

Heiliger Krieger (Holy Warrior) [RCI]

- L 1) Heilige Attacke (F) (D:1 KR, R:S)
- L 2) Blutfluss stoppen (H * c) (D:C, R:B)
- L 3) Schmerzlosigkeit 25% (S * s) (D:1min/St, R:S)
- L 4) Benommenheit heilen I (S * s) (D:-, R:S)
- L 5) Mut (S * s) (D:-, R:S)
- L 6) Kleine Heilung I (H * s) (D:C, R:B)
- L 7) Heilige Aura I (F) (D:1min/St, R:S)
- M 8) Schnitte heilen III (H *) (D:P, R:B)
- M 9) Stärke II (P) (D:1KR/St, R:S)
- M 10) Schmerzlosigkeit 50% (S * s) (D:1min/St, R:S)
- S 11) Benommenheit heilen III (S * s) (D:-, R:S)
- S 12) Heilige Aura II (F) (D:1min/St, R:S)
- S 13) Stärke III (P) (D:1KR/St, R:S)

Wege des Schutzes (Shielding Ways) [RCII]

- L 1) Schild (F *) (D:1min/St, R:S)
- M 2) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- M 3) Aura (F) (D:10min/St, R:S)
- M 4) Schutzgebet I (D) (D:1min/St, R:S)
- S 5) Fernkampfablenkung I (F *) (D:-, R:30m)
- S 6) Luftwall (E) (D:C, R:15m)
- S 7) Nahkampfablenkung I (F *) (D:1 KR, R:30m)

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

- M 1) Attacke +5 (F *) (D:1 KR, R:S)
- M 2) Attacke +10 (F *) (D:1 KR, R:S)
- M 3) Attacke +15 (F *) (D:1 KR, R:S)
- S 4) Attacke +20 (F *) (D:1 KR, R:S)
- S 5) Attacke +25 (F *) (D:1 KR, R:S)
- S 6) Attacke +30 (F *) (D:1 KR, R:S)

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL]

- M 1) Krankheiten stoppen (H) (D:P, R:3m)
- M 1) Nahrung konservieren (F) (D:1 Woche, R:B)
- S 2) Nahrungsreinigung (F) (D:P, R:B)
- S 3) Gifte neutralisieren (H) (D:P, R:3m)
- S 3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- S 4) Krankheiten widerstehen I (H) (D:1min/St, R:3m)

Austreibungen (Exorcism) [RCII]

- L 1) Reinigen (F) (D:-, R:B)
- L 2) Dämonen entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- L 3) Dämonen vertreiben I (F M c) (D:C, R:3m)
- L 6) Dämonen bannen I (F M) (D:1Jahr/St, R:3m)
- L 8) Dämonen vertreiben II (F M c) (D:C, R:3m)
- L 10) Dämonen bannen II (F M) (D:1Jahr/St, R:3m)
- M 12) Dämonen vertreiben III (F M c) (D:C, R:3m)
- S 14) Dämonen bannen III (F M) (D:1Jahr/St, R:3m)
- S 16) Dämonen vertreiben IV (F M c) (D:C, R:3m)

Inspiration/Eingebung (Inspirations) [RCII]

- L 1) Tiere bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- L 2) Eingebungen I (M *) (D:2KR/St, R:30m)
- L 3) Art bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- L 4) Eingebungen II (M *) (D:2KR/St, R:30m)
- L 5) Suggestion (M) (D:V, R:30m)
- M 6) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- M 7) Eingebungen IV (M *) (D:2KR/St, R:30m)
- M 8) Art halten I (M c) (D:C, R:3m/St)
- S 9) Eingebungen V (M *) (D:2KR/St, R:30m)
- S 10) Art beherrschen I (M) (D:1min/St, R:15m)
- S 11) Reitgelegenheit beschwören (M) (D:P, R:1)

Handauflegen (Laying on Hands) [RCII]

- L 1) Handauflegen I (H) (D:P, R:B)
- L 2) Erfrierungen heilen I (H) (D:P, R:B)
- L 3) Verbrennungen heilen I (H) (D:P, R:B)
- L 4) Kleinere Brüche heilen (H) (D:P, R:B)
- M 5) Benommenheit heilen I (H *) (D:P, R:B)
- M 6) Handauflegen II (H) (D:P, R:B)
- M 7) Größere Brüche heilen (H) (D:P, R:B)
- S 8) Krankheit widerstehen (H) (D:P, R:B)
- S 9) Gift widerstehen (H) (D:P, R:B)
- S 10) Erwachen (H) (D:P, R:B)

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL]

- M 1) Projiziertes Licht (F) (D:10min/St, R:6m)
- M 2) Licht I (F) (D:10min/St, R:T)
- S 3) Aura (F) (D:10min/St, R:3m)
- S 4) Licht II (F) (D:10min/St, R:15m)
- S 5) Plötzliches Licht (F) (D:-, R:30m)

Zauber brechen (Spell Breaker) [RCI]

- L 1) Untote vertreiben III (F) (D:1min/St, R:S)
- L 2) Untote entdecken (I * c) (D:1min/St (C), R:3m/St)
- M 3) Magie entdecken (I * c) (D:1min/St (C), R:15m)
- M 4) Gegenkanäle (F) (D:-, R:30m)
- M 5) Untote vertreiben V (F) (D:1min/St, R:S)
- S 6) Fluch neutralisieren (F) (D:1min/St, R:B)
- S 7) Magie abwehren (F * c) (D:C, R:S)
- S 8) Fluch brechen (F) (D:P, R:B)

Antworten (Communal Ways) [SL]

- L 1) Raten (I) (D:-, R:S)
- M 3) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- M 4) Träume I (I) (D:eine normale Schlafperiode, R:S)
- S 5) Eingebung III (I) (D:-, R:S)
- S 6) Geschichte des Todes (I) (D:-, R:S)
- S 7) Kanal öffnen (1500m/St) (F) (D:C, R:1500m/St)

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

- M 1) Heilung (1-10) (H) (D:P, R:T)
- S 2) Verbrennung/Erfrierung heilen (H) (D:P, R:T)
- S 3) Leichte Schmerzen heilen (H) (D:P, R:T)
- S 4) Heilung (3-30) (H) (D:P, R:T)