h / V, R:S)

## Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC]

- 1) Beobachtung (I) (D: -, R:30m/St)
- 2) Entwerfen (I) (D: -, R:3m/St)
- 3) Reed erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 4) Mörtel erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 5) Pech erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 6) Ziegel erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 7) Balken / Bretter erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 8) Glas erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 9) Erde zu Stein (F) (D:P, R:3m/St)
- 10) Holz schnitzen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 11) Stein metzen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 12) Metall gravieren (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 13) Graben (F) (D:P, R:3m/St)
- 14) Portal machen (F) (D:P, R:3m/St)
- 15) Unbewegliches Inventar machen (F) (D:P, R:3m/St)
- 16) Stein zu Erde (F) (D:P, R:3m/St)
- 17) Erdwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Holzwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 19) Steinwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 20) Glaswall (F) (D:P, R:3m/St)
- 25) Metallwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 30) Nähte versiegeln (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Formen (F) (D:P, R:3m/St)

## Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC]

- 3) Kraft I (U \*) (D:V, R:S)
- 6) Kraft II (U \*) (D:V, R:S)
- 7) Gebiet vergrößern I (U) (D:V, R:S)
- 8) Reichweite vergrößern I (U) (D:V, R:S)
- 9) Kraft III (U \*) (D:V, R:S)
- 10) Mehrfaches Ziel II (U) (D:V, R:S)
- 12) Gebiet vergrößern II (U) (D:V, R:S)
- 13) Reichweite vergrößern II (U) (D:V, R:S)
- 14) Kraft IV (U \*) (D:V, R:S)
- 15) Mehrfaches Ziel III (U) (D:V, R:S)
- 16) Radius I (U) (D:V, R:S)
- 17) Reichweite vergrößern III (U) (D:V, R:S)
- 18) Gebiet vergrößern III (U) (D:V, R:S)
- 19) Kraft V (U \*) (D:V, R:S)
- 20) Mehrfaches Ziel IV (U) (D:V, R:S)
- 25) Wahrer Radius (U) (D:V, R:S)
- 30) Pulsierender Zauber (U) (D:V, R:S)
- 35) Wahre Kraft (U \*) (D:V, R:S)
- 50) Zauber meistern (U) (D:V, R:S)

## Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge)

### [SUC]

- 2) Einfrieren (U) (D:1KR/St, R:S)
- 3) Mehrfacher Verstand (U) (D:1min/St, R:S)
- 4) Warnung des Verstandes (S \*) (D:-, R:S)
- 5) Aura des Verstandes (U) (D:10min/St, R:S)
- 6) Nonsens (U) (D:10min/St, R:S)
- 7) Mentaler Schild (U) (D:1min/St, R:S)
- 8) Verstand programmieren (U) (D:P, R:S)
- 9) Köder (U) (D:1KR/St, R:S)
- 10) Verstandlos (U) (D:1min/St, R:S)
- 11) Körper aufgeben (U) (D:1h/St, R:S)
- 12) Verstand zurückerobern (S \*) (D:-, R:S)
- 13) Attacke ablenken (D) (D:-, R:S)
- 14) Verstand maskieren (U) (D:1min/St, R:S)
- 15) Absolution widerstehen (D) (D:1min/St, R:S)
- 16) Ausstechen (M) (D:P, R:3m/St)
- 17) Heranziehen (U) (D:V, R:S)
- 18) Verstandessenke (D) (D:V, R:S)
- 19) Feindesbeistand (M \*) (D:P, R:3m/St)
- 20) Intellekt zerstören (D) (D:1h/St, R:S)
- 22) Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 25) Attacke umleiten (D) (D:-, R:3m/St)
- 30) Attacke reflektieren (D) (D:-, R:3m/St)
- 32) Anklage (F) (D:besonders, R:unbegrenzt)
- 33) Dunkle Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 40) Pfad festlegen (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Heimliche Psyche (U) (D:P, R:S)
- 52) Verwünschung des Untergangs (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)

## offene Listen

### Ahnung (Anticipations) [SL]

- 3) Raten (I \*) (D:-, R:S)
- 5) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- 8) Traum I (I) (D:Schlaf, R:S)
- 9) Raum fühlen (1min/St) (I) (D:V, R:30m)
- 10) Vorahnung (I \*) (D:-, R:30m)
- 11) Eingebung II (I) (D:-, R:S)
- 12) Raum fühlen (1h/St) (I) (D:V, R:30m)
- 14) Traum II (I) (D:Schlaf, R:S)
- 15) Zaubervorahnung (I \*) (D:-, R:30m)
- 16) Raum fühlen (1Tag/St) (I) (D:V, R:30m)
- 17) Traum III (I) (D:Schlaf, R:S)
- 19) Raum fühlen (7Tage/St) (I) (D:V, R:30m)
- 20) Wahre Eingebung (I) (D:-, R:S)
- 25) Wahre Vorahnung (I \*) (D:-, R:30m)
- 30) Traum V (I) (D:Schlaf, R:S)
- 50) Wahre Zaubervorahnung (I \*) (D:-, R:30m)

