

# Mondmagier, graue (Moon Mage, grey)

## Grundlisten

### Ablenkung (Distractions) [RCI]

- 1) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 2) Verwirrung (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 3) Dunkelheit kontrollieren (F c) (D:C, R:3m)
- 4) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 5) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 6) Kleineres Feuer löschen (F) (D:-, R:30m)
- 7) Lügen (M) (D:1Tag/St, R:3m)
- 8) Sicht im Dunkeln (U) (D:10min/St, R:S)
- 9) Verschwinden (15m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 10) Größeres Feuer löschen (F) (D:-, R:30m)
- 11) Blenden (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 12) Verschwinden (30m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 13) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 15) Verschwinden (100m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 20) Verschwinden (15m/St) (F E \*) (D:-, R:S)
- 25) Ruf der Verwirrung (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:S)
- 30) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 50) Wolke der Dunkelheit (F) (D:1h/St, R:30m)

### 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)

### Mondsüchtig (Moon Madness) [RCIII]

- 1) Stimmungsumschlag I (D:?, R:?)
- 2) Stimmung I (D:?, R:?)
- 3) Selbstmord I (D:?, R:?)
- 4) Stimmungsumschlag II (D:?, R:?)
- 5) Stimmung II (D:?, R:?)
- 6) Selbstmord II (D:?, R:?)
- 7) Stimmungsumschlag III (D:?, R:?)
- 8) Stimmung III (D:?, R:?)
- 9) Selbstmord III (D:?, R:?)
- 10) Stimmungsumschlag IV (D:?, R:?)
- 11) Stimmung IV (D:?, R:?)
- 12) Selbstmord IV (D:?, R:?)
- 13) Stimmungsumschlag V (D:?, R:?)
- 14) Stimmung V (D:?, R:?)
- 15) Selbstmord V (D:?, R:?)
- 16) Stimmungsumschlag VI (D:?, R:?)
- 17) Stimmung VI (D:?, R:?)
- 18) Selbstmord VI (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Stimmungsumschlag (D:?, R:?)
- 25) Wahre Stimmung (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Selbstmord (D:?, R:?)
- 50) Mondsüchtig (D:?, R:?)

### 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)

### Metamorphose (Matemorphose) [RCIII]

- 1) Geburtszeichen (D:?, R:?)
- 3) Bio-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 5) Psi-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 6) Geist-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 8) Magie-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 10) Bio-Metamorphose (D:?, R:?)
- 12) Psi-Metamorphose (D:?, R:?)
- 14) Geist-Metamorphose (D:?, R:?)
- 16) Magie-Metamorphose (D:?, R:?)
- 18) Wahre Bio-Metamorphose (D:?, R:?)
- 20) Wahre Psi-Metamorphose (D:?, R:?)
- 25) Wahre Geist-Metamorphose (D:?, R:?)
- 30) Wahre Magie-Metamorphose (D:?, R:?)
- 50) Wahre Metamorphose (D:?, R:?)

### 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)

### Glanz (Glamours) [RCII]

- 1) Bauchreden (E c) (D:C, R:S)
- 2) Unbewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Glanz I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Bewegte Illusion I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Unbewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Glanz II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Bewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Wartende Unbewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 9) Glanz III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Bewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Wartende Bewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 12) Unbewegte Illusion V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Glanz V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Bewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wartende Unbewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 16) Wartender Glanz III (M) (D:24h, R:30m)
- 17) Wartende Bewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 18) Unbewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 19) Glanz X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Bewegte Illusion V (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 25) Wahrer Glanz (M) (D:P, R:30m)
- 30) Bewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahre unbewegte Illusion (M) (D:P, R:30m)

