

# Chaos Magier (Warlock)

## Grundlisten

### Böses Auge (Evil Eye) [RCII]

- 1) Entstellender Blick I (D:?, R:?)
- 2) Stechender Blick I (Bezaubern) (D:?, R:?)
- 3) Nervendes Auge I (D:?, R:?)
- 4) Stechender Blick II (Suggestion) (D:?, R:?)
- 5) Entstellender Blick II (D:?, R:?)
- 6) Zeichen des Untergangs (D:?, R:?)
- 7) Nervendes Auge IV (D:?, R:?)
- 8) Stechender Blick III (Halten) (D:?, R:?)
- 9) Entstellender Blick III (D:?, R:?)
- 10) Blick der panischen Angst I " (D:?, R:?)
- 11) Stechender Blick IV (Beherrschen) (D:?, R:?)
- 12) Nervendes Auge VII (D:?, R:?)
- 13) Stechender Blick V (Aufgabe) (D:?, R:?)
- 14) Entstellender Blick IV (D:?, R:?)
- 15) Blick der panischen Angst II " (D:?, R:?)
- 16) Stechender Blick VI (Wahr. Halten) (D:?, R:?)
- 17) Nervendes Auge X (D:?, R:?)
- 18) Stechender Blick V (Wahr. Aufg.) (D:?, R:?)
- 19) Entstellender Blick V (D:?, R:?)
- 20) Blick der panischen Angst III " (D:?, R:?)
- 25) Wahres Nervendes Auge (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Entstellender Blick (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Blick d. panischen Angst (D:?, R:?)

### Visionen des Untergangs (Visions of Doom) [RCII]

- 1) Vision des Unglücks I (D:?, R:?)
- 2) Vision des Untergangs I (D:?, R:?)
- 3) Vision des Todes I (D:?, R:?)
- 4) Alptraum I (D:?, R:?)
- 5) Spiegelvision I (D:?, R:?)
- 6) Vision des Unglücks II (D:?, R:?)
- 7) Vision des Untergangs II (D:?, R:?)
- 8) Vision des Todes II (D:?, R:?)
- 9) Alptraum II (D:?, R:?)
- 10) Spiegelvision II (D:?, R:?)
- 11) Vision des Unglücks III (D:?, R:?)
- 12) Vision des Untergangs III (D:?, R:?)
- 13) Vision des Todes III (D:?, R:?)
- 14) Alptraum III (D:?, R:?)
- 15) Spiegelvision III (D:?, R:?)
- 16) Vision des Unglücks IV (D:?, R:?)
- 17) Vision des Untergangs IV (D:?, R:?)
- 18) Vision des Todes IV (D:?, R:?)
- 19) Alptraum IV (D:?, R:?)
- 20) Spiegelvision IV (D:?, R:?)
- 25) Wahre Vision des Unglücks (D:?, R:?)
- 30) Wahre Vision des Untergangs (D:?, R:?)
- 35) Wahre Vision des Todes (D:?, R:?)
- 40) Wahrer Alptraum (D:?, R:?)
- 50) Wahre Spiegelvision (D:?, R:?)

### Gesetz der Rache (Revenge Law) [RCII]

- 1) Untersuchen (D:?, R:?)
- 2) Fluch entdecken (D:?, R:?)
- 3) Fluch des Schwafelns (D:?, R:?)
- 4) Fluch des Schweigens (D:?, R:?)
- 5) Fluch des Fähigkeitsverlust I (D:?, R:?)
- 6) Fluch des unlöschbaren Durst (D:?, R:?)
- 7) Familienfluch I (D:?, R:?)
- 8) Fluch des nagenden Hungers (D:?, R:?)
- 9) Raumfluch I (D:?, R:?)
- 10) Fluch des Fähigkeitsverlust II (D:?, R:?)
- 11) Fluch des Geizes (D:?, R:?)
- 12) Familienfluch II (D:?, R:?)
- 13) Fluch der Rückenkrämpfe (D:?, R:?)
- 14) Fluch der Wohnung (D:?, R:?)
- 15) Fluch des Fähigkeitsverlust III (D:?, R:?)
- 16) Verhext (D:?, R:?)
- 17) Familienfluch III (D:?, R:?)
- 18) Verhext entdecken (D:?, R:?)
- 19) Fluch des Fähigkeitsverlust IV (D:?, R:?)
- 20) Stadtflych III (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Fluch des Fähigkeitsverlust (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Familienfluch (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Gebietsfluch (D:?, R:?)

