

Priester (Cleric)

Grundlisten

Antworten (Communal Ways) [SL]

- 1) Raten (I) (D:-, R:S)
- 3) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- 4) Träume I (I) (D:eine normale Schlafperiode, R:S)
- 5) Eingebung III (I) (D:-, R:S)
- 6) Geschichte des Todes (I) (D:-, R:S)
- 7) Kanal öffnen (1500m/St) (F) (D:C, R:1500m/St)
- 8) Eingebung V (I) (D:-, R:S)
- 9) Traumbassin (I) (D:1-6min, R:1,5m)
- 10) Träume III (I) (D:s.o., R:S)
- 11) Eingebung X (I) (D:-, R:S)
- 12) Antwort I (I c) (D:C, R:S)
- 15) Kanal öffnen (15km/St) (F c) (D:C, R:15km/St)
- 19) Wahre Geschichte des Todes (I) (D:-, R:S)
- 20) Wahre Antwort (I c) (D:C, R:S)
- 25) Wahre Eingebung (I) (D:-, R:S)
- 30) Wahres Kanal öffnen (I c) (D:C, R:1.5km/St)
- 50) Hochgebet (I c) (D:C, R:S)

Heiliger Champion (Holy Champion) [SUC]

- 1) Priesterliche Arbeit (D:?, R:?)
- 2) Geistliches Manöver (D:?, R:?)
- 3) Champion Aura (D:?, R:?)
- 4) Gerechte Verteidigung (D:?, R:?)
- 5) Rechtschaffener Kampf (D:?, R:?)
- 6) Führende Vision (D:?, R:?)
- 7) Fromme Begeisterung (D:?, R:?)
- 8) Bewachter Tempel (D:?, R:?)
- 9) Glorreiche Verwandlung (D:?, R:?)
- 10) Energiepunkte speichern (D:?, R:?)
- 11) Widerstand widerstehen (D:?, R:?)
- 12) Virtuose Bestimmung (D:?, R:?)
- 13) Gesegnete Sprache (D:?, R:?)
- 14) Heilige Stasis (D:?, R:?)
- 15) Opfer (D:?, R:?)
- 16) Schwelle (D:?, R:?)
- 17) Wort der Ehrung (D:?, R:?)
- 18) Heiliger kritischer Treffer (D:?, R:?)
- 19) Ewige Verbindung (D:?, R:?)
- 20) Noble Wiederbelebung (D:?, R:?)
- 25) Himmlische Brücke (D:?, R:?)
- 30) Himmlischer Schutz (D:?, R:?)
- 50) Heiligen Krieger erschaffen (D:?, R:?)

Schutz (Protections) [SL]

- 1) Gebet I (D c) (D:C, R:30m)
- 2) Segen I (D c) (D:C, R:30m)
- 3) Widerstand I (D c) (D:C, R:30m)
- 4) Hitze widerstehen (D c *) (D:C, R:30m)
- 5) Kälte widerstehen (D c *) (D:C, R:30m)
- 8) Temperatursphäre (3m r) (D c) (D:C, R:3m r)
- 10) Schutzsphäre I (D c) (D:C, R:3m r)
- 11) Gebet III (D c) (D:C, R:30m)
- 12) Segen III (D c) (D:C, R:30m)
- 13) Widerstand III (D c) (D:C, R:30m)
- 15) Temperatursphäre (6m r) (D c) (D:C, R:3m r)
- 17) Schutzsphäre III (D c) (D:C, R:3m r)
- 18) Gebet V (D c) (D:C, R:30m)
- 20) Segen V (D c) (D:C, R:30m)
- 25) Widerstand V (D c) (D:C, R:30m)
- 30) Schutzsphäre V (D c) (D:C, R:3m r)
- 32) Heldenmut (FH)* (D:3 KR, R:10m)
- 50) Wahrer Schutz (D) (D:1min/St, R:30m)

Austreibungen (Repulsions) [SL]