### Entdecken (Detections) [SL]

- 1) Mentalmagie 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) Göttermagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 4) Alte Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 4) Haß entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 5) Unsichtbares entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 6) Böses entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 7) Fallen entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 8) Macht einschätzen (15m) (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 10) Macht einordnen (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 11) Macht einschätzen (30m) (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 13) Unsichtbares sehen (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 15) Zauber entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 16) Macht einschätzen (150m) (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 18) Zauber einordnen (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c) (D:1min/St (C), R:1,5km)
- 25) Lokalisieren (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 30) Wahres Entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 50) Großes Entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:3m/St)

### Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL]

- 3) Schild (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 5) Ablenken I (F \*) (D:-, R:S)
- 6) Klängen wenden I (F \*) (D:-, R:S)
- 8) Unwahres Zielen I (F \*) (D:-, R:S)
- 10) Stille Luft (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 11) Ablenken II (F \*) (D:-, R:S)
- 13) Zauber ablenken I (F \*) (D:-, R:S)
- 15) Klängen wenden II (F \*) (D:-, R:S)
- 18) Ablenken III (F \*) (D:-, R:S)
- 20) Zauber ablenken II (F \*) (D:-, R:S)
- 25) Klängen wenden III (F \*) (D:-, R:S)
- 30) Zauber ablenken III (F \*) (D:-, R:S)
- 50) Wahres Ablenken (F \*) (D:-, R:S)

### 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:-, R:3m)
- 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)

### 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) Kälterüstung (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) Kälterüstung (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 Kälterüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 50) Wahre Rüstung (D) (D:24h, R:3m)

### Forschungen (Delving) [SL]

- 1) Gegenstand fühlen (I) (D:-, R:B)
- 2) Magie entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:B)
- 3) Herkunft (I) (D:-, R:B)
- 5) Fluch entdecken (I) (D:-, R:B)
- 6) Wissen über Magie (I) (D:-, R:B)
- 7) Wissen über Steine (I) (D:-, R:B)
- 8) Vision (I) (D:V, R:B)
- 10) Erforschen (I) (D:-, R:B)
- 11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c) (D:V, R:B)
- 13) Wissen über magische Gegenstände (I) (D:-, R:B)
- 15) Erinnerung des Todes (I) (D:V, R:B)
- 17) Halten der Vergangenheit (I) (D:V, R:B)
- 19) Magischen Gegenstand analysieren (I) (D:-, R:15cm)
- 20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c) (D:V, R:B)
- 25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c) (D:V, R:B)
- 30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c) (D:V, R:B)
- 50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c) (D:V, R:B)

## Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC]

- 1) Abschließen (F) (D:-, R:3m/St)
- 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 besichtigen (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:1min/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)

## Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC]

- 1) Programm speichern (I) (D:-, R:S)
- 2) Sofortige Orientierung (I \*) (D:V, R:S)
- 3) Parieren (F \*) (D:V, R:S)
- 4) Attacke (F \*) (D:V, R:S)
- 5) Kraft (F \*) (D:V, R:S)
- 6) Herumwirbeln (F \*) (D:V, R:S)
- 7) Herumrollen (F \*) (D:V, R:S)
- 8) Akrobatik (F \*) (D:V, R:S)
- 9) Ausweichen (F \*) (D:V, R:S)
- 10) Aktion ändern (F \*) (D:V, R:S)
- 12) Ecke (F \*) (D:V, R:S)
- 13) Verschiedene Manöver (F \*) (D:V, R:S)
- 14) Blocken (F \*) (D:V, R:S)
- 15) Voraussage (I \*) (D:V, R:S)
- 15) Programm ändern (F \*) (D:V, R:S)
- 16) Unbewegliche Aktion (F \*) (D:V, R:S)
- 17) Bewegungen (F \*) (D:V, R:S)
- 18) Sichere Initiative (F \*) (D:V, R:S)
- 19) Offenes Manöver (F \*) (D:V, R:S)
- 20) Zauberprogramm (F \*) (D:V, R:S)
- 25) Unberührbarkeit (F \*) (D:1KR, R:S)
- 30) Unfehlbar (F \*) (D:V, R:S)
- 50) Automatischer Programmbeginn (F \*) (D:V, R:S)