### Wächter der Untersuchungen (Scrying Guard) [RCII]

- 1) Wissen über Untersuchungen (D:?, R:?)
- 2) Untersuchungen verschleiern (D:?, R:?)
- 3) Untersuchungen entdecken (D:?, R:?)
- 4) Labyrinth der Untersuchungen (D:?, R:?)
- 5) Untersuchungen umleiten (D:?, R:?)
- 6) Gesprengte Untersuchungen (D:?, R:?)
- 7) Verteidigung gegen Unters. II (D:?, R:?)
- 8) Wächter der Untersuchungen I (D:?, R:?)
- 9) Gefälschte Untersuchungen (D:?, R:?)
- 10) Untersuchungen fühlen \* (D:?, R:?)
- 11) Zugang schaffen (D:?, R:?)
- 12) Untersuchungen versetzen (D:?, R:?)
- 13) Verteidigung gegen Unters. III (D:?, R:?)
- 14) Wächter der Untersuchungen II (D:?, R:?)
- 15) Zugang lokalisieren (D:?, R:?)
- 16) Furcht der Untersuchungen (D:?, R:?)
- 17) Untersuchungen rufen (D:?, R:?)
- 18) Koma der Untersuchungen (D:?, R:?)
- 19) Tod der Untersuchungen (D:?, R:?)
- 20) Barriere der Untersuchungen (D:?, R:?)
- 25) Wächter der Untersuchungen III (D:?, R:?)
- 30) Verteidigung gegen Unters. IV (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Wächter der Unters. (D:?, R:?)

### Gesetz des Untergangs (Doom's Law) [RCII]

- 1) Blutungen I (D:?, R:?)
- 2) Nervenschäden I (D:?, R:?)
- 3) Blutungen II (D:?, R:?)
- 4) Nervenschäden II (D:?, R:?)
- 5) Knochen brechen I (D:?, R:?)
- 6) Haut verbrennen I (D:?, R:?)
- 7) Blutungen III (D:?, R:?)
- 8) Nervenschäden III (D:?, R:?)
- 9) Knochen brechen II (D:?, R:?)
- 10) Haut verbrennen II (D:?, R:?)
- 11) Blutungen IV (D:?, R:?)
- 12) Nervenschäden IV (D:?, R:?)
- 13) Knochen brechen III (D:?, R:?)
- 14) Haut verbrennen III (D:?, R:?)
- 15) Blutungen V (D:?, R:?)
- 16) Nervenschäden V (D:?, R:?)
- 17) Knochen brechen IV (D:?, R:?)
- 18) Haut verbrennen IV (D:?, R:?)
- 19) Wahre Blutungen (D:?, R:?)
- 20) Wahre Nervenschäden (D:?, R:?)
- 25) Wahres Knochen brechen (D:?, R:?)
- 30) Wahres Haut verbrennen (D:?, R:?)
- 50) Gesetz des Untergangs (D:?, R:?)

### Wechselbalgzauber (Changeling) [RCII]

- 1) Wechselbalg Art I (D:?, R:?)
- 2) Wechselbalg I (D:?, R:?)
- 3) Wechselbalg Art II (D:?, R:?)
- 4) Wechselbalg II (D:?, R:?)
- 5) Wechselbalg Art III (D:?, R:?)
- 6) Wechselbalg III (D:?, R:?)
- 7) Wechselbalg Art IV (D:?, R:?)
- 8) Wechselbalg IV (D:?, R:?)
- 9) Wechselbalg Art V (D:?, R:?)
- 10) Wechselbalg V (D:?, R:?)
- 11) Wechselbalg Art VI (D:?, R:?)
- 12) Wechselbalg VI (D:?, R:?)
- 13) Wechselbalg Art VII (D:?, R:?)
- 14) Wechselbalg VII (D:?, R:?)
- 15) Wechselbalg Art VIII (D:?, R:?)
- 16) Wechselbalg VIII (D:?, R:?)
- 17) Wechselbalg Art IX (D:?, R:?)
- 18) Wechselbalg IX (D:?, R:?)
- 19) Wechselbalg Art X (D:?, R:?)
- 20) Wechselbalg X (D:?, R:?)
- 25) Großer Wechselbalg Art (D:?, R:?)
- 30) Großer Wechselbalg (D:?, R:?)
- 35) Wahrer Wechselbalg Art (D:?, R:?)
- 40) Wahrer Wechselbalg (D:?, R:?)
- 45) Wechselbalg Art meistern (D:?, R:?)
- 50) Wechselbalg meistern (D:?, R:?)

