

Mönche (Monk)

Grundlisten

Ausweichen / Flucht (Evasions) [SL]

- 1) Schwingen I (F *) (D:1KR, R:S)
- 2) Schnelligkeit I (F *) (D:1KR, R:S)
- 3) Ausweichen I (F *) (D:1KR, R:S)
- 4) Schwingen III (F *) (D:1KR, R:S)
- 5) Salto I (F *) (D:1KR, R:S)
- 6) Geschwindigkeit I (F *) (D:1KR, R:S)
- 7) Schnelligkeit III (F *) (D:3KR, R:S)
- 8) Ausweichen III (F *) (D:1KR, R:S)
- 9) Schwingen V (F *) (D:1KR, R:S)
- 10) Schnelligkeit X (F *) (D:5KR, R:S)
- 11) Salto III (F *) (D:1KR, R:S)
- 12) Geschwindigkeit III (F *) (D:3KR, R:S)
- 13) Ausweichen V (F *) (D:1KR, R:S)
- 15) Schnelligkeit X (F *) (D:10KR, R:S)
- 20) Geschwindigkeit V (F *) (D:5KR, R:S)
- 25) Wahres Ausweichen (F *) (D:1KR, R:S)
- 30) Geschwindigkeit X (F *) (D:10KR, R:S)
- 50) Wahre Bewegung der Mönche (F) (D:1KR/Stufe, R:S)

Körperfähigkeiten (Body Reins) [SL]

- 1) Balance (U *) (D:V, R:S)
- 2) Muskelkontrolle (U c) (D:C, R:S)
- 3) Konzentration I (U *) (D:V, R:S)
- 4) Schmerzlosigkeit 25% (S *) (D:1min/Stufe, R:S)
- 5) Gesicht verändern (P *) (D:1 h, R:S)
- 6) Wasserlunge (P *) (D:1min/Stufe, R:S)
- 7) Konzentration II (U *) (D:V, R:S)
- 8) Stärke II (P *) (D:1min, R:S)
- 9) Schmerzlosigkeit 50% (S *) (D:1min/Stufe, R:S)
- 10) Körper verändern (P) (D:1 h, R:S)
- 11) Konzentration III (U *) (D:V, R:S)
- 12) Stärke III (P *) (D:1min, R:S)
- 13) Erwachen (S *) (D:V, R:S)
- 15) Schmerzlosigkeit 75% (S *) (D:1min/Stufe, R:S)
- 20) Selbsterhaltung (H S *) (D:V, R:S)
- 25) Konzentration V (U *) (D:V, R:S)
- 30) Stärke IV (P *) (D:1min, R:S)
- 33) Heldenmut (FH)* (D:3 KR, R:10m)
- 50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *) (D:1min/Stufe, R:S)

Die Brücke des Mönchs (Monk's Bridge) [SL]

- 1) Sprung (F *) (D:V, R:S)
- 2) Landen (F *) (D:bis zur Landung, R:S)
- 3) Haftung (P) (D:10 min/St, R:S)
- 4) Steglaufen (P) (D:1 min/St, R:S)
- 5) Sprung III (F *) (D:V, R:S)
- 6) Richtungsänderung I (P *) (D:V, R:S)
- 7) Levitation (F *) (D:1 min/St, R:S)
- 8) Wahres Landen (F *) (D:bis zur Landung, R:S)
- 9) Über Wände gehen (F c) (D:1 min/St, R:S)
- 10) Großes Springen (F *) (D:1 KR, R:S)
- 11) Richtungsänderung III (P *) (D:V, R:S)
- 12) Wandsalto (F *) (D:V, R:S)
- 13) Über Wände rennen (F c) (D:1 min/St, R:S)
- 14) Distanzloser Schritt (F) (D:V, R:S)
- 15) Windlaufen (F) (D:1min/St, R:S)
- 20) Über Decken gehen (F c) (D:C, R:S)
- 25) Über Decken Laufen (F c) (D:C, R:S)
- 50) Wahres Laufen (F) (D:1 KR/St, R:S)
- 50) Die Brücke des Mönchs (F) (D:1 KR/St, R:S)

