

# alte Magie

## Erzmagier - Listen

### Alte Heilung (Arcane Healing) [SUC]

- 1) Rasse speichern (S) (D:-, R:B)
- 2) Verletzung einordnen (I) (D:-, R:B)
- 3) Wissen über Verletzungen (I) (D:-, R:B)
- 4) Bewahrung (H) (D:1h/St, R:B)
- 5) Kosmetische Heilung (F) (D:P, R:B)
- 6) Lebenserhaltung (H) (D:1h/St, R:3m)
- 7) Blutgefäß heilen (H) (D:P, R:B)
- 8) Blutung stoppen (H) (D:P, R:B)
- 9) Ersatz (H) (D:10min/St, R:B)
- 10) Hautschaden heilen (H) (D:P, R:B)
- 11) Joining (H) (D:P, R:B)
- 12) Wiederbelebung (H) (D:P, R:3m)
- 13) Krankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 14) Muskeln / Sehnen heilen (H) (D:P, R:B)
- 15) Alte Selbsterhaltung (H S \*) (D:V, R:S)
- 16) Vergiftung heilen (H) (D:P, R:3m)
- 17) Knochen / Knorpel heilen (H) (D:P, R:B)
- 18) Nerven heilen (H) (D:P, R:B)
- 19) Geisteskrankheit heilen (H) (D:P, R:B)
- 20) Benommenheit heilen (H \*) (D:-, R:3m)
- 25) Schaden heilen (H \*) (D:P, R:B)
- 30) Organ regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 50) Regenerieren (H) (D:P, R:B)

### Befestigungen meistern (Fortification Mastery) [SUC]

- 1) Warnung (U) (D:V, R:S)
- 2) Status (I \*) (D:-, R:S)
- 3) Anfeuchten (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 4) Grabungen entdecken (I) (D:-, R:S)
- 5) Magische Fensterläden (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 6) Bogenschützenwall (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 7) Erdwall (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 8) Erde zu Stein (F) (D:P, R:3m/St)
- 9) Steinwall (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Schwäche entdecken (I) (D:-, R:S)
- 11) Holz zu Stein (F) (D:P, R:3m/St)
- 12) Steine brechen (F) (D:P, R:B)
- 13) Feuer widerstehen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Erde bewegen (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Kollabieren (F) (D:-, R:3m/St)
- 16) Verstärken (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 17) Erde desintegrieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Dom (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Rammte (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 20) Stein verschmelzen (F) (D:P, R:B)
- 25) Dämpfen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 30) Maschine automatisieren (F) (D:1KR/St, R:B)
- 40) Teleport unterbrechen (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Bastion (F) (D:10min/St, R:B)

### Erschaffung (Entity Mastery) [RCI]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 2) Wesen entdecken (P \* c) (D:C, R:S)
- 3) Homunkulus (F M) (D:24 h, R:B)
- 4) Minderer Geist eines Konstrukts (F) (D:P, R:B)
- 5) Dienstbarer Geist (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 6) Kommando I (M \* c) (D:V (C), R:3m/Stufe)
- 7) Kleinerer Geist eines Golems (F) (D:P, R:B)
- 8) Kleinerer Geist eines Wächters (F) (D:1 Jahr/St, R:B)
- 9) Kommando II (M \* c) (D:V (C), R:3m/St)
- 10) Kleinerer Geist eines Konstrukts (F) (D:P, R:B)
- 11) Schwaches Element (F c) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 12) Kleiner Geist eines Golems (F) (D:P, R:B)
- 13) Kommando III (M \* c) (D:V (C), R:3m/St)
- 14) Größerer Geist eines Wächters (F) (D:1 Jahr/St, R:B)
- 15) Größerer Geist eines Golems (F) (D:P, R:B)
- 16) Kommando IV (M \* c) (D:V (C), R:3m/St)
- 17) Geist des Bewachers (F) (D:V, R:B)
- 18) Instabilität (F c) (D:1KR/St (C), R:B)
- 19) Größerer Geist (F) (D:V, R:V)
- 20) Kommando V (M \* c) (D:V (C), R:3m/St)
- 25) Wahrer Geist eines Golems (F) (D:P, R:B)
- 30) Kommando II (M \* c) (D:V (C), R:3m/St)
- 50) Scherbengeist (F) (D:P, R:B)

### Arkane Tor (Arcane gate) [SUC]

- 18) Gedankensprung (F) (D:-, R:unbegrenzt)

### Beschwörungen (Conjurations) [RCV]

- 1) Befehl I (F M) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 2) Bannen I (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Beschwören I (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Befehl II (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Bannen II (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Beschwören II (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Befehl III (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Bannen III (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Beschwören III (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Befehl IV (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Bannen IV (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Beschwören IV (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Befehl V (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Bannen V (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Beschwören V (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 16) Befehl VI (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Bannen VI (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 18) Beschwören VI (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 19) Befehl VII (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Bannen VII (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Beschwören VII (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Wahrer Befehl (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Wahres Bannen (F M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Beschwören (F M) (D:1min/St, R:30m)

### Fähigkeiten steigern (Amplifications) [RCV]

- 1) Wahres Schmecken (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 2) Initiative I (P) (D:1KR/St, R:S)
- 3) Fokus I (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 4) Übertragen I (F) (D:1KR/St, R:B)
- 5) Wahres Tasten (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 6) Übertragung I (F) (D:1KR/St, R:B)
- 7) Initiative II (P) (D:1KR/St, R:S)
- 8) Fokus II (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 9) Übertragen II (F) (D:1KR/St, R:B)
- 10) Wahres Riechen (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 11) Übertragung II (F) (D:1KR/St, R:B)
- 12) Wahre Initiative (P) (D:1KR/St, R:S)
- 13) Wahrer Fokus (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 14) Initiative für mehrere (P) (D:1KR/St, R:Sicht)
- 15) Wahres Hören (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 16) Fokus für mehrere (F) (D:1KR/St, R:Sicht)
- 17) Wahres Übertragen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 18) Übertragen für mehrere (F) (D:1KR/St, R:Sicht)
- 19) Wahre Übertragung (F) (D:1KR/St, R:B)
- 20) Wahres Sehen (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 25) Wahre Wahrnehmung (F) (D:1min/St, R:10m)
- 30) Übertragung für mehrere (F) (D:1KR/St, R:Sicht)
- 50) Wahre Fähigkeiten (F) (D:1min/St, R:S)

### Aura Magie (Aura Magic) [RCV]

- 1) Aura sichtbar machen I (I) (D:1min/St, R:S)
- 2) Aura I (D) (D:1KR/St, R:S)
- 3) Aura sichtbar machen II (I) (D:1min/St, R:S)
- 4) Aura verändern I (P) (D:1min/St, R:S)
- 5) Aura sichtbar machen III (I) (D:1min/St, R:S)
- 6) Aura II (D) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Aurafeuer I (F E) (D:1KR/St (C), R:S)
- 8) Aura erweitern I (F) (D:1KR/St, R:S)
- 9) Wahres Aura sichtbar machen (I) (D:1min/St, R:S)
- 10) Aura III (D) (D:1KR/St, R:S)
- 11) Aura speichern I (U) (D:V, R:S)
- 12) Aurafeuer II (F E) (D:1KR/St (C), R:S)
- 13) Aura erweitern II (F) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Aura IV (D) (D:1KR/St, R:S)
- 15) Aura verändern II (P) (D:1min/St, R:S)
- 16) Aura erweitern III (F) (D:1KR/St, R:S)
- 17) Aurafeuer III (F E) (D:1KR/St (C), R:S)
- 18) Aura V (D) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Aura erweitern IV (F) (D:1KR/St, R:S)
- 20) Aura speichern II (U) (D:V, R:S)
- 25) Aurafeuer IV (F E) (D:1KR/St (C), R:S)
- 30) Wahres Aura verändern (P) (D:1min/St, R:S)
- 35) Alkar (D) (D:1KR/St, R:S)
- 40) Wahres Aura erweitern (F) (D:1KR/St, R:S)
- 45) Wahres Aura speichern (U) (D:V, R:S)
- 50) Wahres Aurafeuer (F E) (D:1KR/St (C), R:S)

### Elektrizität (Mana Currents) [RCV]

- 1) Lichtbogen (FE) (D:10min/St, R:S)
- 3) Schweißen (F) (D:C, R:S)
- 5) Elektrizitätswall (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 6) Geladene Rüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Blitzklinge (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Blitzball (12m) (E) (D:-, R:30m)
- 11) Größere Blitzklinge (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 12) Elektrizitätskreis (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 13) Verschmelzen (F) (D:2KR, R:30m)
- 14) Elektrische Rüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Blitzball (24m) (E) (D:-, R:30m)
- 16) Kettenblitz (F E) (D:-, R:30m)
- 17) Blitzelement (F) (D:C, R:15m)
- 18) Großer Blitz (E) (D:1min/St, R:S)
- 19) Todestreffer (E) (D:-, R:30m)
- 20) Stromschlag (FE) (D:-, R:30m)
- 25) Sturmkette (E) (D:-, R:60m)
- 30) Blitzballregen (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 50) Blitzflut (E) (D:V, R:3m/St)

### Ferne Stimme (Long Voice) [SUC]

- 1) Phrase (I \*) (D:3?, R:B)
- 2) Stimme des Geistes (I \*) (D:C, R:B)
- 3) Stimme des Geistes (I \*) (D:C, R:30m)
- 4) Zuhören (I \*) (D:C, R:B)
- 5) Geist speichern (I \*) (D:-, R:3m/St)
- 6) Stimme des Geistes (I \*) (D:C, R:30m/St)
- 7) Phrase (I \*) (D:3?, R:1)
- 8) Großes Sprechen (I \*) (D:C, R:30m)
- 9) Stimme des Geistes (I \*) (D:C, R:1)
- 10) Telepathie (I \*) (D:C, R:15m/St)
- 11) Botschaft (I \*) (D:-, R:15Km/St)
- 12) Wartende Stimme (I \*) (D:1Tag/St, R:3m)
- 13) Ferne Phrase (I \*) (D:3?, R:dieselbe Existenzebene)
- 14) Telepathie (I \*) (D:C, R:1)
- 15) Stimme des Geistes (I \*) (D:C, R:15Km/St)
- 16) Grenzenlose Phrase (I \*) (D:3?, R:unbegrenzt)
- 17) Wartende Botschaft (I \*) (D:V, R:15Km/St)
- 18) Ferne Botschaft (I \*) (D:-, R:dieselbe Existenzebene)
- 19) Große Telepathie (I \*) (D:C, R:1)
- 20) Telepathie (I \*) (D:C, R:15Km/St)
- 25) Ferne Stimme des Geistes (I \*) (D:C, R:dieselbe Existenzebene)
- 30) Ferne wahre Telepathie (I \*) (D:C, R:dieselbe Existenzebene)
- 50) Grenzenlose wahre Telepathie (I \*) (D:C, R:dieselbe Existenzebene)

## Feuer (Mana Fires) [RCI]

- 1) Fackel (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Anorganisches erwärmen (F) (D:24h, R:3m)
- 3) Holzfeuer (F) (D:-, R:30cm/St)
- 4) Feuerwall (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 5) Anorganisches erhitzen (F c) (D:C, R:3m)
- 6) Hitzerüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 7) Feuerball (E) (D:-, R:30m)
- 8) Feuerklinge (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 9) Anorganisches schmelzen (F c) (D:C, R:3m)
- 10) Feuerball (E) (D:-, R:30m)
- 11) Größere Feuerklinge (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 12) Feuerkreis (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 13) Metallfeuer (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 14) Feuerrüstung (D) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Feuerball (E) (D:-, R:30-100m)
- 16) Kampff Feuer (F) (D:-, R:10m/St)
- 17) Flammenwind (F c) (D:1KR/St (C), R:60m)
- 18) Große Flamme (E) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Feuerregen (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 20) Fernes Feuer (F) (D:-, R:30m/St)
- 25) Steinfeuer (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 30) Glühen des Todes (F) (D:1KR/10Fehlwurf, R:3m)
- 50) Ritual der Zerstörung (F) (D:V, R:3m/St)

## Gesetz der Magie (Realm Law) [SUC]

- 1) Magie entdecken (I \*) (D:1min/St, R:3m/St)
- 2) Quelle einordnen (I \*) (D:-, R:3m/St)
- 3) Zunft einordnen (I \*) (D:-, R:3m/St)
- 4) Zauber einordnen (I \*) (D:-, R:3m/St)
- 5) Wahres speichern (I \*) (D:1min/St, R:S)
- 6) Energie bestimmen (I \*) (D:-, R:3m/St)
- 7) Doppelter Zauber (F) (D:-, R:S)
- 8) Zufälliger Effekt (F) (D:V, R:V)
- 9) Zauber kombinieren (F) (D:V, R:S)
- 10) Eigene Quelle der Macht (F) (D:V, R:V)
- 11) Alte Magie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 11) Prosaische Magie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 12) Grundmagie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 13) Mentalmagie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 14) Göttermagie Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 15) Elementen Vermehrung (F) (D:1KR, R:S)
- 16) Zunft wechseln (F) (D:V, R:S)
- 17) Quelle wechseln (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Magie auflösen (F \*) (D:-, R:3m/St)
- 19) Fremde Quelle der Macht (F) (D:V, R:V)
- 20) Zeitweiliger Gebrauch (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Wechseln (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahre Quelle der Macht (F) (D:V, R:V)
- 50) Hybridmagiefähigkeiten (F) (D:P, R:S)
- 60) Erzmagierfähigkeiten (F) (D:P, R:S)
- 70) Quelle der Macht wechseln (F) (D:P, R:S)

## Kristallvisionen (Crystal Visions) [RCV]

- 1) Kristall entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 2) Kristall bearbeiten (F) (D:24h, R:S)
- 3) Kristall verzaubern (F) (D:1h/St, R:B)
- 4) Kristall untersuchen (I) (D:-, R:3m)
- 5) Kristallsicht I (F c) (D:1KR/St(C), R:300m/St)
- 6) Kristall lokalisieren (I c) (D:1min/St(C), R:300m/St)
- 7) Kristall beschwören (F) (D:-, R:15m/St)
- 8) Kristalle verbinden (F) (D:P, R:B)
- 9) Kristallstimme (F c) (D:1min/St(C), R:B)
- 10) Kristallsicht II (F c) (D:1min/St(C), R:1)
- 11) Kristallfalle (F M) (D:V, R:B)
- 12) Göttermagie übertragen (F) (D:V, R:V)
- 13) Kristallwachstum (F) (D:2Wochen, R:B)
- 14) Mentalmagie übertragen (F) (D:V, R:V)
- 15) Kristallsicht III (F c) (D:1h/St(C), R:15Km/St)
- 16) Grundmagie übertragen (F) (D:V, R:V)
- 17) Kristall entmagisieren (F) (D:P, R:B)
- 18) Alte Magie übertragen (F) (D:V, R:V)
- 19) Zauber anzapfen (F) (D:-, R:B)
- 20) Wahre Kristallsicht (F) (D:1Tag/St(C), R:150Km/St)
- 25) Zauberwissen (F) (D:V, R:V)
- 30) Kristall zerschmettern (F) (D:-, R:V)
- 50) Permanenter Kristall (F) (D:P, R:B)

## Geistesfolter (Spiritwrack) [RCV]

- 1) Binden I (F) (D:V, R:30m)
- 2) Wahrheit erzwingen I (F M) (D:1Frage, R:30m)
- 3) Geistesfolter I (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 4) Binden II (F) (D:V, R:30m)
- 5) Wahrheit erzwingen II (F M) (D:1min, R:30m)
- 6) Geistesfolter II (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 7) Binden III (F) (D:V, R:30m)
- 8) Wahrheit erzwingen III (F M) (D:1h, R:30m)
- 9) Geistesfolter III (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 10) Binden IV (F) (D:V, R:30m)
- 11) Wahrheit erzwingen IV (F M) (D:24h, R:30m)
- 12) Geistesfolter VI (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 13) Binden V (F) (D:V, R:30m)
- 14) Wahrheit erzwingen V (F M) (D:48h, R:30m)
- 15) Geistesfolter V (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 16) Binden VI (F) (D:V, R:30m)
- 17) Wahrheit erzwingen VI (F M) (D:1Woche, R:30m)
- 18) Geistesfolter VI (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 19) Binden VII (F) (D:V, R:30m)
- 20) Wahrheit erzwingen VII (F M) (D:1Monat, R:30m)
- 25) Wahren Namen erzwingen (F M) (D:-, R:30m)
- 30) Geistesfolter VII (F) (D:1min/5Fehlwurf, R:30m)
- 50) Wahres Binden (F) (D:V, R:30m)

## Gesetz der Säure (Acid Law) [RCIV]

- 1) Mit Säuren arbeiten (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Leder auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 3) Holz auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 4) Stein auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 5) Metall auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 6) Schutz vor Säure (D) (D:1min/St, R:B)
- 7) Säurebolzen (E) (D:-, R:30m)
- 8) Säurefleck (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Säurewaffe (E) (D:1min/St, R:B)
- 10) Säureball (E) (D:-, R:30m)
- 11) Säurebolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Säurefleck kontrollieren (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Säurerüstung (F) (D:1min/St, R:B)
- 14) Wartende Säure (E) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Magische Gegenstände auflösen (F c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 16) Säurebolzen III (E) (D:3KR, R:30m)
- 17) Säurebolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 18) Säureball (6m) (E) (D:-, R:30m)
- 19) Eckensäurebolzen (E) (D:-, R:100m)
- 20) Triade der Säurebolzen (E) (D:-, R:30m)
- 25) Verfolgender Säurebolzen (E) (D:-, R:100m)
- 30) Säuresturm (E) (D:1KR/St, R:60m)
- 50) Säure meistern (E) (D:1KR/St, R:S)

## Kurzzeitige Veränderungen (Ephemeral Enhancement) [RCV]

- 1) Stärke (I \*) (D:-, R:30m)
- 2) Schwäche (I \*) (D:-, R:30m)
- 3) Zurückgeben I (F) (D:P, R:B)
- 4) Verstärken I (F) (D:1KR/St, R:B)
- 5) Flüchtig I (F) (D:1KR/St, R:B)
- 6) Übertragen I (F) (D:1min/St, R:B)
- 7) Zurückgeben II (F) (D:P, R:B)
- 8) Verstärken II (F) (D:1KR/St, R:B)
- 9) Flüchtig II (F) (D:1KR/St, R:B)
- 10) Übertragen II (F) (D:1min/St, R:B)
- 11) Wahres Zurückgeben (F) (D:P, R:B)
- 12) Verstärken III (F) (D:1KR/St, R:B)
- 13) Flüchtig III (F) (D:1KR/St, R:B)
- 14) Übertragen III (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Neutralisieren (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Dauerhaftes Zurückgeben (F) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Verstärken (F) (D:1KR/St, R:B)
- 30) Dauerhaftes Erhöhen (F) (D:P, R:B)
- 50) Reorganisieren (F) (D:P, R:B)

## Gesetz der Geräusche (Sonic Law) [RCIV]

- 1) Kleinere Vibration (F c) (D:C, R:30m)
- 2) Ruhe I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Plötzlicher Ton (F) (D:-, R:100m)
- 4) Geräuschwall I (F) (D:10min/St, R:15m)
- 5) Stille (3m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Geräuschbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Geräusche kontrollieren (15m) (F) (D:C, R:15m R)
- 8) Wall der Geräusche (E) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Größere Vibration (F c) (D:C, R:30m)
- 10) Geräuschwall V (F) (D:10min/St, R:15m)
- 11) Ruhe V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Stille (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Geräuschbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 14) Geräuschklinge (E) (D:1KR/St, R:B)
- 15) Geräuschkäfig (E) (D:10min/St, R:30m)
- 16) Geräusche kontroll. (3m/St) (F c) (D:C, R:3m/St)
- 17) Triade der Geräuschbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 18) Wartende Geräusche (F) (D:-, R:30m)
- 19) Viele Geräuschwälle (F) (D:10min/St, R:15m)
- 20) Tötende Geräusche (F) (D:-, R:15m)
- 25) Geräusche materialisieren (F c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 30) Geräusche visualisieren (F c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 50) Geräusche beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

## Kraftfelder (Forcefields) [RCV]

- 1) Krafftfeld entdecken (I) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Energierüstung (F) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Barriere I (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Energiewall I (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Hindernis I (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Käfig I (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Energiewall II (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Barriere II (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Hindernis II (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 15) Käfig II (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Energiewall III (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 18) Hindernis III (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 20) Käfig III (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Energiewall IV (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Käfig IV (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 35) Energiewall V (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Käfig V (F E) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahrer Käfig (F E) (D:1min/St, R:30m)

## Licht erschaffen (Light's Creations) [RCV]

- 1) Tanzende Lichter (F) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Hypnose (F) (D:V, R:1m)
- 3) Feuerwerk (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 4) Farbspray (E) (D:-, R:15m)
- 5) Regenbogen (E) (D:1min/St, R:1)
- 6) Blendball (15m) (F) (D:-, R:15m)
- 7) Hologramm I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Reflektierte Ebenbilder (F) (D:C, R:6m)
- 10) Blendball (30m) (F) (D:-, R:30m)
- 11) Wartendes Hologramm (F) (D:V, R:30m)
- 13) Reflektionen I (F D) (D:C, R:B)
- 14) Lichtlosigkeit (F) (D:C, R:1)
- 15) Blendball (100m) (F) (D:-, R:100m)
- 16) Programmiertes wartendes Hologramm (F) (D:V, R:30m)
- 17) Reflektionen II (F D) (D:C, R:B)
- 18) Blendball (150m) (F) (D:-, R:150m)
- 20) Selbst Projizieren (F) (D:C, R:100m)
- 25) Wahre Reflektionen (F D) (D:C, R:B)
- 30) Lichtwall (F) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Lichtsphäre (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Lichtkonus (F) (D:-, R:30m)

### **Magie meistern (Power Mastery) [SUC]**

- 1) Magie entdecken (I) (D:-, R:S)
- 2) Quelle bestimmen (I) (D:-, R:S)
- 3) Teilen / Verbinden (P) (D:V, R:V)
- 4) Überladungsschutz (F) (D:1KR/St, R:S)
- 5) Wartender Speicher (U) (D:10min/St, R:S)
- 7) Energie umwandeln (F) (D:V, R:S)
- 9) Zauber umwandeln (F) (D:V, R:S)
- 10) Energie leihen (F) (D:P, R:S)
- 11) Energie abziehen (F) (D:P, R:3m/St)
- 12) Zauber brechen (F) (D:1KR/St, R:30cm/St)
- 13) Energiesauger (F) (D:bis Benetzung, R:B)
- 14) Energiepool (F) (D:V, R:S)
- 15) Aufladen (F) (D:P, R:B)
- 17) Energiesparer (F) (D:1h/St, R:S)
- 18) Speichern (F) (D:1h/St, R:B)
- 19) Vervielfacher (F) (D:1h/St, R:S)
- 20) Energie sichern (U) (D:1h/St, R:S)
- 50) Zauberbrechendes Feld (F) (D:1KR/St, R:3m/St)

### **Magische Verteidigung (Magic Defense) [SUC]**

- 1) Magie entdecken (I) (D:-, R:1)
- 2) Magie identifizieren (I) (D:-, R:1)
- 3) Magie einordnen (I) (D:-, R:1)
- 4) Zauber einordnen (I) (D:-, R:1)
- 4) Prosaische Magie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 5) Magischer Alarm (S \*) (D:10min/St, R:S)
- 5) Alte Magie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 5) Schutz vor Prosaischer Magie (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Grundmagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 6) Schutz vor Alter Magie (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Schutz vor Grundmagie (F) (D:1min/Stufe, R:S)
- 7) Elementenmagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 8) Schutz vor Elementenmagie (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Göttermagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 8) Schutz vor Göttermagie (F) (D:1min/St, R:S)
- 9) Mentalmagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 10) Primäre Grundmagie brechen (F) (D:1KR/St, R:1)
- 10) Schutz vor Mentalmagie (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Prosaische Magie Schild (F) (D:1KR/St, R:S)
- 11) Alte Magie Schild (F) (D:1KR/St, R:S)
- 12) Elementenschild (F) (D:1min/St, R:S)
- 13) Herkunftsort bestimmen (I) (D:-, R:S)
- 13) Grundmagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 14) Magie sichtbar machen (F) (D:1min/St, R:1)
- 14) Elementenmagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 15) Elementenrüstung (F) (D:1min/St, R:S)
- 15) Göttermagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 16) Mentalmagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 17) Primäre Grundmagie Schild (F) (D:1min/St, R:1)
- 17) Schutz vor Primärer Grundmagie (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Zauberrimmunität (F) (D:1h/St, R:S)
- 19) Absorption (F) (D:1KR/St, R:1)
- 20) Zauber parieren (F) (D:-, R:3m/St)
- 25) Magie reflektieren (F) (D:V, R:S)
- 30) Veränderung (F) (D:1KR/St, R:S)
- 50) Wartende Verteidigung (F) (D:V, R:S)
- 60) Zauberbrechende Sphäre (F) (D:1KR/St, R:1)

### **Magnetische Wege (Magnetic Ways) [SUC]**

- 1) Magnetismus entdecken (I) (D:-, R:B)
- 2) Pole lokalisieren (I) (D:-, R:B)
- 3) Kompaß (I) (D:-, R:S)
- 4) Elektromagnetismus entdecken (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 5) Polarität umkehren (F) (D:P, R:B)
- 6) Pole verändern (F) (D:P, R:3m/St)
- 7) Entmagnetisieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 8) Magnetisieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 10) Anziehen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 11) Abstoßen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 12) Magnetbolzen (F) (D:-, R:3m/St)
- 13) Mehrfachpole (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Anziehung verstärken (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Abstoßung verstärken (F) (D:1min/St, R:B)
- 16) Elektrizität erzeugen (F) (D:V, R:3m/St)
- 17) Magnetische Vibrationen (F) (D:V, R:3m/St)
- 18) Magnetische Energie (F) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Feld formen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 20) Magnetischer Druck (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 25) Magnetischer Sturm (F) (D:1KR/St, R:30m/St)
- 30) Magnetischer Behälter (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 50) Zerstäuben (F) (D:P, R:B)

### **Materie manipulieren (Matter Manipulation) [SUC]**

- 1) Geformtes entdecken (I) (D:-, R:3m/St)
- 2) Protoplasma erschaffen I (F) (D:P, R:3m/St)
- 3) Gestalt speichern (P I) (D:P, R:S)
- 4) Gestalt formen I (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 5) Muster speichern (P I) (D:P, R:3m/St)
- 6) Kreatur formen I (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 7) Protoplasma erschaffen II (F) (D:P, R:3m/St)
- 8) Gestalt formen II (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 9) Besonderheiten speichern (P I) (D:P, R:S)
- 10) Kreatur formen II (F) (D:15min/St, R:3m/St)
- 11) Kreation auflösen (F) (D:-, R:3m/St)
- 12) Protoplasma erschaffen III (F) (D:P, R:3m/St)
- 13) Magische Kreatur formen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 14) Mehrfache Formation I (F) (D:15min/St, R:3m/St)
- 15) Gestalt formen III (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 16) Kontrolle I (F) (D:V, R:unbegrenzt)
- 17) Form / Gestalt verbessern (F) (D:V, R:3m/St)
- 18) Protoplasma erschaffen IV (F) (D:P, R:3m/St)
- 19) Form / Gestalt verändern (F) (D:V, R:3m/St)
- 20) Mehrfache Formation II (F) (D:20min/St, R:3m/St)
- 25) Kontrolle II (F) (D:V, R:unbegrenzt)
- 30) Mehrfache Formation I (F) (D:30min/St, R:3m/St)
- 50) Kontrolle III (F) (D:V, R:unbegrenzt)

### **noch nicht übersetzt (Plasma Mastery) [RCIII]**

### **noch nicht übersetzt (Earthfocus) [RCV]**

### **noch nicht übersetzt (Earthblood's Ways) [RCI]**

### **noch nicht übersetzt (Nether Mastery) [RCIII]**

### **noch nicht übersetzt (Node Functions) [RCV]**

### **noch nicht übersetzt (Ethereal Mastery) [RCI]**

### **noch nicht übersetzt (Node Mastery) [RCV]**

### **noch nicht übersetzt (Planar Survival) [SUC]**

## noch nicht übersetzt (Ritual Mastery) [SUC]

## Wege der Körperveränderung (Shapechanging Ways) [RCI]

- 1) Pflanzen studieren (I) (D:1minute, R:1)
- 2) Tiere studieren (I) (D:1minute, R:1)
- 3) Pflanzenfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Tierwissen (I) (D:10min/St, R:S)
- 5) Monster studieren (I) (D:1minute, R:1)
- 6) Tierfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 7) Größe verändern (F) (D:10min/St, R:S)
- 8) Monsterwissen (I) (D:10min/St, R:S)
- 9) Art verändern (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 11) Pflanzenwissen (I) (D:10min/St, R:S)
- 12) Leere Gedanken (P c) (D:C, R:S)
- 13) Empathie (I c) (D:C, R:30m)
- 14) Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 16) Spuren (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Wege der Tiere (F) (D:10min/St, R:S)
- 18) Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 19) Wahre Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 20) Echte Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Wahre Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 30) Körperveränderung (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Wahre Körperveränderung (F) (D:10min/St, R:S)

## Wege des Geheimen (Devious Ways) [SUC]

- 1) Verkleiden (F) (D:10min/St, R:3m)
- 2) Schatten (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 3) Verzerrern (F \*) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Verbergen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 5) Schleichen (F \*) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Umnebelte Wahrnehmung (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 7) Stille (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 8) Beeinflussen (M) (D:-, R:3m/St)
- 9) Verfolgen (P \*) (D:1h/St, R:30m/St)
- 10) Zauber vorgaukeln (F) (D:-, R:3m/St)
- 11) Überzeugen (M) (D:-, R:3m/St)
- 12) Vertrauen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:3m/St)
- 13) Spionieren (I) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Lügen (M \*) (D:-, R:S)
- 15) Hochstapeln (U) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Ablenkung (F \*) (D:1KR/St, R:3m Radius/St)
- 17) Wahrnehmung stören (M F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 18) Maskerade (F \*) (D:-, R:-)
- 19) Zauber unterdrücken (F \*) (D:-, R:-)
- 20) Zauber pervertieren (F \*) (D:-, R:3m/St)
- 25) Zauber verstecken (F \*) (D:-, R:-)
- 30) Zauber umwandeln (F \*) (D:-, R:3m/St)
- 50) Zauberfinsternis (F) (D:1KR/St, R:S)

## Primitive Stimme (Primitive Voice) [SUC]

- 1) Einstimmen (I M) (D:P, R:B)
- 2) Sympathie (I M) (D:C, R:B)
- 3) Sendung (I \*) (D:C, R:150m)
- 4) Empathie (I M) (D:C, R:3m)
- 5) Dialog (I \*) (D:C, R:150m)
- 6) Sendung (I \*) (D:C, R:1)
- 7) Weite Einstimmung (I M) (D:P, R:3m/St)
- 8) Vision und Stimme (I \*) (D:C, R:150m)
- 9) Dialog (I \*) (D:C, R:1)
- 10) Erscheinung (I M E) (D:(C), R:150m)
- 11) Vision und Stimme (I \*) (D:C, R:1)
- 12) Sendung (I \*) (D:C, R:1)
- 13) Ferne Einstimmung (I M) (D:P, R:Besonders)
- 14) Dialog (I \*) (D:C, R:1)
- 15) Vision und Stimme (I \*) (D:C, R:1)
- 16) Portal des Geistes (I M F) (D:(C), R:1)
- 17) Sendung (I \*) (D:C, R:15Km/St)
- 18) Erscheinung (I M E) (D:(C), R:1)
- 19) Dialog (I \*) (D:C, R:15Km/St)
- 20) Großes Portal des Geistes (I M F) (D:(C), R:15Km/St)
- 25) Wahrer Dialog (I \*) (D:(C), R:unbegrenzt)
- 30) Große Erscheinung (I M E) (D:(C), R:15Km/St)
- 50) Wahres Portal des Geistes (I M F) (D:(C), R:unbegrenzt)

## Wege des Besiegens (Subdual Ways) [RCV]

- 1) Benommenheit I (F) (D:1KR, R:30m)
- 2) Schlaf VI (M) (D:V, R:30m)
- 4) Benommenheit III (F) (D:3KR, R:30m)
- 5) Angst (M) (D:V, R:30m)
- 6) Benommenheitsbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Wort der Schmerzen (50%) (F \*) (D:-, R:30m)
- 8) Benommenheitsklinge (E) (D:1KR/St, R:S)
- 9) Großer Schlaf (M) (D:V, R:30m)
- 10) Benommenheit VI (F) (D:6KR, R:30m)
- 11) Benommenheitsball (E) (D:-, R:30m)
- 12) Wort der Schmerzen (70%) (F \*) (D:-, R:30m)
- 13) Größere Benommenheitsklinge (E) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Benommenheitsbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 15) Benommenheitsball (E) (D:-, R:30m)
- 16) Wort des Schlafs (F \*) (D:-, R:30m)
- 18) Wort der Schmerzen (90%) (F \*) (D:-, R:30m)
- 19) Benommenheitsball (E) (D:-, R:30m)
- 20) Benommenheitsbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 25) Bewußtlosigkeit (F) (D:V, R:30m)
- 30) Großes Wort (F \*) (D:-, R:30m)
- 50) Meister des Besiegens (U F) (D:1KR/St, R:S)

## Wege des Kopierens (Replicating Ways) [SUC]

- 1) Erinnern (P) (D:P, R:S)
- 2) Untersuchen (I) (D:-, R:B)
- 3) Herkunft bestimmen (I) (D:-, R:S)
- 4) Aktion kopieren (F) (D:V, R:3m/St)
- 5) Gefühle kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 6) Geschmack kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Geruch kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 8) Geräusch kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 9) Tastsinn kopieren (F) (D:1KR/St, R:S)
- 10) Zeitweilige Kopie (F) (D:1min/St, R:B)
- 11) Sicht kopieren (F) (D:P, R:S)
- 12) Umgesetzte Kopie (F) (D:P, R:S)
- 13) Gas kopieren (F) (D:P, R:B)
- 14) Flüssigkeit kopieren (F) (D:P, R:B)
- 15) Festes kopieren (F) (D:P, R:B)
- 16) Anderes kopieren (F) (D:P, R:B)
- 17) Zauber kopieren (F) (D:V, R:Sicht)
- 18) Masse ändern (F \*) (D:P, R:B)
- 19) Erinnerung zu Realität (F \*) (D:P, R:B)
- 20) Lebendes kopieren (F) (D:P, R:B)
- 25) Kopie abändern (F \*) (D:P, R:B)
- 30) Wahre Kopie (F) (D:1h/St, R:B)
- 50) Erinnerung kopieren (I) (D:1min/St, R:S)
- 60) Verzauberung kopieren (F) (D:1h/St, R:B)

## Schwertrunen (Bladerunes) [RCI]

- 1) Vorbereiten (F I) (D:-, R:B)
- 2) Waffentrune I (F) (D:V, R:B)
- 3) Empathierune (F) (D:V, R:B)
- 5) Waffentrune II (F) (D:V, R:B)
- 6) Schnelligkeitsrunen (F) (D:V, R:B)
- 7) Rune der Rückkehr I (F) (D:V, R:B)
- 8) Rune des kleineren Todes (F) (D:V, R:B)
- 9) Rune des Spaltens (F) (D:V, R:B)
- 10) Rune des weiten Flugs (F) (D:V, R:B)
- 11) Widerstandsrunen (D) (D:V, R:B)
- 12) Rune der Rückkehr II (F) (D:V, R:B)
- 13) Waffentrune III (F) (D:V, R:B)
- 14) Runen einbrennen (F) (D:V, R:B)
- 15) Rune der Erneuerung (F) (D:-, R:B)
- 16) Rune der Verteidigung (F) (D:V, R:B)
- 17) Spruchrune (F) (D:V, R:B)
- 18) Waffentrune IV (F) (D:V, R:B)
- 19) Energierune (F) (D:V, R:B)
- 20) Rune der Gewalt (F) (D:V, R:B)
- 25) Schwertrunen untersuchen (I) (D:-, R:-)
- 30) Permanent (F) (D:P, R:B)
- 50) Schwarze Rune (F) (D:V, R:B)

## Wege des Experimentierens (Experimentation Ways) [SUC]

- 1) Wiegen (F) (D:-, R:S)
- 2) Menge abschätzen (F) (D:-, R:B)
- 3) Untersuchung (F) (D:V, R:S)
- 4) Aufnehmen (F) (D:V, R:S)
- 5) Flamme (F) (D:1h/St, R:B)
- 6) Abspielen (F) (D:V, R:B)
- 7) Mixen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 8) Typ bestimmen (F) (D:-, R:B)
- 9) Schild (F) (D:1min/St, R:S)
- 9) Künstliche Umwelt (F) (D:1h/St, R:B)
- 10) Sterilisieren (F) (D:V, R:B)
- 10) Vergrößerung (F) (D:C, R:S)
- 11) Telekinese (F) (D:C, R:3m/St)
- 12) Einfrieren (F) (D:1h/St, R:B)
- 13) Abschätzen (F) (D:-, R:S)
- 14) Stasis (F) (D:1h/St, R:B)
- 15) Testen (F) (D:-, R:S)
- 16) Sphäre der Sicherheit (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 17) Trennen (F) (D:-, R:B)
- 18) Elementenschild (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Elementenbehälter (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Entsorgen (F) (D:-, R:3m/St)
- 25) Beobachtung (F) (D:C, R:3m/St)
- 25) Verknüpfung (F) (D:P, R:S)
- 30) Wall der Macht (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 50) Sphäre der Macht (F) (D:1KR/St, R:3m/St)

## Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCII]

- 1) Holz analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Holz formen (F) (D:C, R:S)
- 4) Pflanzenfassade (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Holzsplit (U) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Holzsplit (E) (D:1min/St, R:15m)
- 7) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Schnelles Wachstum (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Baumtür I (F) (D:-, R:3m)
- 11) Holzsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Holz kontrollieren I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Bogen brechen (F) (D:-, R:30m)
- 14) Wahrer Holzsplit (E) (D:P, R:15m)
- 15) Großes mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Holz kontrollieren III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 18) Baumtür III (F) (D:-, R:3m)
- 19) Holz kontrollieren V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Wahres mit Holz verschm. (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Stab der Macht (F) (D:P, R:B)
- 30) Wahre Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 35) Wahre Baumtür (F) (D:-, R:3m)
- 40) Wahres Holz kontrollieren (M) (D:1min/St, R:30m)
- 45) Wahres schnelles Wachstum (F) (D:P, R:V)
- 50) Holz formen meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

## Wissen über Metall (Metal Lore) [RCII]

- 1) Metall analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Rosten (F) (D:C, R:30m)
- 3) Metall schärfen I (F) (D:24h, R:B)
- 4) Metall lokalisieren (P) (D:1min/St, R:3m/St)
- 5) Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 6) Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 7) Metall schärfen III (F) (D:24h, R:B)
- 8) Metallwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Wahres Rosten (F) (D:C, R:0)
- 10) Wahres Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 11) Metallbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Metall schärfen V (F) (D:24h, R:B)
- 13) Metallsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Wahrer Metallwall (E) (D:P, R:30m)
- 15) Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 16) Metallbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 17) Metall zerschmettern (F) (D:-, R:30m)
- 18) Wahres Metall schärfen (F) (D:24h, R:B)
- 19) Triade der Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 20) Metall desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 25) Metallsicht (I) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Eckenmetallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 35) Wahres Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Verfolgender Metallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 45) Metallsturm (E) (D:1h, R:1)
- 50) Metall meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

## Zauber beherrschen (Spell Mastery) [RCV]

- 1) Sicheres Zeichen I (U) (D:1KR, R:S)
- 2) Zauber formen I (U) (D:1KR, R:S)
- 3) Fokus I (U) (D:1KR, R:S)
- 4) Zaubersicherheit I (U) (D:1KR, R:S)
- 5) Zauberschutz I (U) (D:1KR, R:S)
- 6) Sicheres Zeichen II (U) (D:1KR, R:S)
- 7) Zauber formen II (U) (D:1KR, R:S)
- 8) Fokus II (U) (D:1KR, R:S)
- 9) Zaubersicherheit II (U) (D:1KR, R:S)
- 10) Zauberschutz II (U) (D:1KR, R:S)
- 11) Sicheres Zeichen III (U) (D:1KR, R:S)
- 12) Zauber formen III (U) (D:1KR, R:S)
- 13) Fokus III (U) (D:1KR, R:S)
- 14) Zaubersicherheit III (U) (D:1KR, R:S)
- 15) Zauberschutz III (U) (D:1KR, R:S)
- 16) Sicheres Zeichen IV (U) (D:1KR, R:S)
- 17) Zauber formen IV (U) (D:1KR, R:S)
- 18) Fokus IV (U) (D:1KR, R:S)
- 19) Zaubersicherheit IV (U) (D:1KR, R:S)
- 20) Zauberschutz IV (U) (D:1KR, R:S)
- 25) Wahres Sicheres Zeichen (U) (D:1KR, R:S)
- 30) Wahres Zauber formen (U) (D:KR, R:S)
- 35) Wahrer Fokus (U) (D:1KR, R:S)
- 40) Wahre Zaubersicherheit (U) (D:1KR, R:S)
- 50) Wahrer Zauberschutz (U) (D:1KR, R:S)

