

Ritter (Noble Warrior)

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 V (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)

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RCII]

- 1) Kampf I (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 2) Verschwimmen (F *) (D:1min/St, R:S)
- 3) Schild (F *) (D:1min/St, R:S)
- 4) Kampf II (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Fernkampfablenkung I (F *) (D:-, R:30m)
- 6) Schnelligkeit I (F *) (D:1KR, R:S)
- 7) Kampf III (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 8) Nahkampfablenkung I (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 9) Schild II (F *) (D:1min/St, R:S)
- 10) Zielen stören I (F *) (D:-, R:30m)
- 11) Fernkampfablenkung II (F *) (D:-, R:30m)
- 12) Schnelligkeit II (F *) (D:2KR, R:S)
- 13) Kampf IV (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Nahkampfablenkung II (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 15) Zielen stören II (F *) (D:-, R:30m)
- 16) Fernkampfablenkung III (F *) (D:-, R:30m)
- 17) Schild III (F *) (D:3KR, R:S)
- 18) Kampf V (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Nahkampfablenkung III (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 20) Zielen stören III (F *) (D:-, R:30m)
- 25) Große Fernkampfablenkung (F *) (D:-, R:30m)
- 30) Schnelligkeit X (F *) (D:10KR, R:S)
- 35) Kampf VIII (U *) (D:1KR/St, R:S)
- 40) Große Nahkampfablenkung (F *) (D:1 KR, R:30m)
- 45) Großes Zielen stören (F *) (D:-, R:30m)
- 50) Wahrer Kampf (F *) (D:1KR/St, 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:-, R:S)
- 11) wahres Riechen (U) (D:10min/Stufe, R:S)
- 12) Desillusionieren (U) (D:-, R:30m)
- 13) Wahres Fühlen (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 14) Wahres Sehen b. Dunkelheit (U *) (D:10min/Stufe, R:S)
- 15) Holzlicht (U c) (D:C, R:S)
- 20) Mönchslicht (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)

Bewegungen verbessern (Movement Enhancement) [RCII]

- 1) Laufen I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 2) Weitsprung I (F *) (D:-, R:S)
- 3) Landen (F *) (D:-, R:S)
- 4) Lautlose Bewegungen (F *) (D:10min/St, R:S)
- 5) Rennen I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 6) Balance I (F *) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Schwimmen I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 8) Weitsprung II (F *) (D:-, R:S)
- 9) Klettern I (F *) (D:1min/St, R:S)
- 10) Schweben (F *) (D:1min/St, R:S)
- 11) Schnelles Rennen I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 12) Balance II (F *) (D:1KR/St, R:S)
- 13) Schwimmen II (F *) (D:10min/St, R:S)
- 14) Weitsprung III (F *) (D:-, R:S)
- 15) Levitation (F *) (D:1min/St, R:S)
- 16) Sprinten I (F *) (D:10min/St, R:S)
- 17) Balance III (F *) (D:1KR/St, R:S)
- 18) Schwimmen III (F *) (D:10min/St, R:S)
- 19) Weitsprung IV (F *) (D:-, R:S)
- 20) Fliegen (F *) (D:10min/St, R:S)
- 25) Großes Laufen (F *) (D:10min/St, R:30m)
- 30) Große Balance (F *) (D:10min/St, R:30m)
- 50) Bewegungen meistern (F *) (D:10min/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:-, 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:-, 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:-, R:S)

Ritter's Rüstung (Noble Armor) [RCIII]