### Mond meistern (Moon Mastery) [RCIII]

- 1) Mondschaten \* (D:?, R:?)
- 2) Mondschein \* (D:?, R:?)
- 3) Mondlicht \* (D:?, R:?)
- 4) Mondheilung \* (D:?, R:?)
- 5) Mondkraut \* (D:?, R:?)
- 6) Mondbolzen (30m)\* (D:?, R:?)
- 7) Mondmagie entdecken \* (D:?, R:?)
- 8) Mondsteinhage! \* (D:?, R:?)
- 10) Mondglühen \* (D:?, R:?)
- 11) Mondblitz \* (D:?, R:?)
- 13) Mondbolzen (100m)\* (D:?, R:?)
- 14) Mondreisen \* (D:?, R:?)
- 15) Mondwütig \* (D:?, R:?)
- 16) Berserker des Mondes \* (D:?, R:?)
- 17) Mondbolzen (150m)\* (D:?, R:?)
- 18) Mondblind \* (D:?, R:?)
- 19) Mondblitz (100m)\* (D:?, R:?)
- 20) Mondstein \* (D:?, R:?)
- 25) Mondkind \* (D:?, R:?)
- 30) Mondbeben \* (D:?, R:?)
- 50) Mondmaid \* (D:?, R:?)

### Phantomgesicht (Phantom's Face) [RCI]

- 1) Studieren (I c) (D:C, R:S)
- 2) Gesicht verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 3) Art vortauschen (P c) (D:C, R:S)
- 4) Fassade (E) (D:10min/St, R:S)
- 5) Zunft vortauschen (P c) (D:C, R:S)
- 6) Größe verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 7) Macht vortauschen (P c) (D:C, R:S)
- 8) Persönliche Fassade (E) (D:10min/St, R:S)
- 9) Art verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 10) Geistsprache (M c) (D:C, R:3m)
- 11) Wasserlunge (P) (D:10min/St, R:S)
- 12) Vortauschen (P c) (D:C, R:S)
- 13) Geistsprache (M c) (D:C, R:30m)
- 14) Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 15) Nichtentdecken (P c) (D:C, R:S)
- 20) Nichtgegenwärtig (P c) (D:C, R:S)
- 25) Wahres Vortauschen (P) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahres Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 50) Wahre Form (P) (D:10min/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)

## Verkleidungen der Natur (Nature's Guises) [SL]

- 1) Chamäleon (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Schatten verstärken (F) (D:10min/St, R:30m Radius)
- 3) Einfrieren (F c) (D:C, R:3m)
- 4) Lautlose Bewegungen (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Mantel des Ichs (F c) (D:C, R:S)
- 6) Licht (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 7) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:T)
- 8) Schatten (F) (D:1h/St, R:S)
- 10) Pflanzenfassade (F) (D:1min/St, R:S)
- 11) Leere Gedanken (P c) (D:C, R:S)
- 13) Tierfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Tiergedanken (P c) (D:C, R:S)
- 20) Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Tierform (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahre Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Wahre Tierform (F) (D:1min/St, R:S)

## 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)

## 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)

## 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) Platten (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)

## Verkleidungen (Guises) [SL]

- 1) Verschwimmen (E) (D:1min/St, R:3m)
- 2) Schatten (E) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Fassade I (E) (D:1h/St, R:3m)
- 4) Zeichen (M) (D:C, R:6m WW-Mod:-50)
- 5) Verschiebung I (E) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Fassade II (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 7) Personalisierte Fassade (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 8) Personalisierte Stimme (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 9) Fassade III (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 10) Verschiebung II (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 11) Spiegelbilder (E) (D:6+1KR/St, R:3m)
- 12) Abbild (E) (D:1min/St, R:S)
- 13) Großes Verschwimmen (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 14) Fassade V (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 15) Verschiebung III (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 20) Verschiebung IV (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 25) Grosse Fassade I (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 30) Verschiebung V (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 50) Wechselnde Fassaden (E) (D:1h/Stufe, R:3m)

## Wege der Körperveränderung (Shapechanging Ways) [RCI]

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

# geschlossene Listen

## 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) Huf 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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) Wasserlunge (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)

## 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 VIII (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)

## 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) Kriegerrobe (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)

## 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:B)
- 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 (F) (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)

## 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) Waffensexpllosion (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)

# 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)

## 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)

## 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) Nahrungsaufreinigung (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)
- 25) 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)

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

- 1) Heilung (1-10) (H) (D:P, R:T)
- 2) Verbrennung/Erfrigung 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/Erfrigung 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/Erfrigung 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/Erfrigung 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)

## 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) Kraftfeldwall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 60) Kraftfeldsphäre (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 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)

## 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)

## 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)