## Wissen über Stein (Stone Lore) [RCII]

- 1) Stein analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Stein zerpulvern I (R) (F) (D:P, R:30m)
- 3) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 4) Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 5) Über Stein gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Stein zu Erde (R) (F) (D:P, R:30m)
- 7) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Über Stein rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Stein zerpulvern II (R) (F) (D:P, R:30m)
- 10) Steintür (F) (D:P, R:B)
- 11) Stein zerschmettern (F) (D:-, R:3m)
- 12) Stein desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 13) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:30m)
- 14) Risse erzeugen (F) (D:P, R:30m)
- 15) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Stein zu Schlamm (R) (F) (D:P, R:30m)
- 17) Stein zerpulvern III (R) (F) (D:P, R:30m)
- 18) Wahre Steintür (F) (D:P, R:B)
- 19) Wahres Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 20) Steinsicht (U) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Erdbeben (F) (D:1 KR, R:30m/St)
- 30) Steintunnel (F) (D:1min/St, R:B)
- 35) Große Risse (F) (D:P, R:100m)
- 40) Schweres Erdbeben (F) (D:V, R:B)
- 45) Wahrer Steintunnel (F) (D:P, R:B)
- 50) Wahres Steintunnel formen (F) (D:P, R:B)

## Zauber formen (Spell Shaping) [RCV]

- 5) Bolzen biegen (U \*) (D:1Angriff, R:S)
- 7) Ball formen (U \*) (D:1Angriff, R:S)
- 9) Gelochter Ball (U \*) (D:1Angriff, R:S)
- 12) Gegabelter Bolzen (U \*) (D:1Angriff, R:S)
- 14) Zurückkehrender Bolzen (U \*) (D:1Angriff, R:S)
- 15) Kreuzfeuer (U \*) (D:1Angriff / 5 St, R:S)
- 16) Zauber umkehren (U \*) (D:-, R:S)
- 17) Konischer Ball (U \*) (D:1Angriff, R:S)
- 18) Kettenbolzen (U \*) (D:1Angriff, R:S)
- 19) Bolzenstrom (U \*) (D:1KR/5St, R:S)
- 20) Volley (F c \*) (D:1KR/St (C), R:S)
- 25) Todesbolzen (U \*) (D:1Angriff, R:S)
- 30) Todesball (U \*) (D:1Angriff, R:S)
- 50) Zauberschüsse (U \*) (D:1Angriff, R:S)

## Zauber auslösen (Spell Triggers) [RCII]

- 2) Geruchsauslöser (U) (D:V, R:S)
- 3) Wartendes entdecken (P) (D:10min/St, R:S)
- 5) Tastauslöser (U) (D:C, R:S)
- 7) Zeitauslöser (U) (D:C, R:S)
- 9) Geräuschauslöser (U) (D:C, R:S)
- 12) Sichtauslöser (U) (D:C, R:S)
- 15) Spruchauslöser I (U) (D:V, R:S)
- 20) Spruchauslöser II (U) (D:V, R:S)
- 25) Spruchauslöser III (U) (D:V, R:S)
- 30) Großer Spruchauslöser (U) (D:V, R:S)
- 50) Wahrer Spruchauslöser (U) (D:V, R:S)

## Zauber speichern (Spell Coordination) [RCI]

- 1) Spruch speichern (S) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:S)
- 5) Gespeicherten Spruch umgehen (U) (D:V, R:S)
- 6) Fremden Spruch speichern (U) (D:V, R:S)
- 7) Schnelle Antwort I (U) (D:1Kr/St, R:S)
- 8) Eventualität (U) (D:V, R:S)
- 10) Komplexer Zauber II (U) (D:V, R:S)
- 11) Zusätzlichen Spruch speichern (U) (D:V, R:S)
- 12) Schnelle Antwort II (U) (D:1Kr/St, R:S)
- 13) Geborgte Energie (D:P, R:S)
- 14) Komplexer Zauber III (U) (D:V, R:S)
- 15) Mehrfacher Zauber (U) (D:1KR/St, R:S)
- 16) Komplexer Zauber mehrerer (U) (D:V, R:S)
- 17) Schnelle Antwort III (U) (D:1Kr/St, R:S)
- 18) Komplexer Zauber IV (U) (D:V, R:S)
- 19) Gespeicherten Spruch umgehen II (U) (D:V, R:S)
- 20) Komplexen Zauber speichern (U) (D:V, R:S)
- 25) Komplexe Eventualität (U) (D:V, R:S)
- 30) Wahrer mehrfacher Zauber (U) (D:1KR/St, R:S)
- 50) Komplexer Zauber V (U) (D:V, R:S)

# Grundmagie

## offene Grundmagie - Listen

### Elementenschild (Elemental Shields) [SL]

- 1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 4) Licht widerstehen (3m) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 5) Hitze widerstehen (3m) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 6) Kälte widerstehen (3m) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 8) Lichtrüstung (D) (D:1min/St. R:3m)
- 9) Hitzerrüstung (D) (D:1min/St. R:3m)
- 10) Kälterrüstung (D) (D:1min/St. R:3m)
- 11) Lichtrüstung (3m) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 12) Hitzerrüstung (3m) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 13) Kälterrüstung (3m) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 15) Blitzrüstung (D) (D:1min/St. R:3m)
- 11) Feuerrüstung (D) (D:1min/St. R:3m)
- 19) Eisrüstung (D) (D:1min/St. R:3m)
- 20) Große Lichtrüstung (D) (D:1min/St. R:3m)
- 25) Große Hitzerrüstung (D) (D:1min/St. R:3m)
- 30) Große Kälterrüstung (D) (D:1min/St. R:3m)
- 50) Wahre Rüstung (D) (D:24h, R:3m)

### Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL]

- 1) Bauchreden (E c) (D:C, R:30m)
- 2) Geräusch/Licht Illusion (E) (D:10min/St. R:30m)
- 3) Geschmack/Geruch Illusion (E) (D:10min/St. R:30m)
- 4) Unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St. R:30m)
- 5) Bewegte Illusion I (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 7) Wartende Illusion II (E) (D:1min/St. R:30m)
- 8) Unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St. R:30m)
- 9) Bewegte Illusion II (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 10) Wartende bewegte Illusion I (E) (D:1min/St. R:30m)
- 11) Wartende unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St. R:30m)
- 12) Bewegte Illusion III (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 13) Unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St. R:30m)
- 14) Wartende unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St. R:30m)
- 15) Wartende bewegte Illusion II (E) (D:1min/St. R:30m)
- 17) Bewegte Illusion IV (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 19) Unbewegte Illusion VII (E) (D:1min/St. R:30m)
- 20) Wartende unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St. R:30m)
- 25) Bewegte Illusion V (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 30) Unbewegte Illusion X (E) (D:1min/St. R:30m)
- 50) Bewegte Illusion X (E c) (D:1min/St (C), R:30m)

### Spruchschutz (Spell Wall) [SL]

- 1) Schutz I (D) (D:1min/St. R:3m)
- 3) Schutz I (3m) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 5) Schutz II (D) (D:1min/St. R:3m)
- 6) Prosaische Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 7) Schutz II (3m) (D) (D:1min/St. R:3m)
- 8) Grundmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 10) Mentalmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 11) Schutz III (D) (D:1min/St. R:3m)
- 12) Göttermagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 13) Elementenmagie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 14) Spruch Schild II (D c) (D:C, R:S)
- 15) Schutz IV (D) (D:1min/St. R:3m)
- 16) Alte Magie Schild (D c) (D:C, R:S)
- 17) Prosaischer Magie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 18) Wahrer Spruch Schild (D c) (D:C, R:S)
- 19) Schutz V (D) (D:1min/St. R:3m)
- 20) Grundmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 25) Mentalmagie widerstehen (D c) (D:C, R:30m)
- 30) Göttermagie 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)

### Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SL]

- 1) Vibrationen (500g) (F) (D:1KR/St. R:30m)
- 2) Halten (500g) (F) (D:1min/St. R:30m)
- 3) Telekinese (500g) (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 4) Vibrationen (2,5 kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 5) Halten (2,5 kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 6) Telekinese (2,5kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 7) Vibrationen (12,5 kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 8) Halten (12,5 kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 9) Vibrationen (25 kg) (F) (D:1KR/St. R:30m)
- 10) Zielen (F M c) (D:1KR (C), R:T)
- 11) Telekinese (12,5 kg) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 12) Halten (25 kg) (F) (D:1min/St. R:30m)
- 13) Große Vibrationen (2,5kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 14) Telekinese (25 kg) (F) (D:1min/St. R:30m)
- 15) Halten (50 kg) (F) (D:1min/St. R:30m)
- 16) Schleudern I (F) (D:-, R:3m)
- 17) Telekinese (50 kg) (F) (D:1min/St. R:30m)
- 19) Große Vibrationen (5 kg) (F) (D:1KR/St. R:30m)
- 20) Großes Zielen (D:1KR (C), R:T)
- 25) Halten (5 kg/St) (F) (D:1min/St. R:30m)
- 30) Telekinese (5 kg/St) (F) (D:1min/St. R:30m)
- 50) Wahres Zielen (D:1KR (C), R:T)

### Klinge des Kriegers (Warrior's Blade) [SUC]

- 1) Verzauberung (F) (D:P, R:B)
- 2) Waffenlicht (F) (D:10 min/St. R:B)
- 3) Persönliche Bindung (F) (D:P, R:B)
- 4) Werfen (F \*) (D:1 KR/St. R:B)
- 5) Spalter (F) (D:?, R:?)
- 6) Klingenzauber(F) (D:V, R:B)
- 8) Reparatur (F) (D:P, R:B)
- 10) Elementenangriffszauber (F \*) (D:V, R:B)
- 11) Geschoß parieren (F \*) (D:1 KR/St. R:B)
- 12) Erweiterter Schlag (F) (D:1 KR/ 2 St. R:B)
- 13) Körperscheide (F \*) (D:P, R:B)
- 14) Spezifischer Treffer (F \*) (D:V, R:B)
- 15) Rückkehr (F) (D:V, R:B)
- 16) Hammerschlag (F) (D:1 Attacke, R:B)
- 17) Zauberspalter (F) (D:V, R:B)
- 18) Wirbelwind (F) (D:1 KR, R:B)
- 19) Waffenspalter (F) (D:1min/St. R:B)
- 20) Geformter Treffer (F) (D:V, R:B)
- 25) Elementenparade (F) (D:1 Parade, R:B)
- 30) Tanzende Waffe (F) (D:1 KR/St. R:B)
- 50) Zauber parieren (F) (D:1 Parade, R:B)

### Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL]

- 1) Schätzen (I \*) (D:-, R:30cm)
- 2) Horchen (U) (D:10min/St. R:3m)
- 3) Balance (U \*) (D:V, R:3m)
- 4) Nachtsicht (U) (D:10min/St. R:3m)
- 5) Seitensicht (U) (D:10min/St. R:3m)
- 6) Lautstärke (U) (D:10min/St. R:3m)
- 7) Wassersicht (U) (D:10min/St. R:3m)
- 8) Wasserlunge (U) (D:10min/St. R:3m)
- 10) Gaslunge (U) (D:10min/St. R:3m)
- 11) Gift widerstehen (S \*) (D:1h/St. R:T)
- 12) Sehen in Dunkelheit (U) (D:10min/St. R:3m)
- 15) Wechselnde Lunge (U) (D:10min/St. R:3m)
- 16) Große Balance (U) (D:V, R:3m)
- 18) Große Nachtsicht (U) (D:V, R:3m)
- 19) Große Wassersicht (U) (D:V, R:3m)
- 20) Sicht (U \*) (D:10min/St. R:3m)
- 25) Große Wasserlunge (U) (D:10min/St. R:3m)
- 30) Große Gaslunge (U) (D:10min/St. R:3m)
- 50) Große Sicht (U) (D:10min/St. R:3m)

### Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC]

- 1) Abschießen (F) (D:-, R:3m/St)
- 2) Alarm (F) (D:10min/St. R:B)
- 3) Markieren (F) (D:V, R:B)
- 4) Kugel und Kette (F) (D:1KR/St. R:3m/St)
- 5) Schloßkunde (I) (D:P, R:S)
- 6) Halten (M) (D:1min/St. R:3m/St)
- 7) Magische Schlüssel (F) (D:1KR/St. R:B)
- 8) Geistige Ketten (F) (D:10min/St. R:B)
- 9) Fesseln (F) (D:1min/St. R:3m/St)
- 10) Portal zerschmettern (F) (D:P, R:3m/St)
- 11) Stein zerpulvern (F) (D:P, R:3m/St)
- 12) Ort besichtigen (U) (D:1h/St. R:B)
- 13) Stein reparieren (F) (D:P, R:B)
- 14) Energiegefängnis (F) (D:1h/St. R:3m/St)
- 15) Gitter schwächen (F) (D:P, R:3m/St)
- 16) Sinne blockieren (F) (D:1min/St. R:3m/St)
- 17) Gitter verstärken (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Täglich benötigtes (F) (D:1 Tag, R:3m/St)
- 19) Schloß der Ewigkeit (F) (D:P, R:3m/St)
- 20) Desintegrieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 25) Stasis (F) (D:1 Tag/St. R:B)
- 30) Machtlose Zauber (F) (D:1h/St. R:B)
- 50) Sphäre der Gefangenschaft (F) (D:1min/St. R:3m/St)

### Runen (Rune Mastery) [SL]

- 1) Spruch speichern (S) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:S)
- 3) Rune I (F) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:T)
- 6) Rune II (F) (D:s.o., R:T)
- 8) Rune III (F) (D:s.o., R:T)
- 10) Rune V (F) (D:s.o., R:T)
- 11) Zeichen der Benommenheit (F) (D:bis es ausgelöst wird, R:T)
- 12) Rune VI (F) (D:s.o., R:T)
- 13) Zeichen der Angst (F) (D:s.o., R:T)
- 14) Rune VII (F) (D:s.o., R:T)
- 15) Zeichen des Schlafs (F) (D:s.o., R:T)
- 16) Rune VIII (F) (D:s.o., R:T)
- 16) Geborgte Energie (D:P, R:S)
- 17) Zeichen der Blindheit (F) (D:s.o., R:T)
- 18) Rune IX (F) (D:s.o., R:T)
- 19) Zeichen der Lähmung (F) (D:s.o., R:T)
- 20) Rune X (F) (D:s.o., R:T)
- 25) Große Suche nach Magie (I) (D:?, R:?)
- 30) Große Rune (F) (D:s.o., R:T)
- 40) Schutzzeichen (F) (D:P, R:B)
- 50) Großes Zeichen (F) (D:s.o., R:T)

### Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL]

- 2) Anwesenheit (P \*) (D:1KR/St. R:3m)
- 3) Hören (3m) (U c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 5) Langes Ohr (30m) (U c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 6) Sehen (3m) (U c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 7) Langes Auge (30m) (U c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 8) Hören (30m) (U c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 10) Telepathie (I M c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 11) Sehen (30m) (U c) (D:1KR/St (C), R:30m))
- 12) Langes Ohr (100m) (U c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 14) Hören (150m) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 15) Langes Auge (100m) (U c) (D:1KR/St (C), R:100m)
- 18) Sehen (150m) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 20) Hören (1500m/St) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 25) Sehen (1500m/St) (U c) (D:1KR/St (C), R:150m)
- 30) Wahres Hören (U c) (D:1KR/St (C), R:-)
- 50) Wahres Sehen (U c) (D:1KR/St (C), R:-)

### Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL]

- 1) Grundmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 1) Prosaische Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 2) Mentalmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 3) Göttermagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 4) Alte Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Unsichtbares entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 6) Fallen entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 7) Böses entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 8) Lokalisieren (30m) (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 10) Magie einschätzen (30m) (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Tod entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 12) Lokalisieren (100m) (P c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 15) Zauber entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 16) Lokalisieren (150m) (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 18) Magie einschätzen (100m) (P c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 20) Lokalisieren (1500m) (P c) (D:1min/St (C), R:1500m)
- 25) Entdeckung entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 30) Wahres Entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 50) Wahres Lokalisieren (P c) (D:1min/St (C), R:1500m/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)

### Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL]

- 2) Text analysieren I (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 3) Stein analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 4) Metall analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 5) Gas analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 7) Text analysieren II (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 8) Flüssigkeiten analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 10) Erforschen (I) (D:-, R:T)
- 11) Spruch analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 14) Tod analysieren (I) (D:-, R:T)
- 15) Text analysieren III (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 16) Magie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 17) Überwachung (U) (D:10min/St, R:S)
- 18) Erforschung des Todes (I) (D:-, R:T)
- 20) Analyse (I) (D:-, R:3m)
- 25) Große Analyse (I) (D:1KR/St, R:3m)
- 30) Wahres Magie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 50) Wahre Überwachung (U) (D:10min/St, R:S)

### Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL]

- 1) Verschließen (F) (D:-, R:30m)
- 2) Magisch verschließen (F) (D:1min/St, R:T)
- 3) Wissen über Schlösser (I) (D:-, R:T)
- 4) Öffnen I (F) (D:-, R:T)
- 5) Wissen über Fallen (I) (D:-, R:T)
- 6) Entschärfen I (F) (D:-, R:T)
- 7) Blockieren (F) (D:P, R:15m)
- 8) Schwächen (F) (D:P, R:15m)
- 10) Öffnen II (F) (D:-, R:T)
- 11) Tür zu Staub I (F) (D:P, R:3m)
- 12) Entschärfen II (F) (D:-, R:T)
- 14) Wahres Verschließen (F) (D:1h/St, R:T)
- 15) Tür zu Staub II (F) (D:P, R:3m)
- 17) Tür zu Staub III (F) (D:P, R:3m)
- 19) Wahres Tür zu Staub (F) (D:P, R:3m)
- 20) Neues Tor (F) (D:P, R:T)
- 22) Gefängnis öffnen (F) (D:P, R:1,5m/St)
- 25) Schlösser meistern (F) (D:-, R:T)
- 30) Fallen meistern (F) (D:-, R:T)
- 50) Torschlüssel (F) (D:1KR/St, R:V)

# geschlossene Grundmagie - Listen

## Barrieren (Barriers) [SUC]

- 1) Muster speichern (I \*) (D:PP, R:3m/St)
- 2) Barriere entdecken (U) (D:-, R:3m/St)
- 3) Barriere einordnen (I) (D:-, R:3m/St)
- 4) Barrierenwarnung (P) (D:bis Auslösen, R:3m/St)
- 5) Barriere der Spuren (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 6) Barriere der Sinne (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 7) Barriere der Gase (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 8) Barriere der Flüssigkeiten (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 9) Barriere des Festen (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 10) Barriere der Teleportation (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 11) Barriere verstecken (F) (D:V, R:3m/St)
- 12) Barriere der Suche (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 13) Barriere der Gedanken (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 14) Barriere des Todes (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 15) Barriere des Lebenden (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 18) Barriere der Wiederbelebung (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 19) Barriere zerstören (F) (D:-, R:3m/St)
- 25) Barriere der Elemente (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 30) Barriere der Magie (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)
- 50) Zugang verweigern (F) (D:1 KR/St, R:3m/St)

## Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL]

- 1) Sprung (F \*) (D:-, R:30m)
- 2) Landen (F \*) (D:bis Landung, R:30m)
- 3) Distanzloser Schritt (30m) (F) (D:-, R:3m)
- 4) Levitation (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Fliegen (15m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Portal (F) (D:1KR/St, R:B)
- 7) Fliegen (50m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Tür (30m) (F) (D:-, R:3m)
- 9) Distanzloser Schritt (100m) (F) (D:-, R:3m)
- 10) Teleport I (F) (D:-, R:3m)
- 10) Teleportationsziel speichern (I) (D:P (1h C), R:S)
- 11) Fliegen (100m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 12) Tür (100m) (F) (D:-, R:3m)
- 13) Teleport III (F) (D:-, R:3m)
- 14) Wahres Portal (F) (D:1KR/St, R:B)
- 15) Tür (150m) (F) (D:-, R:3m)
- 16) Teleport V (F) (D:-, R:3m)
- 17) Fliegen (150m/KR) (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Teleport X (F) (D:-, R:3m)
- 19) Großer distanzloser Schritt (F) (D:-, R:3m)
- 20) Teleport XX (F) (D:-, R:3m)
- 22) Gedankensprung (F) (D:-, R:unbegrenzt)
- 25) Große Tür (F) (D:-, R:3m)
- 30) Große Teleportation (F) (D:-, R:3m)
- 50) Wahre Teleportation (F) (D:-, R:3m)

## Gegenzauber (Counterspells) [RCIV]

## Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC]

- 1) Existenzspuren (I) (D:-, R:V)
- 2) Richtung (I) (D:-, R:3m/St)
- 3) Spurenwarnung (I) (D:10 min/St, R:S)
- 4) Entfernung (I) (D:-, R:1)
- 6) Muster speichern (I) (D:P, R:3m/St)
- 7) Spur entdecken (I) (D:-, R:3m/St)
- 8) Spur einordnen (I) (D:-, R:3m/St)
- 10) Spur blockieren (F \*) (D:10min/St, R:B)
- 11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I) (D:-, R:S)
- 12) Art des Aufbruchs (I) (D:-, R:S)
- 13) Spur des Aufenthalts (I) (D:-, R:V)
- 14) Ort festlegen (I) (D:1KR/St, R:V)
- 15) Falsche Spur (F) (D:V, R:S)
- 16) Ort finden (I) (D:-, R:3m/St)
- 17) Spur festigen (F) (D:C, R:3m/St)
- 18) Spur markieren (F) (D:V, R:3m/St)
- 19) Spur verbergen (F) (D:V, R:B)
- 20) Spur wechseln (F) (D:V, R:S)
- 25) Pfad entdecken (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 30) Permanente Spur (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Verfolgende Spur (F) (D:1KR/St, R:3m/St)

## Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RCI]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 3) Reichweite II (U) (D:1min/St, R:S)
- 5) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 6) Tiere meistern I (M c) (D:C, R:30m)
- 8) Trennung (M) (D:P, R:B)
- 9) Reichweite III (U) (D:1min/St, R:S)
- 10) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 11) Zweiter Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 12) Freundschaft (M) (D:1Tag/St, R:30m)
- 13) Vertrauten rufen (F M) (D:-, R:300m/St)
- 14) Reichweite IV (U) (D:1min/St, R:S)
- 15) Vertrauten orten (P c) (D:1min/St (C), R:1)
- 16) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 18) Reichweite V (U) (D:1min/St, R:S)
- 19) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 20) Dritter Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 25) Wahrer Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 30) Zauber des Vertrauten (F) (D:V, R:B)
- 50) Wahre Reichweite (U) (D:1min/St, R:S)

## Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC]

- 1) Routine speichern (I) (D:V (P), R:S)
- 2) Griff (F) (D:1h/St, R:B)
- 3) Schmierer (F) (D:10min/St, R:B)
- 4) Bodenhaftung (F) (D:10min/St, R:B)
- 5) Gleiten (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 6) Stromlinienförmig (F) (D:10min/St, R:S)
- 7) Knirschen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 8) Gasreibung erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 9) Gasreibung erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Reibungslos (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 13) Reibung erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Reibung erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Reibung eines Elements erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 18) Reibung eines Elements erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Reibungssphäre (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F) (D:1min/St, R:3m/St)

## Körper erhalten (Sustain Body) [SUC]

- 1) Luftbedarf unterstützen (F) (D:2KR/St, R:B)
- 2) Nahrungsbedarf unterstützen (F) (D:1 Tag, R:B)
- 3) Ausdauer unterstützen (F) (D:V, R:B)
- 4) Kein Schlaf (F) (D:V, R:B)
- 5) Temperaturen widerstehen (F) (D:10min/St, R:B)
- 6) Magiesicherung (F) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Keine Erschöpfung (F) (D:V, R:S)
- 8) Feste Haut (F) (D:10min/St, R:S)
- 9) Schaden widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Gift widerstehen (S \*) (D:-, R:S)
- 11) Krankheiten widerstehen (S \*) (D:-, R:S)
- 12) Bedarf abdecken (F) (D:1h/St, R:S)
- 13) Element widerstehen (F) (D:10min/St, R:B)
- 14) Selbsterhaltung (H S \*) (D:V, R:S)
- 15) Wahnsinn widerstehen (F) (D:-, R:B)
- 16) Magie widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 18) Kritischen Treffern widerstehen (F) (D:1KR/St, R:S)
- 19) Alter widerstehen (F) (D:1Tag/St, R:S)
- 20) Seele unterstützen (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Bedarf verändern (F) (D:1h/St, R:B)
- 30) Druck unterstützen (F) (D:10min/St, R:S)
- 40) Gravitation widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Totale Unverwundbarkeit (F) (D:1min/St, R:S)

## Schild beherrschen (Shield Mastery) [SL]

- 2) Schild (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 3) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Mythische Rüstung I (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 5) Fernkampfablenkung I (F \*) (D:-, R:30m)
- 6) Mythische Rüstung II (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 7) Nahkampfablenkung I (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 8) Mythische Rüstung III (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 9) Fernkampfablenkung II (F \*) (D:-, R:30m)
- 10) Zielen stören I (F \*) (D:-, R:30m)
- 11) Nahkampfablenkung II (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 12) Mythische Rüstung IV (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 13) Fernkampfablenkung III (F \*) (D:-, R:30m)
- 14) Mythische Rüstung V (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 15) Zielen stören II (F \*) (D:-, R:30m)
- 16) Mythische Rüstung VI (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 17) Nahkampfablenkung III (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 18) Fernkampfumkehr (F \*) (D:-, R:30m)
- 19) Zielen stören III (F \*) (D:-, R:30m)
- 20) Große Fernkampfablenkung (F \*) (D:-, R:30m)
- 25) Große Nahkampfablenkung (F \*) (D:1 KR, R:30m)
- 30) Großes Zielen stören (F \*) (D:-, R:30m)
- 50) Wahre Fernkampfumkehr (F \*) (D:-, R:30m)

## Tore meistern (Gate Mastery) [SL]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 3) Beschwörung I (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 5) Beschwörung II (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 6) Kontrolle I (M c \*) (D:C, R:3m/St)
- 7) Beschwörung III (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 8) Kleineres Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 9) Beschwörung V (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 10) Kontrolle II (M c \*) (D:C, R:3m/St)
- 11) Beschwörung X (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 12) Feen beschwören (D:Var (C), R:300m)
- 13) Kontrolle III (M c \*) (D:C, R:3m/St)
- 14) Bankett (F) (D:3h, R:15m)
- 15) Wartende Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 16) Große Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 17) Wartendes kleineres Tor (E) (D:2KR, R:3m)
- 18) Größeres Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 19) Kontrolle IV (M c \*) (D:C, R:3m/St)
- 20) Mengen Beschwörung (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 25) Dämonen meistern II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 30) Wartendes Tor (E) (D:2KR, R:3m)
- 50) Kontrolle V (M c \*) (D:C, R:3m/St)

## Lebendes ändern (Living Change) [SL]

- 1) Selbst Schrumpfen (P) (D:1min/St, R:S)
- 2) Selbst Wachsen (P) (D:1min/St, R:S)
- 3) Wissen über Veränderungen (P) (D:-, R:30m)
- 5) Verändern in der Art (F) (D:10min/St, R:3m)
- 7) Schrumpfen (F) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Wachsen (F) (D:10min/St, R:3m)
- 11) Verändern (F) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Wahres Verändern (F) (D:10min/St, R:3m)
- 15) Dauerndes Verändern (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Verschmelzen (F) (D:V, R:3m)
- 20) Durchgehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Großes Wachstum (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Großes Verändern (F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Großes Verschmelzen (F) (D:10min/St, R:3m)

## Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL]

- 3) Verlängern II (x2) (U) (D:V, R:S)
- 5) Erweitern (+15m) (U) (D:V, R:S)
- 7) Verlängern III (x3) (U) (D:V, R:S)
- 10) Erweitern (+30m) (U) (D:V, R:S)
- 11) Verlängern IV (x4) (U) (D:V, R:S)
- 13) Erweitern (+50m) (U) (D:V, R:S)
- 15) Erweitern (+75m) (U) (D:V, R:S)
- 17) Erweitern (+100m) (U) (D:V, R:S)
- 20) Erweitern (+150m) (U) (D:V, R:S)
- 25) Verlängern (+12h) (U) (D:V, R:S)
- 30) Verlängern (+24h) (U) (D:V, R:S)
- 50) Permanent (U) (D:P, R:S)

## Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL]

- 1) Schlaf V (M) (D:V, R:30m)
- 2) Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 3) Schlaf VII (M) (D:V, R:30m)
- 4) Verwirrung (M) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 5) Suggestion (M) (D:V, R:3m)
- 6) Schlaf X (M) (D:V, R:30m)
- 7) Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 8) Beherrschen (M) (D:10min/St, R:15m)
- 9) Großer Schlaf (M) (D:V, R:30m)
- 10) Wahres Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 11) Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 12) Wort der Benommenheit (M \*) (D:-, R:15m)
- 13) Wort des Schmerzes (M \*) (D:-, R:15m)
- 14) Wahres Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 15) Wort des Schlafes (M \*) (D:-, R:15m)
- 16) Wort des Streits (M \*) (D:-, R:15m)
- 16) Nebel des Schlafs (D:1min/St, R:1.5m/St)
- 17) Wort der Lockung (M \*) (D:-, R:15m)
- 18) Wartendes Wort (M) (D:1Tag/St, R:15m)
- 19) Wort des Todes (M \*) (D:-, R:15m)
- 20) Wahre Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 25) Phrase (M \*) (D:-, R:15m)
- 26) langer Schlaf (M) (D:P, R:15m)
- 30) Großes Wort (M \*) (D:-, R:15m)
- 50) Verstand beherrschen (M) (D:1KR/St, R:30m)

## Materie formen (Matter Shaping) [SUC]

- 1) Form speichern (I) (D:-, R:S)
- 2) Gespeicherte Form verändern (U) (D:-, R:S)
- 3) Form entwerfen (I) (D:V, R:S)
- 4) Gas kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 5) Flüssigkeit kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 6) Festes kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 7) Anderes kneten (F) (D:1KR/St, R:B)
- 8) Subtrahieren (F) (D:P, R:B)
- 9) Addieren (F) (D:P, R:B)
- 10) Flexibilität ändern (F) (D:P, R:B)
- 11) Gewicht senken (F) (D:1KR/St, R:B)
- 12) Gewicht erhöhen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 13) Gas formen (F) (D:C, R:B)
- 14) Flüssigkeit formen (F) (D:C, R:B)
- 15) Festes formen (F) (D:C, R:B)
- 16) Anderes formen (F) (D:C, R:B)
- 17) Gas verflüssigen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 18) Flüssigkeit verdampfen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 19) Flüssigkeit verfestigen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 20) Festes schmelzen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 22) Versinken (E) (D:C (besonders), R:1.5m/St)
- 25) Anderes vaporisieren (F) (D:1KR/St, R:B)
- 30) Anderes schmelzen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 50) Anderes verfestigen (F) (D:1KR/St, R:B)

## Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL]

- 1) Spruch speichern (S) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:S)
- 5) Spruch halten I (F \*) (D:1KR, R:30m)
- 8) Zauber biegen I (F \*) (D:-, R:30m)
- 10) Zauber umkehren (F \*) (D:-, R:30m)
- 11) Spruch halten III (F \*) (D:1KR, R:30m)
- 14) Spruch halten V (F \*) (D:5KR, R:30m)
- 15) Zauber biegen III (F \*) (D:-, R:30m)
- 16) Geborgte Energie (D:P, R:S)
- 17) Spruch halten X (F \*) (D:10KR, R:30m)
- 20) Großes Spruch halten (F \*) (D:20KR, R:30m)
- 25) Wahres Spruch biegen (F \*) (D:-, R:30m)
- 30) Wahres Spruch halten (F \*) (D:Stufe KR, R:30m)
- 50) Wahres Zauber umkehren (F \*) (D:-, R:30m)

## Waffen meistern (Weapon Mastery) [SUC]

- 1) Art speichern (I \*) (D:P, R:S)
- 2) Handschuhe (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 3) Dolch (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 4) Kurzschwert (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 5) Handaxt (F \*) (D:1 KR/Stufe, R:3m)
- 6) Keule (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 7) Schleuder (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 8) Kampfstab (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 9) Speer (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 10) Art lernen I (I \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 11) Breitschwert (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 12) Kriegsbeil (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 13) Kurzbogen (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 14) Lanze (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 15) Art lernen II (I \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 16) Schild (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 17) Langbogen (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 18) Zweihänder (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 19) Kriegshammer (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 20) Kleine zeitweilige Veränderung (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 25) Waffe machen (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 30) Zeitweilige Verzauberung (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)
- 50) Kritischer Treffer (F \*) (D:1 KR/St, R:3m)

## Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL]

- 1) Prosaische Magie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 2) Grundmagie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 3) Mentalmagie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 4) Göttermagie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 5) Alte Magie blockieren (F c \*) (D:C, R:S)
- 5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 5) Grundmagie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 7) Göttermagie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 8) Alte Magie blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 10) Grundmagie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 12) Göttermagie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 13) Alte Magie blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)
- 13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 14) Grundmagie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 16) Göttermagie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 16) Alte Magie blockieren (30m) (F c \*) (D:C, R:30m)
- 16) Prosaische Magie Energieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 17) Grundmagieenergieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 18) Mentalmagieenergieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 19) Göttermagieenergieentzug (F) (D:1Tag, R:30m)
- 20) Wahrer Entzug (F \*) (D:C, R:S)
- 25) Grundmagie blockieren (100m) (F c \*) (D:C, R:100m)
- 30) Wahres Blockieren (3m) (F c \*) (D:C, R:3m)
- 50) Wahres Blockieren (15m) (F c \*) (D:C, R:15m)

## Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SL]

- 2) Unsichtbar I (F) (D:24h / V, R:3m)
- 4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 8) Unsichtbarkeit I (3m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 9) Selektive Unsichtbarkeit (F) (D:24h, R:3m)
- 10) Unsichtbar III (F) (D:24h / V, R:3m)
- 11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 13) Unsichtbar V (F) (D:24h / V, R:3m)
- 15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 17) Unsichtbar X (F) (D:24h / V, R:3m)
- 18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F) (D:24h / V, R:3m)
- 25) Großes Unsichtbar (F) (D:24h / V, R:3m)
- 30) Große Unsichtbarkeit (F) (D:24h / V, R:3m)
- 50) Wahre Unsichtbarkeit (F) (D:24h / V, R:S)

## Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC]

- 1) Beobachtung (I) (D:-, R:30m/St)
- 2) Entwerfen (I) (D:-, R:3m/St)
- 3) Reed erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 4) Mörtel erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 5) Pech erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 7) Ziegel erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 7) Balken / Bretter erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 8) Glas erschaffen (F) (D:P, R:3m/St)
- 9) Erde zu Stein (F) (D:P, R:3m/St)
- 10) Holz schnitzen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 11) Stein metzen (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 12) Metall gravieren (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 13) Graben (F) (D:P, R:3m/St)
- 14) Portal machen (F) (D:P, R:3m/St)
- 15) Unbewegliches Inventar machen (F) (D:P, R:3m/St)
- 16) Stein zu Erde (F) (D:P, R:3m/St)
- 17) Erdwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Holzwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 19) Steinwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 20) Glaswall (F) (D:P, R:3m/St)
- 25) Metallwall (F) (D:P, R:3m/St)
- 30) Nähte versiegeln (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Formen (F) (D:P, R:3m/St)

## Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC]

- 3) Kraft I (U \*) (D:V, R:S)
- 6) Kraft II (U \*) (D:V, R:S)
- 7) Gebiet vergrößern I (U) (D:V, R:S)
- 8) Reichweite vergrößern I (U) (D:V, R:S)
- 9) Kraft III (U \*) (D:V, R:S)
- 10) Mehrfaches Ziel II (U) (D:V, R:S)
- 12) Gebiet vergrößern II (U) (D:V, R:S)
- 13) Reichweite vergrößern II (U) (D:V, R:S)
- 14) Kraft IV (U \*) (D:V, R:S)
- 15) Mehrfaches Ziel III (U) (D:V, R:S)
- 16) Radius I (U) (D:V, R:S)
- 17) Reichweite vergrößern III (U) (D:V, R:S)
- 18) Gebiet vergrößern III (U) (D:V, R:S)
- 19) Kraft V (U \*) (D:V, R:S)
- 20) Mehrfaches Ziel IV (U) (D:V, R:S)
- 25) Wahrer Radius (U) (D:V, R:S)
- 30) Pulsierender Zauber (U) (D:V, R:S)
- 35) Wahre Kraft (U \*) (D:V, R:S)
- 50) Zauber meistern (U) (D:V, R:S)

## Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL]

- 1) Rennen I (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 2) Schnelligkeit I (F \*) (D:1KR, R:3m)
- 4) Schnelligkeit II (F \*) (D:V, R:3m)
- 5) Sprint I (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 6) Geschwindigkeit I (F \*) (D:1KR, R:3m)
- 7) Schnelligkeit III (F \*) (D:V, R:3m)
- 8) Geschwindigkeit II (F \*) (D:V, R:3m)
- 9) Schnellsprint (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Schnelligkeit V (F \*) (D:V, R:3m)
- 11) Rennen III (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 12) Geschwindigkeit III (F \*) (D:V, R:3m)
- 14) Sprint III (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 15) Geschwindigkeit V (F \*) (D:V, R:3m)
- 16) Rennen V (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 17) Schnelligkeit X (F \*) (D:V, R:3m)
- 18) Sprint V (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 20) Geschwindigkeit X (F \*) (D:V, R:3m)
- 25) Großes Rennen (F \*) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Große Schnelligkeit (F \*) (D:V, R:3m)
- 50) Große Geschwindigkeit (F \*) (D:V, R:3m)
- 52) Gefrorene Zeit (F) (D:6 KR, R:B)

# Alchimisten - Listen

## Alchemistische Vorbereitungen (Alchemical Preparations) [RCI]

## Anorganisches bearbeiten (Inorganic Skills) [SL]

- 1) Eisen bearbeiten (D:?, R:?)
- 2) Stahl bearbeiten I (D:?, R:?)
- 3) Normale Metalle bearbeiten (D:?, R:?)
- 4) Legierungen bearbeiten I (D:?, R:?)
- 5) Stahl herstellen (D:?, R:?)
- 6) Stahl bearbeiten II (D:?, R:?)
- 7) Legierungen herstellen (D:?, R:?)
- 8) Stein bearbeiten (D:?, R:?)
- 10) Legierungen bearbeiten II (D:?, R:?)
- 11) Juwelen bearbeiten (D:?, R:?)
- 15) Mithril bearbeiten I (D:?, R:?)
- 20) Laen bearbeiten II (D:?, R:?)
- 25) Eog bearbeiten III (D:?, R:?)
- 30) Eog herstellen (D:?, R:?)
- 50) Herstellen / Bearbeiten (D:?, R:?)

## Grundmagie einbetten (Essence Imbedding) [SL]

- 1) Magische Untersuchung (D:?, R:?)
- 3) Einbetten I (D:?, R:?)
- 4) Zauberstab I laden (D:?, R:?)
- 5) Einbetten II (D:?, R:?)
- 6) Täglich I (D:?, R:?)
- 7) Einbetten III (D:?, R:?)
- 8) Zauberstab II laden (D:?, R:?)
- 9) Einbetten IV (D:?, R:?)
- 10) Täglich III (D:?, R:?)
- 11) Einbetten V (D:?, R:?)
- 12) Zauberstab III laden (D:?, R:?)
- 13) Einbetten VI (D:?, R:?)
- 14) Täglich V (D:?, R:?)
- 15) Einbetten VII (D:?, R:?)
- 20) Einbetten X (D:?, R:?)
- 25) Wahres Täglich (D:?, R:?)
- 30) Permanent (D:?, R:?)
- 50) Wahres Einbetten (D:?, R:?)

## Magische Tätowierungen (Organism Skills) [RCV]

- 1) Tätowierung entdecken (D:?, R:?)
- 2) Tätowierung identifizieren (D:?, R:?)
- 3) Fleisch vorbereiten (D:?, R:?)
- 4) Design speichern (D:?, R:?)
- 5) Design übertragen (D:?, R:?)
- 6) Tätowierung II (D:?, R:?)
- 7) Transparente Pigmente (D:?, R:?)
- 8) Tätowierung III (D:?, R:?)
- 9) Tätowierungszauberstab I (D:?, R:?)
- 10) Tätowierung IV (D:?, R:?)
- 11) Tätowierung löschen (D:?, R:?)
- 12) Tätowierung V (D:?, R:?)
- 13) Tätowierungszauberstab II (D:?, R:?)
- 14) Tätowierung VI (D:?, R:?)
- 15) Design ändern (D:?, R:?)
- 16) Tätowierung VII (D:?, R:?)
- 17) Tätowierungszauberstab III (D:?, R:?)
- 18) Tätowierung VIII (D:?, R:?)
- 19) Verbessern (D:?, R:?)
- 20) Tätowierung X (D:?, R:?)
- 25) Große Tätowierung (D:?, R:?)
- 30) Tiefe Schatten (D:?, R:?)
- 50) Wahre Tätowierung (D:?, R:?)

## Meister des Absorbierens (Assimilation Mastery) [SUC]

- 1) Gegenstand speichern (D:?, R:?)
- 2) Magie erforschen (D:?, R:?)
- 3) Fähigkeit absorbieren (D:?, R:?)
- 4) Zeitweilige Absorption (D:?, R:?)
- 5) Mehrfache Verbindung \* (D:?, R:?)
- 6) Absorptionsfalle (D:?, R:?)
- 7) Übertragen (D:?, R:?)
- 8) Vereinigung (D:?, R:?)
- 9) Magie schwächen (D:?, R:?)
- 10) Absorption verhüten (D:?, R:?)
- 11) Umwandeln (D:?, R:?)
- 12) Magie absorbieren (D:?, R:?)
- 13) Magischen Gegenstand absorbieren (D:?, R:?)
- 14) Magische Gegenstände verbinden (D:?, R:?)
- 15) Magisch. Gegenstand verschlingen (D:?, R:?)
- 16) Intellekt absorbieren (D:?, R:?)
- 17) Ausgewählte Absorption (D:?, R:?)
- 18) Verbindung (D:?, R:?)
- 19) Fehler beheben (D:?, R:?)
- 20) Magie verstärken (D:?, R:?)
- 25) Kreative Absorption (D:?, R:?)
- 30) Permanenz (D:?, R:?)
- 50) Kampf ums Absorbieren (D:?, R:?)