Meister des waffenlosen Kampfes (Martial Mastery) [SUC]

- 1) Stand (U *) (D:V, R:S)
- 2) Attacke nach Hinten (U *) (D:V, R:S)
- 3) Gegner zu Fall bringen (U *) (D:V, R:S)
- 4) Gegner entwaffnen (U *) (D:V, R:S)
- 5) Gegner aus dem Gleichgewicht bringen (U *) (D:V, R:S)
- 6) Treffer der Benommenheit (U *) (D:V, R:S)
- 8) Gegner zurücktreiben (U *) (D:V, R:S)
- 9) Liegend attackieren (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 10) Stechender Treffer (U *) (D:V, R:S)
- 11) Finte (U *) (D:V, R:S)
- 12) Schneidender Treffer (U *) (D:V, R:S)
- 13) Geschoß abwehren (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Stumpfer Treffer (U *) (D:V, R:S)
- 15) Treffer aus der Bewegung (U *) (D:V, R:S)
- 17) Zerbrechender Treffer (U *) (D:V, R:S)
- 19) Waffenloser Rückzug (U *) (D:C, R:S)
- 25) Pool vergrößern (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 30) Blitzschneller Angriff (U *) (D:V, R:S)
- 50) Stil wechseln (U *) (D:1KR/St, R:S)

Körpererneuerung (Body Renewal) [SL]

- 1) Blutfluss stoppen I (H c *) (D:C, R:S)
- 2) Blutung stillen (H S c *) (D:C, R:S)
- 3) Benommenheit heilen I (H S *) (D:V, R:S)
- 4) Kleine Wunden heilen I (H S c *) (D:P (C), R:S)
- 5) Schnitte heilen I (H c) (D:C, R:S)
- 6) Brüche behandeln (H c) (D:P (C), R:S)
- 7) Muskeln / Sehnen heilen (H c) (D:P (C), R:S)
- 8) Blutung stillen III (H S c *) (D:C, R:S)
- 9) Benommenheit heilen III (H S *) (D:V, R:S)
- 10) Gift widerstehen (H S c *) (D:C, R:S)
- 11) Kleine Wunden heilen II (H S c *) (D:P (C), R:S)
- 12) Venen / Arterien heilen (H c) (D:P (C), R:S)
- 13) Schnitte heilen III (H c) (D:C, R:S)
- 14) Wahres Brüche behandeln (H c) (D:P (C), R:S)
- 15) Wahres Muskeln / Sehnen heilen (H c) (D:P (C), R:S)
- 20) Gifte neutralisieren (H S c *) (D:P (C), R:S)
- 25) Wahres Blutung stillen (H S c *) (D:C, R:S)
- 30) Wahres Gift neutralisieren (H S c *) (D:P (C), R:S)
- 50) Wahre Erneuerung (H S) (D:V, R:S)

Mönchsinne (Monk's Sense) [SL]

- 1) Horchen (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 2) Nachtsicht (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 3) Seitensicht (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 4) Riechen (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 5) Wassersicht (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 6) Nebelsicht (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 7) Fühlen (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 8) Sehen bei mag. Dunkelheit (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 9) Unsichtbares entdecken (P c) (D:1min/Stufe, R:S)
- 10) Illusionen entdecken (U) (D:V, R:S)
- 11) wahres Riechen (U) (D:10min/Stufe, R:S)
- 12) Desillusionieren (U) (D:V, R:30m)
- 13) Wahres Fühlen (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 14) Wahres Sehen b. Dunkelheit (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 15) Holzsicht (U c) (D:C, R:S)
- 20) Mönchsicht (U) (D:10min/Stufe, R:S)
- 25) Steinsicht (U c) (D:C, R:S)
- 30) Eisensicht (U c) (D:C, R:S)
- 50) Mönchsinne (U) (D:1 KR/Stufe, R:S)

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)

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:V, R:S)
- 50) Rückkehr von der Wiederkehr (F *) (D:V, R:S)

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)

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)

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)

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL]

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

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)

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)

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)