- 1) Untote vertreiben V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Gegenkanal I (F) (D:-, R:30m)
- 4) Fluch neutralisieren (1min/St) (F) (D:1min/St, R:T)
- 5) Gegenkanal III (F) (D:-, R:30m)
- 6) Untote vertreiben IX (F) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Fluch austreiben (F) (D:P, R:T)
- 9) Fluch neutralisieren (1h/St) (F) (D:1h/St, R:T)
- 10) Gegenkanal V (F) (D:-, R:30m)
- 11) Untote vertreiben XII (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Gegenkanal VIII (F) (D:-, R:30m)
- 15) Gegenkanal X (F) (D:-, R:30m)
- 16) Untote vertreiben XV (F) (D:1min/St, R:30m)
- 18) Fluch neutralisieren (1Tag/St) (F) (D:1Tag/St, R:T)
- 20) Wahres Untote vertreiben (F) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Wahres Fluch austreiben (F) (D:P, R:T)
- 30) Wahrer Gegenkanal (F) (D:-, R:30m)
- 50) Göttermagie umkehren (F) (D:1KR/St, R:100m)

Kanäle (Channels) [SL]

- 3) Kanal I (F *) (D:-, R:V)
- 5) Benommenheit (F *) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:15m)
- 6) Kanal III (F *) (D:-, R:V)
- 8) Schlaf (M *) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:15m)
- 10) Kanal V (F *) (D:-, R:V)
- 11) Blenden (F *) (D:10min/10 Fehlwurf, R:15m)
- 13) Kanal VIII (F *) (D:-, R:V)
- 14) Absolution (F *) (D:V, R:15m)
- 15) Heiliger Ruf (F *) (D:-, R:6m r)
- 17) Kanal X (F *) (D:-, R:V)
- 18) Wiederkehr (F *) (D:-, R:S)
- 20) Reine Absolution (F *) (D:V, R:15m)
- 22) Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 25) Rückkehr von der Wiederkehr (F *) (D:-, R:S)
- 26) Portschlüssel (F) (D:bis angewendet, R:B)
- 27) Austrocknung (E) (D:P, R:15m)
- 30) Großer Kanal (F *) (D:-, R:V)
- 32) Anklage (F) (D:besonders, R:unbegrenzt)
- 33) Dunkle Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 50) Heilige Brücke (F) (D:1KR, R:V)
- 52) Verwünschung des Untergangs (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)

Beschwörungen (Summons) [SL]

- 1) Beschwörung I (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 2) Beschwörung II (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 3) Beschwörung III (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 4) Beschwörung IV (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 5) Beschwörung V (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 6) Beschwörung VI (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 7) Beschwörung VII (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 8) Beschwörung VIII (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 9) Beschwörung X (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 10) Beschwörung XI (F M c) (D:C, R:3m)
- 11) Beschwörung XV (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 12) Feen beschwören (D:Var (C), R:300m)
- 13) Große Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 15) Dämonentor II (F M c) (D:C, R:3m)
- 17) Wartende Beschwörung (F M) (D:V, R:30m)
- 20) Dämonentor III (F M c) (D:C, R:3m)
- 25) Wahre Beschwörung (F M c) (D:C, R:30m)
- 30) Reine Beschwörung (F M c) (D:C, R:30m)
- 50) Tor (F M) (D:-, R:V)

Leben beherrschen (Life Mastery) [SL]

- 1) Konservieren (1min/St) (H) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Konservieren (1h/St) (H) (D:1h/St, R:3m)
- 5) Lebenserhaltung (1h/St) (H) (D:1h/St, R:3m)
- 7) Konservieren (1Tag/St) (H) (D:1Tag/St, R:3m)
- 10) Konservieren (1Woche/St) (H) (D:1Woche/St, R:3m)
- 11) Lebenserhaltung (1Tag/St) (H) (D:1Tag/St, R:3m)
- 12) Wiederbelebung (100x) (H) (D:P, R:3m)
- 15) Wiederbelebung (50x) (H) (D:P, R:3m)
- 16) Lebenserhaltung (1Woche/St) (H) (D:1Woche/St, R:3m)
- 17) Wiederbelebung (20x) (H) (D:P, R:3m)
- 19) Wissen restaurieren (H) (D:P, R:3m)
- 20) Wiederbelebung (1x) (H) (D:P, R:3m)
- 25) Wiederbelebung (0,5x) (D:P, R:3m)
- 30) Wahres Wissen restaurieren (H) (D:P, R:3m)
- 50) Wahre Wiederbelebung (H) (D:P, R:3m)
- 60) Die Verbindung erneuern (H) (D:P, R:B)

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)
- 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)

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)

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 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 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)

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)

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)

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 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)

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) 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)

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) 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: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/Erfrischung 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/Erfrischung 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/Erfrischung 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/Erfrischung 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) Krafftfeldwall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 60) Krafftfeldsphäre (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)