## Meister des Belebens (Animation Mastery) [SUC]

- 1) Untersuchen (D:?, R:?)
- 2) Belebtes entdecken (D:?, R:?)
- 3) Gas beleben (D:?, R:?)
- 4) Flüssigkeit beleben (D:?, R:?)
- 5) Festes beleben (D:?, R:?)
- 6) Energie beleben (D:?, R:?)
- 7) Anderes beleben (D:?, R:?)
- 8) Belebtes Gas (D:?, R:?)
- 9) Kampf ums Belebte (D:?, R:?)
- 10) Fliegen (D:?, R:?)
- 11) Belebte Flüssigkeit (D:?, R:?)
- 12) Belebtes Festes (D:?, R:?)
- 13) Belebte Energie (D:?, R:?)
- 14) Belebtes Anderes (D:?, R:?)
- 15) Belebtes verändern (D:?, R:?)
- 15) Geringerer Golem (D:?, R:?)
- 16) Geringerer Konstrukt (D:?, R:?)
- 17) Golem (D:?, R:?)
- 18) Konstrukt (D:?, R:?)
- 19) Größerer Golem (D:?, R:?)
- 20) Teleportation (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Golem (D:?, R:?)
- 30) Begrenztes Leben (D:?, R:?)
- 30) Unbegrenztes Reisen (D:?, R:?)
- 50) Scherbe (D:?, R:?)

## Mental- & Göttermagie einbetten (Mentalism/Channeling Imbedding) [SL]

- 1) Magische Untersuchung (D:?, R:?)
- 3) Einbetten I (D:?, R:?)
- 5) Zauberstab I laden (D:?, R:?)
- 6) Einbetten II (D:?, R:?)
- 7) Täglich I (D:?, R:?)
- 9) Einbetten III (D:?, R:?)
- 10) Zauberstab II laden (D:?, R:?)
- 11) Täglich III (D:?, R:?)
- 12) Einbetten IV (D:?, R:?)
- 14) Einbetten V (D:?, R:?)
- 15) Täglich V (D:?, R:?)
- 20) Zauberstab III laden (D:?, R:?)
- 25) Einbetten X (D:?, R:?)
- 30) Täglich X (D:?, R:?)
- 50) Permanent (D:?, R:?)

## Organisches bearbeiten (Organic Skills) [SL]

- 1) Holz bearbeiten (D:?, R:?)
- 2) Runenpapier I (D:?, R:?)
- 3) Kleidung bearbeiten (D:?, R:?)
- 4) Runenpapier II (D:?, R:?)
- 5) Zauberstab I (D:?, R:?)
- 6) Organisches bearbeiten (D:?, R:?)
- 7) Runenpapier III (D:?, R:?)
- 9) Runenpapier V (D:?, R:?)
- 10) Zauberstab II (D:?, R:?)
- 12) Runenpapier VII (D:?, R:?)
- 14) Runenpapier X (D:?, R:?)
- 15) Zauberstab III (D:?, R:?)
- 20) Wahres Org. bearbeiten (D:?, R:?)
- 25) Großes Runenpapier (D:?, R:?)
- 30) Magisches Holz bearbeiten (D:?, R:?)
- 50) Wahres Runenpapier (D:?, R:?)

## Palingenese (Palingenesis) [RCV]

- 1) Essentielle Salze entdecken (D:?, R:?)
- 2) Essentielle Wächtersalze entdecken (D:?, R:?)
- 3) Begräbnisasse vorbereiten (D:?, R:?)
- 4) Essentielle Salze extrahieren (D:?, R:?)
- 5) Winzige Pflanze wiederbeleben (D:?, R:?)
- 6) Kleine Pflanze wiederbeleben (D:?, R:?)
- 7) Mittlere Pflanze wiederbeleben (D:?, R:?)
- 8) Große Pflanze wiederbeleben (D:?, R:?)
- 9) Riesige Pflanze wiederbeleben (D:?, R:?)
- 10) Winziges Tier wiederbeleben (D:?, R:?)
- 11) Kleines Tier wiederbeleben (D:?, R:?)
- 12) Mittleres Tier wiederbeleben (D:?, R:?)
- 13) Großes Tier wiederbeleben (D:?, R:?)
- 14) Riesiges Tier wiederbeleben (D:?, R:?)
- 15) Winziges Monster wiederbeleben (D:?, R:?)
- 16) Kleines Monster wiederbeleben (D:?, R:?)
- 17) Mittleres Monster wiederbeleben (D:?, R:?)
- 18) Großes Monster wiederbeleben (D:?, R:?)
- 19) Riesiges Monster wiederbeleben (D:?, R:?)
- 20) Wächter wiederbeleben (D:?, R:?)
- 25) Dämon wiederbeleben (D:?, R:?)
- 30) Geistesfolter (D:?, R:?)
- 40) Substanz (D:?, R:?)
- 50) Permanent (D:?, R:?)

## **Schutzamulette (Charmcraft) [RCV]**

- 1) Schutzamulett entdecken (D:?, R:?)
- 2) Schutzamulett entziffern (D:?, R:?)
- 3) Anker (D:?, R:?)
- 4) Schutzamulett IV (D:?, R:?)
- 6) Schutzamulett VI (D:?, R:?)
- 7) Mehrfache Schutzamulette II (D:?, R:?)
- 8) Schutzamulett VIII (D:?, R:?)
- 10) Schutzamulett X (D:?, R:?)
- 11) Mehrfache Schutzamulette III (D:?, R:?)
- 12) Schutzamulett XII (D:?, R:?)
- 13) Tiefer Anker I (D:?, R:?)
- 14) Schutzamulett XIV (D:?, R:?)
- 15) Mehrfache Schutzamulette IV (D:?, R:?)
- 16) Schutzamulett XVI (D:?, R:?)
- 17) Tiefer Anker II (D:?, R:?)
- 18) Schutzamulett XVIII (D:?, R:?)
- 19) Geschütztes Schutzamulett (D:?, R:?)
- 20) Großes Schutzamulett (D:?, R:?)
- 25) Unbegrenztes Schutzamulett (D:?, R:?)
- 27) Schutzamulett gegen Prosaische Magie (D:?, R:?)
- 30) Schutzamulett gegen Grundmagie (D:?, R:?)
- 35) Schutzamulett gegen Mentalmagie (D:?, R:?)
- 40) Schutzamulett gegen Göttermagie (D:?, R:?)
- 45) Schutzamulett gegen Hybridmagie (D:?, R:?)
- 48) Schutzamulett gegen Alte Magie (D:?, R:?)
- 50) Wahres Schutzamulett (D:?, R:?)

## **Wächter der Grenzen (Perimeter Wardings) [RCV]**

- 1) Untersuchen (D:?, R:?)
- 2) Privater Schirm ! (D:?, R:?)
- 5) Wächter des mag. Beobachtens I ! (D:?, R:?)
- 6) Wächter des Inneren (D:?, R:?)
- 7) Wächter des Durchdringens I ! (D:?, R:?)
- 8) Wächter des Erscheinens I ! (D:?, R:?)
- 9) Aktivierter Wächter (D:?, R:?)
- 10) Wächter d. mag. Beobachtens II ! (D:?, R:?)
- 11) Wächter umgehen (D:?, R:?)
- 12) Wächter des Durchdringens II ! (D:?, R:?)
- 13) Wächter des Erscheinens II ! (D:?, R:?)
- 14) Gebietswächter ! (D:?, R:?)
- 15) Wächter d. mag. Beobachtens III ! (D:?, R:?)
- 16) Wächterstein (D:?, R:?)
- 17) Wächter des Durchdringens III ! (D:?, R:?)
- 18) Wächter des Erscheinens III ! (D:?, R:?)
- 19) Wächter nach außen ! (D:?, R:?)
- 20) Verbotender Wächter ! (D:?, R:?)
- 25) Wächter der Grenzen I ! (D:?, R:?)
- 30) Zentrierter Stein (D:?, R:?)
- 35) Wahrer Wächter d. Durchdring. ! (D:?, R:?)
- 40) Wahrer Wächter d. Erscheinens ! (D:?, R:?)
- 45) Wahrer verbotender Wächter ! (D:?, R:?)
- 50) Wächter der Grenzen II ! (D:?, R:?)

## **Strukturresistenz (Structure Wardings) [RCV]**

- 1) Untersuchen (D:?, R:?)
- 2) Versiegeln (D:?, R:?)
- 3) Portal (D:?, R:?)
- 5) Alterungsresistenz I \* (D:?, R:?)
- 6) Widerstandsresistenz I \* (D:?, R:?)
- 7) Feuerresistenz \* (D:?, R:?)
- 8) Wiederversiegeln (D:?, R:?)
- 9) Aktive Resistenz (D:?, R:?)
- 10) Elementenresistenz I \* (D:?, R:?)
- 11) Verstärkung I \* (D:?, R:?)
- 12) Widerstandsresistenz II \* (D:?, R:?)
- 13) Alterungsresistenz II \* (D:?, R:?)
- 16) Resistenz verstecken I \* (D:?, R:?)
- 17) Alterungsresistenz III \* (D:?, R:?)
- 18) Widerstandsresistenz III \* (D:?, R:?)
- 19) Wächterstein (D:?, R:?)
- 20) Verstärkung II \* (D:?, R:?)
- 25) Elementenresistenz II \* (D:?, R:?)
- 30) Resistenz verstecken II \* (D:?, R:?)
- 35) Elementenresistenz III \* (D:?, R:?)
- 40) Wahre Alterungsresistenz \* (D:?, R:?)
- 45) Wahre Elementenresistenz \* (D:?, R:?)
- 50) Wahre Widerstandsresist. \* (D:?, R:?)

## **Wege der Verzauberung (Enchanting Ways) [SL]**

- 1) Magische Untersuchung (D:?, R:?)
- 2) Emphathie (D:?, R:?)
- 3) Niedrige Intelligenz (D:?, R:?)
- 4) Waffen I (D:?, R:?)
- 5) Rüstung I (D:?, R:?)
- 6) Allgemein I (D:?, R:?)
- 7) Mittlere Intelligenz (D:?, R:?)
- 8) Waffen II (D:?, R:?)
- 9) Rüstung II (D:?, R:?)
- 10) Allgemein II (D:?, R:?)
- 12) Hohe Intelligenz (D:?, R:?)
- 13) Waffen III (D:?, R:?)
- 14) Rüstung III (D:?, R:?)
- 15) Allgemein III (D:?, R:?)
- 20) Waffen IV (D:?, R:?)
- 25) Rüstung IV (D:?, R:?)
- 30) Sehr große Intelligenz (D:?, R:?)
- 50) Allgemein IV (D:?, R:?)

## **Tränke / Gase herstellen (Liquid-Gas Skills) [SL]**

- 1) Flüssigkeiten bearbeiten (D:?, R:?)
- 3) Tränke I (D:?, R:?)
- 4) Niedrigstufige Gifte (D:?, R:?)
- 5) Gase bearbeiten (D:?, R:?)
- 6) Tränke II (D:?, R:?)
- 9) Tränke III (D:?, R:?)
- 10) Höherstufige Gifte (D:?, R:?)
- 12) Tränke IV (D:?, R:?)
- 15) Tränke V (D:?, R:?)
- 20) Tränke X (D:?, R:?)
- 25) Wahre Gifte (D:?, R:?)
- 30) Mehrfache Dosen (D:?, R:?)
- 50) Große Tränke (D:?, R:?)

# Astralreisender - Listen

noch nicht übersetzt (Outer Plane Law)  
[RCIV]

noch nicht übersetzt (Elemental Travel)  
[RCIV]

noch nicht übersetzt (Elemental Summons)  
[RCIV]

noch nicht übersetzt (Xeno-Lores) [RCIV]

# Beschwörer - Listen

## Dämonen meistern (Demon Mastery) [RCII]

- 1) Dämonenvertrauter (D:?, R:?)
- 2) Erzwangene Analyse II (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 3) Dämonen kontrollieren I (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 4) Erzwangene Analyse III (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 5) Erzwangene Antwort III (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 6) Dämonen beherrschen I (M \*) (D:V, R:3m/St)
- 7) Dämonen kontrollieren II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 8) Erzwangene Suche III (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 9) Dämonen beherrschen II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 10) Dämonen kontrollieren III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 11) Erzwangene Analyse IV (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 12) Erzwangene Antwort IV (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 13) Dämonen beherrschen III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 14) Dämonen kontrollieren IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 15) Dämonen beherrschen IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 16) Erzwangene Analyse V (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 17) Erzwangene Suche V (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 18) Dämonen kontrollieren V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 19) Erzwangene Suche V (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 20) Dämonen beherrschen V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 25) Erzwangene Analyse VI (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 30) Erzwangene Antwort VI (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 35) Dämonen kontrollieren VI (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 40) Erzwangene Suche VI (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 50) Dämonen beherrschen VI (M \*) (D:C, R:3m/St)

## Kreise der Macht (Circles of Power) [RCII]

- 1) Machtkreis Schlaf (D:?, R:?)
- 2) Machtkreis Benommenheit (D:?, R:?)
- 3) Machtkreis Bezaubern (D:?, R:?)
- 4) Machtkreis Befehl (D:?, R:?)
- 5) Machtkreis Unsichtbarkeit (D:?, R:?)
- 6) Machtkreis Schmerzen (D:?, R:?)
- 7) Machtkreis Leidenschaft (D:?, R:?)
- 8) Machtkreis Stärke (D:?, R:?)
- 9) Machtkreis Wahnsinn (D:?, R:?)
- 10) Machtkreis Stärkeschwund (D:?, R:?)
- 11) Machtkreis Wissen (D:?, R:?)
- 12) Machtkreis Tote beleben (D:?, R:?)
- 13) Machtkreis Allsehend (D:?, R:?)
- 14) Machtkreis Wahrnehmung (D:?, R:?)
- 15) Machtkreis Energiewall (D:?, R:?)
- 16) Machtkreis Energiepunkte (D:?, R:?)
- 17) Machtkreis Heilung (D:?, R:?)
- 18) Machtkreis Energieentzug (D:?, R:?)
- 19) Machtkreis Tod (D:?, R:?)
- 20) Machtkreis Teleport (D:?, R:?)
- 25) Machtkreis stabilisieren (D:?, R:?)
- 30) Machtkreis Machtnetz (D:?, R:?)
- 50) Machtkreis Dimensionsloch (D:?, R:?)

## Geister meistern (Spirit Mastery) [RCII]

- 1) Geist identifizieren \* (D:?, R:?)
- 2) Konversation I (D:?, R:?)
- 3) Geist binden I (D:?, R:?)
- 4) Konversation II (D:?, R:?)
- 5) Geist binden II (D:?, R:?)
- 6) Konversation III (D:?, R:?)
- 7) Geist binden III (D:?, R:?)
- 8) Konversation V (D:?, R:?)
- 9) Geist binden V (D:?, R:?)
- 10) Geister vertreiben (D:?, R:?)
- 11) Konversation VI (D:?, R:?)
- 12) Geist binden VI (D:?, R:?)
- 13) Konversation VII (D:?, R:?)
- 14) Geist binden VII (D:?, R:?)
- 15) Wahres Geist identifizieren \* (D:?, R:?)
- 25) Konversation X (D:?, R:?)
- 17) Geist binden X (D:?, R:?)
- 19) Sprache der Geister (D:?, R:?)
- 20) Großes Geist binden (D:?, R:?)
- 25) Wahres Geister vertreiben (D:?, R:?)
- 30) Wahre Sprache der Geister (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist binden (D:?, R:?)

## Kreise des Schutzes (Circles of Protection) [RCII]

- 1) Schutzkreis gegen Tiere (D:?, R:?)
- 2) Schutzkreis gegen Böses (D:?, R:?)
- 3) Schutzkreis gegen Naturelemente (D:?, R:?)
- 3) Schutzkreis gegen Prosaische Magie (D:?, R:?)
- 4) Schutzkreis gegen Geister (D:?, R:?)
- 5) Mehrfachkreis II (D:?, R:?)
- 6) Schutzkreis gegen belebte Statuen (D:?, R:?)
- 7) Schutzkreis gegen Werkkreaturen (D:?, R:?)
- 8) Schutzkreis gegen Efreeti/Djinn (D:?, R:?)
- 9) Schutzkreis gegen Grundmagie (D:?, R:?)
- 10) Mehrfachkreis III (D:?, R:?)
- 11) Schutzkreis gegen Konstruktionen (D:?, R:?)
- 12) Schutzkreis gegen Elemente (D:?, R:?)
- 13) Schutzkreis gegen Untote (D:?, R:?)
- 14) Schutzkreis gegen Mentalmagie (D:?, R:?)
- 15) Mehrfachkreis IV (D:?, R:?)
- 17) Schutzkreis gegen Dämonen (D:?, R:?)
- 18) Schutzkreis gegen Feenwesen (D:?, R:?)
- 20) Schutzkreis gegen Göttermagie (D:?, R:?)
- 25) Mehrfachkreis V (D:?, R:?)
- 27) Schutzkreis gegen Alte Magie (D:?, R:?)
- 30) Schutzkreis gegen Drachen (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Mehrfachkreis (D:?, R:?)

## Kreise der Beschwörung (Circles of Summoning) [RCII]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 2) Tiere beschwören II (D:?, R:?)
- 3) Monster beschwören II (D:?, R:?)
- 4) Kleinere Dämonen beschwören (D:?, R:?)
- 5) Tiere beschwören V (D:?, R:?)
- 6) Geister beschwören II (D:?, R:?)
- 7) Monster beschwören V (D:?, R:?)
- 8) Geister beschwören V (D:?, R:?)
- 9) Größere Dämonen beschwören (D:?, R:?)
- 10) Tiere beschwören X (D:?, R:?)
- 11) Monster beschwören VII (D:?, R:?)
- 12) Geister beschwören VII (D:?, R:?)
- 14) Monster beschwören X (D:?, R:?)
- 15) Großes Tiere beschwören (D:?, R:?)
- 17) Geister beschwören X (D:?, R:?)
- 18) Großes Monster beschwören (D:?, R:?)
- 20) Großes Dämonen beschwören (D:?, R:?)
- 25) Großes Geister beschwören (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tiere beschwören (D:?, R:?)
- 35) Wahres Monster beschwören (D:?, R:?)
- 40) Wahres Dämonen beschwören (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geister beschwören (D:?, R:?)

## Wege der Tiere (Animal Ways) [RCII]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 2) Tiersprache I (D:?, R:?)
- 3) Tiere kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 4) Tiersprache II (D:?, R:?)
- 5) Tiermeister I \* (D:?, R:?)
- 6) Tiere kontrollieren II \* (D:?, R:?)
- 7) Tiersprache III (D:?, R:?)
- 8) Tiermeister II \* (D:?, R:?)
- 9) Tiere kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 10) Tiersprache V (D:?, R:?)
- 11) Tiermeister III \* (D:?, R:?)
- 12) Tiere kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 13) Tiersprache VI (D:?, R:?)
- 14) Tiermeister V \* (D:?, R:?)
- 15) Wahre Tiersprache (D:?, R:?)
- 20) Tiere kontrollieren X \* (D:?, R:?)
- 25) Tiermeister X \* (D:?, R:?)
- 30) Großes Tiere kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 50) Großer Tiermeister \* (D:?, R:?)

# böse Magier - Listen

## Arachnemonie (Arachnemonancy) [RCIV]

- 1) Spinnenveträuter (D:?, R:?)
- 2) Netzlaufen (D:?, R:?)
- 3) Kleineres Netz (D:?, R:?)
- 4) Spinnen bezaubern (D:?, R:?)
- 5) Spinnenklettern (D:?, R:?)
- 6) Gift widerstehen II (D:?, R:?)
- 7) Kleineres Spinnenbeschwörung (D:?, R:?)
- 8) Größeres Netz (D:?, R:?)
- 9) Gift neutralisieren (D:?, R:?)
- 10) Spinnen kontrollieren (D:?, R:?)
- 11) Spinnenstärke (D:?, R:?)
- 12) Gift spritzen (D:?, R:?)
- 13) Spinnenbeschwörung (D:?, R:?)
- 14) Kleinere Spinnenform (D:?, R:?)
- 15) Wahres Netz (D:?, R:?)
- 16) Netzkokon (D:?, R:?)
- 17) Spinnenbolzen (D:?, R:?)
- 18) Deckenlaufen (D:?, R:?)
- 19) Größere Spinnenbeschwörung (D:?, R:?)
- 20) Spinnenplage (D:?, R:?)
- 25) Größere Spinnenform (D:?, R:?)
- 30) Spinnen meistern (D:?, R:?)
- 50) Arachnemonie (D:?, R:?)

## Materie zerstören (Matter Disruption) [SL]

- 1) Eis verdunsten (3m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 2) Erde zu Staub (0.3m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 3) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 4) Stein zerpulvern (0.3m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 5) Eis verdunsten (30m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 6) Anorganisches zu Staub (0.03m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 7) Erde zu Staub (3m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 8) Zerschmettern (F) (D:P, R:30m)
- 9) Stein zerpulvern (3m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 10) Eis verdunsten (3m<sup>3</sup>/Stufe) (F) (D:P, R:30m)
- 11) Anorganisches zu Staub (0.3m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 12) Erde zu Staub (30m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 13) Risse verursachen (F) (D:P, R:30m)
- 14) Stein zerpulvern (30m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 15) Desintegrieren (0.3m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:30m)
- 20) Großes Erde zu Staub (F) (D:P, R:30m)
- 25) Großes Stein zerpulvern (F) (D:P, R:30m)
- 30) Großes Anorganisches zu Staub (F) (D:P, R:30m)
- 50) Desintegrieren (3m<sup>3</sup>) (F) (D:P, R:100m)

## Schwarzer Kontakt (Dark Contacts) [SL]

- 2) Erzwingene Analyse III (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 3) Kleiner Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 5) Erzwingene Antwort III (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 7) Erzwingene Suche III (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 10) Großer Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 11) Erzwingene Analyse IV (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 13) Erzwingene Antwort IV (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 14) Erzwingene Suche IV (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 15) Erzwingene Analyse V (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 20) Erzwingene Antwort V (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 25) Erzwingene Suche V (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 30) Erzwingene Analyse VI (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 50) Erzwingene Antwort VI (M \*) (D:1 Frage, R:3m)

## Dunkelheit (Darkness) [SL]

- 1) Dunkelheit (6m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 2) Nachtsicht (F) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c) (D:C, R:6m Radius)
- 5) Dunkelheit (30m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 6) Sehen bei Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:T)
- 7) Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c) (D:C, R:15m Radius)
- 8) Schatten formen (F c) (D:C, R:30m)
- 9) Dunkelheit (100m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 10) Magische Dunkelheit (6m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c) (D:C, R:6m Radius)
- 12) Wahre Nachtsicht (F) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Magische Dunkelheit (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Dunkelheit (150m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 15) Wolke der Dunkelheit (F) (D:1h/St, R:30m)
- 20) Dunkelheit (300m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 25) Magische Dunkelheit (100m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Dunkelheit (30m/St) (F) (D:10min/St, R:T)
- 50) Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F) (D:1h/St, R:1.5km/St)

## Physische Erosion (Physical Erosion) [SL]

- 1) Schmerzen (F) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Eigenschaft senken I (F) (D:1monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Natürliche Schmerzen (F) (D:P, R:30m)
- 4) Rheuma (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Permanent Eigenschaft senken I (F) (D:P, R:30m)
- 6) Eigenschaft senken III (F) (D:1Monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 7) Hexenschuss (F) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Agonie (F) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Permanent Eigenschaft senken II (F) (D:P, R:30m)
- 11) Eigenschaft senken V (F) (D:1monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 12) Krämpfe (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Große Schmerzen (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Folter (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Permanent Eigenschaft senken III (F) (D:P, R:30m)
- 20) Eigenschaft senken X (F) (D:1Monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 25) Großes Nervenfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Permanent Eigenschaft senken V (F) (D:P, R:30m)
- 50) Wahres permanent Eigenschaft senken (F) (D:P, R:30m)

## Üble Veränderungen I (Foul Changes I) [RCIV]

- 1) Körpervorbereitung ° (D:?, R:?)
- 2) Klaue I \* (D:?, R:?)
- 3) Nachgiebige Verteidigung \* (D:?, R:?)
- 4) Vipergebiß I \* (D:?, R:?)
- 5) Gummikörper (D:?, R:?)
- 6) Fledermausflügel \* (D:?, R:?)
- 7) Klaue II \* (D:?, R:?)
- 8) Größerer Gummikörper (D:?, R:?)
- 9) Vipergebiß II \* (D:?, R:?)
- 10) Schlangenarme \* (D:?, R:?)
- 11) Sterbliche Form (D:?, R:?)
- 12) Dämonenform (D:?, R:?)
- 13) Klaue III \* (D:?, R:?)
- 14) Wahre nachgiebige Verteidigung (D:?, R:?)
- 15) Vipergebiß III \* (D:?, R:?)
- 16) Schlangenfinger \* (D:?, R:?)
- 17) Wahre Klaue \* (D:?, R:?)
- 18) Wahre sterbliche Form (D:?, R:?)
- 19) Wahres Vipergebiß \* (D:?, R:?)
- 20) Schlangenhaar \* (D:?, R:?)
- 25) Wahre Dämonenform (D:?, R:?)
- 30) Gorgonenaugen (D:?, R:?)
- 50) Wahre üble Veränderungen (D:?, R:?)

## Korrosion meistern (Corrosion Mastery) [RCV]

- 1) Säure erschaffen I (D:?, R:?)
- 4) Säurewall (D:?, R:?)
- 5) Säure erschaffen II (D:?, R:?)
- 6) Säure widerstehen (D:?, R:?)
- 7) Säurebolzen (D:?, R:?)
- 8) Säureball (D:?, R:?)
- 9) Wolke der Korrosion (D:?, R:?)
- 10) Säure erschaffen III (D:?, R:?)
- 11) Säurebolzen (D:?, R:?)
- 12) Größere Säurewall (D:?, R:?)
- 13) Säureball (D:?, R:?)
- 15) Säure erschaffen IV (D:?, R:?)
- 16) Wolke der Zerstörung (D:?, R:?)
- 17) Säurerüstung (D:?, R:?)
- 18) Säurebolzen (D:?, R:?)
- 19) Säureball (D:?, R:?)
- 20) Säure erschaffen V (D:?, R:?)
- 25) Säurebolzen triade (D:?, R:?)
- 30) Wolke des Untergangs (D:?, R:?)
- 40) Wolke der Auslöschung (D:?, R:?)
- 50) Immunität (D:?, R:?)

## Schwarze Beschwörung (Dark Summons) [SL]

- 1) Vertraute (M) (D:P, R:T)
- 2) Beschwörung I (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 3) Dämonen kontrollieren I (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 4) Beschwörung III (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 5) Kleines Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 6) Dämonen beherrschen I (M \*) (D:V, R:3m/St)
- 7) Dämonen kontrollieren II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 8) Beschwörung V (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 9) Dämonen beherrschen II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 10) Dämonen kontrollieren III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 11) Beschwörung X (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 12) Großes Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 13) Dämonen beherrschen III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 14) Dämonen kontrollieren IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 15) Dämonen beherrschen IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 20) Dämonen kontrollieren V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 25) Dämonen beherrschen V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 30) Dämonen kontrollieren VI (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 50) Dämonen beherrschen VI (M \*) (D:C, R:3m/St)

## Üble Veränderungen II (Foul Changes II) [RCIV]

- 1) Körpervorbereitung ° (D:?, R:?)
- 2) Kleine Körperverschiebung \* (D:?, R:?)
- 3) Dämonenschwingen \* (D:?, R:?)
- 4) Spinnenbeine \* (D:?, R:?)
- 5) Extraglied \* (D:?, R:?)
- 6) Augenspion (D:?, R:?)
- 7) Dorn \* (D:?, R:?)
- 8) Zungenfessel \* (D:?, R:?)
- 9) Größere Körperverschiebung \* (D:?, R:?)
- 10) Tentakel \* (D:?, R:?)
- 11) Sterbliche Form (D:?, R:?)
- 12) Dorn II \* (D:?, R:?)
- 13) Dämonenform (D:?, R:?)
- 14) Regeneration (D:?, R:?)
- 15) Übersinnlicher Arm \* (D:?, R:?)
- 16) Giftorn \* (D:?, R:?)
- 17) Multi-Tentakel \* (D:?, R:?)
- 19) Dorn III \* (D:?, R:?)
- 20) Dämonischer Assistent (D:?, R:?)
- 25) Wahre Dämonenform (D:?, R:?)
- 30) Rasche Regeneration (D:?, R:?)
- 50) Wahre üble Veränderungen (D:?, R:?)

# Chaos Lord - Listen

## Chaos meistern (Chaos Mastery) [RCIII]

- 2) Chaosanwärtigkeit \* \* (D:?, R:?)
- 5) Chaos stoppen c (D:?, R:?)
- 10) Chaos erschaffen (D:?, R:?)
- 12) Chaos kontrollieren c (D:?, R:?)
- 15) Chaos auflösen (D:?, R:?)
- 16) Chaos meistern (D:?, R:?)
- 20) Chaos manipulieren (D:?, R:?)
- 25) Wahres Chaos meistern (D:?, R:?)
- 30) Chaos vertreiben (D:?, R:?)
- 50) Meister des Chaos (D:?, R:?)

## Gesetz der Dunkelheit (Dark Law) [RCII]

- 1) Schatten (D:?, R:?)
- 2) Dunkelheit I (D:?, R:?)
- 3) Dunkelbolzen I (D:?, R:?)
- 4) Dunkelheitssicht (D:?, R:?)
- 5) Dunkelheit kontrollieren (D:?, R:?)
- 6) Plötzliche Dunkelheit (D:?, R:?)
- 7) Dunkelheit II (D:?, R:?)
- 8) Nebel der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 9) Dunkelbolzen II (D:?, R:?)
- 10) Kreis der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 11) Wartende Dunkelheit (D:?, R:?)
- 12) Dunkelfeuerbolzen I (D:?, R:?)
- 13) Dunkelbolzen III (D:?, R:?)
- 14) Dunkelfeuer rufen (D:?, R:?)
- 15) Obsidianwall (D:?, R:?)
- 16) Dunkelfeuerbolzen II (D:?, R:?)
- 17) Magische Dunkelheit (D:?, R:?)
- 19) Triade der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 20) Dunkelfeuerbolzen III (D:?, R:?)
- 25) Ecken Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 30) Folgender Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 50) Dunkelheit meistern (D:?, R:?)

## Schwarzer Kontakt (Dark Contacts) [SL]

- 2) Erzwingene Analyse III (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 3) Kleiner Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 5) Erzwingene Antwort III (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 7) Erzwingene Suche III (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 10) Großer Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 11) Erzwingene Analyse IV (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 13) Erzwingene Antwort IV (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 14) Erzwingene Suche IV (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 15) Erzwingene Analyse V (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 20) Erzwingene Antwort V (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 25) Erzwingene Suche V (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 30) Erzwingene Analyse VI (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 50) Erzwingene Antwort VI (M \*) (D:1 Frage, R:3m)

## Chaosrüstung (Chaotic Armor) [RCIII]

- 1) Chaosrüstung I (D:?, R:?)
- 2) Chaosrüstung kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 5) Chaosrüstung II (D:?, R:?)
- 6) Chaosrüstung kontrollieren II \* (D:?, R:?)
- 7) Chaosrüstung meistern I \* (D:?, R:?)
- 9) Chaosrüstung III (D:?, R:?)
- 10) Chaosrüstung kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 11) Chaosrüstung meistern II \* (D:?, R:?)
- 13) Chaosrüstung IV (D:?, R:?)
- 14) Chaosrüstung kontrollieren IV \* (D:?, R:?)
- 15) Chaosrüstung meistern III \* (D:?, R:?)
- 17) Chaosrüstung V (D:?, R:?)
- 18) Chaosrüstung kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 20) Chaosrüstung meistern IV \* (D:?, R:?)
- 25) Chaosrüstung VI (D:?, R:?)
- 30) Chaosrüstung kontrollieren VI \* (D:?, R:?)
- 50) Chaosrüstung meistern V \* (D:?, R:?)
- 70) Chaosrüstung meistern VI \* (D:?, R:?)

## Schwarze Beschwörung (Dark Summons) [SL]

- 1) Vertraute (M) (D:P, R:T)
- 2) Beschwörung I (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 3) Dämonen kontrollieren I (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 4) Beschwörung III (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 5) Kleines Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 6) Dämonen beherrschen I (M \*) (D:V, R:3m/St)
- 7) Dämonen kontrollieren II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 8) Beschwörung V (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 9) Dämonen beherrschen II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 10) Dämonen kontrollieren III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 11) Beschwörung X (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 12) Großes Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 13) Dämonen beherrschen III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 14) Dämonen kontrollieren IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 15) Dämonen beherrschen IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 20) Dämonen kontrollieren V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 25) Dämonen beherrschen V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 30) Dämonen kontrollieren VI (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 50) Dämonen beherrschen VI (M \*) (D:C, R:3m/St)

## Schwarzes Wissen (Dark Lore) [SL]

- 1) Überlegung (I) (D:-, R:S)
- 2) Gutes entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Segen entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Haß entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Dunkles Wissen I (I) (D:-, R:3m)
- 6) Heiliges entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Traum I (P) (D:Schlaf, R:S)
- 10) Geschichte des Segens (I) (D:-, R:S)
- 11) Dunkles Wissen II (I) (D:-, R:3m)
- 12) Traum II (P) (D:Schlaf, R:S)
- 13) Haß analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 14) Dunkles Wissen III (I) (D:-, R:3m)
- 15) Traum III (P) (D:Schlaf, R:S)
- 20) Schwarzes Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 25) Segen analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 30) Wahrer Traum (P) (D:Schlaf, R:S)
- 50) Schwarzes Wissen meistern (I) (D:-, R:30m)

## Dunkelheit (Darkness) [SL]

- 1) Dunkelheit (6m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 2) Nachtsicht (F) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c) (D:C, R:6m Radius)
- 5) Dunkelheit (30m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 6) Sehen bei Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:T)
- 7) Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c) (D:C, R:15m Radius)
- 8) Schatten formen (F c) (D:C, R:30m)
- 9) Dunkelheit (100m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 10) Magische Dunkelheit (6m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c) (D:C, R:6m Radius)
- 12) Wahre Nachtsicht (F) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Magische Dunkelheit (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Dunkelheit (150m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 15) Wolke der Dunkelheit (F) (D:1h/St, R:30m)
- 20) Dunkelheit (300m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 25) Magische Dunkelheit (100m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Dunkelheit (30m/St) (F) (D:10min/St, R:T)
- 50) Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F) (D:1h/St, R:1.5km/St)

## Schwarze Magie (Dark Channels) [SL]

- 2) Schwarze Benommenheit (F \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 3) Kanal I (F \*) (D:-, R:V)
- 5) Schwarzer Schlaf (F \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 6) Kanal III (F \*) (D:-, R:V)
- 8) Schwarzes Blenden (F \*) (D:1h/10Fehlwurf, R:30m)
- 10) Schwarze Magie I (F \*) (D:P, R:V)
- 11) Kanal V (F \*) (D:-, R:V)
- 13) Absolution (F \*) (D:V, R:15m)
- 15) Schwarze Magie II (F \*) (D:P, R:V)
- 20) Reine Absolution (F \*) (D:V, R:15m)
- 25) Schwarze Magie III (F \*) (D:P, R:V)
- 30) Schwarze Absolution (F \*) (D:P, R:15m)
- 32) Tödliche Umkehr (F) (D:P, R:3m)
- 50) Unheiliges Tor (F) (D:1KR, R:V)

## Waffen des Chaos (Chaotic Weapons) [RCIII]

- 1) Chaostreffer I (D:?, R:?)
- 2) Geringerer Skelettreffer (D:?, R:?)
- 3) Geringerer Gifltreffer (D:?, R:?)
- 4) Chaostreffer II (D:?, R:?)
- 5) Vampirtreffer I (D:?, R:?)
- 6) Skelettreffer (D:?, R:?)
- 7) Gifltreffer (D:?, R:?)
- 8) Vampirtreffer II (D:?, R:?)
- 9) Chaostreffer III (D:?, R:?)
- 10) Größerer Gifltreffer (D:?, R:?)
- 11) Vampirtreffer III (D:?, R:?)
- 12) Größerer Skelettreffer (D:?, R:?)
- 13) Chaostreffer IV (D:?, R:?)
- 14) Lebenskraftentzug I (D:?, R:?)
- 15) Geringerer Schlangentreffer (D:?, R:?)
- 15) Prosaische Magie Treffer (D:?, R:?)
- 16) Lebenskraftentzug II (D:?, R:?)
- 17) Grundmagietreffer (D:?, R:?)
- 18) Mentalmagietreffer (D:?, R:?)
- 19) Göttermagietreffer (D:?, R:?)
- 20) Alte Magie Treffer (D:?, R:?)
- 20) Chaostreffer V (D:?, R:?)
- 25) Schlangentreffer (D:?, R:?)
- 30) Lebenskraftentzug I (D:?, R:?)
- 50) Größerer Schlangentreffer (D:?, R:?)

# Forscher - Listen

## Gesetz des Forschens (Delving Law) [RCI]

- 1) Licht analysieren (D:?, R:?)
- 2) Text analysieren (D:?, R:?)
- 3) Erde analysieren (D:?, R:?)
- 4) Luft analysieren (D:?, R:?)
- 5) Wasser analysieren (D:?, R:?)
- 6) Text analysieren II (D:?, R:?)
- 7) Zauber fühlen (D:?, R:?)
- 8) Kälte analysieren (D:?, R:?)
- 9) Feuer analysieren (D:?, R:?)
- 10) Erforschen (D:?, R:?)
- 11) Zauber analysieren (D:?, R:?)
- 13) Tod analysieren (D:?, R:?)
- 14) Text analysieren III (D:?, R:?)
- 15) Magie analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tod erforschen (D:?, R:?)
- 25) Analyse (D:?, R:?)
- 30) Große Analyse (D:?, R:?)
- 50) Wahres Magie analysieren (D:?, R:?)

## Wege des Bauens (Constructing Ways) [RCI]

- 1) Holz bearbeiten (D:?, R:?)
- 2) Eisen bearbeiten (D:?, R:?)
- 3) Kleidung bearbeiten (D:?, R:?)
- 4) Stahl bearbeiten I (D:?, R:?)
- 5) Stein bearbeiten (D:?, R:?)
- 6) Normale Metalle bearbeiten (D:?, R:?)
- 7) Legierungen bearbeiten (D:?, R:?)
- 8) Organisches bearbeiten (D:?, R:?)
- 9) Stahl bearbeiten II (D:?, R:?)
- 10) Stahl herstellen (D:?, R:?)
- 11) Juwelen bearbeiten (D:?, R:?)
- 12) Legierungen bearbeiten III (D:?, R:?)
- 13) Legierungen herstellen (D:?, R:?)
- 15) Mithril bearbeiten IV (D:?, R:?)
- 20) Sclarium bearbeiten V (D:?, R:?)
- 25) Wahres org. bearbeiten (D:?, R:?)
- 30) Arnikum bearbeiten VI (D:?, R:?)
- 50) Magisches Holz bearbeiten (D:?, R:?)

## Materialtransport (Material Transport) [RCI]

- 1) Zauberseil (D:?, R:?)
- 2) Halten (D:?, R:?)
- 3) Telekinese (D:?, R:?)
- 4) Halten (D:?, R:?)
- 5) Telekinese (D:?, R:?)
- 6) Risse rufen (D:?, R:?)
- 7) Halten (D:?, R:?)
- 8) Telekinese (D:?, R:?)
- 9) Telekinese verbessern (D:?, R:?)
- 10) Halten (D:?, R:?)
- 11) Telekinese (D:?, R:?)
- 12) Schleudern I (D:?, R:?)
- 13) Halten (D:?, R:?)
- 14) Telekinese (D:?, R:?)
- 15) Telekinese verbessern (D:?, R:?)
- 20) Telekinese verbessern (D:?, R:?)
- 25) Halten (D:?, R:?)
- 30) Telekinese (D:?, R:?)
- 50) Wahres Telekinese verbessern (D:?, R:?)

## Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RCI]

- 1) Gewichte schätzen (D:?, R:?)
- 2) Länge schätzen (D:?, R:?)
- 3) Wissen über Schlösser (D:?, R:?)
- 4) Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 5) Wissen über Fallen (D:?, R:?)
- 6) Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 7) Mechanismus entdecken (D:?, R:?)
- 8) Wahres Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 9) Maße schätzen (D:?, R:?)
- 10) Mechanismus analysieren (D:?, R:?)
- 11) Blindes Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 12) Dicke / Tiefe schätzen (D:?, R:?)
- 13) Analyse (D:?, R:?)
- 15) Masse analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tiefenprobe (D:?, R:?)
- 25) Wahre Analyse (D:?, R:?)
- 30) Maße meistern (D:?, R:?)
- 50) Wahres Maße meistern (D:?, R:?)

## Symbole einbetten (Symbol Imbedding) [RCI]

- 1) Grundmagie untersuchen (D:?, R:?)
- 1) Prosaische Magie untersuchen (D:?, R:?)
- 2) Mental-/ Göttermagie untersuchen (D:?, R:?)
- 3) Alte Magie untersuchen (D:?, R:?)
- 3) Symbol lösen I (D:?, R:?)
- 4) Symbolgrundlage (D:?, R:?)
- 5) Symbol I (D:?, R:?)
- 7) Symbol II (D:?, R:?)
- 8) Symbol lösen II (D:?, R:?)
- 9) Symbol III (D:?, R:?)
- 10) Untergrund konservieren (D:?, R:?)
- 11) Symbol V (D:?, R:?)
- 12) Symbol lösen III (D:?, R:?)
- 13) Symbol VI (D:?, R:?)
- 14) Symbol lösen VII (D:?, R:?)
- 15) Symbol VII (D:?, R:?)
- 20) Symbol X (D:?, R:?)
- 25) Zeichen einschreiben (D:?, R:?)
- 30) Symbol lösen X (D:?, R:?)
- 50) Großes Zeichen (D:?, R:?)