## Leuchten (Brilliance) [SL]

- 1) Taschenlampe (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 3) Licht (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 4) Aura (F) (D:10min/St, R:S)
- 5) Lichteruption (F) (D:-, R:30m)
- 6) Schockbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 7) Dunkelheit (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 8) Wahre Aura (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Licht (15m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 11) Dunkelheit (15m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 13) Glühen (F) (D:10min/St, R:B)
- 15) Regenbogen (F c) (D:C, R:B)
- 16) Große Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 18) Magisches Licht (F) (D:1min/St, R:B)
- 19) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Sonnenfeuer (F c) (D:C, R:150m)
- 25) Wahres Sonnenfeuer (F c) (D:C, R:150m)
- 30) Hand des Feuers (F c) (D:C, R:15cm)
- 50) Wahre Hand des Feuers (F c) (D:C, R:15cm)

## Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC]

- 2) Entfernung (I \*) (D:-, R:Sicht)
- 3) Anzahl (I \*) (D:-, R:Sicht)
- 4) Training / Drill (M) (D:V, R:3m/St)
- 5) Art (I \*) (D:-, R:Sicht)
- 6) Signal (F) (D:C, R:V)
- 7) Anführer (U) (D:1min/St, R:S)
- 8) Logistik (I) (D:-, R:S)
- 9) Botschaft (P \*) (D:C, R:Sicht (1 Ziel))
- 10) Taktik (I) (D:-, R:S)
- 11) Befehl (M) (D:P, R:3m/St)
- 12) Kampfstimme (F) (D:1min/St, R:30m/St)
- 13) Berserker (M) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 14) Fester Stand (M) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 15) Umgruppieren (P \*) (D:1KR/St, R:30m/St)
- 16) Scout (I) (D:-, R:300m/St)
- 17) Loyalität (I) (D:-, R:B)
- 18) Kampfkommunikation (P \*) (D:C, R:300m/St)
- 19) Inspirieren (M) (D:1KR/St, R:30m/St)
- 20) Übersicht (U) (D:1min/St, R:300m/St)
- 25) Strategie (I) (D:-, R:S)
- 30) Schlachtfeldwissen (I) (D:1min/St, R:30m/St)
- 50) Schlachtfeld Anwesenheit (U \*) (D:1KR/St, R:S)

## 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)

## noch nicht übersetzt (Mind's Grip) [RCIV]

## Illusionen (Illusions) [SL]

- 1) Licht brechen (F) (D:10min/St, R:30m)
- 3) Licht / Geräusche-Illusion (F) (D:1min/St, R:15m)
- 5) Unbewegte Illusion II (F) (D:1min/St, R:15m)
- 6) Bewegte Illusionen I (F c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 8) Unbewegte Illusion III (F) (D:1min/St, R:15m)
- 10) Wartende unbewegte Illusion I (F) (D:1min/St, R:15m)
- 11) Unbewegte Illusion IV (F) (D:1min/St, R:15m)
- 12) Bewegte Illusion II (F) (D:1min/St, R:15m)
- 14) Wartende unbewegte Illusion II (F) (D:1min/St, R:15m)
- 15) Unbewegte Illusion V (F) (D:1min/St, R:15m)
- 17) Bewegte Illusion III (F) (D:1min/St, R:15m)
- 19) Wartende unbewegte Illusion III (F) (D:1min/St, R:15m)
- 20) Unbewegte Illusion VII (F) (D:1min/St, R:15m)
- 25) Wartende unbewegte Illusion III (F) (D:1min/St, R:15m)
- 30) Unbewegte Illusion X (F) (D:1min/St, R:15m)
- 40) Geländeillusion (E) (D:bis gebrochen, R:300m)
- 50) Bewegte Illusion V (F) (D:1min/St, R:15m)
- 52) Wahre Geländeillusion (E) (D:bis gebrochen, R:300m)

## 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)

## 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)

## Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL]

- 1) Hitze widerstehen (D c \*) (D:1min/St (C), R:S)
- 2) Kälte widerstehen (D c \*) (D:1min/St (C), R:S)
- 5) Schmerzlosigkeit 25% (S \*) (D:1min/Stufe, R:S)
- 6) Benommenheit heilen I (H S \*) (D:-, R:S)
- 7) Gift widerstehen (H S c \*) (D:C, R:S)
- 10) Schmerzlosigkeit 50% (S \*) (D:1min/Stufe, R:S)
- 11) Benommenheit heilen III (H S \*) (D:-, R:S)
- 12) Gift neutralisieren (H S c \*) (D:C, R:S)
- 14) Erwachen (S \*) (D:-, R:S)
- 15) Schmerzlosigkeit 75% (S \*) (D:1min/Stufe, R:S)
- 17) Wahres Hitze widerstehen (D c \*) (D:1min/St (C), R:S)
- 18) Wahres Kälte widerstehen (D c \*) (D:1min/St (C), R:S)
- 20) Schmerzlosigkeit (100%) (S \*) (D:1min/St, R:S)
- 22) Unverwundbarkeit (F) (D:1KR/StDieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale, R:3m)
- 25) Wahres Gift neutralisieren (H S c \*) (D:C, R:S)
- 30) Wahres Erwachen (S \*) (D:-, R:S)
- 50) Wahre Schmerzlosigkeit (S \*) (D:1min/Stufe, R:S)