- 1) Schild (F *) (D:1min/St, R:S)
- 2) Stoff verstärken (F) (D:1min/St, R:B)
- 4) Leder verstärken (F) (D:1min/St, R:B)
- 5) Schildtreffer I (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Kettenrüstung verstärken (F) (D:1min/St, R:B)
- 8) Plattenrüstung verstärken (F) (D:1min/St, R:B)
- 10) Schildtreffer II (F) (D:1min/St, R:S)
- 11) Mythischer Stoff (F) (D:1min/St, R:B)
- 12) Kleidung verstärken (F) (D:1min/St, R:B)
- 14) Mythisches Leder (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Schildtreffer III (F) (D:1min/St, R:S)
- 17) Mythische Kettenrüstung (F) (D:1min/St, R:B)
- 19) Schildtreffer IV (F) (D:1min/St, R:S)
- 20) Mythische Plattenrüstung (F) (D:1min/St, R:B)
- 25) Wahrer Schildtreffer (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Mythische Rüstung (F) (D:1min/St, R:B)
- 50) Wahre Mythische Rüstung (F) (D:1min/St, R:B)

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

- 1) Sprung (F *) (D:-, 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:-, R:S)
- 6) Richtungsänderung I (P *) (D:-, 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:-, R:S)
- 12) Wandsalto (F *) (D:-, R:S)
- 13) Über Wände rennen (F c) (D:1 min/St, R:S)
- 14) Distanzloser Schritt (F) (D:-, 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)
- 30) Wahres Laufen (F *) (D:1 KR/St, R:S)
- 50) Die Brücke des Mönchs (F) (D:1 KR/St, 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) Wasserrunde (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:-, 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)

Ritter's Waffen (Noble Weapon) [RCIII]

- 1) Anmutige Waffe (F) (D:1KR/St, R:B)
- 2) Waffenparade (F) (D:1KR/St, R:B)
- 3) Versteckter Treffer (F) (D:1KR/St, R:B)
- 4) Singender Schlag (F) (D:1KR/St, R:B)
- 5) Mehrfache Schläge II (F) (D:1KR/St, R:B)
- 6) Kleiner Schlag (F) (D:1KR/St, R:B)
- 7) Kleiner Hammerschlag (F) (D:1KR/St, R:B)
- 8) Kleine Elementenwaffe (E) (D:1KR/St, R:B)
- 9) Mehrfache Schläge III (F) (D:1KR/St, R:B)
- 10) Kleine Ritterwaffe (F) (D:1KR/St, R:B)
- 11) Großer Hammerschlag (F) (D:1KR/St, R:B)
- 12) Elementengift (E) (D:1KR/St, R:B)
- 13) Großer Schlag (F) (D:1KR/St, R:B)
- 14) Mehrfache Schläge IV (F) (D:1KR/St, R:B)
- 15) Große Elementenwaffe (E) (D:1KR/St, R:B)
- 16) Tanzende Waffe (F) (D:1KR/St, R:B)
- 17) Waffe der Angst (F) (D:1KR/St, R:B)
- 18) Waffe des ersten Schlags (F *) (D:1KR/St, R:B)
- 19) Wahre mehrfache Schläge (F) (D:1KR/St, R:B)
- 20) Große Ritterwaffe (F) (D:1KR/St, R:B)
- 25) Schildebrecher (F) (D:1KR/St, R:B)
- 30) Wahre Elementenwaffe (E) (D:1KR/St, R:B)
- 50) Wahre Ritterwaffe (F) (D:1KR/St, R:B)

Wege der Waffen (Arm's Ways) [RCII]

- 1) Attacke +5 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 2) Attacke +10 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 3) Attacke +15 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 4) Attacke +20 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 5) Attacke +25 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 6) Attacke +30 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 7) Attacke +35 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 8) Attacke +40 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 9) Attacke +45 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 10) Vergeltungsschlag (F *) (D:1 KR, R:V)
- 11) Attacke +50 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 12) Attacke +55 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 13) Attacke +60 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 14) Attacke +65 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 15) Attacke +70 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 16) Attacke +75 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 17) Attacke +80 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 18) Attacke +85 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 19) Attacke +90 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 20) Heiliger Rächer (F *) (D:1 KR/St, R:S)
- 25) Attacke +120 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 30) Attacke +150 (F *) (D:1 KR, R:S)
- 50) Heiliger Rächer (F *) (D:1 KR/St, R:S)

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)

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)

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)

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)

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)

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)

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)

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)

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)

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)

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

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)

Selbstheilung (Self Healing) [SL]

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

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)