# Handwerker-Grundmagie - Listen

## Gesetz des Forschens (Delving Law) [RCI]

- 1) Licht analysieren (D:?, R:?)
- 2) Text analysieren (D:?, R:?)
- 3) Erde analysieren (D:?, R:?)
- 4) Luft analysieren (D:?, R:?)
- 5) Wasser analysieren (D:?, R:?)
- 6) Text analysieren II (D:?, R:?)
- 7) Zauber fühlen (D:?, R:?)
- 8) Kälte analysieren (D:?, R:?)
- 9) Feuer analysieren (D:?, R:?)
- 10) Erforschen (D:?, R:?)
- 11) Zauber analysieren (D:?, R:?)
- 13) Tod analysieren (D:?, R:?)
- 14) Text analysieren III (D:?, R:?)
- 15) Magie analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tod erforschen (D:?, R:?)
- 25) Analyse (D:?, R:?)
- 30) Große Analyse (D:?, R:?)
- 50) Wahres Magie analysieren (D:?, R:?)

## Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCII]

- 1) Holz analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Holz formen (F) (D:C, R:S)
- 4) Pflanzenfassade (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Holzlicht (U) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Holzwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 7) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Schnelles Wachstum (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Baumtür I (F) (D:-, R:3m)
- 11) Holzsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Holz kontrollieren I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Bogen brechen (F) (D:-, R:30m)
- 14) Wahrer Holzwall (E) (D:P, R:15m)
- 15) Großes mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Holz kontrollieren III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 18) Baumtür III (F) (D:-, R:3m)
- 19) Holz kontrollieren V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Wahres mit Holz verschm. (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Stab der Macht (F) (D:P, R:B)
- 30) Wahre Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 35) Wahre Baumtür (F) (D:-, R:3m)
- 40) Wahres Holz kontrollieren (M) (D:1min/St, R:30m)
- 45) Wahres schnelles Wachstum (F) (D:P, R:V)
- 50) Holz formen meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

## Wege des Bauens (Constructing Ways) [RCI]

- 1) Holz bearbeiten (D:?, R:?)
- 2) Eisen bearbeiten (D:?, R:?)
- 3) Kleidung bearbeiten (D:?, R:?)
- 4) Stahl bearbeiten I (D:?, R:?)
- 5) Stein bearbeiten (D:?, R:?)
- 6) Normale Metalle bearbeiten (D:?, R:?)
- 7) Legierungen bearbeiten (D:?, R:?)
- 8) Organisches bearbeiten (D:?, R:?)
- 9) Stahl bearbeiten II (D:?, R:?)
- 10) Stahl herstellen (D:?, R:?)
- 11) Juwelen bearbeiten (D:?, R:?)
- 12) Legierungen bearbeiten III (D:?, R:?)
- 13) Legierungen herstellen (D:?, R:?)
- 15) Mithril bearbeiten IV (D:?, R:?)
- 20) Slarium bearbeiten V (D:?, R:?)
- 25) Wahres org. bearbeiten (D:?, R:?)
- 30) Arnikum bearbeiten VI (D:?, R:?)
- 50) Magisches Holz bearbeiten (D:?, R:?)

## Wissen über Metall (Metal Lore) [RCII]

- 1) Metall analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Rosten (F) (D:C, R:30m)
- 3) Metall schärfen I (F) (D:24h, R:B)
- 4) Metall lokalisieren (P) (D:1min/St, R:3m/St)
- 5) Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 6) Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 7) Metall schärfen III (F) (D:24h, R:B)
- 8) Metallwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Wahres Rosten (F) (D:C, R:0)
- 10) Wahres Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 11) Metallbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Metall schärfen V (F) (D:24h, R:B)
- 13) Metallsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Wahrer Metallwall (E) (D:P, R:30m)
- 15) Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 16) Metallbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 17) Metall zerschmettern (F) (D:-, R:30m)
- 18) Wahres Metall schärfen (F) (D:24h, R:B)
- 19) Triade der Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 20) Metall desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 25) Metallsicht (I) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Eckenmetallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 35) Wahres Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Verfolgender Metallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 45) Metallsturm (E) (D:1h, R:1)
- 50) Metall meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

## Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RCI]

- 1) Gewichte schätzen (D:?, R:?)
- 2) Länge schätzen (D:?, R:?)
- 3) Wissen über Schlösser (D:?, R:?)
- 4) Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 5) Wissen über Fallen (D:?, R:?)
- 6) Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 7) Mechanismus entdecken (D:?, R:?)
- 8) Wahres Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 9) Maße schätzen (D:?, R:?)
- 10) Mechanismus analysieren (D:?, R:?)
- 11) Blindes Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 12) Dicke / Tiefe schätzen (D:?, R:?)
- 13) Analyse (D:?, R:?)
- 15) Masse analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tiefenprobe (D:?, R:?)
- 25) Wahre Analyse (D:?, R:?)
- 30) Maße meistern (D:?, R:?)
- 50) Wahres Maße meistern (D:?, R:?)

## Wissen über Stein (Stone Lore) [RCII]

- 1) Stein analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Stein zerpulvern I (R) (F) (D:P, R:30m)
- 3) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 4) Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 5) Über Stein gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Stein zu Erde (R) (F) (D:P, R:30m)
- 7) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Über Stein rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Stein zerpulvern II (R) (F) (D:P, R:30m)
- 10) Steintür (F) (D:P, R:B)
- 11) Stein zerschmettern (F) (D:-, R:3m)
- 12) Stein desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 13) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:30m)
- 14) Risse erzeugen (F) (D:P, R:30m)
- 15) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Stein zu Schlamm (R) (F) (D:P, R:30m)
- 17) Stein zerpulvern III (R) (F) (D:P, R:30m)
- 18) Wahre Steintür (F) (D:P, R:B)
- 19) Wahres Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 20) Steinsicht (U) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Erdbeben (F) (D:1 KR, R:30m/St)
- 30) Steintunnel (F) (D:1min/St, R:B)
- 35) Große Risse (F) (D:P, R:100m)
- 40) Schweres Erdbeben (F) (D:V, R:B)
- 45) Wahrer Steintunnel (F) (D:P, R:B)
- 50) Wahres Steintunnel formen (F) (D:P, R:B)

# Hexen - Listen

## Erdmeister (Earth Mastery) [RCII]

- 1) Seilzauber (F) (D:C, R:3m/St)
- 2) Erde lockern (F) (D:P, R:30m)
- 3) Erde zu Staub (0.3m³) (F) (D:P, R:30m)
- 4) Erdwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Fäulnis I (F) (D:P, R:30m)
- 6) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 7) Erde zu Schlamm (F) (D:P, R:30m)
- 8) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Fäulnis II (F) (D:P, R:30m)
- 10) Wahrer Erdwall (E) (D:P, R:30m)
- 11) Stein zu Erde (F) (D:P, R:30m)
- 12) Erde zu Staub (30m³) (F) (D:P, R:30m)
- 13) Fäulnis III (F) (D:P, R:30m)
- 14) Erde desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 15) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:30m)
- 16) Stein zerpulvern (30m³) (F) (D:P, R:30m)
- 17) Risse verursachen (F) (D:P, R:30m)
- 18) Zerschmettern (F) (D:P, R:30m)
- 19) Wälle verschmelzen (F) (D:P, R:B)
- 20) Stein desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 25) Metall desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 30) Erdbeben (F) (D:1KR, R:30m/St)
- 50) Erde beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

## Magie der Tränke (Potion Magic) [RCII]

- 1) Wissen über magische Tränke (I) (D:24h, R:S)
- 2) Untersuchen (I) (D:24h, R:S)
- 3) Flüssigkeiten bearbeiten (F) (D:24h, R:S)
- 4) Magischer Trank I (F) (D:24h, R:S)
- 5) Kleineres Gift (F) (D:24h, R:S)
- 6) Magischer Trank II (F) (D:24h, R:S)
- 7) Extra Stark I (-10) (F) (D:24h, R:S)
- 8) Magischer Trank III (F) (D:24h, R:S)
- 9) Extra Stark II (-20) (F) (D:24h, R:S)
- 10) Größeres Gift (F) (D:24h, R:S)
- 11) Magischer Trank IV (F) (D:24h, R:S)
- 12) Extra Stark III (-30) (F) (D:24h, R:S)
- 13) Magischer Trank V (F) (D:24h, R:S)
- 14) Extra Stark IV (-40) (F) (D:24h, R:S)
- 15) Magischer Trank VI (F) (D:24h, R:S)
- 16) Magischer Trank VII (F) (D:24h, R:S)
- 17) Extra Stark V (-50) (F) (D:24h, R:S)
- 18) Magischer Trank VIII (F) (D:24h, R:S)
- 19) Magischer Trank IX (F) (D:24h, R:S)
- 20) Magischer Trank X (F) (D:24h, R:S)
- 25) Wahrer magischer Trank (F) (D:24h, R:S)
- 30) Mehrfache Dosis (F) (D:24h, R:S)
- 50) Großer magischer Trank (F) (D:24h, R:S)

## Glanz (Glamours) [RCII]

- 1) Bauchreden (E c) (D:C, R:S)
- 2) Unbewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Glanz I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Bewegte Illusion I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Unbewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Glanz II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Bewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Wartende Unbewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 9) Glanz III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Wartender Glanz II (M) (D:24h, R:30m)
- 11) Wartende Bewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 12) Unbewegte Illusion V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Glanz V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Bewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wartende Unbewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 16) Wartender Glanz III (M) (D:24h, R:30m)
- 17) Wartende Bewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 18) Unbewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 19) Glanz X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Bewegte Illusion V (E c) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Wahrer Glanz (M) (D:P, R:30m)
- 30) Bewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahre unbewegte Illusion (M) (D:P, R:30m)

## Natur meistern (Natures Mastery) [RCII]

- 1) Wissen über Pflanzen (F) (D:24h, R:S)
- 2) Tierschlaf III (F) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Pflanzensprache (F) (D:1min/St, R:B)
- 4) Tiersprache (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) (D:24h, R:B)
- 6) Tiere beschwören I (F) (D:1min/St, R:1)
- 7) Tiere meistern I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Pflanzen lokalisieren (F) (D:1min/St, R:1)
- 9) Pflanzenwachstum (F) (D:P, R:B)
- 10) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) (D:24h, R:B)
- 11) Tiere meistern V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Pflanzenwachstum x3 (F) (D:P, R:B)
- 13) Tiere rufen (F) (D:-, R:1)
- 14) Pflanzen kontrollieren V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) (D:24h, R:B)
- 16) Tiere meistern (F) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Pflanzenwachstum x5 (F) (D:P, R:B)
- 18) Tiere beschwören X (F) (D:1min/St, R:1)
- 19) Tierwachstum x2 (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Pflanzenwachstum x10 (F) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Pflanzen kontrollieren (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Pflanzen beleben (F) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Tiere meistern (F) (D:1min/St, R:1)

## Kerzenmagie (Candle Magic) [RCII]

- 1) Wissen über Kerzen (I) (D:24h, R:S)
- 2) Untersuchen (I) (D:24h, R:S)
- 3) In Kerzen einbetten I (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 4) Zauberstab (I) aufladen (F) (D:24h, R:S)
- 5) In Kerzen einbetten II (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 6) Multiple Kerze I (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 7) In Kerzen einbetten III (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 8) Zauberstab (II) aufladen (F) (D:24h, R:S)
- 9) In Kerzen einbetten IV (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 10) Multiple Kerze III (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 11) In Kerzen einbetten V (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 12) Zauberstab (III) aufladen (F) (D:24h, R:S)
- 13) In Kerzen einbetten VI (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 14) Multiple Kerze V (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 15) In Kerzen einbetten VII (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 16) Multiple Kerze VI (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 17) In Kerzen einbetten VIII (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 18) Multiple Kerze VII (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 19) In Kerzen einbetten IX (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 20) Multiple Kerze VIII (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 25) In Kerzen einbetten X (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 30) Konstant (F) (D:24h, R:S)
- 35) Multiple Kerze X (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 40) Wahres in Kerzen einbetten (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 50) Wahre Multiple Kerze (F) (D:Bis Benutzung, R:S)

## Wege der Beschwörung (Conjuring Ways) [RCII]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 2) Erzwungene Analyse III (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 3) Kleiner Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 4) Dämonen kontrollieren I (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 5) Erzwungene Antwort III (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 6) Erzwungene Antwort III (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 7) Dämonen kontrollieren II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 8) Großer Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 9) Erzwungene Suche III (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 10) Dämonen beherrschen I (M \*) (D:V, R:3m/St)
- 11) Großes Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 12) Dämonen kontrollieren III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 13) Dämonen beherrschen III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 14) Erzwungene Analyse V (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 15) Erzwungene Antwort IV (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 16) Erzwungene Suche IV (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 17) Dämonen kontrollieren V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 18) Dämonen beherrschen V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 19) Erzwungene Analyse V (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 20) Erzwungene Antwort V (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 25) Erzwungene Suche V (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 30) Dämon binden I (M) (D:24h, R:3m)
- 50) Wahres Dämonen binden (M) (D:V, R:3m)

# Illusionisten - Listen

## Fühlen-Tasten-Schmecken (Feel-Taste-Smell) [SL]

- 1) Geruchswunder (E) (D:10min/Stufe, R:30m)
- 2) Schlag (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 3) Geschmackswunder (E) (D:10min/Stufe, R:30m)
- 4) Wolke der Tränen (3m) (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 5) Gefühlswunder I (E) (D:10min/Stufe, R:30m)
- 7) Schlag (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 9) Wolke der Tränen (6mR) (E) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 10) Gefühlswunder II (E) (D:10min/Stufe, R:30m)
- 11) Schlag (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 13) Großes Geruchs-/Geschmackswunder (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 14) Wolke der Tränen (15mR) (E) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 15) Gefühlswunder III (E) (D:10min/Stufe, R:30m)
- 20) Gefühlswunder V (E) (D:10min/Stufe, R:30m)
- 25) Wahres Geruchswunder (E) (D:P, R:30m)
- 30) Wahres Geschmackswunder (E) (D:P, R:30m)
- 50) Wahres Gefühlswunder (E) (D:P, R:30m)

## Licht formen (Light Molding) [SL]

- 1) Lichtwunder (E) (D:10min/St, R:30m)
- 2) Taschenlampe (F) (D:10min/St, R:S)
- 3) Lichtkontrolle (3m) (F) (D:C, R:3mR)
- 5) Plötzliches Licht (F) (D:-, R:30m)
- 6) Schockbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 9) Blenden (F) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 10) Lichtkontrolle (15m) (F) (D:C, R:15mR)
- 11) Magisches Licht (F) (D:1min/St, R:B)
- 13) Leuchtfeuer (F) (D:1min/St, R:1,5km)
- 14) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Lichtkontrolle (30m) (F) (D:C, R:30mR)
- 20) Blitz (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 25) Lichtkontrolle (150m) (F) (D:C, R:150mR)
- 30) Blitz (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 50) Wahre Lichtkontrolle (F) (D:C, R:30mR/Stufe)

## Geräusche formen (Sound Molding) [SL]

- 1) Geräuschwunder (E) (D:10min/Stufe, R:30m)
- 2) Stille (2m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Geräuschkontrolle (3m) (F) (D:C, R:3mR)
- 4) Plötzliches Geräusch (F) (D:-, R:30m)
- 5) Stille (3m) (F) (D:1min/Stufe, R:3mR)
- 6) Geräuschkontrolle (15m) (F) (D:C, R:15m)
- 7) Taubheit (F) (D:1h/5 Fehlwurf, R:30m)
- 8) Stille (15m) (F) (D:1min/Stufe, R:15m)
- 9) Schwacher Ultraschall (F) (D:1KR/St(C), R:15mR)
- 10) Geräuschkontrolle (30m) (F) (D:C, R:30m)
- 11) Plötzliches Geräusch (6m) (F) (D:-, R:6mR)
- 12) Stille (30m) (F) (D:1min/Stufe, R:30mR)
- 14) Taubheit (3m) (F) (D:1h/5 Fehlwurf, R:3mR)
- 15) Geräuschkontrolle (3m/St) (F) (D:C, R:3mR/Stufe)
- 20) Große Taubheit (F) (D:1h/5 Fehlwurf, R:30m)
- 25) Große Stille (F) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 30) Wahre Geräuschkontrolle (F) (D:P, R:6mR/Stufe)
- 50) Starker Ultraschall (F) (D:1KR/St(C), R:30mR)

## Sinne des Verstandes formen (Mind Sense Molding) [SL]

- 1) Illusionen entdecken (P) (D:-, R:30m)
- 2) Unsichtbares entdecken (P) (D:1min/St(C), R:30m)
- 3) Rasse verschleiern (P) (D:10min/St, R:3m)
- 4) Macht verschleiern I (P) (D:10min/Stufe, R:3m)
- 5) Anwesenheitswunder (P) (D:10min/Stufe, R:30m)
- 6) Zunft verschleiern (P) (D:10min/Stufe, R:3m)
- 7) Macht verschleiern III (P) (D:10min/Stufe, R:3m)
- 8) Verschleierung (E) (D:1Tag/St, R:3m/St)
- 9) Energieausstrahlung verringern (P) (D:10min/Stufe, R:3m)
- 10) Macht verschleiern V (P) (D:10min/Stufe, R:3m)
- 11) Illusion aufheben (N) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Wahres Illusionen entdecken (P) (D:1min/St(C), R:30m)
- 13) Macht verschleiern X (P) (D:10min/Stufe, R:3m)
- 14) Wahres Illusionen aufheben (P) (D:1min/Stufe, R:30m)
- 15) Verschleiern (P) (D:10min/St, R:3m)
- 20) Nichtanwesenheit (P) (D:10min/Stufe, R:3m)
- 25) Wahre Verschleiern (P) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 30) Große Nichtanwesenheit (P) (D:10min/Stufe, R:3m)
- 50) Großes Verschleiern (P) (D:10min/Stufe, R:3m)

## Illusionen meistern (Illusion Mastery) [SL]

- 1) Unbewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Bewegte Illusion I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Unbewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Wartende Unbewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 5) Bewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Unbewegte Illusion V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Wartende Bewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 8) Wartende Unbewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 9) Bewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Illusion VII (E) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Wartende Bewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 12) Bewegte Illusion IV (E) (D:1min/St(C), R:30m)
- 13) Verzögerte Illusion V (E) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Bewegte Illusion V (E) (D:1min/St(C), R:30m)
- 15) Unbewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Bewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 22) Geländeillusion (E) (D:bis gebrochen, R:300m)
- 25) Verzögerte Illusion X (E) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Wahre unbewegte Illusion (M) (D:P, R:30m)
- 32) Wahre Geländeillusion (E) (D:bis gebrochen, R:300m)
- 50) Wahre bewegte Illusion (E) (D:P, R:30m)

## Verkleidungen (Guises) [SL]

- 1) Verschwimmen (E) (D:1min/St, R:3m)
- 2) Schatten (E) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Fassade I (E) (D:1h/St, R:3m)
- 4) Zeichen (M) (D:C, R:6m WW-Mod:-50)
- 5) Verschiebung I (E) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Fassade II (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 7) Personifizierte Fassade (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 8) Personifizierte Stimme (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 9) Fassade III (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 10) Verschiebung II (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 11) Spiegelbilder (E) (D:6+1KR/St, R:3m)
- 12) Abbild (E) (D:1min/St, R:S)
- 13) Großes Verschwimmen (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 14) Fassade V (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 15) Verschiebung III (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 20) Verschiebung IV (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 25) Grosse Fassade I (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 30) Verschiebung V (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 50) Wechselnde Fassaden (E) (D:1h/Stufe, R:3m)

# Kraftmagier - Listen

## Gesetz der Gravitation (Gravity Law) [RCV]

- 1) Gewicht ändern (F) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Levitation (F) (D:1KR/St, R:S)
- 3) Unsichtbarkeit (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 4) Erdrücken (F) (D:-, R:15m)
- 5) Schwerelosigkeit (F) (D:1KR/St, R:B)
- 6) Fliegen (D:1Kr/St, R:S)
- 7) Gravitationsbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 8) Transport (F) (D:1KR/St, R:15m)
- 10) Geostationär positionieren (F) (D:1h/St, R:B)
- 11) Gravitationsfeld (F) (D:C, R:15m)
- 12) Gravitation umdrehen (F) (D:1s/5St, R:3m)
- 13) Prallfeld (F) (D:C, R:B)
- 15) Gravitationsball (E) (D:-, R:30m)
- 18) Großes Fliegen (F) (D:1KR/St (C), R:S)
- 19) Große Unsichtbarkeit (F) (D:1KR/St, R:15m)
- 20) Umgedrehte Gravitation (F) (D:1s/5St, R:30m)
- 25) Explodieren (E) (D:-, R:30m)
- 30) Implodieren (E) (D:-, R:30m)
- 50) Riss (F) (D:-, R:150m)

## Kraft meistern (Force Master) [RCV]

- 1) Anorganisches schwächen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 2) Anziehungs-/Abstoßungspunkt I (F) (D:1KR/St, R:3m)
- 3) Anziehungs-/Abstoßungsfeld I (D:?, R:?)
- 4) Rüstungsschnitt I (D:?, R:?)
- 5) Über Oberflächen krabbeln (D:?, R:?)
- 6) Organisches schwächen (D:?, R:?)
- 7) Anziehungs-/Abstoßungspunkt II (D:?, R:?)
- 8) Anziehungs-/Abstoßungsfeld II (D:?, R:?)
- 9) Rüstungsschnitt II (D:?, R:?)
- 10) Über Oberflächen gehen (D:?, R:?)
- 11) Anorganisches zu Staub (D:?, R:?)
- 12) Anziehungs-/Abstoßungspunkt III (D:?, R:?)
- 13) Anziehungs-/Abstoßungsfeld III (D:?, R:?)
- 14) Rüstungsschnitt III (D:?, R:?)
- 15) Über Oberflächen rennen (D:?, R:?)
- 16) Organisches zu Staub (D:?, R:?)
- 17) Anziehungs-/Abstoßungspunkt IV (D:?, R:?)
- 18) Anziehungs-/Abstoßungsfeld IV (D:?, R:?)
- 19) Rüstungsschnitt IV (D:?, R:?)
- 20) Desintegrieren (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Anziehungs-/Abstoßungspunkt (D:?, R:?)
- 30) Wahres Anziehungs-/Abstoßungsfeld (D:?, R:?)
- 35) Wahrer Rüstungsschnitt (D:?, R:?)
- 50) Energie meistern (D:?, R:?)

## Gesetz der Kraft (Force Law) [RCV]

- 1) Kraft entdecken (I) (D:1KR/St, R:30m/St)
- 2) Kraftfeld I (F) (D:1KR/St, R:S)
- 3) Krafthand I (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 4) Manipulation I (F) (D:C, R:V)
- 5) Kraftfeldrüstung (F) (D:1KR/St, R:S)
- 6) Mentaler Griff (F\*) (D:-, R:0,3m/St)
- 7) Krafthand II (F) (D:1KR/St C, R:30m)
- 9) Manipulation II (F) (D:C, R:15m)
- 10) Mystische Fesseln (F) (D:1min/St, R:1,5m/St)
- 11) Kraftfeld II (F) (D:1KR/St, R:S)
- 12) Krafthand III (F) (D:1KR/St C, R:30m)
- 14) Ferne Hand (F) (D:C, R:1,5m/St)
- 15) Kleiner Kraftwall (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 16) Krafthand IV (F) (D:1KR/St C, R:30m)
- 17) Manipulation III (F) (D:C, R:30m)
- 19) Kraftfeld III (F) (D:1KR/St, R:S)
- 20) Mystischer Käfig (F) (D:1min/St, R:1,5m/St)
- 25) Wahre Krafthand (F) (D:1KR/St C, R:30m)
- 30) Kraftfeldwall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 40) Wahre Manipulation (F) (D:1min/St, R:V)
- 50) Kraftfeldsphäre (F) (D:1KR/St, R:S)

## Schockwellen (Shockwaves) [RCV]

- 1) Epizentrum lokalisieren (I) (D:C, R:30m/St)
- 2) Vibrationen (2,5 kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 3) Sonar (I) (D:C, R:3m/St)
- 4) Stehende Welle I (F) (D:1min/St, R:B)
- 5) Schockwelle I (F) (D:-, R:1,5m/St)
- 6) Vibrationen (12,5 kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 7) Stehende Welle II (F) (D:1min/St, R:B)
- 8) Druckwelle I (F) (D:-, R:30m)
- 9) Vibrationen (25 kg) (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Schockwelle II (F) (D:-, R:1,5m/St)
- 11) Große Vibrationen (2,5kg) (D:1KR/Stufe, R:30m)
- 12) Stehende Welle III (F) (D:1min/St, R:B)
- 13) Konzentrierte Schockwelle (F) (D:-, R:1,5m/St)
- 14) Druckwelle II (F) (D:-, R:60m)
- 15) Schockwelle III (F) (D:-, R:1,5m/St)
- 16) Stehende Welle IV (F) (D:1min/St, R:B)
- 17) Große Vibration (12.5 Kg) (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 18) Kreisförmige Druckwelle (F) (D:-, R:30m)
- 19) Stehende Welle V (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Schockwelle IV (F) (D:-, R:1,5m/St)
- 25) Schockwelle V (F) (D:-, R:1,5m/St)
- 30) Kreisförmige Schockwelle (F) (D:-, R:30m)
- 40) Inverse Schockwelle (F) (D:-, R:30m/St)
- 50) Wahre Schockwelle (F) (D:5KR, R:1,5m/St)

## Gesetz des Magnetismus (Magnetic Law) [RCV]

- 1) Magnetismus entdecken (I) (D:1KR/St, R:15m)
- 2) Magnetisieren (F) (D:1KR/St, R:B)
- 3) Magnetfeld (F) (D:1KR/St, R:B)
- 4) Entmagnetisieren (F) (D:1KR/St, R:B)
- 5) Magnetbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 6) Magnetschild I (F) (D:C, R:S)
- 7) Magnetball (3m R) (E) (D:-, R:30m)
- 8) Verbiegen (F) (D:-, R:15m)
- 9) Magnetbolzen (60m) (E) (D:-, R:60m)
- 10) Barriere (3m R) (F) (D:1KR/St C, R:22,5m)
- 11) Magnetball (6m R) (E) (D:-, R:45m)
- 12) Magnetokinese (C) (D:C, R:7,5m)
- 13) Magnetschild II (F) (D:C, R:S)
- 14) Magnetbolzen (90m) (E) (D:-, R:90m)
- 15) Kleinere Magnetklinge (F) (D:1KR/St, R:S)
- 16) Barriere (6m R) (D:1KR/St, R:45m)
- 17) Magnetball (12m R) (E) (D:-, R:45m)
- 18) Rückstoß (F) (D:-, R:7,5m)
- 19) Brechen (F) (D:-, R:15m)
- 20) Große Magnetklinge (F) (D:1KR/St, R:S)
- 25) Wahre Barriere (F) (D:1KR/St C, R:45m)
- 30) Kleinere Magnetsphäre (F) (D:1KR/St, R:9m)
- 50) Große Magnetsphäre (F) (D:1KR/St, R:15m)

# Kriegsmagier - Listen

## Berührung des Geistes (Mind's Touch) [RCII]

- 1) Halten I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Schlaf VI (M) (D:V, R:30m)
- 3) Art Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 4) Telekinese I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Suggestion (M) (D:V, R:3m)
- 6) Schlaf X (M) (D:V, R:30m)
- 7) Art halten (M) (D:C, R:30m)
- 8) Telekinese II (F) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Art beherrschen (M) (D:10min/St, R:30m)
- 10) Telepathie I (M) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 11) Großer Schlaf (M) (D:V, R:30m)
- 12) Wahres Bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 13) Halten II (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 15) Telepathie II (M) (D:1min/St (C), R:3m)
- 20) Telekinese III (F) (D:10min/St, R:30m)
- 25) Halten III (F) (D:10min/St, R:30m)
- 26) langer Schlaf (M) (D:P, R:15m)
- 30) Telepathie III (M) (D:10min/St (C), R:3m)
- 50) Wahre Telepathie (M) (D:1h/St (C), R:3m)

## 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) Schnelligkeit 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:V)

## Wege der Elemente (Elemental Ways) [RCII]

- 1) Projiziertes Licht (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Schockbolzen (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 3) Nebel (F) (D:P, R:30m)
- 4) Licht / Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 5) Wasserbolzen (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 6) Wolke der Benommenheit (1,5m) (E) (D:6KR, R:3m)
- 7) Eisbolzen (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 8) Feuerbolzen (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 9) Kälteball (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 10) Vakuum (3m) (F) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 11) Feuerball (E) (D:-, R:1,5m/Stufe)
- 12) Blitz (E) (D:-, R:30m)
- 13) Feuer- / Eis- Klinge (E) (D:1min/St, R:B)
- 14) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Elementendiener (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Feuersturm (E) (D:1KR/St, R:1,5m/Stufe)
- 19) Kälte rufen (E) (D:1KR/St, R:1,5m/Stufe)
- 20) Magisches Licht (F) (D:1min/St, R:B)
- 25) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:1,5m/Stufe)
- 30) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:B)
- 50) Elemente meistern (F E) (D:1KR/St, R:V)

## 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:V, R:S)

## Fortbewegung (Highriding) [RCII]

- 1) Landen (F \*) (D:bis Landung, R:30m)
- 2) Schweben (F) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Fliegen I (F) (D:1min/St, R:S)
- 4) Distanzloser Schritt I (F) (D:-, R:3m)
- 5) Fliegen II (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Plattform I (F) (D:10min/St, R:3m)
- 7) Distanzloser Schritt II (F) (D:-, R:3m)
- 9) Fliegen III (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Tür I (F) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Distanzloser Schritt III (F) (D:-, R:3m)
- 12) Teleportation I (F) (D:-, R:3m)
- 12) Teleportationsziel speichern (I) (D:P (1h C), R:S)
- 13) Fliegen IV (F) (D:1min/St, R:S)
- 14) Tür II (F) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Plattform II (F) (D:10min/St, R:3m)
- 20) Teleportation III (F) (D:-, R:3m)
- 22) Gedankensprung (F) (D:-, R:unbegrenzt)
- 25) Plattform III (F) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Große Teleportation (F) (D:-, R:15m)
- 35) Plattform IV (F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Wahre Teleportation (F) (D:-, R:15m)

## Sinne verbessern (Sense Enhancement) [RCII]

- 1) Hören (U) (D:10min/St, R:S)
- 2) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 3) Riechen (U) (D:10min/St, R:S)
- 4) Seitensicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 5) Schmecken (U) (D:10min/St, R:S)
- 6) Scharfsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 7) Fühlen (U) (D:10min/St, R:S)
- 8) Ferner Sinn I (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 9) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 10) Sicht in Dunkelheit (U) (D:10min/St, R:S)
- 11) Ferner Sinn II (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 12) Sicht in der Sonne (U) (D:10min/St, R:S)
- 13) Sinnesmarkierung (U) (D:P, R:B)
- 14) Holzlicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 15) Ferner Sinn III (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 17) Steinsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 19) Ferner Sinn IV (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 20) Sicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 25) Ferner Sinn V (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 30) Wahrer Ferner Sinn (U) (D:1min/St, R:1)
- 50) Sinne meistern (U) (D:10min/St, R:S)

# Kristallmagier - Listen

## Eingebungen der tiefen Erde (Earth Commune) [RCIII]

- 1) Raten \* (D:?, R:?)
- 2) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- 3) Traum I (D:?, R:?)
- 4) Minderen Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 5) Eingebung III (I) (D:-, R:S)
- 6) Mit mind. Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 7) Eingebung V (I) (D:-, R:S)
- 8) Traum II (D:?, R:?)
- 9) Kleineren Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 10) Gefühle der tiefen Erde (D:?, R:?)
- 11) Mit kl. Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 12) Eingebung VII (I) (D:-, R:S)
- 13) Traum III (D:?, R:?)
- 14) Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 15) Eingebung X (I) (D:-, R:S)
- 16) Mit Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 17) Traum IV (D:?, R:?)
- 18) Großen Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 19) Wahre Eingebung (I) (D:-, R:S)
- 20) Mit großem Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Traum (D:?, R:?)
- 30) Wächtergeist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 50) Mit Wächtergeist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)

## Heilung der tiefen Erde (Deep Earth Healing) [RCIII]

- 1) Erde verzaubern I (D:?, R:?)
- 2) Erdheilung I (D:?, R:?)
- 3) Erde verzaubern II (D:?, R:?)
- 4) Metall heilen I (D:?, R:?)
- 5) Stein heilen I (D:?, R:?)
- 6) Erde verzaubern III (D:?, R:?)
- 7) Erdheilung II (D:?, R:?)
- 8) Erde verzaubern IV (D:?, R:?)
- 9) Metall heilen II (D:?, R:?)
- 10) Stein heilen II (D:?, R:?)
- 11) Erdheilung III (D:?, R:?)
- 12) Erde verzaubern V (D:?, R:?)
- 13) Metall heilen III (D:?, R:?)
- 14) Stein heilen III (D:?, R:?)
- 15) Erde verzaubern VI (D:?, R:?)
- 16) Erdheilung IV (D:?, R:?)
- 17) Erde verzaubern VII (D:?, R:?)
- 18) Metall heilen IV (D:?, R:?)
- 19) Stein heilen IV (D:?, R:?)
- 20) Erde verzaubern VIII (D:?, R:?)
- 25) Erdheilung V (D:?, R:?)
- 30) Metall heilen V (D:?, R:?)
- 50) Stein heilen V (D:?, R:?)

## Kristallmagie (Crystal Magic) [RCIII]

- 1) Kristallinfusion (D:?, R:?)
- 2) Kristalle finden c (D:?, R:?)
- 3) Kristall analysieren (D:?, R:?)
- 4) Kristallort I (D:?, R:?)
- 5) Kristallort (D:?, R:?)
- 6) Kristallort II (D:?, R:?)
- 7) Aufgabe des Kristalls (D:?, R:?)
- 8) Kristallort III (D:?, R:?)
- 9) Wahrer Kristallort (D:?, R:?)
- 10) Kristallort IV (D:?, R:?)
- 11) Kristallsamen (D:?, R:?)
- 12) Kristallgeflecht (D:?, R:?)
- 13) Kristallblume (D:?, R:?)
- 14) Kristallort V (D:?, R:?)
- 15) Kristallranke (D:?, R:?)
- 16) Kristallort VI (D:?, R:?)
- 17) Kristallbusch (D:?, R:?)
- 18) Kristallort VII (D:?, R:?)
- 19) Kristallnüsse (D:?, R:?)
- 20) Kristallort VIII (D:?, R:?)
- 25) Kristallbaum (D:?, R:?)
- 30) Kristallzeitort (D:?, R:?)
- 50) Kristalleben (D:?, R:?)

## Feurige Wege (Fiery Ways) [RCIII]

- 1) Hitze widerstehen (D:?, R:?)
- 2) Flüssigkeiten kochen c (D:?, R:?)
- 3) Festes erwärmen (D:?, R:?)
- 4) Holzfeuer (D:?, R:?)
- 5) Hitze widerstehen (3m) (D:?, R:?)
- 6) Festes erhitzen (D:?, R:?)
- 7) Feuerbolzen (30m) (D:?, R:?)
- 8) Hitzerrüstung (D:?, R:?)
- 9) Feuerball (3m) (D:?, R:?)
- 10) Feuer kontrollieren (D:?, R:?)
- 11) Feuerball (6m) (D:?, R:?)
- 12) Hitzerrüstung (3m) (D:?, R:?)
- 13) Feuerbolzen (100m) (D:?, R:?)
- 14) Flammenkreis (D:?, R:?)
- 15) Wartende Flamme (D:?, R:?)
- 16) Metallfeuer (D:?, R:?)
- 17) Feuerrüstung (D:?, R:?)
- 18) Feuerbolzen (150m) (D:?, R:?)
- 19) Lebende Flamme (D:?, R:?)
- 20) Wahre Feuerrüstung (D:?, R:?)
- 25) Feuerbolzen V (D:?, R:?)
- 30) Steinfeuer (D:?, R:?)
- 50) Feuerrüstung meistern (D:?, R:?)

## Kristalle meistern (Crystal Mastery) [RCIII]

- 1) Ohren der Kristalle (D:?, R:?)
- 2) Stärke der Kristalle I (D:?, R:?)
- 3) Augen der Kristalle (D:?, R:?)
- 4) Kristallhaut I (D:?, R:?)
- 5) Stärke der Kristalle II (D:?, R:?)
- 6) Kristallschleuder (D:?, R:?)
- 7) Kristallhaut II (D:?, R:?)
- 8) Wahre Stärke der Kristalle (D:?, R:?)
- 9) Wahre Kristallschleuder (D:?, R:?)
- 10) Kristallhaut III (D:?, R:?)
- 11) Kristallsicht (D:?, R:?)
- 12) Kristallbolzen (D:?, R:?)
- 13) Kristallmacht I (D:?, R:?)
- 14) Kristallresonanzstrahl (D:?, R:?)
- 15) Kristallklinge I (D:?, R:?)
- 16) Kristallmacht II (D:?, R:?)
- 17) Wahrer Kristallbolzen (D:?, R:?)
- 18) Kristallklinge II (D:?, R:?)
- 19) Wahrer Kristallresonanzstrahl (D:?, R:?)
- 20) Wahre Kristallmacht (D:?, R:?)
- 25) Geladener Kristallbolzen (D:?, R:?)
- 30) Wahre Kristallklinge (D:?, R:?)
- 50) Wahrer geladener Kristallbolzen (D:?, R:?)

## Kristallrunenstein (Crystal Runestone) [RCIII]

- 1) Reinigen (D:?, R:?)
- 2) Vorbereiten (D:?, R:?)
- 3) Kristallrune entziffern (D:?, R:?)
- 4) Kristallrune I (D:?, R:?)
- 5) Kristallrunen Empathie (D:?, R:?)
- 6) Kristallrune II (D:?, R:?)
- 7) Kristallrunen verbinden II (D:?, R:?)
- 8) Kristallrune III (D:?, R:?)
- 9) Tiefe Kristallrune I (D:?, R:?)
- 10) Kristallrune IV (D:?, R:?)
- 11) Kristallrunen Sprache (D:?, R:?)
- 12) Kristallrune V (D:?, R:?)
- 13) Kristallrunen verbinden III (D:?, R:?)
- 14) Kristallrune VI (D:?, R:?)
- 15) Kristallrunen Gedanken (D:?, R:?)
- 16) Kristallrune VII (D:?, R:?)
- 17) Kristallrunen verbinden IV (D:?, R:?)
- 18) Kristallrune VIII (D:?, R:?)
- 19) Tiefe Kristallrune II (D:?, R:?)
- 20) Kristallrune IX (D:?, R:?)
- 25) Kristallrune X (D:?, R:?)
- 30) Tiefe Kristallrune III (D:?, R:?)
- 50) Große Kristallrune (D:?, R:?)

## Gesetz der Kristalle (Crystal Law) [RCV]

- 1) Mineralien finden (D:?, R:?)
- 2) Edelsteine finden (D:?, R:?)
- 3) Kristallspeicher I (D:?, R:?)
- 4) Kristallhaut (D:?, R:?)
- 5) Kristallwall (D:?, R:?)
- 6) Tödlicher Fokus I (D:?, R:?)
- 7) Mineralien erschaffen (D:?, R:?)
- 8) Wahre Sicht (30m) (D:?, R:?)
- 9) Scherbenbolzen (30m) (D:?, R:?)
- 10) Edelsteine erschaffen (D:?, R:?)
- 11) Wahre Sicht (100m) (D:?, R:?)
- 12) Kristallspeicher II (D:?, R:?)
- 13) Kristallraum (D:?, R:?)
- 14) Scherbenbolzen (100m) (D:?, R:?)
- 15) Tödlicher Fokus II (D:?, R:?)
- 16) Kristallsphäre (D:?, R:?)
- 17) Wahrer Kristallspeicher (D:?, R:?)
- 18) Wahrer tödlicher Fokus (D:?, R:?)
- 19) Seelenscherbe (D:?, R:?)
- 20) Scherbenbolzen (150m) (D:?, R:?)
- 25) Scherbenregen (D:?, R:?)
- 30) Kristallkonstruktion (D:?, R:?)
- 50) Kristallfestung (D:?, R:?)

## Kristallkraft (Crystal Power) [RCIII]

- 3) Kristallspeicher I (D:?, R:?)
- 4) Kleineren Kristallort finden c (D:?, R:?)
- 5) Kristallmatrix I (D:?, R:?)
- 7) Kristallspeicher II (D:?, R:?)
- 8) Größeren Kristallort finden c (D:?, R:?)
- 9) Kristallmatrix II (D:?, R:?)
- 10) Kristallsprache (D:?, R:?)
- 11) Kristallspeicher III (D:?, R:?)
- 15) Kristallmatrix III (D:?, R:?)
- 16) Kristallspeicher IV (D:?, R:?)
- 17) Herz aus Kristall (D:?, R:?)
- 20) Kristallmatrix IV (D:?, R:?)
- 25) Kristallspeicher V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Herz aus Kristall (D:?, R:?)
- 50) Kristallmatrix V (D:?, R:?)

## Lichtmagie (Brilliance Magic) [RCIII]

- 1) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Projiziertes Licht (D:?, R:?)
- 3) Eigene Aura I (D:?, R:?)
- 4) Licht I (D:?, R:?)
- 5) Eigene Aura II (D:?, R:?)
- 6) Kleineres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 7) Eigene Aura III (D:?, R:?)
- 8) Licht V (D:?, R:?)
- 9) Aura I (D:?, R:?)
- 10) Größeres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 11) Licht X (D:?, R:?)
- 12) Wartendes Licht (D:?, R:?)
- 13) Aura III (D:?, R:?)
- 14) Regenbogen V (D:?, R:?)
- 15) Licht XX (D:?, R:?)
- 16) Wahres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 17) Aura IV (D:?, R:?)
- 18) Gewitter (D:?, R:?)
- 19) Wahre Aura (D:?, R:?)
- 20) Magisches Licht (D:?, R:?)
- 25) Regenbogen X (D:?, R:?)
- 30) Wahres Licht (D:?, R:?)
- 50) Gewitter meistern (D:?, R:?)