# 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) Ruf der Besänftigung (M \*) (D:1min/St, R:15m r)
- 18) Große Tierberuhigung (3m/St) (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Großes Besänftigen (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Langes Besänftigen (M) (D:1Tag/St, R:100m)
- 30) Viele Besänftigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Besänftigen (M) (D:P, R:30m)

## 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) Klingebrecher (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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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) (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)

## 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 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)

## **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)

## **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)

## **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)

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

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

## **Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC]**

- 1) Verschmelzung identifizieren (I \*) (D:-, R:S)
- 2) Kette identifizieren (I) (D:-, R:S)
- 3) Verschmelzen (I) (D:V, R:V)
- 4) Isolieren (I) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Verschmelzen II (I) (D:V, R:V)
- 6) Verkettungen (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) Verkettungen 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) Verkettungen 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) Verkettungen IV (F) (D:V, R:V)
- 30) Magie teilen (F) (D:V, R:S)
- 50) Großes Verschmelzen (I) (D:V, R:V)

## **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)

## 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)

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

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

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCIV]

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

## Wissen (Lore) [SL]

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

## Zeremonien (Ceremonies) [RCI]

- 1) Gebet (U) (D:C, R:S)
- 2) Heilige Robe (P) (D:P, R:B)
- 3) Heirat (P V r) (D:P, R:6m)
- 4) Begräbnis (P F r) (D:P, R:6m)
- 5) Initiierung (P V r) (D:P, R:B)
- 6) Chor (D c) (D:C, R:3m/St)
- 7) Gelübde / Eid (P V r) (D:V, R:3m)
- 8) Segen (P V r) (D:P, R:3m/St)
- 9) Weihe (P V r) (D:D:P, R:B)
- 10) Verleihung (P F V r) (D:P, R:B)
- 11) Kriegsrobe (F V) (D:1min/St, R:B)
- 12) Priesterwürde (P V r) (D:P, R:B)
- 13) Boden weihen (P F V r) (D:P, R:B)
- 14) Kirchenbann (P F V r) (D:P, R:3m/St)
- 15) Exorzismus (F V r) (D:P, R:6m)
- 16) Austreibung (F) (D:P, R:3m/St)
- 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)

## 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) Nonsense (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)

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

- 3) Schild (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 5) Ablenken I (F \*) (D:-, R:S)
- 6) Klingen 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) Klingen wenden II (F \*) (D:-, R:S)
- 18) Ablenken III (F \*) (D:-, R:S)
- 20) Zauber ablenken II (F \*) (D:-, R:S)
- 25) Klingen wenden III (F \*) (D:-, R:S)
- 30) Zauber ablenken III (F \*) (D:-, R:S)
- 50) Wahres Ablenken (F \*) (D:-, R:S)

### 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)

## 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 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) Klängen der Erde (D:10min/St, R:30m)
- 17) Wahrer Erdwall (E) (D:P, R:15m)
- 18) Eiswall (6x6m) (E) (D:P, R:15m)
- 20) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:15m)
- 22) Mystischer Käfig (F) (D:1min/St, R:1.5m/St)
- 25) Wälle verschmelzen (F) (D:P, R:T)
- 30) Gebogener Wall (E) (D:P, R:15m)
- 50) Kräftefeldwall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 60) Kräftefeldsphäre (F) (D:1min/St, R:30m)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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 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)

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

- 1) Krankheiten stoppen (H) (D:P, R:3m)
- 1) Nahrung konservieren (F) (D:1 Woche, R:B)
- 2) Nahrungsreinigung (F) (D:P, R:B)
- 3) Gifte neutralisieren (H) (D:P, R:3m)
- 3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- 4) Krankheiten widerstehen I (H) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Giften widerstehen I (H) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Krankheiten widerstehen II (H) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Giften widerstehen II (H) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Geisteskrankheit heilen (I) (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:30m)
- 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)

## 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)

## 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)

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

- 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)

## 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)

## 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 Defense) [SL]

- 1) Schutz I (D c) (D:C, R:3m)
- 2) Schutz I (3m r) (D c) (D:C, R:3m)
- 5) Schutz II (D c) (D:C, R:3m)
- 7) Schutz II (3m r) (D c) (D:C, R:3m)
- 8) Prosaische Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 9) Göttermagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 10) Schutz III (D c) (D:C, R:3m)
- 11) Grundmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 13) Mentalmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 14) Schutz IV (D c) (D:C, R:3m)
- 15) Spruch Schild II (D c) (D:C, R:S)
- 16) Alte Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 17) Schutz V (D c) (D:C, R:3m)
- 18) Prosaischer Magie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 19) Wahrer Spruch Schild (D c) (D:C, R:S)
- 20) Göttermagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 25) Grundmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 30) Mentalmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 35) Alter Magie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 50) Wahres Widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 60) Großes wahres Widerstehen (D) (D:1 min/St, R:30m)

## Wege der 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)

### 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)

### 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 )