## 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)

## 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:-)

## Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL]

- 1) Schutz I (D) (D:1min/St, R:S)
- 5) Schutz II (D) (D:1min/St, R:S)
- 6) Prosaische Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 8) Mentalmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 10) Grundmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 11) Schutz III (D) (D:1min/St, R:S)
- 13) Göttermagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 15) Spruch Schild II (D c) (D:C, R:S)
- 16) Alte Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 17) Schutz V (D) (D:1min/St, R:S)
- 18) Prosaischer Magie widerstehen (D c) (D:C, R:S)
- 19) Wahrer Spruch Schild (D c) (D:C, R:S)
- 20) Mentalmagie widerstehen (D c) (D:C, R:S)
- 25) Grundmagie widerstehen (D c) (D:C, R:S)
- 30) Göttermagie widerstehen (D c) (D:C, R:S)
- 40) Alter Magie widerstehen (D c) (D:C, R:S)
- 50) Wahres Widerstehen (D c) (D:C, R:S)
- 60) Großes wahres Widerstehen (D) (D:1 min/St, R:S)

## Ummantelung (Cloaking) [SL]

- 2) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 3) Nichtsichtbarkeit (F) (D:24h (V), R:B)
- 4) Schatten (F) (D:10min/St, R:S)
- 5) Fassade I (E) (D:1h/St, R:S)
- 6) Unsichtbarkeit (30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 9) Selektive Unsichtbarkeit (F) (D:24h, R:3m)
- 10) Mentalmagierschatten I (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Fassade II (E) (D:1h/St, R:S)
- 13) Vortäuschen I (F) (D:1min/St, R:S)
- 15) Tarnen (F c) (D:10min/St (C), R:S)
- 18) Vortäuschen II (F) (D:1min/St, R:S)
- 20) Mentalmagierschatten II (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 25) Vortäuschen III (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahre Tarnung (F c) (D:10min/St (C), R:S)
- 50) Wahre Unsichtbarkeit (F) (D:24h (V), R:B)

## 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)

## Selbstheilung (Self Healing) [SL]

- 2) Blutung stillen I (H S c \*) (D:P (C), R:S)
- 4) Blutung stillen III (H S c \*) (D:P (C), R:S)
- 5) Schmerzen heilen I (H S c \*) (D:P (C), R:S)
- 6) Brüche behandeln (H c \*) (D:P (C), R:S)
- 7) Schnitte heilen I (H c \*) (D:P (C), R:S)
- 8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c \*) (D:P (C), R:S)
- 10) Nerven heilen (H c) (D:P (C), R:S)
- 11) Auge / Ohr heilen (H c) (D:P (C), R:S)
- 12) Venen / Arterien heilen (H c \*) (D:P (C), R:S)
- 13) Schmerzen heilen II (H S c \*) (D:P (C), R:S)
- 15) Selbsterhaltung (H S \*) (D:V, R:S)
- 17) Joining (H S c \*) (D:P (C), R:S)
- 20) Wahres Schmerzen heilen (H S \*) (D:1min/St, R:S)
- 25) Extremität regenerieren (H c) (D:P (C), R:S)
- 30) Organ regenerieren (H S c) (D:P (C), R:S)
- 50) Wahres Regenerieren (H S c) (D:P (C), R:S)

## Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL]

- 1) Schätzen (I \*) (D:-, R:30cm)
- 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)

## 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)

### Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI]

- 1) Speichern (S) (D:1Tag, R:S)
- 3) Wächter I (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 4) Wächter lösen I (F) (D:P, R:3m)
- 5) Wächter II (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 6) Wächter lösen II (F) (D:P, R:3m)
- 7) Wächter III (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 8) Wächter lösen III (F) (D:P, R:3m)
- 9) Wächter IV (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 10) Wächter lösen IV (F) (D:P, R:3m)
- 11) Wächter V (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 12) Wächter lösen V (F) (D:P, R:3m)
- 13) Wächter VI (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 14) Wächter lösen VI (F) (D:P, R:3m)
- 15) Wächter VII (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 16) Wächter lösen VII (F) (D:P, R:3m)
- 17) Wächter VIII (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 18) Wächter lösen VIII (F) (D:P, R:3m)
- 19) Wächter IX (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 20) Wächter lösen IX (F) (D:P, R:3m)
- 25) Wächter meistern (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 30) Großer Wächter (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 50) Wächter meistern (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)

### 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)