# Macabre - Listen

## Krankheiten (Disease) [SL]

- 1) Erkältung (F) (D:P, R:30m)
- 2) Graue Vision (F) (D:P, R:30m)
- 3) Riechverlust (F) (D:P, R:30m)
- 4) Hörverlust (F) (D:P, R:30m)
- 5) Verrottende Zunge (F) (D:P, R:30m)
- 6) Asthma (F) (D:P, R:30m)
- 7) Lepra (F) (D:P, R:30m)
- 8) Kleinere Allergien (F) (D:P, R:30m)
- 10) Hämophilie (F) (D:P, R:30m)
- 11) Malaria (F) (D:P, R:30m)
- 12) Hand des Verdorrens (D:P, R:B)
- 13) Epilepsie (F) (D:P, R:30m)
- 14) Lungenentzündung (F) (D:P, R:30m)
- 15) Größere Allergien (F) (D:P, R:30m)
- 20) Elephantiasis (F) (D:P, R:30m)
- 25) Leukämie (F) (D:P, R:30m)
- 30) Tollwut (F) (D:P, R:30m)
- 50) Plage (F) (D:P, R:30m)

## Necromantie (Nercomancy) [SL]

- 1) Tote beleben I (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 2) Untote kontrollieren I (F) (D:C, R:30m)
- 4) Tote beleben II (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Untote erschaffen I (F) (D:P, R:3m)
- 6) Untote kontrollieren II (F) (D:C, R:30m)
- 7) Tote beleben III (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 8) Untote erschaffen II (F) (D:P, R:3m)
- 9) Untote kontrollieren III (F) (D:C, R:30m)
- 10) Tote beleben IV (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Untote erschaffen III (F) (D:P, R:3m)
- 12) Tote beleben V (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 13) Untote kontrollieren IV (F) (D:C, R:30m)
- 14) Tote beleben VI (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 15) Untote erschaffen IV (F) (D:P, R:3m)
- 20) Untote kontrollieren V (F) (D:C, R:30m)
- 22) Ritual der schwarzen Ewigkeit (F) (D:P, R:S)
- 25) Untote erschaffen V (F) (D:P, R:3m)
- 30) Wahres Untote kontrollieren (F \*) (D:C, R:100m)
- 50) Wahres Untote erschaffen (F) (D:P, R:3m)

## Physische Erosion (Physical Erosion) [SL]

- 1) Schmerzen (F) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Eigenschaft senken I (F) (D:1monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Natürliche Schmerzen (F) (D:P, R:30m)
- 4) Rheuma (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Permanent Eigenschaft senken I (F) (D:P, R:30m)
- 6) Eigenschaft senken III (F) (D:1Monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 7) Hexenschuss (F) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Agonie (F) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Permanent Eigenschaft senken II (F) (D:P, R:30m)
- 11) Eigenschaft senken V (F) (D:1monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 12) Krämpfe (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Große Schmerzen (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Folter (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Permanent Eigenschaft senken III (F) (D:P, R:30m)
- 20) Eigenschaft senken X (F) (D:1Monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 25) Großes Nervenfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Permanent Eigenschaft senken V (F) (D:P, R:30m)
- 50) Wahres permanent Eigenschaft senken (F) (D:P, R:30m)

## Seelen zerstören (Soul Destruction) [SL]

- 1) Frage (M) (D:-, R:30m)
- 2) Besessenheit I (F M) (D:V, R:30m)
- 3) Neurose (M) (D:P, R:30m)
- 4) Schuldgefühle (M) (D:P, R:30m)
- 5) Paranoia (M) (D:P, R:30m)
- 6) Besessenheit II (F M) (D:V, R:30m)
- 7) Panik (M) (D:P, R:30m)
- 8) Seelenwanderung (M) (D:V, R:30m)
- 10) Besessenheit III (F M) (D:V, R:30m)
- 11) Seelenfang (M) (D:V, R:30m)
- 12) Fluch der verlorenen Seele (M) (D:V, R:30m)
- 13) Besessenheit IV (F M) (D:V, R:30m)
- 14) Wort der Panik (M \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 15) Ruf der Panik (M \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:6m)
- 20) Seelenfang II (M) (D:V, R:unbegrenzt)
- 25) Wahre Seelenwanderung (M) (D:V, R:30m)
- 30) Absolution (M) (D:V, R:30m)
- 50) Reine Absolution (M) (D:V, R:30m)

## Verstand unterwandern (Mind Subversion) [SL]

- 1) Verdacht (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 2) Wesensändernder Verdacht I (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Lügen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 4) Wesensändernder Verdacht II (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Betrügen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 7) Stehlen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 8) Wesensändernder Verdacht III (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 10) Überfallen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 11) Wesensändernder Verdacht V (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 13) Verprügeln (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 15) Wesensändernder Verdacht X (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 20) Morden (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 25) Meucheln (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 30) Wahrer Wesensändernder Verdacht (M) (D:P, R:30m)
- 50) Selbstmord (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)

# Magier - Listen

## Elemente beschwören (Elemental Summons) [RCII]

- 3) Elementendiener kontrollieren (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 5) Elementendiener beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 6) Elementendiener meistern (E) (D:-, R:1)
- 8) Schwaches Element kontrollieren (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 10) Schwaches Element beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 12) Schwaches Element meistern (E) (D:-, R:1)
- 15) Starkes Element kontrollieren (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 20) Starkes Element beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 25) Starkes Element meistern (E) (D:-, R:1)
- 30) Elementenwächter beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 50) Elementenwächter meistern (E) (D:-, R:1)

## Gesetz des Feuers (Fire Law) [SL]

- 1) Flüssigkeiten kochen (F c) (D:C, R:3m)
- 2) Festes erwärmen (F) (D:24h, R:3m)
- 3) Holzfeuer (F) (D:-, R:30cm)
- 4) Feuerwall (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 5) Festes erhitzen (F) (D:24h, R:3m)
- 6) Feuerbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Flammen rufen (3m) (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 8) Feuerball (E) (D:-, R:30m)
- 9) Feuerkontrolle (E) (D:P, R:1,5m/St)
- 10) Feuerkreis (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 11) Feuerbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Flammen rufen (6m) (E) (D:1KR/St, R:6m)
- 13) Wartende Flamme (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 14) Feuersturm (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 15) Metall verbrennen (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 16) Triade der Flammen (E) (D:-, R:30m)
- 17) Feuerbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 18) Wartender Feuersturm (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 19) Flammen rufen (15m) (E) (D:1KR/St, R:15m)
- 20) Feuerbolzen eckig (E) (D:-, R:100m)
- 23) Austrocknung (E) (D:P, R:15m)
- 25) Verfolgender Feuerbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 30) Steine verbrennen (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 50) Feuer beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

## Gesetz des Windes (Wind Law) [SL]

- 1) Brise (F c) (D:C, R:3m/St)
- 2) Luftwall (F c) (D:C, R:30m)
- 4) Wolke der Benommenheit (2m) (E) (D:6KR, R:4m)
- 5) Luftstopp (3m) (F c) (D:C, R:30m)
- 6) Wolke der Benommenheit (3m) (E) (D:6KR, R:6m)
- 7) Vakuum (2m) (F) (D:-, R:30m)
- 8) Luftstopp (6m) (F c) (D:C, R:30m)
- 10) Wolke der Benommenheit (6m) (E) (D:6KR, R:12m)
- 11) Wolke des Todes (2m) (E) (D:10KR, R:4m)
- 12) Vakuum (3m) (F) (D:-, R:30m)
- 13) Luftstopp (30m) (F c) (D:C, R:30m)
- 14) Wirbelwind (E c) (D:C, R:30m)
- 15) Wolke des Todes (3m) (E) (D:10KR, R:6m)
- 16) Nebel des Schlafs (D:1min/St, R:1,5m/St)
- 17) Vakuum (6m) (F) (D:-, R:30m)
- 18) Großes Vakuum (F) (D:-, R:30m)
- 19) Wolke der Benommenheit (6m) (E c) (D:6KR, R:30m)
- 20) Wind umkehren (F c) (D:C, R:30m/St)
- 25) Harter Wind (E c) (D:1KR/St (C), R:100m)
- 30) Sturm rufen (F) (D:1h±10min, R:1)
- 50) Wasser beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

## Gesetz der Erde (Earth Law) [SL]

- 1) Seilzauber (F) (D:C, R:3m/St)
- 2) Erde lockern (F) (D:P, R:30m)
- 4) Erdwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 7) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Stein zu Erde (F) (D:P, R:30m)
- 10) Wahrer Erdwall (E) (D:P, R:30m)
- 11) Erde zu Schlamm (F) (D:P, R:30m)
- 12) Erde zu Stein (F) (D:P, R:30m)
- 13) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:30m)
- 13) Klingen der Erde (D:10min/St, R:30m)
- 14) Schlamm zu Erde (F) (D:P, R:30m)
- 15) Erde desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 16) Wälle verschmelzen (F) (D:P, R:B)
- 17) Stein zu Schlamm (F) (D:P, R:30m)
- 18) Halbrunder Wall (E) (D:P, R:30m)
- 20) Stein desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 25) Metall desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 30) Erdbeben (F) (D:1KR, R:30m/St)
- 50) Erde beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

## Gesetz des Lichts (Light Law) [SL]

- 1) Taschenlampe (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Schockbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 3) Licht (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 4) Schatten (F) (D:10min/St, R:30m)
- 5) Plötzliches Licht (F) (D:-, R:30m)
- 6) Dunkelheit (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 7) Licht (15m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 8) Schockbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 9) Dunkelheit (15m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 10) Blitz (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 11) Wartendes Licht (F) (D:V, R:30m)
- 12) Schockbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 13) Leuchfeuer (8km) (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Blitz (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 17) Magisches Licht (F) (D:1min/St, R:B)
- 18) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:B)
- 19) Leuchfeuer (16km) (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Blitz (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 25) Blitz eckig (E) (D:-, R:150m)
- 30) Verfolgender Blitz (E) (D:-, R:150m)
- 50) Licht beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

## Wege des Beförderns (Conveying Ways) [RCII]

- 1) Erdpferd I (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 2) Wasserdelfin I (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Luftadler I (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 5) Fliegende Scheibe I (F) (D:10min/St, R:3m)
- 6) Erdpferd II (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 7) Wasserdelfin II (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 8) Luftadler II (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 10) Fliegende Scheibe II (F) (D:10min/St, R:3m)
- 11) Erdpferd III (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 12) Wasserdelfin III (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Luftadler III (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 15) Fliegende Scheibe III (F) (D:10min/St, R:3m)
- 16) Großes Erdpferd (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 17) Großer Wasserdelfin (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 18) Großer Luftadler (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 20) Große fliegende Scheibe (F) (D:10min/St, R:3m)
- 25) Wahres Erdpferd (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 30) Wahrer Wasserdelfin (E F) (D:10min/St, R:3m)
- 50) Wahrer Luftadler (E F) (D:10min/St, R:3m)

## Gesetz des Eises (Ice Law) [SL]

- 1) Flüssigkeiten gefrieren (F c) (D:C, R:3m)
- 2) Festes abkühlen (F) (D:24h, R:3m)
- 3) Kältewall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 5) Festes einfrieren (F) (D:24h, R:3m)
- 6) Eisbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Eisball (6m) (E) (D:-, R:30m)
- 8) Eiswall (E) (D:P, R:30m)
- 9) Kälte rufen (3m) (E) (D:1KR/St, R:3m)
- 10) Kältkreis (E) (D:1KR/St, R:30m)
- 11) Eisbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Wasser zu Eis (F) (D:P, R:30m)
- 13) Metall einfrieren (F) (D:24h, R:3m)
- 14) Kälte rufen (6m) (E) (D:1KR/St, R:6m)
- 15) Eisbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 16) Triade des Eises (E) (D:-, R:30m)
- 18) Kälte rufen (15m) (E) (D:1KR/St, R:15m)
- 20) Eisball (12m) (E) (D:-, R:100m)
- 25) Regen zu Schnee (F) (D:Solange wie es regnet, R:1)
- 30) Wahre Kälte (F) (D:24h, R:300m/St Radius)
- 50) Kälte beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

## Gesetz des Wassers (Water Law) [SL]

- 1) Kondensieren (F) (D:P, R:B)
- 2) Nebel (F) (D:P, R:30m)
- 3) Wasserwall (E c) (D:C, R:30m)
- 4) Wasserbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 5) Nebel verschwinden lassen (F) (D:P, R:30m)
- 8) Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:30m)
- 10) Wahrer Wasserwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Wasserbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Strömung gebieten (E) (D:1h/St (C), R:30m/St)
- 13) Regen machen (F) (D:10min/St, R:V)
- 15) Wasserbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 16) Triade des Wassers (E) (D:-, R:30m)
- 18) Wahre Wasserberuhigung (F) (D:10min/St, R:30m/St)
- 20) Strudel (F c) (D:C, R:300m)
- 22) Meeresreise (E) (D:variabel, R:B)
- 25) Wasser teilen (F c) (D:C, R:30m/St)
- 30) Seesturm (F) (D:1h±10min, R:1)
- 50) Wasser beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

# Mystiker - Listen

## Festes verändern (Solid Alteration) [SL]

- 1) Festes erwärmen (F) (D:24h, R:B)
- 2) Festes erhitzen (B) (F) (D:24h, R:B)
- 3) Festes einfrieren (B) (F) (D:24h, R:B)
- 4) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 5) Tür (F) (D:-, R:B)
- 6) Feuer machen (F) (D:-, R:B)
- 8) Festes erhitzen (15m) (F) (D:C (24h), R:15m)
- 9) Festes einfrieren (15m) (F) (D:C (24h), R:15m)
- 10) Eiswall (E c) (D:C, R:3m)
- 11) Tür durch Festes (1x2x0,3m³) (F) (D:P, R:B)
- 12) Stein / Erde / Schlamm (F) (D:P, R:B)
- 13) Zerschmettern (F) (D:-, R:3m)
- 14) Tür durch Festes (1,3x2,6x1,6m³) (F) (D:P, R:B)
- 15) Festes formen (F) (D:P, R:B)
- 16) Versinken (E) (D:C (besonders), R:1,5m/St)
- 20) Tunnel durch Festes (F) (D:1min/St, R:B)
- 25) Wahre Tür durch Festes (F) (D:P, R:B)
- 30) Wahrer Tunnel durch Festes (F) (D:P, R:B)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:B)

## Mystischer Wechsel (Mystical Change) [SL]

- 1) Studieren (I) (D:-, R:100m)
- 2) Wahres Gesicht verändern (P) (D:1h/St, R:S)
- 3) Art ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 4) Geistige Art ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 5) Vergrößern (P) (D:10min/St, R:S)
- 6) Schrumpfen (P) (D:10min/St, R:S)
- 7) Zunft ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 8) Lungen ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 9) Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 10) Geistige Sprache (I c) (D:C, R:6m)
- 11) Magie ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 12) Wahres Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 13) Nichtanwesenheit (P c) (D:C, R:S)
- 14) Ändern (P c) (D:C, R:S)
- 15) Veränderung (P) (D:10min/St, R:S)
- 20) Durchgehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Wahres Ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 30) Heilige Gegenwart (P c) (D:C, R:S)
- 50) Selbstveränderung (P) (D:festgesetzte Zeitperiode, R:S)

## Flüssigkeiten verändern (Liquid Alteration) [SL]

- 1) Flüssigkeit kochen/gefrieren (F c) (D:C, R:B)
- 2) Flüssigkeit klären (F c) (D:C, R:B)
- 3) Verdampfen (F c) (D:C, R:B)
- 4) Wasserwall (E c) (D:C, R:3m)
- 5) Wasserbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 6) Wasserkorridor (30m) (F c) (D:C, R:3m)
- 7) Regen rufen (F c) (D:C, R:30m R)
- 8) Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:3m)
- 9) Welle (F) (D:-, R:30m)
- 10) Wahrer Wasserwall (E) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Wasserkorridor (100m) (F c) (D:C, R:3m)
- 12) Flüssigkeit zu Wasser (F) (D:P, R:B)
- 13) Strudel (F c) (D:C, R:100m)
- 14) Wassertunnel (F c) (D:C, R:3m)
- 15) Wahres Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:3m)
- 20) Wahrer Wasserkorridor (F) (D:V, R:3m)
- 25) Wahrer Wassertunnel (F) (D:V, R:3m)
- 30) Wasserstrom formen (F c) (D:C, R:30m/St)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:B)

## Verstecken (Hiding) [SL]

- 1) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Nichtsichtbarkeit (F) (D:24h (V), R:B)
- 3) Schatten (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Stille (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unsichtbarkeit (30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 6) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 7) Bildschirm (F c) (D:C, R:30m)
- 8) Vortäuschen I (F) (D:1min/St, R:S)
- 9) Keine Sinne (F) (D:24h (V), R:B)
- 9) Selektive Unsichtbarkeit (F) (D:24h, R:3m)
- 10) Mystikerschatten (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Unsichtbarkeit (bis 3m) (F) (D:24h (V), R:B)
- 12) Vortäuschen II (F) (D:1min/St, R:S)
- 13) Platten (P) (D:10min/St, R:S)
- 14) Verschmelzen (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Nichtanwesenheit (P c) (D:C, R:S)
- 20) Vortäuschen III (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Nicht entdecken (P) (D:1min/St, R:S)
- 30) Vortäuschen V (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Wahres Verstecken (P c) (D:C, R:S)

## Gase verändern (Gas Alteration) [SL]

- 1) Kondensieren (F) (D:P, R:B)
- 2) Luftwall (E c) (D:C, R:3m)
- 3) Nebel (6m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Luft stop (3m) (F c) (D:C, R:B)
- 6) Nebel (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Wahrer Luftwall (E) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Feuerbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 10) Luft stop (15m) (F c) (D:C, R:B)
- 11) Nebel (100m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Gas zu Luft (F) (D:P, R:B)
- 13) Vakuum (F) (D:-, R:30m)
- 14) Sauerstoffzufuhr (F c) (D:C, R:30m)
- 15) Wirbelwind (F c) (D:C, R:B)
- 20) Wahrer Nebel (F) (D:1h/St, R:30m)
- 25) Großes Vakuum (F) (D:-, R:30m)
- 30) Wolken formen (F c) (D:C, R:300m/St)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:6m)

## Wege der Verwirrung (Confusing Ways) [SL]

- 1) Ablenkung (M c) (D:C, R:30m)
- 2) Verwirrung (M) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Verschwommenes Sehen (M c) (D:C, R:30m)
- 4) Angst (M) (D:1min/10 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Ungleichgewicht (M) (D:-, R:30m)
- 6) Patzer (M) (D:-, R:30m)
- 7) Halluzination (M c) (D:C, R:100m)
- 8) Herumwirbeln (F) (D:-, R:15m)
- 9) Waffe ändern (M) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Unbewegte Illusion (M c) (D:C, R:30m)
- 11) Blenden (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 12) Standort verändern (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 13) Große Ablenkung (M c) (D:C, R:100m)
- 14) Wort der Angst (M \*) (D:1min/5 Fehlwurf, R:30m)
- 15) Amnesie (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 20) Ruf der Verwirrung (M \*) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:15m)
- 22) Horror (M/F) (D:variabel, R:30m)
- 25) Wahre Amnesie (M) (D:P, R:30m)
- 30) Parallele Wirklichkeit (M) (D:1Tag/5Fehlwurf, R:30m)
- 50) Große Verwirrung (M) (D:V, R:100m)

# Runenmeister - Listen

## Gesetz der Glyphen (Glyph Law) [RCII]

- 1) Glyphen untersuchen (D:?, R:?)
- 2) Glyphe I (D:?, R:?)
- 3) Glyphen entziffern (D:?, R:?)
- 4) Glyphe II (D:?, R:?)
- 5) Wartende Glyphe II (D:?, R:?)
- 6) Glyphe III (D:?, R:?)
- 7) Glyphe löschen III (D:?, R:?)
- 8) Glyphe IV (D:?, R:?)
- 9) Wartende Glyphe IV (D:?, R:?)
- 10) Glyphe V (D:?, R:?)
- 11) Mehrfachglyphen II (D:?, R:?)
- 12) Glyphe VI (D:?, R:?)
- 13) Glyphe löschen VI (D:?, R:?)
- 14) Glyphe VII (D:?, R:?)
- 15) Wartende Glyphe VII (D:?, R:?)
- 16) Glyphe VIII (D:?, R:?)
- 17) Mehrfachglyphen III (D:?, R:?)
- 18) Glyphe IX (D:?, R:?)
- 19) Glyphe X (D:?, R:?)
- 20) Wartende Glyphe X (D:?, R:?)
- 25) Glyphe löschen X (D:?, R:?)
- 30) Große Glyphe (D:?, R:?)
- 35) Große wartende Glyphe (D:?, R:?)
- 40) Mehrfachglyphe V (D:?, R:?)
- 50) Großes Glyphen löschen (D:?, R:?)

## Kreise meistern (Circle Mastery) [RCII]

- 1) Schutzkreis gegen Tiere (D:?, R:?)
- 2) Schutzkreis gegen Böses (D:?, R:?)
- 3) Schutzkreis gegen Naturelemente (D:?, R:?)
- 4) Schutzkreis gegen Geister (D:?, R:?)
- 5) Mehrfachkreis II (D:?, R:?)
- 6) Schutzkreis gegen Untote (D:?, R:?)
- 7) Schutzkreis gegen Prosaische Magie (D:?, R:?)
- 7) Schutzkreis gegen Werkcreaturen (D:?, R:?)
- 8) Schutzkreis gegen Grundmagie (D:?, R:?)
- 9) Schutzkreis gg. Mental- & Götterm. (D:?, R:?)
- 10) Schutzkreis gegen Alte Magie (D:?, R:?)
- 10) Schutzkreis gegen Dämonen (D:?, R:?)
- 11) Machtkreis Schlaf (D:?, R:?)
- 12) Machtkreis Benommenheit (D:?, R:?)
- 13) Machtkreis Befehle (D:?, R:?)
- 14) Machtkreis Unsichtbarkeit (D:?, R:?)
- 15) Machtkreis Schmerzen (D:?, R:?)
- 16) Machtkreis Stärke (D:?, R:?)
- 17) Machtkreis Wahnsinn (D:?, R:?)
- 18) Machtkreis Stärkeschwund (D:?, R:?)
- 19) Machtkreis Wissenschwund (D:?, R:?)
- 20) Mehrfachkreis III (D:?, R:?)
- 25) Schutzkreis gegen Drachen (D:?, R:?)
- 30) Machtkreis Teleportation (D:?, R:?)
- 50) Machtkreis Machtnetz (D:?, R:?)

## Gesetz der Runen (Rune Law) [RCII]

- 1) Spruch speichern (S) (D:bis der Spruch ausgelöst wird., R:S)
- 2) Rune I (D:?, R:?)
- 3) Rune / Siegel entziffern (D:?, R:?)
- 4) Rune II (D:?, R:?)
- 5) Siegel der Benommenheit (D:?, R:?)
- 6) Rune III (D:?, R:?)
- 7) Siegel des Schlafs (D:?, R:?)
- 8) Rune IV (D:?, R:?)
- 9) Siegel des Schmerzes (D:?, R:?)
- 10) Rune V (D:?, R:?)
- 11) Siegel der Angst (D:?, R:?)
- 12) Rune VI (D:?, R:?)
- 13) Siegel des Streits (D:?, R:?)
- 14) Rune VII (D:?, R:?)
- 15) Siegel der Blendung (D:?, R:?)
- 16) Rune VIII (D:?, R:?)
- 17) Siegel der Lähmung (D:?, R:?)
- 18) Rune IX (D:?, R:?)
- 19) Siegel des Todes (D:?, R:?)
- 20) Rune X (D:?, R:?)
- 25) Großes Untersuchen (D:?, R:?)
- 30) Große Rune (D:?, R:?)
- 50) Mehrfachsiegel (D:?, R:?)

## Runen / Siegel einbetten (Sigil/Runes Imbedding) [RCII]

- 1) Untersuchen (D:?, R:?)
- 3) Einbetten I (D:?, R:?)
- 5) Einbetten II (D:?, R:?)
- 6) Täglich I (D:?, R:?)
- 7) Einbetten III (D:?, R:?)
- 8) Zauberstab aufladen I (D:?, R:?)
- 9) Einbetten IV (D:?, R:?)
- 10) Täglich III (D:?, R:?)
- 11) Einbetten V (D:?, R:?)
- 12) Zauberstab aufladen II (D:?, R:?)
- 13) Einbetten VI (D:?, R:?)
- 14) Täglich V (D:?, R:?)
- 15) Einbetten VII (D:?, R:?)
- 16) Zauberstab aufladen III (D:?, R:?)
- 17) Einbetten VIII (D:?, R:?)
- 18) Täglich VII (D:?, R:?)
- 20) Einbetten X (D:?, R:?)
- 25) Wahres Täglich (D:?, R:?)
- 30) Permanent (D:?, R:?)
- 45) Wahres Einbetten (D:?, R:?)
- 50) Wahres Permanent (D:?, R:?)

## Gesetz der Wäarter (Warding Law) [RCII]

- 1) Wäarter untersuchen (D:?, R:?)
- 2) Wäarter formen (D:?, R:?)
- 3) Alarmwäarter (D:?, R:?)
- 4) Wäarter I (D:?, R:?)
- 5) Alarmierungswäarter (D:?, R:?)
- 6) Wäarter II (D:?, R:?)
- 7) Anwesenheitswäarter (D:?, R:?)
- 8) Wäarter III (D:?, R:?)
- 9) Wäarter IV (D:?, R:?)
- 10) Wäarter V (D:?, R:?)
- 11) Illusionswäarter (D:?, R:?)
- 12) Wäarter VI (D:?, R:?)
- 13) Benommenheitswäarter (D:?, R:?)
- 14) Wäarter VII (D:?, R:?)
- 15) Furchtwäarter (D:?, R:?)
- 16) Wäarter VIII (D:?, R:?)
- 17) Schlafwäarter (D:?, R:?)
- 18) Wäarter IX (D:?, R:?)
- 19) Wäarter der Blendung (D:?, R:?)
- 20) Wäarter X (D:?, R:?)
- 25) Wäarter des Todes (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Wäarter (D:?, R:?)
- 50) Wäarter meistern (D:?, R:?)

## Worte der Macht (Words of Power) [RCII]

- 1) Wort der Macht untersuchen (D:?, R:?)
- 2) Machtwort Schlaf (D:?, R:?)
- 3) Machtwort Dunkelheit (D:?, R:?)
- 4) Machtwort Benommenheit (D:?, R:?)
- 5) Machtwort Licht (D:?, R:?)
- 6) Machtwort Bezaubern (D:?, R:?)
- 7) Machtwort Befehl (D:?, R:?)
- 8) Machtwort Schmerzen (D:?, R:?)
- 9) Machtwort Streit (D:?, R:?)
- 10) Machtwort Wahnsinn (D:?, R:?)
- 11) Machtwort Stärkeschwund (D:?, R:?)
- 12) Machtwort Schrumpfen (D:?, R:?)
- 13) Machtwort Wachsen (D:?, R:?)
- 14) Machtwort Kälte (D:?, R:?)
- 15) Machtwort II (D:?, R:?)
- 16) Machtwort Unbeweglichkeit (D:?, R:?)
- 17) Machtwort Feuer (D:?, R:?)
- 18) Machtwort Tod (D:?, R:?)
- 19) Machtwort Heilung (D:?, R:?)
- 20) Machtwort III (D:?, R:?)
- 25) Machtwort Grundmagie (D:?, R:?)
- 30) Machtwort Erfahrung (D:?, R:?)
- 50) Machtwort Zeitstopp (D:?, R:?)

# Tiermeister - 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)

## 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)

## 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) Schnelligkeit 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:V)

## Sinne verbessern (Sense Enhancement) [RCII]

- 1) Hören (U) (D:10min/St, R:S)
- 2) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 3) Riechen (U) (D:10min/St, R:S)
- 4) Seitensicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 5) Schmecken (U) (D:10min/St, R:S)
- 6) Scharfsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 7) Fühlen (U) (D:10min/St, R:S)
- 8) Ferner Sinn I (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 9) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 10) Sicht in Dunkelheit (U) (D:10min/St, R:S)
- 11) Ferner Sinn II (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 12) Sicht in der Sonne (U) (D:10min/St, R:S)
- 13) Sinnesmarkierung (U) (D:P, R:B)
- 14) Holzlicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 15) Ferner Sinn III (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 17) Steinsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 19) Ferner Sinn IV (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 20) Sicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 25) Ferner Sinn V (U) (D:1min/St, R:15m/St)
- 30) Wahrer Ferner Sinn (U) (D:1min/St, R:1)
- 50) Sinne meistern (U) (D:10min/St, R:S)

## Tiere binden (Animal Bonding) [RCII]

- 3) Tiere binden I (D:?, R:?)
- 5) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 6) Tiere binden II (D:?, R:?)
- 7) Reichweite ausdehnen II (D:?, R:?)
- 8) Ruf der Bindung (D:?, R:?)
- 9) Tiere binden III (D:?, R:?)
- 10) Vertrauter II (D:?, R:?)
- 11) Trennung (D:?, R:?)
- 12) Tiere binden IV (D:?, R:?)
- 13) Reichweite ausdehnen III (D:?, R:?)
- 14) Ort des Gebundenen (D:?, R:?)
- 15) Tiere binden V (D:?, R:?)
- 17) Reichweite ausdehnen IV (D:?, R:?)
- 19) Großes Tiere binden (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Vertrauter (D:?, R:?)
- 25) Reichweite ausdehnen V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tiere binden (D:?, R:?)
- 50) Wahres Reichweite ausdehnen (D:?, R:?)

## Tiere meistern (Animal Mastery) [SL]

- 1) Tierschlaf I (D:?, R:?)
- 2) Kleiner Mantel (D:?, R:?)
- 3) Tiersprache (F) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Tierschlaf III (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Tiere meistern I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Tierort c (D:?, R:?)
- 7) Freundschaft c (D:?, R:?)
- 8) Tieremphatie c (D:?, R:?)
- 9) Tiere beschwören I (F) (D:1min/St, R:1)
- 9) Der Ruf der Wildnis (M) (D:P, R:30m)
- 10) Tiere beherrschen III c (D:?, R:?)
- 11) Tiere erschaffen III c (D:?, R:?)
- 12) Tiere rufen (F) (D:-, R:1)
- 13) Tiere meistern V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Tiere erschaffen V c (D:?, R:?)
- 15) Tiere meistern (F) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Tiere beschwören X (F) (D:1min/St, R:1)
- 25) Tiere beherrschen (3m/St)c (D:?, R:?)
- 30) Absolution \* (D:?, R:?)
- 50) Wahres Tiere erschaffen c (D:?, R:?)

# Totenbeschwörer - Listen

## Antworten (Commune) [RCII]

- 1) Konversation I \* (D:?, R:?)
- 2) Erzwungene Analyse II (D:?, R:?)
- 3) Erzwungene Information II (D:?, R:?)
- 4) Erzwungene Suche II (D:?, R:?)
- 5) Konversation VI \* (D:?, R:?)
- 6) Erzwungene Analyse V (D:?, R:?)
- 8) Erzwungene Information V (D:?, R:?)
- 9) Konversation XII \* (D:?, R:?)
- 10) Erzwungene Suche V (D:?, R:?)
- 11) Erzwungene Analyse VII (D:?, R:?)
- 13) Erzwungene Information VII (D:?, R:?)
- 14) Erzwungene Suche VII (D:?, R:?)
- 15) Wahre Konversation \* (D:?, R:?)
- 16) Erzwungene Analyse X (D:?, R:?)
- 17) Erzwungene Information X (D:?, R:?)
- 19) Erzwungene Suche X (D:?, R:?)
- 20) Wahre Erzwungene Analyse (D:?, R:?)
- 25) Wahre Erzwungene Information (D:?, R:?)
- 30) Wahre Erzwungene Suche (D:?, R:?)
- 50) Wahre Antworten (D:?, R:?)

## Tote beleben (Animate Dead) [RCII]

- 1) Tote beleben I (D:?, R:?)
- 2) Geist eines Toten binden I (D:?, R:?)
- 3) Tote beleben II (D:?, R:?)
- 4) Geist eines Toten binden II (D:?, R:?)
- 5) Tote beleben III (D:?, R:?)
- 6) Geist eines Toten binden III (D:?, R:?)
- 7) Tote beleben IV (D:?, R:?)
- 8) Geist eines Toten binden IV (D:?, R:?)
- 9) Tote beleben V (D:?, R:?)
- 10) Geist eines Toten binden V (D:?, R:?)
- 11) Tote beleben VI (D:?, R:?)
- 12) Geist eines Toten binden VI (D:?, R:?)
- 13) Tote beleben VII (D:?, R:?)
- 14) Geist eines Toten binden VII (D:?, R:?)
- 15) Tote beleben VIII (D:?, R:?)
- 16) Geist eines Toten binden VIII (D:?, R:?)
- 17) Tote beleben IX (D:?, R:?)
- 18) Geist eines Toten binden IX (D:?, R:?)
- 19) Großes Tote beleben (D:?, R:?)
- 20) Lich (D:?, R:?)
- 25) Großes Geist e. Toten b. (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tote beleben (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist e. Toten b. (D:?, R:?)

## Gesetz der Dunkelheit (Dark Law) [RCII]

- 1) Schatten (D:?, R:?)
- 2) Dunkelheit I (D:?, R:?)
- 3) Dunkelbolzen I (D:?, R:?)
- 4) Dunkelheitssicht (D:?, R:?)
- 5) Dunkelheit kontrollieren (D:?, R:?)
- 6) Plötzliche Dunkelheit (D:?, R:?)
- 7) Dunkelheit II (D:?, R:?)
- 8) Nebel der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 9) Dunkelbolzen II (D:?, R:?)
- 10) Kreis der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 11) Wartende Dunkelheit (D:?, R:?)
- 12) Dunkelfeuerbolzen I (D:?, R:?)
- 13) Dunkelbolzen III (D:?, R:?)
- 14) Dunkelfeuer rufen (D:?, R:?)
- 15) Obsidianwall (D:?, R:?)
- 16) Dunkelfeuerbolzen II (D:?, R:?)
- 17) Magische Dunkelheit (D:?, R:?)
- 19) Triade der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 20) Dunkelfeuerbolzen III (D:?, R:?)
- 25) Ecken Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 30) Folgender Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 50) Dunkelheit meistern (D:?, R:?)

## Tote beschwören (Summon Dead) [RCII]

- 1) Wächtergeist (D:?, R:?)
- 2) Tote beschwören I (D:?, R:?)
- 3) Tote kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 4) Geist eines Toten meistern I \* (D:?, R:?)
- 5) Tote beschwören III (D:?, R:?)
- 6) Tote kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 7) Geist eines Toten meistern III \* (D:?, R:?)
- 8) Tote beschwören V (D:?, R:?)
- 9) Tote kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 10) Geist e. Toten meistern V \* (D:?, R:?)
- 11) Tote beschwören VII (D:?, R:?)
- 12) Tote kontrollieren VII \* (D:?, R:?)
- 13) Geist e. Toten meistern VII \* (D:?, R:?)
- 14) Tote beschwören X (D:?, R:?)
- 15) Tote kontrollieren X \* (D:?, R:?)
- 16) Geist e. Toten meistern X \* (D:?, R:?)
- 18) Wahres Tote beschwören (D:?, R:?)
- 20) Großes Tote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 25) Großes Geist e. Toten m. \* (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist e. Toten m. \* (D:?, R:?)

## Tod meistern (Death Mastery) [RCII]

- 1) Altern I (6 Monate) (D:?, R:?)
- 2) Leben stehlen I \* (D:?, R:?)
- 3) Altern II (1 Jahr) (D:?, R:?)
- 4) Leben stehlen II \* (D:?, R:?)
- 5) Altern III (2 Jahre) (D:?, R:?)
- 6) Kleinerer Tod (D:?, R:?)
- 7) Altern IV (5 Jahre) (D:?, R:?)
- 8) Leben stehlen IV \* (D:?, R:?)
- 9) Altern V (10 Jahre) (D:?, R:?)
- 10) Leben stehlen V \* (D:?, R:?)
- 11) Größerer Tod (D:?, R:?)
- 12) Leben stehlen VI \* (D:?, R:?)
- 13) Altern VI (20 Jahre) (D:?, R:?)
- 14) Leben stehlen VII \* (D:?, R:?)
- 15) Altern VII (40 Jahre) (D:?, R:?)
- 16) Leben stehlen VIII \* (D:?, R:?)
- 17) Altern X (75 Jahre) (D:?, R:?)
- 18) Leben stehlen IX \* (D:?, R:?)
- 19) Wahrer Tod \* (D:?, R:?)
- 20) Großes Leben stehlen \* (D:?, R:?)
- 25) Großes Altern (100 Jahre)0 (D:?, R:?)
- 30) Wahres Altern (1 Jahr/ Minute) (D:?, R:?)
- 50) Tod meistern (D:?, R:?)

## Tote meistern (Undead Mastery) [RCII]

- 1) Untote kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 2) Untote meistern I \* (D:?, R:?)
- 3) Untote kontrollieren II \* (D:?, R:?)
- 4) Untote meistern II \* (D:?, R:?)
- 5) Untote kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 6) Untote meistern III \* (D:?, R:?)
- 7) Untote kontrollieren IV \* (D:?, R:?)
- 8) Untote meistern IV \* (D:?, R:?)
- 9) Untote kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 10) Untote meistern V \* (D:?, R:?)
- 11) Untote kontrollieren VI \* (D:?, R:?)
- 12) Untote meistern VI \* (D:?, R:?)
- 13) Untote kontrollieren VII \* (D:?, R:?)
- 14) Untote meistern VII \* (D:?, R:?)
- 15) Untote kontrollieren VIII \* (D:?, R:?)
- 16) Untote meistern VIII \* (D:?, R:?)
- 17) Untote kontrollieren IX \* (D:?, R:?)
- 18) Untote meistern IX \* (D:?, R:?)
- 19) Großes Untote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 20) Großes Untote meistern \* (D:?, R:?)
- 25) Wahres Untote kontr. \* (D:?, R:?)
- 30) Wahres Untote meistern \* (D:?, R:?)
- 50) Meister des Untoten meistern (D:?, R:?)

# Traumlord (Illusionisten-Variante) - Listen

## Gesetz der Träume (Dream Law) [RCIII]

- 1) Tagtraum (D:?, R:?)
- 2) Traum I (D:?, R:?)
- 3) Schlaf (D:?, R:?)
- 5) Alptraum I (D:?, R:?)
- 6) Traum II (D:?, R:?)
- 7) Schlafwandler (D:?, R:?)
- 8) Traum III (D:?, R:?)
- 9) Alptraum II (D:?, R:?)
- 10) Traumlosigkeit (D:?, R:?)
- 11) Wahrer Schlaf (D:?, R:?)
- 12) Traum IV (D:?, R:?)
- 13) Traumtöter I (D:?, R:?)
- 14) Alptraum III (D:?, R:?)
- 15) Traumtod (D:?, R:?)
- 16) Traum V (D:?, R:?)
- 17) Traumtöter III (D:?, R:?)
- 18) Traumfeld (D:?, R:?)
- 19) Alptraum IV (D:?, R:?)
- 20) Traumbeeinflussung (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Traumtöter (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Alptraum (D:?, R:?)
- 50) Wahres Traumfeld (D:?, R:?)

## Traumstatus (Dream State) [RCIII]

- 1) Traumstatus entdecken I \* (D:?, R:?)
- 3) Traumstatus I (D:?, R:?)
- 4) Traummuster (D:?, R:?)
- 5) Traummonster I (D:?, R:?)
- 6) Traumvision (D:?, R:?)
- 7) Traumvertrauter I (D:?, R:?)
- 8) Traumstatus II (D:?, R:?)
- 9) Traum anpassen I (D:?, R:?)
- 10) Traumkumpel I (D:?, R:?)
- 11) Traummonster II (D:?, R:?)
- 12) Wahres Traummuster (D:?, R:?)
- 13) Traumvertrauter II (D:?, R:?)
- 14) Traumstatus III (D:?, R:?)
- 15) Traum anpassen II (D:?, R:?)
- 16) Traumkumpel II (D:?, R:?)
- 17) Traummonster III (D:?, R:?)
- 19) Traumvertrauter III (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Traumstatus (D:?, R:?)
- 25) Wahres Traummonster (D:?, R:?)
- 30) Wahres Traum anpassen (D:?, R:?)
- 50) Wahres Träume meistern (D:?, R:?)

## Traumweltwächter (Dream Guard) [RCIII]

- 5) Traumwelt öffnen I (D:?, R:?)
- 6) Traumwelt schließen I (D:?, R:?)
- 7) Traumweltwächter I (D:?, R:?)
- 9) Traumwelt öffnen II (D:?, R:?)
- 10) Traumwelt schließen II (D:?, R:?)
- 11) Traumweltwächter II (D:?, R:?)
- 13) Traumwelt öffnen III (D:?, R:?)
- 14) Traumwelt schließen III (D:?, R:?)
- 15) Traumweltwächter III (D:?, R:?)
- 16) Traumwelt öffnen IV (D:?, R:?)
- 17) Traumwelt schließen IV (D:?, R:?)
- 18) Traumweltwächter IV (D:?, R:?)
- 20) Wahres Traumwelt öffnen (D:?, R:?)
- 25) Traumweltwächter V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Traumwelt schließen (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Traumweltwächter (D:?, R:?)

## Wissen über Träume (Dream Lore) [RCIII]

- 1) Aufwachen (D:?, R:?)
- 2) Wissen über Träume I (D:?, R:?)
- 3) Traumreise I (D:?, R:?)
- 5) Traumpfad (D:?, R:?)
- 6) Träume teilen I (D:?, R:?)
- 8) Suspendierte Animation I (D:?, R:?)
- 10) Traumtor (D:?, R:?)
- 11) Wissen über Träume II (D:?, R:?)
- 12) Traumreise II (D:?, R:?)
- 15) Träume teilen V (D:?, R:?)
- 16) Suspendierte Animation II (D:?, R:?)
- 19) Wahres Wissen über Träume (D:?, R:?)
- 20) Wahre Traumreise (D:?, R:?)
- 25) Wahres Träume teilen (D:?, R:?)
- 30) Wahre Suspendierte Animation (D:?, R:?)
- 50) Wahres Traumtor (D:?, R:?)

# Verzauberer - Listen

## Befehle (Command Words) [RCIII]

- 1) Beruhigen (D:?, R:?)
- 2) Wahrheit c (D:?, R:?)
- 3) Verwirrung (D:?, R:?)
- 4) Faszination (D:?, R:?)
- 5) Großer Befehl I (D:?, R:?)
- 6) Vergessen (D:?, R:?)
- 7) Traum (D:?, R:?)
- 8) Gefühl (D:?, R:?)
- 9) Mögen / Nicht mögen (D:?, R:?)
- 10) Großer Befehl II (D:?, R:?)
- 11) Zweifel (D:?, R:?)
- 12) Lieben / Hassen (D:?, R:?)
- 13) Rache (D:?, R:?)
- 14) Beschwören (D:?, R:?)
- 15) Großer Befehl III (D:?, R:?)
- 16) Wegschicken / Verbannen (D:?, R:?)
- 17) Ruf der Panik (D:?, R:?)
- 18) Ruf des Befehls (D:?, R:?)
- 19) Ruf der Verwirrung (D:?, R:?)
- 20) Großer Befehl IV (D:?, R:?)
- 25) Großer Befehl V (D:?, R:?)
- 30) Großer Befehl VI (D:?, R:?)
- 50) Großer Befehl VII (D:?, R:?)

## Gesetz der Illusionen (Illusion Law) [RCIV]

### noch nicht übersetzt (Enchanting Law) [RCIV]

## 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)

## noch nicht übersetzt (Ethereal Mastery) [RCI]

### Visionen des Geistes (Mind Visions) [SL]

- 1) Frage I (D:?, R:?)
- 3) Frage III (D:?, R:?)
- 5) Gedanken c (D:?, R:?)
- 6) Mentales einordnen \* (D:?, R:?)
- 7) Wahrheit I (D:?, R:?)
- 8) Wahrheit c (D:?, R:?)
- 10) Innere Gedanken c (D:?, R:?)
- 11) Wahrheit III (D:?, R:?)
- 13) Wahrheit V (D:?, R:?)
- 14) Ferne Wahrheit c (D:?, R:?)
- 15) Geistige Untersuchung c (D:?, R:?)
- 20) Vergangene Wahrheit (D:?, R:?)
- 25) Geistige Tiefenuntersuchung c (D:?, R:?)
- 30) Gedanken stehlen c (D:?, R:?)
- 50) Wahre Wahrheit c (D:?, R:?)

## Elemente beschwören (Elemental Summons) [RCII]

- 3) Elementendiener kontrollieren (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 5) Elementendiener beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 6) Elementendiener meistern (E) (D:-, R:1)
- 8) Schwaches Element kontrollieren (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 10) Schwaches Element beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 12) Schwaches Element meistern (E) (D:-, R:1)
- 15) Starkes Element kontrollieren (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 20) Starkes Element beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 25) Starkes Element meistern (E) (D:-, R:1)
- 30) Elementenwächter beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 50) Elementenwächter meistern (E) (D:-, R:1)

## noch nicht übersetzt (Allurement) [RCIII]

# Woodoo-Priester - Listen

## Frost der Nacht (Chill of Night) [RCV]

- 1) Traum I (D:?, R:?)
- 2) Alptraum I (D:?, R:?)
- 3) Fluch der ersten Nacht (D:?, R:?)
- 4) Schlaf I (D:?, R:?)
- 5) Traum II (D:?, R:?)
- 6) Alptraum II (D:?, R:?)
- 7) Fluch der zweiten Nacht (D:?, R:?)
- 8) Schlaflosigkeit (D:?, R:?)
- 9) Schlaf II (D:?, R:?)
- 10) Traum III (D:?, R:?)
- 11) Fluch der dritten Nacht (D:?, R:?)
- 12) Schlafwandeln (D:?, R:?)
- 13) Alptraum III (D:?, R:?)
- 14) Narkolepsie (D:?, R:?)
- 15) Schlaf III (D:?, R:?)
- 16) Alptraum IV (D:?, R:?)
- 17) Wahres Schlafwandeln (D:?, R:?)
- 18) Wahrer Schlaf (D:?, R:?)
- 19) Fluch der vierten Nacht (D:?, R:?)
- 20) Alptraum V (D:?, R:?)
- 25) Narkolepsie II (D:?, R:?)
- 30) Fluch der letzten Nacht (D:?, R:?)
- 40) Wahre Narkolepsie (D:?, R:?)
- 50) Schlafender Tod (D:?, R:?)

## Talismane (Talismans) [RCV]

- 1) Obeah (D:?, R:?)
- 2) Talisman für Tiere \* (D:?, R:?)
- 3) Talisman für Kräuter \* (D:?, R:?)
- 4) Talisman gegen Magie I \* (D:?, R:?)
- 5) Talisman gegen Geister \* (D:?, R:?)
- 6) Talisman gegen Untersuchung \* (D:?, R:?)
- 7) Quirin (Verräterstein) (D:?, R:?)
- 8) Talisman gegen Untote \* (D:?, R:?)
- 9) Talisman gegen Magie II \* (D:?, R:?)
- 10) Talisman des Todes \* \* (D:?, R:?)
- 11) Talisman gegen Werkreaturen \* (D:?, R:?)
- 12) Seelenfalle \* (D:?, R:?)
- 13) Talisman gegen Magie III \* (D:?, R:?)
- 14) Talisman gegen Dämonen \* (D:?, R:?)
- 15) Kleinere Puppe der Kontrolle \* (D:?, R:?)
- 16) Talisman gegen Prosaische Magie \* (D:?, R:?)
- 16) Talisman gegen Erzfeinde \* (D:?, R:?)
- 17) Talisman gegen Göttermagie \* (D:?, R:?)
- 18) Talisman gegen Magie IV \* (D:?, R:?)
- 19) Wachender Talisman \* (D:?, R:?)
- 20) Talisman gegen Mentalmagie \* (D:?, R:?)
- 25) Talisman gegen Grundmagie \* (D:?, R:?)
- 30) Größere Puppe der Kontrolle \* (D:?, R:?)
- 35) Talisman gegen Alte Magie \* (D:?, R:?)
- 40) Wahrer Talisman gegen Magie \* (D:?, R:?)
- 50) Talisman der Seelen (D:?, R:?)

## Gift meistern (Poison Mastery) [RCI]

- 1) Wissen über Gift (I) (D:1-100 min, R:S)
- 3) Gift auftragen I (U) (D:V, R:B)
- 4) Geringeres Gift (U) (D:1h/St, R:S)
- 5) Gift analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 6) Gift widerstehen (S c \*) (D:C, R:S)
- 7) Gift auftragen II (U) (D:V, R:B)
- 9) Gift neutralisieren (S c \*) (D:C, R:S)
- 10) Größeres Gift (U) (D:1h/St, R:S)
- 12) Gift auftragen III (U) (D:V, R:B)
- 14) Berührung des Giftes (U) (D:V, R:B)
- 15) Wahres Gift neutralisieren (S c \*) (D:C, R:S)
- 20) Wahre Gifte (U) (D:1h/St, R:S)
- 25) Böses Auge (F) (D:1h/St, R:3m)
- 30) Giftnebel (F) (D:1KR/St, R:6m)
- 50) Wahres Böses Auge (F) (D:1h/St, R:0)

## Tote beleben (Animate Dead) [RCII]

- 1) Tote beleben I (D:?, R:?)
- 2) Geist eines Toten binden I (D:?, R:?)
- 3) Tote beleben II (D:?, R:?)
- 4) Geist eines Toten binden II (D:?, R:?)
- 5) Tote beleben III (D:?, R:?)
- 6) Geist eines Toten binden III (D:?, R:?)
- 7) Tote beleben IV (D:?, R:?)
- 8) Geist eines Toten binden IV (D:?, R:?)
- 9) Tote beleben V (D:?, R:?)
- 10) Geist eines Toten binden V (D:?, R:?)
- 11) Tote beleben VI (D:?, R:?)
- 12) Geist eines Toten binden VI (D:?, R:?)
- 13) Tote beleben VII (D:?, R:?)
- 14) Geist eines Toten binden VII (D:?, R:?)
- 15) Tote beleben VIII (D:?, R:?)
- 16) Geist eines Toten binden VIII (D:?, R:?)
- 17) Tote beleben IX (D:?, R:?)
- 18) Geist eines Toten binden IX (D:?, R:?)
- 19) Großes Tote beleben (D:?, R:?)
- 20) Lich (D:?, R:?)
- 25) Großes Geist e. Toten b. (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tote beleben (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist e. Toten b. (D:?, R:?)

## Seelentod (Soul Death) [RCV]

- 1) Seele entdecken (D:?, R:?)
- 2) Paranoia (D:?, R:?)
- 3) Angst I (D:?, R:?)
- 5) Seelenbrennen I \* (D:?, R:?)
- 7) Panik (D:?, R:?)
- 9) Angst II (D:?, R:?)
- 10) Seelenbrennen II \* (D:?, R:?)
- 11) Übertragung (D:?, R:?)
- 12) Katatonie (D:?, R:?)
- 14) Angst III (D:?, R:?)
- 15) Seelenbrennen III \* (D:?, R:?)
- 17) Unglück (D:?, R:?)
- 18) Wahre Übertragung (D:?, R:?)
- 19) Dunkle Versuchung (D:?, R:?)
- 20) Seelenbrennen IV \* (D:?, R:?)
- 25) Seelenbrennen V \* (D:?, R:?)
- 30) Seelen wegreißen (D:?, R:?)
- 50) Seelen verbannen (D:?, R:?)

## Tote beschwören (Summon Dead) [RCII]

- 1) Wächtergeist (D:?, R:?)
- 2) Tote beschwören I (D:?, R:?)
- 3) Tote kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 4) Geist eines Toten meistern I \* (D:?, R:?)
- 5) Tote beschwören III (D:?, R:?)
- 6) Tote kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 7) Geist eines Toten meistern III \* (D:?, R:?)
- 8) Tote beschwören V (D:?, R:?)
- 9) Tote kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 10) Geist e. Toten meistern V \* (D:?, R:?)
- 11) Tote beschwören VII (D:?, R:?)
- 12) Tote kontrollieren VII \* (D:?, R:?)
- 13) Geist e. Toten meistern VII \* (D:?, R:?)
- 14) Tote beschwören X (D:?, R:?)
- 15) Tote kontrollieren X \* (D:?, R:?)
- 16) Geist e. Toten meistern X \* (D:?, R:?)
- 18) Wahres Tote beschwören (D:?, R:?)
- 20) Großes Tote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 25) Großes Geist e. Toten m. \* (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist e. Toten m. \* (D:?, R:?)

# Wizards - Listen

## Spruchfluch (Spell Bane) [RCV]

- 1) Durchkreuzen I (D:?, R:?)
- 5) Zauberpatzer erhöhen I (D:?, R:?)
- 6) Durchkreuzen II (D:?, R:?)
- 8) Erschweren II (D:?, R:?)
- 10) Vergessen I (D:?, R:?)
- 11) Durchkreuzen III (D:?, R:?)
- 13) Zauberpatzer erhöhen II (D:?, R:?)
- 15) Vergessen II (D:?, R:?)
- 16) Erschweren III (D:?, R:?)
- 17) Durchkreuzen IV (D:?, R:?)
- 18) Wahres Zauberpatzer erh. (D:?, R:?)
- 19) Erschweren IV (D:?, R:?)
- 20) Vergessen III (D:?, R:?)
- 25) Wahres Durchkreuzen (D:?, R:?)
- 30) Umkehren (D:?, R:?)
- 50) Wahres Vergessen (D:?, R:?)

## Zauber dämpfen (Spell Dampening) [RCV]

- 3) Magischen Bonus reduzieren I (D:?, R:?)
- 5) Gegenstände (A) blockieren I (D:?, R:?)
- 7) Gegenstände (B) blockieren I (D:?, R:?)
- 8) Gegenstände (C) blockieren I (D:?, R:?)
- 9) Magischen Bonus reduzieren II (D:?, R:?)
- 10) Gegenstände (D) blockieren I (D:?, R:?)
- 12) Zauber dämpfen I (D:?, R:?)
- 14) Gegenstände (A) blockieren II (D:?, R:?)
- 15) Magischen Bonus reduzieren III (D:?, R:?)
- 16) Gegenstände (B) blockieren II (D:?, R:?)
- 17) Gegenstände (C) blockieren II (D:?, R:?)
- 18) Gegenstände (D) blockieren II (D:?, R:?)
- 20) Zauber dämpfen II (D:?, R:?)
- 25) Wahres Gegenstände (A) blockieren (D:?, R:?)
- 30) Wahres Gegenstände (B) blockieren (D:?, R:?)
- 35) Wahres Gegenstände (C) blockieren (D:?, R:?)
- 40) Wahres Gegenstände (D) blockieren (D:?, R:?)
- 50) Wahres Zauber dämpfen (D:?, R:?)

## Spruchwächter (Spell Guard) [RCV]

- 3) Objekt schützen I (D:?, R:?)
- 4) Eindringlich I \* (D:?, R:?)
- 6) Polarisieren (D:?, R:?)
- 7) Lebewesen schützen I (D:?, R:?)
- 8) Widerstand stören (D:?, R:?)
- 9) Widerstand reduzieren I (D:?, R:?)
- 10) Widerstand senken II (D:?, R:?)
- 11) Objekt schützen II (D:?, R:?)
- 12) Lebewesen schützen II (D:?, R:?)
- 13) Eindringlich II \* (D:?, R:?)
- 14) Widerstand reduzieren II (D:?, R:?)
- 15) Widerstand senken III (D:?, R:?)
- 16) Widerstandsboni senken (D:?, R:?)
- 17) Eindringlich III \* (D:?, R:?)
- 18) Wahres Objekt schützen (D:?, R:?)
- 19) Widerstand reduzieren III (D:?, R:?)
- 20) Widerstand senken IV (D:?, R:?)
- 25) Wahres Lebewesen schützen (D:?, R:?)
- 30) Wahres Eindringlich \* (D:?, R:?)
- 50) Wahres Widerstand senken (D:?, R:?)

## Zauberkontrolle (Spell Hand) [RCV]

- 1) Kontrolle I (D:?, R:?)
- 2) Lautlos \* (D:?, R:?)
- 4) Verzögern I (D:?, R:?)
- 5) Kontrolle II (D:?, R:?)
- 6) Mentale Gesten \* (D:?, R:?)
- 7) Beschleunigen I (D:?, R:?)
- 8) Verzögern II (D:?, R:?)
- 9) Kontrolle III (D:?, R:?)
- 10) Wahres Lautlos \* (D:?, R:?)
- 11) Spruchschnelligkeit I (D:?, R:?)
- 12) Beschleunigen II (D:?, R:?)
- 13) Verzögern III (D:?, R:?)
- 15) Spruchschnelligkeit II (D:?, R:?)
- 16) Wahre Kontrolle (D:?, R:?)
- 17) Wahre Mentale Geste \* (D:?, R:?)
- 18) Wahres Verzögern (D:?, R:?)
- 19) Wahres Beschleunigen (D:?, R:?)
- 20) Spruchschnelligkeit III (D:?, R:?)
- 25) Spruchkontrolle \* (D:?, R:?)
- 30) Wahre Spruchschnelligkeit (D:?, R:?)
- 50) Zauberkontrolle (D:?, R:?)

## Wizardstab (Wizardstaff) [RCV]

- 1) Minderer Stab \$ (D:?, R:?)
- 2) Werlich\* (D:?, R:?)
- 3) Rune \* (D:?, R:?)
- 4) Kleinerer Stab \$ (D:?, R:?)
- 5) Alarmierender Stab \* (D:?, R:?)
- 6) Froststab \* (D:?, R:?)
- 7) Zurückkehrender Stab \* (D:?, R:?)
- 8) Feuerstab \* (D:?, R:?)
- 9) Speichern V \* (D:?, R:?)
- 10) Größerer Stab \$ (D:?, R:?)
- 11) Blitzstab \* (D:?, R:?)
- 12) Speichern X \* (D:?, R:?)
- 13) Findender Stab \* (D:?, R:?)
- 14) Wächterstab \* (D:?, R:?)
- 15) Speichern XV \* (D:?, R:?)
- 16) Silberstab \$ (D:?, R:?)
- 17) Hammerstab \* (D:?, R:?)
- 18) Tierstab \* (D:?, R:?)
- 19) Großes Speichern \* (D:?, R:?)
- 20) Goldstab \$ (D:?, R:?)
- 25) Großer Hammerstab \* (D:?, R:?)
- 30) Großer Stab \$ (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Stab \$ (D:?, R:?)

## Zauber manipulieren (Spell Manipulation) [RCV]

- 3) Radius verringern I (D:?, R:?)
- 5) Radius vergrößern I (D:?, R:?)
- 7) Radius verringern II (D:?, R:?)
- 9) Radius vergrößern II (D:?, R:?)
- 10) Umwandeln (Prosaische Magie) (D:?, R:?)
- 11) Radius verringern III (D:?, R:?)
- 12) Konzentration (D:?, R:?)
- 13) Radius vergrößern III (D:?, R:?)
- 14) Umwandeln (Angriffsspruch) (D:?, R:?)
- 15) Umwandeln (Elementenspruch) (D:?, R:?)
- 16) Berühren (D:?, R:?)
- 17) Umwandeln (Grundmagie) (D:?, R:?)
- 18) Radius (D:?, R:?)
- 19) Umwandeln (Mentalmagie) (D:?, R:?)
- 20) Selbst (D:?, R:?)
- 25) Sofort (D:?, R:?)
- 30) Umwandeln (Göttermagie) (D:?, R:?)
- 40) Umwandeln (Alte Magie) (D:?, R:?)
- 50) Manipulation meistern (D:?, R:?)

# Wortmagier - Listen

## Befehle (Command Words) [RCIII]

- 1) Beruhigen (D:?, R:?)
- 2) Wahrheit c (D:?, R:?)
- 3) Verwirrung (D:?, R:?)
- 4) Faszination (D:?, R:?)
- 5) Großer Befehl I (D:?, R:?)
- 6) Vergessen (D:?, R:?)
- 7) Traum (D:?, R:?)
- 8) Gefühl (D:?, R:?)
- 9) Mögen / Nicht mögen (D:?, R:?)
- 10) Großer Befehl II (D:?, R:?)
- 11) Zweifel (D:?, R:?)
- 12) Lieben / Hassen (D:?, R:?)
- 13) Rache (D:?, R:?)
- 14) Beschwören (D:?, R:?)
- 15) Großer Befehl III (D:?, R:?)
- 16) Wegschicken / Verbannen (D:?, R:?)
- 17) Ruf der Panik (D:?, R:?)
- 18) Ruf des Befehls (D:?, R:?)
- 19) Ruf der Verwirrung (D:?, R:?)
- 20) Großer Befehl IV (D:?, R:?)
- 25) Großer Befehl V (D:?, R:?)
- 30) Großer Befehl VI (D:?, R:?)
- 50) Großer Befehl VII (D:?, R:?)

## Sprachen (Linguistics) [RCIII]

- 1) Studieren I (D:?, R:?)
- 2) Text analysieren I (D:?, R:?)
- 3) Sprache lernen I (D:?, R:?)
- 4) Sprachen III (D:?, R:?)
- 5) Studieren II (D:?, R:?)
- 6) Sprache lernen III (D:?, R:?)
- 7) Text analysieren II (D:?, R:?)
- 8) Sprachen V (D:?, R:?)
- 9) Geschichte (D:?, R:?)
- 10) Studieren III (D:?, R:?)
- 11) Herkunft der Passage (D:?, R:?)
- 12) Sprache lernen IV (D:?, R:?)
- 13) Wahre Geschichte (D:?, R:?)
- 14) Text analysieren III (D:?, R:?)
- 15) Studieren V (D:?, R:?)
- 16) Sprachen VII (D:?, R:?)
- 17) Sprachen der Natur (D:?, R:?)
- 18) Wahres Text analysieren (D:?, R:?)
- 19) Wahres Studieren (D:?, R:?)
- 20) Sprachen IX (D:?, R:?)
- 25) Wahres Geschriebene (D:?, R:?)
- 30) Wahre Sprachen (D:?, R:?)
- 50) Sprache meistern (D:?, R:?)

## Geistrunen (Spirit Runes) [RCIII]

- 1) Vorbereiten (D:?, R:?)
- 2) Rune der Attacke (D:?, R:?)
- 3) Rune der Parade (D:?, R:?)
- 4) Boni / Runen feststellen (D:?, R:?)
- 5) Handrune (D:?, R:?)
- 6) Geistrunen erkennen (D:?, R:?)
- 8) Paraderune (D:?, R:?)
- 10) Kleinere Geistrune (D:?, R:?)
- 14) Rune löschen (D:?, R:?)
- 15) Größere Geistrune (D:?, R:?)
- 18) Geistrune löschen (D:?, R:?)
- 20) Große Geistrune (D:?, R:?)
- 25) Geistrune der Macht (D:?, R:?)
- 30) Geistrune der Kraft (D:?, R:?)
- 50) Geistrune der Stärke (D:?, R:?)

## Worte der Macht (Power Words) [RCIII]

- 1) Schild \* (D:?, R:?)
- 2) Reparieren (D:?, R:?)
- 3) Verbiegen / Klemmen (D:?, R:?)
- 4) Staub (D:?, R:?)
- 5) Rauch (D:?, R:?)
- 6) Licht / Entzünden (D:?, R:?)
- 7) Illusion (D:?, R:?)
- 8) Bluten (D:?, R:?)
- 9) Zu Staub zerfallen lassen (D:?, R:?)
- 10) Tanzen c (D:?, R:?)
- 11) Beleben (D:?, R:?)
- 12) Zerschmettern (D:?, R:?)
- 13) Fesseln (D:?, R:?)
- 14) Vertrocknen (D:?, R:?)
- 15) Lichtbolzen (D:?, R:?)
- 16) Verfestigen (D:?, R:?)
- 17) Erde / Stein zu Staub (D:?, R:?)
- 18) Magisch verschließen (D:?, R:?)
- 19) Segeln / Wirbelwind (D:?, R:?)
- 20) Töten (D:?, R:?)
- 25) Versteinern (D:?, R:?)
- 30) Erschaffen (D:?, R:?)
- 50) Stop (D:?, R:?)

## Runen & Symbole (Runes & Symbols) [RCIII]

- 1) Analyse (Magie) (D:?, R:?)
- 2) Rune II (D:?, R:?)
- 3) Symbol / Symbol lösen I (D:?, R:?)
- 4) Analyse (Gefahr) (D:?, R:?)
- 5) Rune III (D:?, R:?)
- 6) Analyse (Zauber) (D:?, R:?)
- 7) Rune V (D:?, R:?)
- 8) Symbol / Symbol lösen III (D:?, R:?)
- 9) Rune VI (D:?, R:?)
- 10) Symbol / Symbol lösen V (D:?, R:?)
- 11) Rune VII (D:?, R:?)
- 12) Symbol / Symbol lösen VI (D:?, R:?)
- 13) Rune VIII (D:?, R:?)
- 14) Symbol / Symbol lösen VII (D:?, R:?)
- 15) Rune X (D:?, R:?)
- 16) Symbol / Symbol lösen VIII (D:?, R:?)
- 17) Analyse (Magier) (D:?, R:?)
- 18) Rune XV (D:?, R:?)
- 19) Symbol / Symbol lösen X (D:?, R:?)
- 20) Große Rune (D:?, R:?)
- 25) Großes Symbol (D:?, R:?)
- 30) Energierune (D:?, R:?)
- 50) Runen & Symbole (D:?, R:?)

## Zeichen der Macht (Signs of Power) [RCIII]

- 1) Zeichen der Beobachtung (D:?, R:?)
- 3) Schmerz (D:?, R:?)
- 5) Schwäche (D:?, R:?)
- 7) Benommenheit (D:?, R:?)
- 8) Angst (D:?, R:?)
- 9) Stolpern (D:?, R:?)
- 10) Transport (D:?, R:?)
- 11) Halten (D:?, R:?)
- 12) Durch Zeichen beobachten c (D:?, R:?)
- 13) Schlaf (D:?, R:?)
- 14) Folter (D:?, R:?)
- 15) Blenden (D:?, R:?)
- 16) Eis (D:?, R:?)
- 17) Paralyse (D:?, R:?)
- 18) Flamme (D:?, R:?)
- 19) Kraft (D:?, R:?)
- 20) Fataler Kanal (D:?, R:?)
- 25) Durch Zeichen beobachten c (D:?, R:?)
- 30) Großes Zeichen (D:?, R:?)
- 50) Drachenaugen (D:?, R:?)

# Zauberer - Listen

## Festes zerstören (Solid Destruction) [SL]

- 1) Eis schmelzen (F) (D:P, R:30m)
- 2) Erde lockern (F) (D:P, R:30m)
- 3) Erosionen (F) (D:P, R:3m)
- 4) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 5) Tür zu Staub (F) (D:P, R:3m)
- 6) Stein zu Erde (F) (D:P, R:30m)
- 8) Erde zu Schlamm (F) (D:P, R:30m)
- 10) Korridor (F) (D:P, R:30m)
- 11) Zerschmettern (F) (D:P, R:30m)
- 12) Erde zu Staub (3m³) (F) (D:P, R:30m)
- 13) Stein zu Staub (F) (D:P, R:30m)
- 14) Wahres Tür zu Staub (F) (D:P, R:30m)
- 15) Metall zu Staub (F) (D:P, R:30m)
- 20) Wahres Festes zerstören (F) (D:P, R:30m)
- 25) Erdbeben (F) (D:1KR, R:30m/St)
- 30) Großer Riß (F) (D:P, R:100m)
- 50) Schweres Erdbeben (F) (D:V, R:B)

## Gas zerstören (Gas Destruction) [SL]

- 1) Nebel verschwinden lassen (F) (D:P, R:30m)
- 2) Luft stoppen (3m) (F c) (D:C, R:30m)
- 3) Vakuum (1,5m) (F) (D:-, R:30m)
- 4) Desoxygenieren (3m; 1%) (F c) (D:C, R:30m)
- 5) Luft stoppen (6m) (F c) (D:C, R:30m)
- 6) Vakuum (3m) (F) (D:-, R:30m)
- 7) Desoxygenieren (6m; 1%) (F c) (D:C, R:30m)
- 8) Gas zu Luft (F) (D:P, R:30m)
- 9) Luft stoppen (30m) (F c) (D:C, R:30m)
- 10) Vakuum (6m) (F) (D:-, R:30m)
- 11) Großes Vakuum (1,5m) (F) (D:-, R:30m)
- 12) Desoxygenieren (3m; 5%) (F c) (D:C, R:30m)
- 13) Desoxygenieren (15m; 1%) (F c) (D:C, R:30m)
- 14) Großes Vakuum (3m) (F) (D:-, R:30m)
- 15) Desoxygenieren (6m; 5%) (F c) (D:C, R:30m)
- 20) Wahres Vakuum (1,5m) (F) (D:-, R:30m)
- 25) Desoxygenieren (6m; 20%) (F c) (D:C, R:30m)
- 30) Wahres Vakuum (3m) (F) (D:-, R:30m)
- 50) Implosion (F) (D:-, R:100m)

## Wege des Zerreißen (Rending Ways) [SUC]

- 1) Splittern (F) (D:P, R:3m/St)
- 2) Reißen (F) (D:P, R:3m/St)
- 3) Brechen (F) (D:P, R:3m/St)
- 4) Zerreißen (F) (D:P, R:3m/St)
- 5) Krümmen (F) (D:P, R:3m/St)
- 6) Zerschmettern (F) (D:P, R:3m/St)
- 7) Biegen (F) (D:P, R:3m/St)
- 8) Verbeulen (F) (D:P, R:3m/St)
- 9) Zerbrechen (F) (D:P, R:3m/St)
- 10) Drücken (F) (D:P, R:3m/St)
- 11) Zersplittern (F) (D:P, R:3m/St)
- 12) Ziehen (F) (D:P, R:3m/St)
- 13) Verrenken (F) (D:P, R:3m/St)
- 14) Durchbohren (F) (D:P, R:3m/St)
- 15) Hacken (F) (D:P, R:3m/St)
- 16) Abtrennen (F) (D:P, R:3m/St)
- 17) Zerdrücken (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Zertrennen (F) (D:P, R:3m/St)
- 19) Rammen (F) (D:P, R:3m/St)
- 20) Implodieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 25) Explodieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 30) Zerstäuben (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Verheerung (F) (D:P, R:3m/St)

## Fleisch zerstören (Flesh Destruction) [SL]

- 1) Zerrung (F) (D:P, R:30m)
- 2) Extremitätenschmerz (F) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Berührung des Lösens (F) (D:P, R:B)
- 4) Gelenke sperren (F) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Extremität brechen (F) (D:P, R:30m)
- 6) Lösen (6m) (F) (D:P, R:6m)
- 7) Hauttod (F) (D:P, R:30m)
- 8) Lösen (15m) (F) (D:P, R:15m)
- 9) Ohr lösen (F) (D:P, R:30m)
- 10) Extremitätentod (F) (D:P, R:30m)
- 11) Auge lösen (F) (D:P, R:30m)
- 12) Lungenkollaps (F) (D:P, R:30m)
- 13) Muskeltod (F) (D:P, R:30m)
- 14) Knochentod (F) (D:P, R:30m)
- 15) Schwarze Magie I (F) (D:V, R:V)
- 20) Verfaulen (F) (D:P, R:30m)
- 25) Schwarze Magie II (F) (D:V, R:V)
- 30) Lösen (30m) (F) (D:P, R:30m)
- 50) Wahres Lösen (F) (D:P, R:100m)

## Seelen zerstören (Soul Destruction) [SL]

- 1) Frage (M) (D:-, R:30m)
- 2) Besessenheit I (F M) (D:V, R:30m)
- 3) Neurose (M) (D:P, R:30m)
- 4) Schuldgefühle (M) (D:P, R:30m)
- 5) Paranoia (M) (D:P, R:30m)
- 6) Besessenheit II (F M) (D:V, R:30m)
- 7) Panik (M) (D:P, R:30m)
- 8) Seelenwanderung (M) (D:V, R:30m)
- 10) Besessenheit III (F M) (D:V, R:30m)
- 11) Seelenfang (M) (D:V, R:30m)
- 12) Fluch der verlorenen Seele (M) (D:V, R:30m)
- 13) Besessenheit IV (F M) (D:V, R:30m)
- 14) Wort der Panik (M \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 15) Ruf der Panik (M \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:6m)
- 20) Seelenfang II (M) (D:V, R:unbegrenzt)
- 25) Wahre Seelenwanderung (M) (D:V, R:30m)
- 30) Absolution (M) (D:V, R:30m)
- 50) Reine Absolution (M) (D:V, R:30m)

## Flüssigkeiten zerstören (Fluid Destruction) [SL]

- 1) Wasser verdampfen (F) (D:P, R:30m)
- 2) Wasser gefrieren (F) (D:P, R:30m)
- 3) Verdampfen (30m³) (F) (D:P, R:30m)
- 4) Wasser desintegrieren (3m³) (F) (D:P, R:30m)
- 5) Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:30m R)
- 6) Wasserbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Regen stoppen (30m) (F) (D:24h, R:30m)
- 8) Dehydrieren (30dm³) (F) (D:P, R:30m)
- 9) Verdampfen (300m³) (F) (D:P, R:30m)
- 10) Wasser desintegrieren (30m³) (F) (D:P, R:30m)
- 11) Regen stoppen (150m) (F) (D:24h, R:150m)
- 12) Dehydrieren (300dm³) (F) (D:P, R:30m)
- 13) Verdampfen (3000m³) (F) (D:P, R:30m)
- 14) Wasser desintegrieren (300m³) (F) (D:P, R:30m)
- 15) Wahres Wasser beruhigen (30m/St) (F c) (D:10min/St, R:30m R/St)
- 20) Luftfeuchtigkeit senken (F) (D:P, R:1)
- 23) Austrocknung (E) (D:P, R:15m)
- 25) Verdampfen (3000m³) (F) (D:P, R:30m)
- 30) Wahres Wasser beruhigen (300m/St) (F c) (D:10min/St, R:300m Radius/Stufe)
- 50) Wahres Luftfeuchtigkeit senken (F) (D:P, R:300m Radius/Stufe)

## Verstand zerstören (Mind Destruction) [SL]

- 1) Kleinere Schmerzen (M) (D:10min/5 Fehlwurf, R:30m)
- 2) Benommenheit I (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Desorientierung (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 4) Ungleichgewicht (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Störungen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 6) Benommenheit III (M) (D:3KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 7) Größere Schmerzen (M) (D:10min/5 Fehlwurf, R:30m)
- 8) Vergessen (M) (D:P, R:3m)
- 9) Wort des Schmerzes (M \*) (D:P, R:30m)
- 10) Verstandeschock (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 11) Blackout (M) (D:P, R:15m)
- 12) Benommenheit V (M) (D:5KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 13) Verstand leeren (M) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 14) Große Verwirrung (M) (D:1h/5 Fehlwurf, R:30m)
- 15) Verstand brechen (M) (D:1Tag/10 Fehlwurf, R:30m)
- 20) Verlorene Erfahrung (M) (D:P, R:30m)
- 25) Große Schmerzen (M) (D:P, R:100m)
- 30) Großer Verstandeschock (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:100m)
- 50) Großes Verstand leeren (M) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:100m)

# Göttermagie

## offene Göttermagie - 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)
- 20) 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: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)

### 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) Kräftefeldwall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 60) Kräftefeldsphäre (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)

# geschlossene Göttermagie - 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)
- 30) Viele Besänftigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 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)

# besondere Göttermagie - Listen

## Wege der Wächter (Guardian Ways) [RCI]

- 1) Feinde entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m/St)
- 2) Wächterattacke I (F) (D:1Kr/St, R:S)
- 3) Halten (M c) (D:C, R:30m)
- 4) Sprache der Feinde (I) (D:1min/St, R:S)
- 5) Wächterattacke II (F) (D:1Kr/St, R:S)
- 6) Feinde entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:150m/St)
- 7) Feind beherrschen (M) (D:V, R:30m)
- 8) Wächterattacke III (F) (D:1Kr/St, R:S)
- 9) Gedankenlesen (M) (D:1Kr/St, R:30m)
- 10) Kampfschrei (F \*) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:S)
- 11) Wächterattacke IV (F) (D:1Kr/St, R:S)
- 12) Feinde entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:750m/St)
- 13) Feind meistern (M) (D:10min/St, R:30m)
- 15) Wächterattacke V (F) (D:1Kr/St, R:S)
- 16) Wort des Todes (F \*) (D:-, R:15m)
- 17) Todessuche (F M) (D:V, R:3m)
- 18) Berserker (F M \*) (D:V, R:S)
- 19) Große Panik (F M \*) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:1)
- 20) Große Wächterattacke (F) (D:1Kr/St, R:S)
- 25) Großer Tod (F \*) (D:-, R:15m)
- 30) Wahre Wächterattacke II (F) (D:1Kr/St, R:S)
- 50) Untergang (F) (D:-, R:30m)

# Animisten - Listen

## Anreicherung (Enrichment) [RCIV]

- 1) Fruchtbarkeit feststellen (D:?, R:?)
- 2) Boden düngen (D:?, R:?)
- 3) Kultivieren (D:?, R:?)
- 4) Säen (D:?, R:?)
- 5) Befruchtung (D:?, R:?)
- 6) Wahres düngen (D:?, R:?)
- 7) Wahre Kultivierung (D:?, R:?)
- 8) Wahres Säen (D:?, R:?)
- 9) Tierfruchtbarkeit (D:?, R:?)
- 10) Krankheit widerstehen (D:?, R:?)
- 11) Wahre Befruchtung (D:?, R:?)
- 12) Pflanzenkrankheit heilen (D:?, R:?)
- 13) Tierkrankheit heilen (D:?, R:?)
- 14) Insektenplage stoppen (D:?, R:?)
- 15) Wahre Tierfruchtbarkeit (D:?, R:?)
- 20) Pflanzen wiederherstellen (D:?, R:?)
- 25) Tiere heilen (D:?, R:?)
- 30) Ernten (D:?, R:?)
- 50) Anreicherung meistern (D:?, R:?)

## Natur schützen (Nature's Protection) [SL]

- 1) Chamäleon (D:?, R:?)
- 2) Elementen widerstehen (D:?, R:?)
- 3) Pflanzenfassade (D:?, R:?)
- 5) Unterwasser atmen (D:?, R:?)
- 6) Tierfassade (D:?, R:?)
- 7) Schatten (D:?, R:?)
- 8) Organisches reflektieren (D:?, R:?)
- 9) Organisches abwehren (D:?, R:?)
- 10) Pflanzenform (D:?, R:?)
- 11) Elementenschutz (D:?, R:?)
- 13) Ziel verfehlen organisch (D:?, R:?)
- 15) Tierform (D:?, R:?)
- 20) Wahre Pflanzenform (D:?, R:?)
- 25) Wahre Tierform (D:?, R:?)
- 30) Wahre Form der Natur (D:?, R:?)
- 50) Organische Waffen abwehren (D:?, R:?)

## Wege der Genetik (Genetic Ways) [SUC]

- 1) Identifizieren (D:?, R:?)
- 2) Defekt identifizieren (D:?, R:?)
- 3) Genort entdecken (D:?, R:?)
- 4) Eltern bestimmen (D:?, R:?)
- 5) Abstoßen (D:?, R:?)
- 6) Annehmen (D:?, R:?)
- 7) Genort identifizieren (D:?, R:?)
- 8) RNA schützen (D:?, R:?)
- 9) Veränderung kontrollieren (D:?, R:?)
- 10) Meiose (D:?, R:?)
- 11) Geschwindigkeit verlangsamen (D:?, R:?)
- 12) Geschwindigkeit erhöhen (D:?, R:?)
- 13) Genorte verbinden (D:?, R:?)
- 14) Duplikation kontrollieren (D:?, R:?)
- 15) Dominanz unterdrücken (D:?, R:?)
- 16) RNA manipulieren (D:?, R:?)
- 17) Zellverschmelzung (D:?, R:?)
- 18) Gene verbinden (D:?, R:?)
- 19) Anzahl kontrollieren (D:?, R:?)
- 20) DNA manipulieren (D:?, R:?)
- 25) Evolution (D:?, R:?)
- 30) Mitose (D:?, R:?)
- 50) Klon (D:?, R:?)

## Bewegungen der Natur (Nature's Movement) [SL]

- 1) Auf Ästen gehen (D:?, R:?)
- 2) Auf dem Wasser gehen (D:?, R:?)
- 3) Schwimmen (D:?, R:?)
- 4) Mit Organischem Verschmelzen (D:?, R:?)
- 5) Auf Ästen laufen (D:?, R:?)
- 6) Auf Steinen laufen (D:?, R:?)
- 7) Auf Sand laufen (D:?, R:?)
- 8) Auf dem Wasser laufen (D:?, R:?)
- 9) Auf dem Wind gehen (D:?, R:?)
- 10) Wahres Schwimmen (D:?, R:?)
- 11) Großes Org. Verschmelzen (D:?, R:?)
- 13) Auf dem Wind rennen (D:?, R:?)
- 15) Wahres Org. Verschmelzen (D:?, R:?)
- 20) Baumtür (30m/St) (D:?, R:?)
- 25) Organisches passieren (D:?, R:?)
- 30) Baumtür (100m/St) (D:?, R:?)
- 50) Baumwiederkehr (D:?, R:?)

## Pflanzen meistern (Plant Mastery) [SL]

- 1) Wissen über Pflanzen (F) (D:24h, R:S)
- 2) Schnelles Wachstum (x10,3m) (D:?, R:?)
- 3) Pflanzensprache (F) (D:1min/St, R:B)
- 5) Schnelles Wachstum (x100,3m) (D:?, R:?)
- 6) Pflanzen lokalisieren (F) (D:1min/St, R:1)
- 7) Pflanzenwachstum (F) (D:P, R:B)
- 8) Pflanzen kontrollieren I (D:?, R:?)
- 9) Schnelles Wachstum (x10,30m) (D:?, R:?)
- 10) Pflanzenwachstum x3 (F) (D:P, R:B)
- 11) Pflanzen kontrollieren III (D:?, R:?)
- 12) Hand des Verdorrns (D:P, R:B)
- 13) Pflanzenwachstum x5 (F) (D:P, R:B)
- 14) Schnelles Wachst. (x100,30m) (D:?, R:?)
- 15) Pflanzen kontrollieren V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Pflanzenwachstum x10 (F) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Pflanzen vergrößern (D:?, R:?)
- 30) Wahres Pflanzen kontrollieren (F) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Pflanzen beleben (F) (D:1min/St, R:30m)

## Wissen über die Natur (Nature's Lore) [SL]

- 1) Fallen entdecken c (D:?, R:?)
- 2) Anwesenheit (30m)c (D:?, R:?)
- 3) Regenvorhersage (D:?, R:?)
- 4) Sturmvorhersage (D:?, R:?)
- 5) Wettervorhersage (24h) (D:?, R:?)
- 6) Anwesenheit (100m)c (D:?, R:?)
- 7) Wartende Anwesenheit (3m)c (D:?, R:?)
- 8) Wettervorhersage (3 Tage) (D:?, R:?)
- 10) Anwesenheit (150m)c (D:?, R:?)
- 11) Wettervorhersage (5 Tage) (D:?, R:?)
- 12) Wartende Anwesenheit (30m)c (D:?, R:?)
- 14) Wettervorhersage (10 Tage) (D:?, R:?)
- 15) Auge der Natur (1500m,30m)c (D:?, R:?)
- 20) Auge der Natur (15km,150m)c (D:?, R:?)
- 25) Wahre Wettervorhersage (D:?, R:?)
- 30) Auge d. Natur (150km,150m)c (D:?, R:?)
- 50) Druidenaugen c (D:?, R:?)

## Kräuter meistern (Herb Mastery) [SL]

- 1) Wissen über Kräuter (D:?, R:?)
- 2) Kräuter verbessern (D:?, R:?)
- 3) Kräuter finden (30m) (D:?, R:?)
- 4) Sofortige Kräuterheilkraft (D:?, R:?)
- 5) Kräuter meistern II (D:?, R:?)
- 6) Kräuter finden (100m) (D:?, R:?)
- 7) Kräuter wachsen lassen (D:?, R:?)
- 8) Kräuter meistern III (D:?, R:?)
- 9) Kräuter finden (150m) (D:?, R:?)
- 10) Kräuter reinigen (D:?, R:?)
- 11) Kräuter meistern V (D:?, R:?)
- 13) Kräuter finden (1500m) (D:?, R:?)
- 15) Kräuter meistern X (D:?, R:?)
- 20) Großes Kräuter finden (D:?, R:?)
- 25) Wahres Kräuter verbessern (D:?, R:?)
- 30) Wahres Kräuter meistern (D:?, R:?)
- 50) Wahres Kräuter finden (D:?, R:?)

## Tiere meistern (Animal Mastery) [SL]

- 1) Tierschlaf I (D:?, R:?)
- 2) Kleiner Mantel (D:?, R:?)
- 3) Tiersprache (F) (D:1min/St, R:3m)
- 4) Tierschlaf III (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Tiere meistern I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Tierort c (D:?, R:?)
- 7) Freundschaft c (D:?, R:?)
- 8) Tieremphatie c (D:?, R:?)
- 9) Tiere beschwören I (F) (D:1min/St, R:1)
- 9) Der Ruf der Wildnis (M) (D:P, R:30m)
- 10) Tiere beherrschen III c (D:?, R:?)
- 11) Tiere erschaffen III c (D:?, R:?)
- 12) Tiere rufen (F) (D:?, R:1)
- 13) Tiere meistern V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Tiere erschaffen V c (D:?, R:?)
- 15) Tiere meistern (F) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Tiere beschwören X (F) (D:1min/St, R:1)
- 25) Tiere beherrschen (3m/St)c (D:?, R:?)
- 30) Absolution \* (D:?, R:?)
- 50) Wahres Tiere erschaffen c (D:?, R:?)

# Astrologen - Listen

## Brücke der Zeit (Time's Bridge) [SL]

- 1) Raten (D:?, R:?)
- 2) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- 4) Eingebung III (I) (D:-, R:S)
- 5) Visionen Führer (D:?, R:?)
- 6) Vision der Vergangenheit (1h/St)c (D:?, R:?)
- 7) Vorahnung \* (D:?, R:?)
- 8) Eingebung V (I) (D:-, R:S)
- 10) Vision der Vergangenheit. (1Tag/St)c (D:?, R:?)
- 11) Spruchvorahnung \* (D:?, R:?)
- 12) Vorahnung III \* (D:?, R:?)
- 13) Eingebung X (I) (D:-, R:S)
- 15) Wahre Eingebung (I) (D:-, R:S)
- 20) Vision der Vergangenheit. (1Jahr/St)c (D:?, R:?)
- 25) Wahre Vorahnung \* (D:?, R:?)
- 30) Vision der Vergang. (10Jahre/St)c (D:?, R:?)
- 50) Rückkehr in der Zeit (D:?, R:?)

## Sternenlicht (Starlights) [SL]

- 1) Projiziertes Licht (D:?, R:?)
- 2) Eigene Aura (D:?, R:?)
- 3) Licht (D:?, R:?)
- 4) Lichtausbruch (D:?, R:?)
- 5) Schockbolzen (D:?, R:?)
- 7) Sternenlicht (E) (D:10min/St, R:1.5m/St)
- 8) Leuchtkugel (D:?, R:?)
- 10) Regenbogen c (D:?, R:?)
- 11) Licht III (D:?, R:?)
- 14) Große Aura (D:?, R:?)
- 15) Blenden (D:?, R:?)
- 20) Blendende Aura (D:?, R:?)
- 25) Sternenfeuer c (D:?, R:?)
- 30) Sternenhand c (D:?, R:?)
- 50) Wahres Sternenfeuer c (D:?, R:?)

## Ferne Stimmen (Far Voice) [SL]

- 1) Sternenstimme c \* (D:?, R:?)
- 2) Mentale Stimme (30m)c \* (D:?, R:?)
- 4) Mentale Stimme (100m)c \* (D:?, R:?)
- 5) Wahre Sternenstimme c \* (D:?, R:?)
- 6) Mentale Stimme (150m)c \* (D:?, R:?)
- 8) Mentale Stimme (300m)c \* (D:?, R:?)
- 10) Sternenaustausch c \* (D:?, R:?)
- 12) Wartende Stimme (D:?, R:?)
- 14) Mentale Stimme (1500m)c \* (D:?, R:?)
- 15) Fertiger Austausch c \* (D:?, R:?)
- 20) Große Stimme c (D:?, R:?)
- 25) Mentale Stimme (30m)c \* (D:?, R:?)
- 30) Mentale Stimme (30m)c \* (D:?, R:?)
- 50) Wahre Stimme c (D:?, R:?)

## Sternensinne (Starsense) [SL]

- 1) Gegenwart c \* (D:?, R:?)
- 3) Lokalisieren c (D:?, R:?)
- 5) Mentales Muster speichern \* (D:?, R:?)
- 6) Finden c (D:?, R:?)
- 9) Mentales einordnen \* (D:?, R:?)
- 10) Richtung (D:?, R:?)
- 13) Anwesenheit c \* (D:?, R:?)
- 15) Sternenfinden c (D:?, R:?)
- 20) Großes Lokalisieren c (D:?, R:?)
- 25) Wahre Richtung (D:?, R:?)
- 30) Wahres Finden c (D:?, R:?)
- 50) Verfolgen c (D:?, R:?)

## Heilige Vision (Holy Vision) [SL]

- 1) Sternenpfade c (D:?, R:?)
- 2) Traum I (D:?, R:?)
- 3) Herkunft (D:?, R:?)
- 4) Text analysieren (D:?, R:?)
- 5) Gegenstands Vision (D:?, R:?)
- 6) Traum II (D:?, R:?)
- 9) Traum III (D:?, R:?)
- 10) Antwort I c (D:?, R:?)
- 12) Wahre Herkunft (D:?, R:?)
- 15) Antwort III c (D:?, R:?)
- 20) Großer Traum (D:?, R:?)
- 25) Wahre Antwort c (D:?, R:?)
- 30) Traum meistern (D:?, R:?)
- 50) Hohes Gebet c (D:?, R:?)

## Wege der Stimme (Way of the Voice) [SL]

- 1) Sprache I c (D:?, R:?)
- 2) Frage (D:?, R:?)
- 5) Sprache II c (D:?, R:?)
- 7) Mentale Stimme (3m)c \* (D:?, R:?)
- 8) Suggestion (D:?, R:?)
- 9) Sprache III c (D:?, R:?)
- 10) Stimme des Befehls c (D:?, R:?)
- 11) Mentale Stimme (30m)c \* (D:?, R:?)
- 14) Mentale Stimme (100m)c \* (D:?, R:?)
- 15) Wort des Befehls \* (D:?, R:?)
- 20) Wahre Sprache c (D:?, R:?)
- 25) Mentaler Ruf \* (D:?, R:?)
- 30) Wahre mentale Stimme c\* (D:?, R:?)
- 50) Große Kontrolle (D:?, R:?)

# böse Priester - Listen

## Arachnemonie (Arachnemonancy) [RCIV]

- 1) Spinnenveträuter (D:?, R:?)
- 2) Netzlaufen (D:?, R:?)
- 3) Kleineres Netz (D:?, R:?)
- 4) Spinnen bezaubern (D:?, R:?)
- 5) Spinnenklettern (D:?, R:?)
- 6) Gift widerstehen II (D:?, R:?)
- 7) Kleinere Spinnenbeschwörung (D:?, R:?)
- 8) Größeres Netz (D:?, R:?)
- 9) Gift neutralisieren (D:?, R:?)
- 10) Spinnen kontrollieren (D:?, R:?)
- 11) Spinnenstärke (D:?, R:?)
- 12) Gift spritzen (D:?, R:?)
- 13) Spinnenbeschwörung (D:?, R:?)
- 14) Kleinere Spinnenform (D:?, R:?)
- 15) Wahres Netz (D:?, R:?)
- 16) Netzkokon (D:?, R:?)
- 17) Spinnenbolzen (D:?, R:?)
- 18) Deckenlaufen (D:?, R:?)
- 19) Größere Spinnenbeschwörung (D:?, R:?)
- 20) Spinnenplage (D:?, R:?)
- 25) Größere Spinnenform (D:?, R:?)
- 30) Spinnen meistern (D:?, R:?)
- 50) Arachnemonie (D:?, R:?)

## Krankheiten (Disease) [SL]

- 1) Erkältung (F) (D:P, R:30m)
- 2) Graue Vision (F) (D:P, R:30m)
- 3) Riechverlust (F) (D:P, R:30m)
- 4) Hörverlust (F) (D:P, R:30m)
- 5) Verrottende Zunge (F) (D:P, R:30m)
- 6) Asthma (F) (D:P, R:30m)
- 7) Lepra (F) (D:P, R:30m)
- 8) Kleinere Allergien (F) (D:P, R:30m)
- 10) Hämophilie (F) (D:P, R:30m)
- 11) Malaria (F) (D:P, R:30m)
- 12) Hand des Verdorrens (D:P, R:30m)
- 13) Epilepsie (F) (D:P, R:30m)
- 14) Lungenentzündung (F) (D:P, R:30m)
- 15) Größere Allergien (F) (D:P, R:30m)
- 20) Elephantiasis (F) (D:P, R:30m)
- 25) Leukämie (F) (D:P, R:30m)
- 30) Tollwut (F) (D:P, R:30m)
- 50) Plage (F) (D:P, R:30m)

## Schwarzes Wissen (Dark Lore) [SL]

- 1) Überlegung (I) (D:-, R:S)
- 2) Gutes entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Segen entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Haß entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Dunkles Wissen I (I) (D:-, R:3m)
- 6) Heiliges entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Traum I (P) (D:Schlaf, R:S)
- 10) Geschichte des Segens (I) (D:-, R:S)
- 11) Dunkles Wissen II (I) (D:-, R:3m)
- 12) Traum II (P) (D:Schlaf, R:S)
- 13) Haß analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 14) Dunkles Wissen III (I) (D:-, R:3m)
- 15) Traum III (P) (D:Schlaf, R:S)
- 20) Schwarzes Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 25) Segen analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 30) Wahrer Traum (P) (D:Schlaf, R:S)
- 50) Schwarzes Wissen meistern (I) (D:-, R:30m)

## Dunkle Flüche (Dark Curses) [SUC]

- 1) Kriecherischer Fluch (D:?, R:?)
- 2) Fluch des Stadtmenschen (D:?, R:?)
- 3) Zögern (D:?, R:?)
- 4) Pazifismus (D:?, R:?)
- 5) Behinderung (D:?, R:?)
- 6) Erschöpfung (D:?, R:?)
- 7) Patzer (D:?, R:?)
- 8) Kranke Magie (D:?, R:?)
- 9) Schläfriger Verstand (D:?, R:?)
- 10) Graue Aura (D:?, R:?)
- 11) Kranke Gesundheit (D:?, R:?)
- 12) Schmerz (D:?, R:?)
- 13) Böses Karma (D:?, R:?)
- 14) Schwächlich (D:?, R:?)
- 15) Zeitfluch (D:?, R:?)
- 16) Entfernungsflych (D:?, R:?)
- 17) Todeswunsch (D:?, R:?)
- 18) Einengungsflych (D:?, R:?)
- 19) Amnesie (D:?, R:?)
- 20) Todsplage (D:?, R:?)
- 25) Unglück (D:?, R:?)
- 30) Magiefurcht (D:?, R:?)
- 50) Dunkler Fluch (D:?, R:?)

## Necromantie (Nercomancy) [SL]

- 1) Tote beleben I (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 2) Untote kontrollieren I (F) (D:C, R:30m)
- 4) Tote beleben II (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Untote erschaffen I (F) (D:P, R:3m)
- 6) Untote kontrollieren II (F) (D:C, R:30m)
- 7) Tote beleben III (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 8) Untote erschaffen II (F) (D:P, R:3m)
- 9) Untote kontrollieren III (F) (D:C, R:30m)
- 10) Tote beleben IV (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Untote erschaffen III (F) (D:P, R:3m)
- 12) Tote beleben V (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 13) Untote kontrollieren IV (F) (D:C, R:30m)
- 14) Tote beleben VI (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 15) Untote erschaffen IV (F) (D:P, R:3m)
- 20) Untote kontrollieren V (F) (D:C, R:30m)
- 22) Ritual der schwarzen Ewigkeit (F) (D:P, R:S)
- 25) Untote erschaffen V (F) (D:P, R:3m)
- 30) Wahres Untote kontrollieren (F \*) (D:C, R:100m)
- 50) Wahres Untote erschaffen (F) (D:P, R:3m)

## Üble Veränderungen I (Foul Changes I) [RCIV]

- 1) Körpervorbereitung ° (D:?, R:?)
- 2) Klaue I \* (D:?, R:?)
- 3) Nachgiebige Verteidigung \* (D:?, R:?)
- 4) Vipergebiß I \* (D:?, R:?)
- 5) Gummikörper (D:?, R:?)
- 6) Fledermausflügel \* (D:?, R:?)
- 7) Klaue II \* (D:?, R:?)
- 8) Größerer Gummikörper (D:?, R:?)
- 9) Vipergebiß II \* (D:?, R:?)
- 10) Schlangenne \* (D:?, R:?)
- 11) Sterbliche Form (D:?, R:?)
- 12) Dämonenform (D:?, R:?)
- 13) Klaue III \* (D:?, R:?)
- 14) Wahre nachgiebige Verteidigung (D:?, R:?)
- 15) Vipergebiß III \* (D:?, R:?)
- 16) Schlangenfinger \* (D:?, R:?)
- 17) Wahre Klaue \* (D:?, R:?)
- 18) Wahre sterbliche Form (D:?, R:?)
- 19) Wahres Vipergebiß \* (D:?, R:?)
- 20) Schlangenhaar \* (D:?, R:?)
- 25) Wahre Dämonenform (D:?, R:?)
- 30) Gorgonenaugen (D:?, R:?)
- 50) Wahre üble Veränderungen (D:?, R:?)

## Flüche (Curses) [SL]

- 1) Fluch entdecken (I) (D:1min/St, R:3m)
- 2) Fluch der Nachtsicht (F) (D:P, R:30m)
- 4) Fluch des Darms (F) (D:P, R:30m)
- 5) Schneckenfluch (F) (D:P, R:30m)
- 6) Grüne Zunge (F) (D:P, R:30m)
- 7) Seeflych (F) (D:P, R:30m)
- 9) Exkommunion (F) (D:1Tag/10 Fehlwurf, R:30m)
- 10) Mins Lernen (F) (D:P, R:30m)
- 11) Fluch des Shar Bu (F) (D:P, R:30m)
- 13) Arraers Fluch der Schönheit (F) (D:P, R:30m)
- 14) Blutgerinnungsflych (F) (D:P, R:30m)
- 15) Orns Fluch der Häßlichkeit (F) (D:P, R:30m)
- 18) Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 20) Der rennende Tod (F) (D:-, R:30m)
- 25) Freundtöter (F) (D:P, R:30m)
- 28) Anklage (F) (D:besonders, R:unbegrenzt)
- 29) Dunkle Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 30) Wahre Exkommunion (F) (D:P, R:30m)
- 48) Verwünschung des Untergangs (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 50) Schwarze Gedanken (F) (D:P, R:30m)

## Schwarze Magie (Dark Channels) [SL]

- 2) Schwarze Benommenheit (F \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 3) Kanal I (F \*) (D:-, R:V)
- 5) Schwarzer Schlaf (F \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 6) Kanal III (F \*) (D:-, R:V)
- 8) Schwarzes Blenden (F \*) (D:1h/10Fehlwurf, R:30m)
- 10) Schwarze Magie I (F \*) (D:P, R:V)
- 11) Kanal V (F \*) (D:-, R:V)
- 13) Absolution (F \*) (D:V, R:15m)
- 15) Schwarze Magie II (F \*) (D:P, R:V)
- 20) Reine Absolution (F \*) (D:V, R:15m)
- 25) Schwarze Magie III (F \*) (D:P, R:V)
- 30) Schwarze Absolution (F \*) (D:P, R:15m)
- 32) Tödliche Umkehr (F) (D:P, R:3m)
- 50) Unheiliges Tor (F) (D:1KR, R:V)

## Üble Veränderungen II (Foul Changes II) [RCIV]

- 1) Körpervorbereitung ° (D:?, R:?)
- 2) Kleine Körperverschiebung \* (D:?, R:?)
- 3) Dämonenschwingen \* (D:?, R:?)
- 4) Spinnenbeine \* (D:?, R:?)
- 5) Extraglied \* (D:?, R:?)
- 6) Augenspion (D:?, R:?)
- 7) Dorn \* (D:?, R:?)
- 8) Zungenfessel \* (D:?, R:?)
- 9) Größere Körperverschiebung \* (D:?, R:?)
- 10) Tentakel \* (D:?, R:?)
- 11) Sterbliche Form (D:?, R:?)
- 12) Dorn II \* (D:?, R:?)
- 13) Dämonenform (D:?, R:?)
- 14) Regeneration (D:?, R:?)
- 15) Übersinnlicher Arm \* (D:?, R:?)
- 16) Giftorn \* (D:?, R:?)
- 17) Multi-Tentakel \* (D:?, R:?)
- 19) Dorn III \* (D:?, R:?)
- 20) Dämonischer Assistent (D:?, R:?)
- 25) Wahre Dämonenform (D:?, R:?)
- 30) Rasche Regeneration (D:?, R:?)
- 50) Wahre üble Veränderungen (D:?, R:?)

## **Wege der Grausamkeit (Cruelty Ways) [SUC]**

- 1) Erschöpfung (D:?, R:?)
- 2) Unbequemlichkeit (D:?, R:?)
- 3) Benommenheit (D:?, R:?)
- 4) Wehe (D:?, R:?)
- 5) Ablenkung (D:?, R:?)
- 7) Verletzung (D:?, R:?)
- 8) Geschlagen (D:?, R:?)
- 9) Blutung (D:?, R:?)
- 10) Muskelriß (D:?, R:?)
- 11) Tödlicher Schmerz (D:?, R:?)
- 12) Agonie (D:?, R:?)
- 13) Qualen (D:?, R:?)
- 14) Folter (D:?, R:?)
- 15) Nerven verbessern (D:?, R:?)
- 16) Verdammung der Seele (D:?, R:?)
- 17) Außerordentlicher Schmerz (D:?, R:?)
- 18) Befragung (D:?, R:?)
- 19) Tortur (D:?, R:?)
- 20) Finesse der Schmerzen (D:?, R:?)
- 25) Geistesschmerz (D:?, R:?)
- 30) Plage (D:?, R:?)
- 50) Hölle auf Erden (D:?, R:?)

# Chaos Magier - Listen

## 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 VI (Wahr. Halten) (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 (Revenging 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) Stadfluch 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:?)

# Derwische - Listen

## Ferntanz (Teledance) [RCII]

- 1) Tanzvorbereitung " (D:?, R:?)
- 3) Vibration I (D:?, R:?)
- 4) Pyrokinese I (D:?, R:?)
- 5) Telekinesetanz I (D:?, R:?)
- 6) Flug kontrollieren I (D:?, R:?)
- 8) Vibration II (D:?, R:?)
- 9) Pyrokinese II (D:?, R:?)
- 10) Telekinesetanz II (D:?, R:?)
- 11) Flug kontrollieren II (D:?, R:?)
- 13) Vibration IV (D:?, R:?)
- 14) Pyrokinese IV (D:?, R:?)
- 15) Telekinesetanz IV (D:?, R:?)
- 17) Flug kontrollieren III (D:?, R:?)
- 18) Wahre Vibration (D:?, R:?)
- 19) Große Pyrokinese (D:?, R:?)
- 20) Flug kontrollieren IV (D:?, R:?)
- 25) Telekinesetanz V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Flug kontrollieren (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Telekinesetanz (D:?, R:?)

## Tänze der Faszination (Fascination Dances) [RCII]

- 1) Tanz der Beruhigung (D:?, R:?)
- 2) Tanz des Haltens (D:?, R:?)
- 3) Rhythmus \* (D:?, R:?)
- 5) Tanz der Faszination III (D:?, R:?)
- 6) Tanz des Schlummers (D:?, R:?)
- 7) Tanz der Betörung (D:?, R:?)
- 9) Tanz der Faszination V (D:?, R:?)
- 10) Tanz der Angst (D:?, R:?)
- 11) Tanz des Vergessens (D:?, R:?)
- 12) Musik \* (D:?, R:?)
- 13) Tanz der Panik (D:?, R:?)
- 14) Tanz der Faszination VII (D:?, R:?)
- 15) Tanz der Bezauberung (D:?, R:?)
- 20) Tanz der Faszination X (D:?, R:?)
- 30) Tanz der Bindung (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Tanz d. Faszination (D:?, R:?)

## Reisetänze (Travelling Dances) [RCII]

- 1) Tanzvorbereitung " (D:?, R:?)
- 2) Laufen (D:?, R:?)
- 4) Reisetanz I (D:?, R:?)
- 5) Verlängerungstanz II (D:?, R:?)
- 6) Schnelligkeit I (D:?, R:?)
- 7) Rennen (D:?, R:?)
- 9) Reisetanz II (D:?, R:?)
- 10) Wirbelndes Tor (D:?, R:?)
- 11) Schnelles Rennen (D:?, R:?)
- 12) Verlängerungstanz IV (D:?, R:?)
- 13) Schnelligkeit III (D:?, R:?)
- 14) Reisetanz III (D:?, R:?)
- 17) Verlängerungstanz V (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Reisetanz (D:?, R:?)
- 25) Sprinten (D:?, R:?)
- 30) Schnelligkeit X (D:?, R:?)
- 50) Wahres wirbelndes Tor (D:?, R:?)

## Tänze der Veränderung (Changing Dances) [RCII]

- 1) Tanzvorbereitung " (D:?, R:?)
- 2) Schrumpfender Schritt (D:?, R:?)
- 3) Analysieren (D:?, R:?)
- 4) Wachsender Schritt (D:?, R:?)
- 5) Gesicht verändern (D:?, R:?)
- 6) Flüssigkeiten aufnehmen " (D:?, R:?)
- 7) Schrumpfender Wirbel (D:?, R:?)
- 8) Körper verändern (D:?, R:?)
- 9) Festes aufnehmen " (D:?, R:?)
- 10) Wachsender Wirbel (D:?, R:?)
- 11) Wirbel der Veränderung (D:?, R:?)
- 13) Wirbel d. wahren Veränderung (D:?, R:?)
- 14) Gas aufnehmen (D:?, R:?)
- 15) Wirbelnde Veränderungen (D:?, R:?)
- 20) Tanz der Verschmelzung (D:?, R:?)
- 25) Wirbelndes Verschmelzen (D:?, R:?)
- 30) Wahres Aufnehmen (D:?, R:?)
- 50) Wahre wirbelnde Veränderung (D:?, R:?)

## Tänze der Antworten (Communing Dances) [RCII]

- 1) Tanzvorbereitung " (D:?, R:?)
- 3) Tanz der Eingebung I (D:?, R:?)
- 4) Traumtanz I (D:?, R:?)
- 5) Tanz der Eingebung III (D:?, R:?)
- 6) Tanz der Inbrunst (D:?, R:?)
- 7) Verbindungstanz I (D:?, R:?)
- 8) Tanz der Eingebung V (D:?, R:?)
- 10) Traumtanz III (D:?, R:?)
- 11) Tanz der Eingebung X (D:?, R:?)
- 12) Tanz der Antwort (D:?, R:?)
- 15) Verbindungstanz II (D:?, R:?)
- 19) Wahrer Tanz der Inbrunst (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Tanz der Antwort (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Tanz der Eingebung (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Verbindungstanz (D:?, R:?)
- 50) Tanz der großen Antwort (D:?, R:?)

## Tödliche Tänze (Deadly Dances) [RCII]

- 1) Tanzvorbereitung " (D:?, R:?)
- 2) Berührung des Schmerzes I\* (D:?, R:?)
- 3) Tödlicher Tanz I " (D:?, R:?)
- 4) Tanz des Verschwimmens \* (D:?, R:?)
- 5) Tanz der Benommenheit \* (D:?, R:?)
- 6) Berührung des Schmerzes II\* (D:?, R:?)
- 8) Tödlicher Tanz II " (D:?, R:?)
- 9) Berührung des Schmerzes III\* (D:?, R:?)
- 10) Wirbelnder Tod (D:?, R:?)
- 11) Berührung des Schlafs (D:?, R:?)
- 13) Tödlicher Tanz III " (D:?, R:?)
- 14) Berührung d. Schmerzes IV\* (D:?, R:?)
- 15) Berührung der Lähmung (D:?, R:?)
- 20) Tödlicher Tanz V " (D:?, R:?)
- 25) Wahre Berühr. d. Schmerzes (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Tödlicher Tanz " (D:?, R:?)
- 50) Berührung des Todes (D:?, R:?)

# Druiden - Listen

## Anreicherung (Enrichment) [RCIV]

- 1) Fruchtbarkeit feststellen (D:?, R:?)
- 2) Boden düngen (D:?, R:?)
- 3) Kultivieren (D:?, R:?)
- 4) Säen (D:?, R:?)
- 5) Befruchtung (D:?, R:?)
- 6) Wahres düngen (D:?, R:?)
- 7) Wahre Kultivierung (D:?, R:?)
- 8) Wahres Säen (D:?, R:?)
- 9) Tierfruchtbarkeit (D:?, R:?)
- 10) Krankheit widerstehen (D:?, R:?)
- 11) Wahre Befruchtung (D:?, R:?)
- 12) Pflanzenkrankheit heilen (D:?, R:?)
- 13) Tierkrankheit heilen (D:?, R:?)
- 14) Insektenplage stoppen (D:?, R:?)
- 15) Wahre Tierfruchtbarkeit (D:?, R:?)
- 20) Pflanzen wiederherstellen (D:?, R:?)
- 25) Tiere heilen (D:?, R:?)
- 30) Ernten (D:?, R:?)
- 50) Anreicherung meistern (D:?, R:?)

## Druidenstab (Druidstaff) [RCI]

- 1) Minderer Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 2) Organische Waffen I (F) (D:1h, R:S)
- 3) Holz verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 4) Kleinerer Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 5) Hammerstab (F) (D:1KR/St, R:B)
- 6) Organische Waffen II (F) (D:1h, R:S)
- 7) Druidensymbol (U) (D:V, R:B)
- 8) Größerer Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 9) Stab rufen (F) (D:-, R:15m/St)
- 10) Tierstab (F c) (D:1min/St (c), R:B)
- 11) Brücke (F) (D:1min/St, R:B)
- 12) Kleineres heiliges Symbol (D c) (D:C, R:B)
- 13) Organische Waffen III (F) (D:1h, R:S)
- 14) Silberner Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 15) Vogelstab (F c) (D:1min/St (c), R:B)
- 16) Größeres heiliges Symbol (F c) (D:C, R:B)
- 17) Donnerstab (F) (D:1KR/St, R:B)
- 18) Großer Hammerstab (F) (D:1KR/St, R:B)
- 19) Bieststab (F c) (D:1min/St (c), R:B)
- 20) Goldener Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 25) Organische Waffen IV (F) (D:1h, R:S)
- 30) Großer Druidenstab (F) (D:P, R:B)
- 50) Wahrer Druidenstab (F) (D:P, R:B)

## Natur beschwören (Nature Summons) [RCV]

- 1) Nahrung beschwören (F) (D:-, R:1)
- 2) Wärme beschwören (F) (D:6-8 h, R:1)
- 3) Führer beschwören (F) (D:V, R:1)
- 4) Wächter beschwören (F) (D:6-8 h, R:1)
- 5) Transportmittel beschwören (F) (D:V, R:1)
- 6) Jäger beschwören (F) (D:1 Tötung, R:1)
- 7) Sinne beschwören (F) (D:6-8 h, R:1)
- 8) Gruppe beschwören (F) (D:6-8 h, R:1)
- 9) Große Beschwörung (F) (D:V, R:1)
- 10) Nebel beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 11) Regen beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 12) Schnee beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 13) Sturm beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 14) Hagel beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 15) Blitz beschwören (F) (D:1min/St, R:V)
- 16) Pflanzen beschwören I (F) (D:V, R:3m)
- 17) Pflanzen beschwören II (F) (D:V, R:3m)
- 18) Pflanzen beschwören III (F) (D:V, R:3m)
- 19) Gelände beschwören (F) (D:P, R:3m)
- 20) Tornado beschwören (F) (D:V, R:30m)
- 25) Hurrikan beschwören (F) (D:V, R:V)
- 30) Armee beschwören (F) (D:1h/St, R:V)
- 50) Natur meistern (F) (D:1min/St, R:S)

## Bäume meistern (Tree Mastery) [RCI]

- 1) Schnelles Wachstum (x10) (F) (D:1 Tag, R:B)
- 2) Pflanzen heilen (H) (D:P, R:B)
- 3) Pflanzensprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 4) Schnelles Wachstum (x100) (F) (D:1 Tag, R:B)
- 5) Pflanzenwachstum (x2) (F) (D:P, R:B)
- 6) Pflanzenhaut (D \*) (D:1KR/St, R:S)
- 7) Pfadkontrolle (F) (D:10min/St, R:S)
- 8) Pflanzenwachstum (x3) (F) (D:P, R:B)
- 9) Schnelles Wachstum (x10) (F) (D:1 Tag, R:B)
- 10) Bäume heilen (H) (D:P, R:B)
- 11) Pflanzenwachstum (x5) (F) (D:P, R:B)
- 11) Hölzerne Messer (F) (D:10+1min/St, R:15m)
- 12) Bäume beleben (F c) (D:C, R:3m/St)
- 13) Dornenwall (F) (D:10min/St, R:30m)
- 14) Fühlenden Baum finden (P) (D:1min/St, R:3m/St)
- 15) Ärger mit Unkraut (F) (D:1h/St, R:30m)
- 16) Feuerlöschen (F) (D:-, R:30m)
- 17) Schlingpflanzen erzeugen (F) (D:1h/St, R:B)
- 18) Pflanzenwachstum (x10) (F) (D:P, R:B)
- 19) Fühlende Bäume suchen (F) (D:-, R:S)
- 20) Baumtür (F) (D:-, R:S)
- 25) Fühlenden Baum heilen (H) (D:P, R:B)
- 30) Wahres schnelles Wachstum (F) (D:1 Tag, R:B)
- 50) Schlingpflanzen erwecken (F) (D:10min/St, R:S)

## Formen der Natur (Nature's Forms) [RCI]

- 1) Chamäleon (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Elementen widerstehen (D) (D:1min/St, R:S)
- 3) Pflanzenfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Stille Bewegungen (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unter Wasser atmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Tierfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 7) Mit Umgebung verschmelzen (F c) (D:C, R:S)
- 8) Formen studieren (I) (D:1min, R:B)
- 9) Schatten (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 11) Schutz vor Elementen (D) (D:1min/St, R:S)
- 12) Leere Gedanken (P c) (D:C, R:S)
- 13) Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Tiergedanken (F c) (D:C, R:S)
- 16) Wege der Tiere (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Wahre Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 18) Echte Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 19) Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 20) Wahre Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Echte Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 30) Wahre Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Gestaltwandler (F) (D:10min/St, R:S)

## Steine meistern (Stone Mastery) [RCI]

- 1) Steinwurf (klein) (F) (D:-, R:30m)
- 2) Steine heilen (F) (D:P, R:30m)
- 3) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:B)
- 4) Steinwurf (mittel) (F) (D:-, R:30m)
- 5) Magischer Stein (F) (D:10min/St, R:B)
- 6) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Steinwurf (groß) (F) (D:-, R:30m)
- 9) Magischer Stein (F) (D:1h/St, R:B)
- 10) Korridor (F) (D:P, R:1)
- 11) Wahrer Steinwall (F) (D:P, R:3m)
- 12) Felsen beleben (E c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 13) Spitze Steine (F) (D:10min/St, R:30m)
- 14) Steine verschmelzen (E) (D:P, R:B)
- 15) Steine formen (F c) (D:C, R:B)
- 16) Gebogener Steinwall (F) (D:P, R:3)
- 17) Versteinern (E) (D:1 Tag/10% Fehlwurf, R:15m)
- 18) Großes Steine heilen (F) (D:P, R:3m/St)
- 19) Erdelement (E c) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 20) Mit der Erde fühlen (F) (D:C, R:300m/St)
- 25) Großes Erdelement (I c) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 30) Wahre Versteinerung (F) (D:V, R:15m)
- 50) Erdbeben (F) (D:V, R:B)

## Druidenfriede (Druid's Peace) [RCI]

- 1) Besänftigen I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Frage (M) (D:-, R:3m)
- 3) Besänftigen II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Art halten (M c) (D:C, R:30 m)
- 5) Besänftigen III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Freundschaft (M) (D:1h/St, R:30m)
- 7) Besänftigen V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Großes Tiere besänftigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Wahres Halten (M C) (D:C, R:30m)
- 10) Besänftigen X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Überzeugung (M) (D:1Tag/St, R:30cm/St)
- 14) Ruf der Besänftigung (M) (D:1min/St, R:15m R)
- 15) Großes Tiere besänftigen (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 17) Großes Besänftigen (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 18) Große Überzeugung (M) (D:1Tag/St, R:15m)
- 19) Langes Besänftigen (M) (D:1Tag/St, R:100m)
- 20) Viele Besänftigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Wahres Besänftigen (M) (D:P, R:30m)
- 30) Erde besänftigen (F) (D:1min/St, R:3m R /St)
- 50) Kampf besänftigen (M) (D:1hg/St, R:15m R /St)

## Insekten meistern (Insect Mastery) [RCV]

- 1) Insekten vertreiben (F) (D:1h/St, R:B)
- 2) Insekten beschwören I (F) (D:1h/St, R:15m)
- 3) Folgen (F) (D:1h/St, R:S)
- 4) Insekten beschwören II (F) (D:1h/St, R:15m)
- 5) Gift widerstehen (F) (D:-, R:S)
- 6) Insekten beschwören III (F) (D:1h/St, R:15m)
- 7) Wahres Insekten vertreiben (F) (D:10h/St, R:3m/St)
- 8) Insekten beschwören IV (F) (D:1h/St, R:15m)
- 9) Insekten kontrollieren (F) (D:1h/St, R:15m)
- 10) Insektenwall (F) (D:C, R:15m)
- 11) Insekten wachsen lassen I (F) (D:1h/St, R:15m)
- 12) Kleinere Insektenplage (F) (D:V, R:V)
- 13) Insektenform I (F) (D:1h/St, R:S)
- 14) Insekten wachsen lassen II (F) (D:1h/St, R:15m)
- 15) Wahres Insekten kontrollieren (F) (D:10h/St, R:15m)
- 16) Insektenform II (F) (D:1h/St, R:S)
- 17) Insekten wachsen lassen III (F) (D:1h/St, R:15m)
- 18) Insektenform III (F) (D:1h/St, R:S)
- 19) Größere Insektenplage (F) (D:V, R:V)
- 20) Insektenform IV (F) (D:1h/St, R:S)
- 25) Transformation (F) (D:P, R:B)
- 30) Schwarzer Schwarm (F) (D:V, R:V)
- 40) Wahre Transformation (F) (D:P, R:B)
- 50) Insekten meistern (F) (D:1KR/St, R:S)

## Tiere meistern (Animal Mastery) [RCI]

- 1) Tierschlaf I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Kleine Tiere heilen (H) (D:P, R:B)
- 3) Tiersprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 4) Tierschlaf III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Tiere meistern I (M c) (D:C, R:30m)
- 6) Tiere finden (I) (D:-, R:1)
- 7) Freundschaft (M c) (D:C, R:S)
- 8) Mittlere Tiere heilen (H) (D:P, R:B)
- 9) Gedanken der Tiere (I c) (D:C, R:30m)
- 9) Der Ruf der Wildnis (M) (D:P, R:30m)
- 10) Tiere beschwören I (F M c) (D:1min/St (c), R:1)
- 11) Tiere meistern III (M c) (D:C, R:30m)
- 12) Tiere wiederbeleben (H) (D:P, R:3m)
- 13) Tiere beschwören III (F M c) (D:1min/St (c), R:1)
- 14) Tiere rufen (M) (D:-, R:1)
- 15) Tiere meistern V (M c) (D:C, R:30m)
- 16) Große Tiere heilen (H) (D:P, R:B)
- 17) Tiere beschwören V (F M c) (D:1min/St (c), R:1)
- 18) Tiere wiederbeleben (H) (D:P, R:3m)
- 19) Größere Tiere heilen (H) (D:P, R:B)
- 20) Tiere beschwören X (F M c) (D:1min/St (c), R:1)
- 25) Wahres Tiere heilen (H) (D:P, R:3m)
- 30) Wahres Tiere wiederbeleben (H) (D:P, R:3m)
- 50) Wahres Tiere beschwören (F M c) (D:1min/St (c), R:1)

### Wege der Tiere (Beast's Ways) [RCV]

- 1) Katzenpfoten (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Chamäleonhaut (F) (D:1min/St, R:S)
- 3) Wolfssinne (I) (D:1min/St, R:S)
- 4) Rennen wie ein Reh II (F) (D:10min/St, R:S)
- 5) Fledermaussinne (I) (D:1min/St, R:S)
- 6) Otterlunge (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Adlerschwinge (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Falkensinne (I) (D:1min/St, R:S)
- 9) Tigerhaut (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Eberstärke (F) (D:1KR/St, R:S)
- 11) Tigerpranke (F) (D:1KR/St, R:S)
- 12) Insektensinne (I) (D:1min/St, R:S)
- 13) Rennen wie ein Reh III (F) (D:10min/St, R:S)
- 14) Bärenhaut (F) (D:1min/St, R:S)
- 15) Umarmung des Bären (F) (D:1KR/St, R:S)
- 16) Falkenschwinge (F) (D:1min/St, R:S)
- 17) Vipernbiß (F) (D:1KR/St, R:S)
- 18) Wyvernhaut (F) (D:1min/St, R:S)
- 19) Rennen wie ein Reh IV (F) (D:10min/St, R:S)
- 20) Ochsenstärke (F) (D:1KR/St, R:S)
- 25) Drachenschwinge (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahres rennen wie ein Reh (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Drachenhaut (F) (D:1min/St, R:S)

### Wege des Überlebens (Survival Ways) [SUC]

- 1) Treiben (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 2) Sinken (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 2) Gewicht verteilen (F) (D:10min/St, R:B)
- 3) Test (I) (D:-, R:S)
- 3) Reflektieren (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 4) Temperatur kontrollieren (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 5) Kondensation (F) (D:-, R:V)
- 6) Klettern (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Navigation (F) (D:10min/St, R:S)
- 8) Vertreiben (F) (D:10min/St, R:S)
- 9) Dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- 10) Sicht schützen (F) (D:10min/St, R:B)
- 11) Sicht verbessern (F) (D:1min/St, R:B)
- 12) Auf Wasser gehen (F) (D:1min/St, R:B)
- 13) Trocken (F) (D:10min/St, R:B)
- 14) Wasser atmen (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Vortreiben (F) (D:10min/St, R:S)
- 16) Eis schneiden (F) (D:P, R:B)
- 17) Schmelzen (F) (D:V, R:B)
- 18) Schutz vor Schutzlosigkeit (F) (D:10min/St, R:B)
- 19) Bewegungen verbessern (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Richtung / Entfernung (I) (D:-, R:S)
- 25) Werkzeuge des Überlebens (F) (D:P, R:B)
- 30) Druck widerstehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Zauber verbessern (F) (D:1KR/St, R:S)

### Wetter meistern (Weather Mastery) [RCV]

- 1) Niederschlag vorhersagen (I) (D:-, R:S)
- 2) Nebel rufen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Wetter vorhersagen (I) (D:-, R:S)
- 4) Bewölkung (F) (D:1h/St, R:3m)
- 5) Brise rufen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Nebel auflösen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 7) Abflauen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Temperatur kontrollieren (F) (D:1h/St, R:3m)
- 9) Wetter vorhersagen II (I) (D:-, R:S)
- 10) Blitz rufen (F E) (D:-, R:30m)
- 11) Niederschlag rufen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Strömung gebieten (E) (D:1h/St (C), R:30m/St)
- 13) Wind kontrollieren (F) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Niederschlag stoppen (F c) (D:1min/St(C), R:3m)
- 15) Blitz rufen II (F E) (D:-, R:30m)
- 16) Himmel aufklären (F) (D:10min/St, R:3m)
- 17) Wetter vorhersagen III (I) (D:-, R:S)
- 18) Windrichtung ändern (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Blitz rufen III (F E) (D:-, R:30m)
- 22) Meeresreise (E) (D:variabel, R:B)
- 25) Sturm rufen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Sturm besänftigen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 50) Wetter meistern (F) (D:1min/St, R:S)

# Handwerker-Göttermagie - Listen

## Gesetz des Forschens (Delving Law) [RCI]

- 1) Licht analysieren (D:?, R:?)
- 2) Text analysieren (D:?, R:?)
- 3) Erde analysieren (D:?, R:?)
- 4) Luft analysieren (D:?, R:?)
- 5) Wasser analysieren (D:?, R:?)
- 6) Text analysieren II (D:?, R:?)
- 7) Zauber fühlen (D:?, R:?)
- 8) Kälte analysieren (D:?, R:?)
- 9) Feuer analysieren (D:?, R:?)
- 10) Erforschen (D:?, R:?)
- 11) Zauber analysieren (D:?, R:?)
- 13) Tod analysieren (D:?, R:?)
- 14) Text analysieren III (D:?, R:?)
- 15) Magie analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tod erforschen (D:?, R:?)
- 25) Analyse (D:?, R:?)
- 30) Große Analyse (D:?, R:?)
- 50) Wahres Magie analysieren (D:?, R:?)

## Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCII]

- 1) Holz analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Holz formen (F) (D:C, R:S)
- 4) Pflanzenfassade (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Holzlicht (U) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Holzwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 7) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Schnelles Wachstum (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Baumtür I (F) (D:-, R:3m)
- 11) Holzsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Holz kontrollieren I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Bogen brechen (F) (D:-, R:30m)
- 14) Wahrer Holzwall (E) (D:P, R:15m)
- 15) Großes mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Holz kontrollieren III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 18) Baumtür III (F) (D:-, R:3m)
- 19) Holz kontrollieren V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Wahres mit Holz verschm. (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Stab der Macht (F) (D:P, R:B)
- 30) Wahre Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 35) Wahre Baumtür (F) (D:-, R:3m)
- 40) Wahres Holz kontrollieren (M) (D:1min/St, R:30m)
- 45) Wahres schnelles Wachstum (F) (D:P, R:V)
- 50) Holz formen meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

## Wege des Bauens (Constructing Ways) [RCI]

- 1) Holz bearbeiten (D:?, R:?)
- 2) Eisen bearbeiten (D:?, R:?)
- 3) Kleidung bearbeiten (D:?, R:?)
- 4) Stahl bearbeiten I (D:?, R:?)
- 5) Stein bearbeiten (D:?, R:?)
- 6) Normale Metalle bearbeiten (D:?, R:?)
- 7) Legierungen bearbeiten (D:?, R:?)
- 8) Organisches bearbeiten (D:?, R:?)
- 9) Stahl bearbeiten II (D:?, R:?)
- 10) Stahl herstellen (D:?, R:?)
- 11) Juwelen bearbeiten (D:?, R:?)
- 12) Legierungen bearbeiten III (D:?, R:?)
- 13) Legierungen herstellen (D:?, R:?)
- 15) Mithril bearbeiten IV (D:?, R:?)
- 20) Slarium bearbeiten V (D:?, R:?)
- 25) Wahres org. bearbeiten (D:?, R:?)
- 30) Arnikum bearbeiten VI (D:?, R:?)
- 50) Magisches Holz bearbeiten (D:?, R:?)

## Wissen über Metall (Metal Lore) [RCII]

- 1) Metall analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Rosten (F) (D:C, R:30m)
- 3) Metall schärfen I (F) (D:24h, R:B)
- 4) Metall lokalisieren (P) (D:1min/St, R:3m/St)
- 5) Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 6) Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 7) Metall schärfen III (F) (D:24h, R:B)
- 8) Metallwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Wahres Rosten (F) (D:C, R:0)
- 10) Wahres Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 11) Metallbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Metall schärfen V (F) (D:24h, R:B)
- 13) Metallsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Wahrer Metallwall (E) (D:P, R:30m)
- 15) Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 16) Metallbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 17) Metall zerschmettern (F) (D:-, R:30m)
- 18) Wahres Metall schärfen (F) (D:24h, R:B)
- 19) Triade der Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 20) Metall desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 25) Metallsicht (I) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Eckenmetallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 35) Wahres Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Verfolgter Metallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 45) Metallsturm (E) (D:1h, R:1)
- 50) Metall meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

## Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RCI]

- 1) Gewichte schätzen (D:?, R:?)
- 2) Länge schätzen (D:?, R:?)
- 3) Wissen über Schlösser (D:?, R:?)
- 4) Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 5) Wissen über Fallen (D:?, R:?)
- 6) Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 7) Mechanismus entdecken (D:?, R:?)
- 8) Wahres Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 9) Maße schätzen (D:?, R:?)
- 10) Mechanismus analysieren (D:?, R:?)
- 11) Blindes Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 12) Dicke / Tiefe schätzen (D:?, R:?)
- 13) Analyse (D:?, R:?)
- 15) Masse analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tiefenprobe (D:?, R:?)
- 25) Wahre Analyse (D:?, R:?)
- 30) Maße meistern (D:?, R:?)
- 50) Wahres Maße meistern (D:?, R:?)

## Wissen über Stein (Stone Lore) [RCII]

- 1) Stein analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Stein zerpulvern I (R) (F) (D:P, R:30m)
- 3) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 4) Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 5) Über Stein gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Stein zu Erde (R) (F) (D:P, R:30m)
- 7) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Über Stein rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Stein zerpulvern II (R) (F) (D:P, R:30m)
- 10) Steintür (F) (D:P, R:B)
- 11) Stein zerschmettern (F) (D:-, R:3m)
- 12) Stein desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 13) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:30m)
- 14) Risse erzeugen (F) (D:P, R:30m)
- 15) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Stein zu Schlamm (R) (F) (D:P, R:30m)
- 17) Stein zerpulvern III (R) (F) (D:P, R:30m)
- 18) Wahre Steintür (F) (D:P, R:B)
- 19) Wahres Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 20) Steinsicht (U) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Erdbeben (F) (D:1 KR, R:30m/St)
- 30) Steintunnel (F) (D:1min/St, R:B)
- 35) Große Risse (F) (D:P, R:100m)
- 40) Schweres Erdbeben (F) (D:V, R:B)
- 45) Wahrer Steintunnel (F) (D:P, R:B)
- 50) Wahres Steintunnel formen (F) (D:P, R:B)

# Heiler - Listen

## Lebensenergie heilen (Life Essence Healing) [RCII]

- 2) Lebensenergiediagnose (D:?, R:?)
- 3) Lebensenergie reinigen (D:?, R:?)
- 5) Lebensenergie restaurieren III (D:?, R:?)
- 7) Lebensenergie heilen III (D:?, R:?)
- 10) Lebensenergie restaurieren V (D:?, R:?)
- 12) Lebensenergie heilen V (D:?, R:?)
- 15) Lebensenergie restaurieren VII (D:?, R:?)
- 17) Lebensenergie heilen VII (D:?, R:?)
- 20) Lebensenergie restaurieren X (D:?, R:?)
- 25) Lebensenergie heilen X (D:?, R:?)
- 30) Wahres Lebensenergie restaurieren (D:?, R:?)
- 50) Wahres Lebensenergie heilen (D:?, R:?)

## Wege der Knochen (Bone Ways) [SL]

- 1) Kleinere Brüche behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 2) Knorpel behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 3) Größere Brüche behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 4) Schädelbruch behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 5) Gelenk behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 6) Wahres kleinere Brüche behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 7) Joining (H S ≠ \*) (D:P, R:S)
- 8) Wahres Knorpel behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 9) Wahres größere Brüche behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 10) Wahres Schädelbruch behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 11) Wahres Gelenk behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 12) Splitterbruch behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 13) Knorpel regenerieren (H S) (D:P, R:S)
- 14) Knochen regenerieren (H S) (D:P, R:S)
- 15) Wahres Joining (H S ≠ \*) (D:P, R:S)
- 20) Wahres Splitterbruch behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 25) Wahres Knorpel regenerieren (H S) (D:P, R:S)
- 30) Wahres Knochen regenerieren (H S) (D:P, R:S)
- 50) Wahres Skelett regenerieren (H S) (D:P, R:S)

## Wege der Muskeln (Muscle Ways) [SL]

- 1) Zerrung behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 2) Muskel behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 3) Sehne behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 4) Muskel behandeln III (H S) (D:P, R:S)
- 5) Sehne behandeln III (H S) (D:P, R:S)
- 7) Joining (H S ≠ \*) (D:P, R:S)
- 8) Wahre Muskelbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 9) Wahre Sehnenbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 11) Großes Muskeln behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 12) Muskeln regenerieren (H S) (D:P, R:S)
- 13) Großes Sehnen behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 14) Sehnen regenerieren (H S) (D:P, R:S)
- 15) Wahres Joining (H S ≠ \*) (D:P, R:S)
- 20) Wahres regenerieren (H S) (D:P, R:S)
- 25) Totale Muskelregeneration (H S) (D:P, R:S)
- 30) Totale Sehnenregeneration (H S) (D:P, R:S)
- 50) Wahre Behandlungen (H S) (D:P, R:S)

## Wege der Oberfläche (Surface Ways) [SL]

- 1) Heilung (1-10) (H S) (D:P, R:S)
- 2) Verbrennung / Erfrierung heilen I (H S) (D:P, R:S)
- 3) Benommenheit heilen I (H S) (D:P, R:S)
- 4) Regeneration I (H S c \*) (D:C, R:S)
- 5) Verbrennung / Erfrierung heilen II (H S) (D:P, R:S)
- 6) Erwachen (U S) (D:-, R:S)
- 7) Heilung (5-50) (H S) (D:P, R:S)
- 8) Verbrennung / Erfrierung heilen III (H S) (D:P, R:S)
- 9) Benommenheit heilen III (H S) (D:P, R:S)
- 10) Regeneration II (H S c \*) (D:C, R:S)
- 11) Verbrennung / Erfrierung heilen V (H S) (D:P, R:S)
- 12) Heilung (10-100) (H S) (D:P, R:S)
- 13) Benommenheit heilen V (H S) (D:P, R:S)
- 15) Regeneration III (H S c \*) (D:C, R:S)
- 20) Heilung (20-200) (H S) (D:P, R:S)
- 25) Wahre Heilung (H S) (D:P, R:S)
- 30) Wahres Verbrennung / Erfrierung heilen (H S) (D:P, R:S)
- 50) Wahres Benommenheit heilen (H S) (D:P, R:S)

## Wege der Organe (Organ Ways) [SL]

- 1) Nase behandeln (H S) (D:P, R:S)
- 2) Kleinere Nervenbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 3) Kleinere Ohrenbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 4) Kleinere Augenbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 5) Größere Nervenbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 6) Größere Ohrenbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 7) Joining (H S ≠ \*) (D:P, R:S)
- 8) Größere Augenbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 9) Wahre Nervenbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 10) Organbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 12) Lähmung heilen (H S) (D:P, R:S)
- 13) Große Nervenregeneration (H S) (D:P, R:S)
- 15) Wahres Joining (H S ≠ \*) (D:P, R:S)
- 20) Gehirnbehandlung (H S) (D:P, R:S)
- 25) Organe regenerieren (H S) (D:P, R:S)
- 30) Wahres Lähmung heilen (H S) (D:P, R:S)
- 50) Wiedervereinigung (H S) (D:P, R:S)

## Wege der Übertragung (Transferring Ways) [SL]

## Wege des Blutes (Blood Ways) [SL]

- 1) Blutung stillen I (H S) (D:-, R:S)
- 2) Schnitte heilen I (H S) (D:P, R:S)
- 3) Kleinere Adern heilen (H S) (D:P, R:S)
- 4) Blutung stillen V (H S) (D:-, R:S)
- 5) Schnitte heilen III (H S) (D:P, R:S)
- 6) Größere Adern heilen I (H S) (D:P, R:S)
- 7) Joining (H S ≠ \*) (D:P, R:S)
- 9) Großes Blutungen stillen (H S) (D:-, R:S)
- 10) Großes Schnitte heilen (H S) (D:P, R:S)
- 11) Blutgerinnsel entfernen (H S) (D:P, R:S)
- 13) Größere Adern heilen III (H S) (D:P, R:S)
- 15) Wahres Joining (H S ≠ \*) (D:P, R:S)
- 20) Blutflussregulation (H S) (D:P, R:S)
- 25) Neues Blut (H S) (D:P, R:S)
- 30) Blutkrankheiten heilen (H S) (D:P, R:S)
- 50) Wahres Blut heilen (H S) (D:1KR/St, R:S)

# Hexen - Listen

## Erdmeister (Earth Mastery) [RCII]

- 1) Seilzauber (F) (D:C, R:3m/St)
- 2) Erde lockern (F) (D:P, R:30m)
- 3) Erde zu Staub (0.3m³) (F) (D:P, R:30m)
- 4) Erdwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Fäulnis I (F) (D:P, R:30m)
- 6) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 7) Erde zu Schlamm (F) (D:P, R:30m)
- 8) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Fäulnis II (F) (D:P, R:30m)
- 10) Wahrer Erdwall (E) (D:P, R:30m)
- 11) Stein zu Erde (F) (D:P, R:30m)
- 12) Erde zu Staub (30m³) (F) (D:P, R:30m)
- 13) Fäulnis III (F) (D:P, R:30m)
- 14) Erde desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 15) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:30m)
- 16) Stein zerpulvern (30m³) (F) (D:P, R:30m)
- 17) Risse verursachen (F) (D:P, R:30m)
- 18) Zerschmettern (F) (D:P, R:30m)
- 19) Wälle verschmelzen (F) (D:P, R:B)
- 20) Stein desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 25) Metall desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 30) Erdbeben (F) (D:1KR, R:30m/St)
- 50) Erde beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

## Magie der Tränke (Potion Magic) [RCII]

- 1) Wissen über magische Tränke (I) (D:24h, R:S)
- 2) Untersuchen (I) (D:24h, R:S)
- 3) Flüssigkeiten bearbeiten (F) (D:24h, R:S)
- 4) Magischer Trank I (F) (D:24h, R:S)
- 5) Kleineres Gift (F) (D:24h, R:S)
- 6) Magischer Trank II (F) (D:24h, R:S)
- 7) Extra Stark I (-10) (F) (D:24h, R:S)
- 8) Magischer Trank III (F) (D:24h, R:S)
- 9) Extra Stark II (-20) (F) (D:24h, R:S)
- 10) Größeres Gift (F) (D:24h, R:S)
- 11) Magischer Trank IV (F) (D:24h, R:S)
- 12) Extra Stark III (-30) (F) (D:24h, R:S)
- 13) Magischer Trank V (F) (D:24h, R:S)
- 14) Extra Stark IV (-40) (F) (D:24h, R:S)
- 15) Magischer Trank VI (F) (D:24h, R:S)
- 16) Magischer Trank VII (F) (D:24h, R:S)
- 17) Extra Stark V (-50) (F) (D:24h, R:S)
- 18) Magischer Trank VIII (F) (D:24h, R:S)
- 19) Magischer Trank IX (F) (D:24h, R:S)
- 20) Magischer Trank X (F) (D:24h, R:S)
- 25) Wahrer magischer Trank (F) (D:24h, R:S)
- 30) Mehrfache Dosis (F) (D:24h, R:S)
- 50) Großer magischer Trank (F) (D:24h, R:S)

## Glanz (Glamours) [RCII]

- 1) Bauchreden (E c) (D:C, R:S)
- 2) Unbewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Glanz I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Bewegte Illusion I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Unbewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Glanz II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Bewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Wartende Unbewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 9) Glanz III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Wartender Glanz II (M) (D:24h, R:30m)
- 11) Wartende Bewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 12) Unbewegte Illusion V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Glanz V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Bewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wartende Unbewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 16) Wartender Glanz III (M) (D:24h, R:30m)
- 17) Wartende Bewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 18) Unbewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 19) Glanz X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Bewegte Illusion V (E c) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Wahrer Glanz (M) (D:P, R:30m)
- 30) Bewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahre unbewegte Illusion (M) (D:P, R:30m)

## Natur meistern (Natures Mastery) [RCII]

- 1) Wissen über Pflanzen (F) (D:24h, R:S)
- 2) Tierschlaf III (F) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Pflanzensprache (F) (D:1min/St, R:B)
- 4) Tiersprache (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) (D:24h, R:B)
- 6) Tiere beschwören I (F) (D:1min/St, R:1)
- 7) Tiere meistern I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Pflanzen lokalisieren (F) (D:1min/St, R:1)
- 9) Pflanzenwachstum (F) (D:P, R:B)
- 10) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) (D:24h, R:B)
- 11) Tiere meistern V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Pflanzenwachstum x3 (F) (D:P, R:B)
- 13) Tiere rufen (F) (D:-, R:1)
- 14) Pflanzen kontrollieren V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) (D:24h, R:B)
- 16) Tiere meistern (F) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Pflanzenwachstum x5 (F) (D:P, R:B)
- 18) Tiere beschwören X (F) (D:1min/St, R:1)
- 19) Tierwachstum x2 (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Pflanzenwachstum x10 (F) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Pflanzen kontrollieren (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Pflanzen beleben (F) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Tiere meistern (F) (D:1min/St, R:1)

## Kerzenmagie (Candle Magic) [RCII]

- 1) Wissen über Kerzen (I) (D:24h, R:S)
- 2) Untersuchen (I) (D:24h, R:S)
- 3) In Kerzen einbetten I (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 4) Zauberstab (I) aufladen (F) (D:24h, R:S)
- 5) In Kerzen einbetten II (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 6) Multiple Kerze I (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 7) In Kerzen einbetten III (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 8) Zauberstab (II) aufladen (F) (D:24h, R:S)
- 9) In Kerzen einbetten IV (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 10) Multiple Kerze III (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 11) In Kerzen einbetten V (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 12) Zauberstab (III) aufladen (F) (D:24h, R:S)
- 13) In Kerzen einbetten VI (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 14) Multiple Kerze V (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 15) In Kerzen einbetten VII (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 16) Multiple Kerze VI (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 17) In Kerzen einbetten VIII (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 18) Multiple Kerze VII (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 19) In Kerzen einbetten IX (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 20) Multiple Kerze VIII (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 25) In Kerzen einbetten X (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 30) Konstant (F) (D:24h, R:S)
- 35) Multiple Kerze X (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 40) Wahres in Kerzen einbetten (F) (D:Bis Benutzung, R:S)
- 50) Wahre Multiple Kerze (F) (D:Bis Benutzung, R:S)

## Wege der Beschwörung (Conjuring Ways) [RCII]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 2) Erzwungene Analyse III (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 3) Kleiner Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 4) Dämonen kontrollieren I (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 5) Erzwungene Antwort III (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 6) Erzwungene Antwort III (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 7) Dämonen kontrollieren II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 8) Großer Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 9) Erzwungene Suche III (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 10) Dämonen beherrschen I (M \*) (D:V, R:3m/St)
- 11) Großes Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 12) Dämonen kontrollieren III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 13) Dämonen beherrschen III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 14) Erzwungene Analyse V (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 15) Erzwungene Antwort IV (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 16) Erzwungene Suche IV (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 17) Dämonen kontrollieren V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 18) Dämonen beherrschen V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 19) Erzwungene Analyse V (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 20) Erzwungene Antwort V (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 25) Erzwungene Suche V (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 30) Dämon binden I (M) (D:24h, R:3m)
- 50) Wahres Dämonen binden (M) (D:V, R:3m)

# Kristallmagier - Listen

## Eingebungen der tiefen Erde (Earth Commune) [RCIII]

- 1) Raten \* (D:?, R:?)
- 2) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- 3) Traum I (D:?, R:?)
- 4) Minderen Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 5) Eingebung III (I) (D:-, R:S)
- 6) Mit mind. Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 7) Eingebung V (I) (D:-, R:S)
- 8) Traum II (D:?, R:?)
- 9) Kleineren Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 10) Gefühle der tiefen Erde (D:?, R:?)
- 11) Mit kl. Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 12) Eingebung VII (I) (D:-, R:S)
- 13) Traum III (D:?, R:?)
- 14) Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 15) Eingebung X (I) (D:-, R:S)
- 16) Mit Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 17) Traum IV (D:?, R:?)
- 18) Großen Geist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 19) Wahre Eingebung (I) (D:-, R:S)
- 20) Mit großem Geist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Traum (D:?, R:?)
- 30) Wächtergeist der tiefen Erde beschwören (D:?, R:?)
- 50) Mit Wächtergeist der tiefen Erde sprechen (D:?, R:?)

## Heilung der tiefen Erde (Deep Earth Healing) [RCIII]

- 1) Erde verzaubern I (D:?, R:?)
- 2) Erdheilung I (D:?, R:?)
- 3) Erde verzaubern II (D:?, R:?)
- 4) Metall heilen I (D:?, R:?)
- 5) Stein heilen I (D:?, R:?)
- 6) Erde verzaubern III (D:?, R:?)
- 7) Erdheilung II (D:?, R:?)
- 8) Erde verzaubern IV (D:?, R:?)
- 9) Metall heilen II (D:?, R:?)
- 10) Stein heilen II (D:?, R:?)
- 11) Erdheilung III (D:?, R:?)
- 12) Erde verzaubern V (D:?, R:?)
- 13) Metall heilen III (D:?, R:?)
- 14) Stein heilen III (D:?, R:?)
- 15) Erde verzaubern VI (D:?, R:?)
- 16) Erdheilung IV (D:?, R:?)
- 17) Erde verzaubern VII (D:?, R:?)
- 18) Metall heilen IV (D:?, R:?)
- 19) Stein heilen IV (D:?, R:?)
- 20) Erde verzaubern VIII (D:?, R:?)
- 25) Erdheilung V (D:?, R:?)
- 30) Metall heilen V (D:?, R:?)
- 50) Stein heilen V (D:?, R:?)

## Kristallmagie (Crystal Magic) [RCIII]

- 1) Kristallinfusion (D:?, R:?)
- 2) Kristalle finden c (D:?, R:?)
- 3) Kristall analysieren (D:?, R:?)
- 4) Kristalltor I (D:?, R:?)
- 5) Kristallort (D:?, R:?)
- 6) Kristalltor II (D:?, R:?)
- 7) Aufgabe des Kristalls (D:?, R:?)
- 8) Kristalltor III (D:?, R:?)
- 9) Wahrer Kristallort (D:?, R:?)
- 10) Kristalltor IV (D:?, R:?)
- 11) Kristallsamen (D:?, R:?)
- 12) Kristallgeflecht (D:?, R:?)
- 13) Kristallblume (D:?, R:?)
- 14) Kristalltor V (D:?, R:?)
- 15) Kristallranke (D:?, R:?)
- 16) Kristalltor VI (D:?, R:?)
- 17) Kristallbusch (D:?, R:?)
- 18) Kristalltor VII (D:?, R:?)
- 19) Kristallnüsse (D:?, R:?)
- 20) Kristalltor VIII (D:?, R:?)
- 25) Kristallbaum (D:?, R:?)
- 30) Kristallzeitort (D:?, R:?)
- 50) Kristalleben (D:?, R:?)

## Feurige Wege (Fiery Ways) [RCIII]

- 1) Hitze widerstehen (D:?, R:?)
- 2) Flüssigkeiten kochen c (D:?, R:?)
- 3) Festes erwärmen (D:?, R:?)
- 4) Holzfeuer (D:?, R:?)
- 5) Hitze widerstehen (3m) (D:?, R:?)
- 6) Festes erhitzen (D:?, R:?)
- 7) Feuerbolzen (30m) (D:?, R:?)
- 8) Hitzerrüstung (D:?, R:?)
- 9) Feuerball (3m) (D:?, R:?)
- 10) Feuer kontrollieren (D:?, R:?)
- 11) Feuerball (6m) (D:?, R:?)
- 12) Hitzerrüstung (3m) (D:?, R:?)
- 13) Feuerbolzen (100m) (D:?, R:?)
- 14) Flammenkreis (D:?, R:?)
- 15) Wartende Flamme (D:?, R:?)
- 16) Metallfeuer (D:?, R:?)
- 17) Feuerrüstung (D:?, R:?)
- 18) Feuerbolzen (150m) (D:?, R:?)
- 19) Lebende Flamme (D:?, R:?)
- 20) Wahre Feuerrüstung (D:?, R:?)
- 25) Feuerbolzen V (D:?, R:?)
- 30) Steinfeuer (D:?, R:?)
- 50) Feuerrüstung meistern (D:?, R:?)

## Kristalle meistern (Crystal Mastery) [RCIII]

- 1) Ohren der Kristalle (D:?, R:?)
- 2) Stärke der Kristalle I (D:?, R:?)
- 3) Augen der Kristalle (D:?, R:?)
- 4) Kristallhaut I (D:?, R:?)
- 5) Stärke der Kristalle II (D:?, R:?)
- 6) Kristallschleuder (D:?, R:?)
- 7) Kristallhaut II (D:?, R:?)
- 8) Wahre Stärke der Kristalle (D:?, R:?)
- 9) Wahre Kristallschleuder (D:?, R:?)
- 10) Kristallhaut III (D:?, R:?)
- 11) Kristallsicht (D:?, R:?)
- 12) Kristallbolzen (D:?, R:?)
- 13) Kristallmacht I (D:?, R:?)
- 14) Kristallresonanzstrahl (D:?, R:?)
- 15) Kristallklinge I (D:?, R:?)
- 16) Kristallmacht II (D:?, R:?)
- 17) Wahrer Kristallbolzen (D:?, R:?)
- 18) Kristallklinge II (D:?, R:?)
- 19) Wahrer Kristallresonanzstrahl (D:?, R:?)
- 20) Wahre Kristallmacht (D:?, R:?)
- 25) Geladener Kristallbolzen (D:?, R:?)
- 30) Wahre Kristallklinge (D:?, R:?)
- 50) Wahrer geladener Kristallbolzen (D:?, R:?)

## Kristallrunenstein (Crystal Runestone) [RCIII]

- 1) Reinigen (D:?, R:?)
- 2) Vorbereiten (D:?, R:?)
- 3) Kristallrune entziffern (D:?, R:?)
- 4) Kristallrune I (D:?, R:?)
- 5) Kristallrunen Empathie (D:?, R:?)
- 6) Kristallrune II (D:?, R:?)
- 7) Kristallrunen verbinden II (D:?, R:?)
- 8) Kristallrune III (D:?, R:?)
- 9) Tiefe Kristallrune I (D:?, R:?)
- 10) Kristallrune IV (D:?, R:?)
- 11) Kristallrunen Sprache (D:?, R:?)
- 12) Kristallrune V (D:?, R:?)
- 13) Kristallrunen verbinden III (D:?, R:?)
- 14) Kristallrune VI (D:?, R:?)
- 15) Kristallrunen Gedanken (D:?, R:?)
- 16) Kristallrune VII (D:?, R:?)
- 17) Kristallrunen verbinden IV (D:?, R:?)
- 18) Kristallrune VIII (D:?, R:?)
- 19) Tiefe Kristallrune II (D:?, R:?)
- 20) Kristallrune IX (D:?, R:?)
- 25) Kristallrune X (D:?, R:?)
- 30) Tiefe Kristallrune III (D:?, R:?)
- 50) Große Kristallrune (D:?, R:?)

## Gesetz der Kristalle (Crystal Law) [RCV]

- 1) Mineralien finden (D:?, R:?)
- 2) Edelsteine finden (D:?, R:?)
- 3) Kristallspeicher I (D:?, R:?)
- 4) Kristallhaut (D:?, R:?)
- 5) Kristallwall (D:?, R:?)
- 6) Tödlicher Fokus I (D:?, R:?)
- 7) Mineralien erschaffen (D:?, R:?)
- 8) Wahre Sicht (30m) (D:?, R:?)
- 9) Scherbenbolzen (30m) (D:?, R:?)
- 10) Edelsteine erschaffen (D:?, R:?)
- 11) Wahre Sicht (100m) (D:?, R:?)
- 12) Kristallspeicher II (D:?, R:?)
- 13) Kristallraum (D:?, R:?)
- 14) Scherbenbolzen (100m) (D:?, R:?)
- 15) Tödlicher Fokus II (D:?, R:?)
- 16) Kristallsphäre (D:?, R:?)
- 17) Wahrer Kristallspeicher (D:?, R:?)
- 18) Wahrer tödlicher Fokus (D:?, R:?)
- 19) Seelenscherbe (D:?, R:?)
- 20) Scherbenbolzen (150m) (D:?, R:?)
- 25) Scherbenregen (D:?, R:?)
- 30) Kristallkonstruktion (D:?, R:?)
- 50) Kristallfestung (D:?, R:?)

## Kristallkraft (Crystal Power) [RCIII]

- 3) Kristallspeicher I (D:?, R:?)
- 4) Kleineren Kristallort finden c (D:?, R:?)
- 5) Kristallmatrix I (D:?, R:?)
- 7) Kristallspeicher II (D:?, R:?)
- 8) Größeren Kristallort finden c (D:?, R:?)
- 9) Kristallmatrix II (D:?, R:?)
- 10) Kristallsprache (D:?, R:?)
- 11) Kristallspeicher III (D:?, R:?)
- 15) Kristallmatrix III (D:?, R:?)
- 16) Kristallspeicher IV (D:?, R:?)
- 17) Herz aus Kristall (D:?, R:?)
- 20) Kristallmatrix IV (D:?, R:?)
- 25) Kristallspeicher V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Herz aus Kristall (D:?, R:?)
- 50) Kristallmatrix V (D:?, R:?)

## Lichtmagie (Brilliance Magic) [RCIII]

- 1) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Projiziertes Licht (D:?, R:?)
- 3) Eigene Aura I (D:?, R:?)
- 4) Licht I (D:?, R:?)
- 5) Eigene Aura II (D:?, R:?)
- 6) Kleineres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 7) Eigene Aura III (D:?, R:?)
- 8) Licht V (D:?, R:?)
- 9) Aura I (D:?, R:?)
- 10) Größeres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 11) Licht X (D:?, R:?)
- 12) Wartendes Licht (D:?, R:?)
- 13) Aura III (D:?, R:?)
- 14) Regenbogen V (D:?, R:?)
- 15) Licht XX (D:?, R:?)
- 16) Wahres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 17) Aura IV (D:?, R:?)
- 18) Gewitter (D:?, R:?)
- 19) Wahre Aura (D:?, R:?)
- 20) Magisches Licht (D:?, R:?)
- 25) Regenbogen X (D:?, R:?)
- 30) Wahres Licht (D:?, R:?)
- 50) Gewitter meistern (D:?, R:?)

# Macabre - Listen

## Krankheiten (Disease) [SL]

- 1) Erkältung (F) (D:P, R:30m)
- 2) Graue Vision (F) (D:P, R:30m)
- 3) Riechverlust (F) (D:P, R:30m)
- 4) Hörverlust (F) (D:P, R:30m)
- 5) Verrottende Zunge (F) (D:P, R:30m)
- 6) Asthma (F) (D:P, R:30m)
- 7) Lepra (F) (D:P, R:30m)
- 8) Kleinere Allergien (F) (D:P, R:30m)
- 10) Hämophilie (F) (D:P, R:30m)
- 11) Malaria (F) (D:P, R:30m)
- 12) Hand des Verdorrens (D:P, R:B)
- 13) Epilepsie (F) (D:P, R:30m)
- 14) Lungenentzündung (F) (D:P, R:30m)
- 15) Größere Allergien (F) (D:P, R:30m)
- 20) Elephantiasis (F) (D:P, R:30m)
- 25) Leukämie (F) (D:P, R:30m)
- 30) Tollwut (F) (D:P, R:30m)
- 50) Plage (F) (D:P, R:30m)

## Seelen zerstören (Soul Destruction) [SL]

- 1) Frage (M) (D:-, R:30m)
- 2) Besessenheit I (F M) (D:V, R:30m)
- 3) Neurose (M) (D:P, R:30m)
- 4) Schuldgefühle (M) (D:P, R:30m)
- 5) Paranoia (M) (D:P, R:30m)
- 6) Besessenheit II (F M) (D:V, R:30m)
- 7) Panik (M) (D:P, R:30m)
- 8) Seelenwanderung (M) (D:V, R:30m)
- 10) Besessenheit III (F M) (D:V, R:30m)
- 11) Seelenfang (M) (D:V, R:30m)
- 12) Fluch der verlorenen Seele (M) (D:V, R:30m)
- 13) Besessenheit IV (F M) (D:V, R:30m)
- 14) Wort der Panik (M \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 15) Ruf der Panik (M \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:6m)
- 20) Seelenfang II (M) (D:V, R:unbegrenzt)
- 25) Wahre Seelenwanderung (M) (D:V, R:30m)
- 30) Absolution (M) (D:V, R:30m)
- 50) Reine Absolution (M) (D:V, R:30m)

## Necromantie (Necromancy) [SL]

- 1) Tote beleben I (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 2) Untote kontrollieren I (F) (D:C, R:30m)
- 4) Tote beleben II (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Untote erschaffen I (F) (D:P, R:3m)
- 6) Untote kontrollieren II (F) (D:C, R:30m)
- 7) Tote beleben III (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 8) Untote erschaffen II (F) (D:P, R:3m)
- 9) Untote kontrollieren III (F) (D:C, R:30m)
- 10) Tote beleben IV (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Untote erschaffen III (F) (D:P, R:3m)
- 12) Tote beleben V (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 13) Untote kontrollieren IV (F) (D:C, R:30m)
- 14) Tote beleben VI (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 15) Untote erschaffen IV (F) (D:P, R:3m)
- 20) Untote kontrollieren V (F) (D:C, R:30m)
- 22) Ritual der schwarzen Ewigkeit (F) (D:P, R:S)
- 25) Untote erschaffen V (F) (D:P, R:3m)
- 30) Wahres Untote kontrollieren (F \*) (D:C, R:100m)
- 50) Wahres Untote erschaffen (F) (D:P, R:3m)

## Verstand unterwandern (Mind Subversion) [SL]

- 1) Verdacht (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 2) Wesensändernder Verdacht I (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Lügen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 4) Wesensändernder Verdacht II (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Betrügen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 7) Stehlen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 8) Wesensändernder Verdacht III (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 10) Überfallen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 11) Wesensändernder Verdacht V (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 13) Verprügeln (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 15) Wesensändernder Verdacht X (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 20) Morden (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 25) Meucheln (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 30) Wahrer Wesensändernder Verdacht (M) (D:P, R:30m)
- 50) Selbstmord (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)

## Physische Erosion (Physical Erosion) [SL]

- 1) Schmerzen (F) (D:1min/St, R:30m)
- 2) Eigenschaft senken I (F) (D:1monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Natürliche Schmerzen (F) (D:P, R:30m)
- 4) Rheuma (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Permanent Eigenschaft senken I (F) (D:P, R:30m)
- 6) Eigenschaft senken III (F) (D:1Monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 7) Hexenschuss (F) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Agonie (F) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Permanent Eigenschaft senken II (F) (D:P, R:30m)
- 11) Eigenschaft senken V (F) (D:1monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 12) Krämpfe (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Große Schmerzen (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Folter (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Permanent Eigenschaft senken III (F) (D:P, R:30m)
- 20) Eigenschaft senken X (F) (D:1Monat/5 Fehlwurf, R:30m)
- 25) Großes Nervenfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Permanent Eigenschaft senken V (F) (D:P, R:30m)
- 50) Wahres permanent Eigenschaft senken (F) (D:P, R:30m)

# magischer Detektiv - Listen

## Ablenkung (Distractions) [RCI]

- 1) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 2) Verwirrung (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 3) Dunkelheit kontrollieren (F c) (D:C, R:3m)
- 4) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 5) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 6) Kleineres Feuer löschen (F) (D:-, R:30m)
- 7) Lügen (M) (D:1Tag/St, R:3m)
- 8) Sicht im Dunkeln (U) (D:10min/St, R:S)
- 9) Verschwinden (15m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 10) Größeres Feuer löschen (F) (D:-, R:30m)
- 11) Blenden (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 12) Verschwinden (30m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 13) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 15) Verschwinden (100m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 20) Verschwinden (15m/St) (F E \*) (D:-, R:S)
- 25) Ruf der Verwirrung (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:S)
- 30) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 50) Wolke der Dunkelheit (F) (D:1h/St, R:30m)

## Phantombewegungen (Phantom Movement) [RCI]

- 1) Landen (F \*) (D:bis zur Landung, R:S)
- 2) Körperkontrolle (U c \*) (D:1 Manöver, R:S)
- 3) Totenstarre (U) (D:2h/St, R:S)
- 4) Phantomschritt (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unterwasserbewegungen (F) (D:10min/St, R:S)
- 6) Spinnenklettern (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Sprung (F \*) (D:-, R:S)
- 8) Langtauchen (F \*) (D:-, R:S)
- 9) Spurlos (F) (D:C, R:S)
- 10) Anhaften (F) (D:1min/St, R:S)
- 11) Über Wände gehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 12) Phantom Landen (F \*) (D:-, R:S)
- 13) Über Wände laufen (F) (D:1min/St, R:S)
- 14) Keine Sinne (F c) (D:C, R:S)
- 15) Windgehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 20) Über Decken gehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Windreiten (F c) (D:C, R:S)
- 30) Nebelform (P) (D:1min/St, R:S)
- 50) Auf dem Wind reiten (P) (D:1min/St, R:S)

## Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RCI]

- 1) Gewichte schätzen (D:?, R:?)
- 2) Länge schätzen (D:?, R:?)
- 3) Wissen über Schlösser (D:?, R:?)
- 4) Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 5) Wissen über Fallen (D:?, R:?)
- 6) Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 7) Mechanismus entdecken (D:?, R:?)
- 8) Wahres Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 9) Maße schätzen (D:?, R:?)
- 10) Mechanismus analysieren (D:?, R:?)
- 11) Blindes Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 12) Dicke / Tiefe schätzen (D:?, R:?)
- 13) Analyse (D:?, R:?)
- 15) Masse analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tiefenprobe (D:?, R:?)
- 25) Wahre Analyse (D:?, R:?)
- 30) Maße meistern (D:?, R:?)
- 50) Wahres Maße meistern (D:?, R:?)

## Analysen (Analyses) [RCIII]

- 1) Lebensmittel analysieren (I) (D:-, R:15 cm)
- 2) Text analysieren I (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 3) Drogen & Gift analysieren (I) (D:-, R:30 cm)
- 4) Sprache analysieren I (c) (D:1min/St (C), R:S)
- 5) Text analysieren II (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 6) Magie analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 7) Sprache analysieren II (c) (D:1min/St (C), R:S)
- 8) Text analysieren III (I c) (D:1min/St (C), R:S)
- 9) Metall analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 10) Forschen (I) (D:-, R:T)
- 11) Sprache analysieren III (c) (D:1min/St, R:S)
- 12) Kode analysieren (c) (D:1min/St, R:S)
- 13) Flüssigkeit analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 14) Festkörper analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 15) Gas analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 16) Prosaische Magie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 17) Göttermagie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 19) Mentalmagie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 20) Grundmagie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 22) Alte Magie analysieren (I) (D:-, R:30m)
- 25) Tod analysieren (I) (D:-, R:T)
- 30) Mikroskopische Analyse (I U) (D:1min/St (C), R:S)
- 50) Analyse (I) (D:-, R:3m)

## Phantomgesicht (Phantom's Face) [RCI]

- 1) Studieren (I c) (D:C, R:S)
- 2) Gesicht verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 3) Art vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 4) Fassade (E) (D:10min/St, R:S)
- 5) Zunft vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 6) Größe verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 7) Macht vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 8) Persönliche Fassade (E) (D:10min/St, R:S)
- 9) Art verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 10) Geistsprache (M c) (D:C, R:3m)
- 11) Wasserlunge (P) (D:10min/St, R:S)
- 12) Vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 13) Geistsprache (M c) (D:C, R:30m)
- 14) Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 15) Nichtentdecken (P c) (D:C, R:S)
- 20) Nichtgegenwärtig (P c) (D:C, R:S)
- 25) Wahres Vortäuschen (P) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahres Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 50) Wahre Form (P) (D:10min/St, R:S)

## Zeitsinn (Time's Sense) [RCIII]

- 1) Herkunft (I) (D:-, R:B)
- 2) Raten (I) (D:-, R:S)
- 3) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- 4) Verbrechenswissen: Objekt (I) (D:-, R:B)
- 5) Vision der Vergangenheit (I c) (D:C, R:S)
- 6) Eingebung III (I) (D:-, R:S)
- 7) Verbrechenswissen: Person (I) (D:-, R:3m)
- 8) Vorahnung (I \*) (D:-, R:30m)
- 9) Eingebung V (I) (D:-, R:S)
- 10) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c) (D:C, R:S)
- 11) Verbrechenswissen: Ort (I) (D:-, R:30m)
- 12) Visionen Führer (I) (D:V-, R:S)
- 13) Vergangenheit speichern (I) (D:-, R:S)
- 14) Vorahnung II (I \*) (D:-, R:30m)
- 15) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c) (D:C, R:S)
- 16) Verbrechenswissen: Zeit (I) (D:-, R:S)
- 17) Eingebung X (I) (D:-, R:S)
- 18) Vorahnung III (I \*) (D:-, R:30m)
- 19) Visionen Ort (I) (D:-, R:S)
- 20) Visionen der Vergangenheit (1 Jahr/St) (I c) (D:C, R:S)
- 25) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I) (D:C, R:S)
- 30) Zauberahnung (I \*) (D:-, R:30m)
- 50) Verbrechenswissen: Wahr (I) (D:1KR/St, R:S)

## Detektivsinne (Sleuth's Senses) [RCIII]

- 1) Drogen entdecken (P) (D:-, R:S)
- 2) Verbrechen entdecken (P) (D:-, R:S)
- 3) Flucht entdecken (P) (D:1min/St (c), R:S)
- 4) Gefühle entdecken (P) (D:1min/St (c), R:S)
- 5) Schmecken (P) (D:1min/St, R:S)
- 6) Gift entdecken (P) (D:-, R:S)
- 7) Gutes entdecken (P) (D:-, R:30m)
- 8) Motiv entdecken (P) (D:1min/St (c), R:S)
- 9) Tasten (U) (D:1min/St, R:S)
- 10) Böses entdecken (P) (D:-, R:30m)
- 11) Verkleidung entdecken (P) (D:-, R:3m)
- 12) Lüge entdecken (P) (D:1min/St, R:S)
- 13) Riechen (U) (D:1min/St, R:S)
- 14) Rechtschaffenes entdecken (P) (D:-, R:30m)
- 15) Horchen (U) (D:1min/St, R:S)
- 16) Chaos entdecken (P) (D:-, R:30m)
- 17) Seitensicht (U) (D:1min/St, R:S)
- 18) Nachtsicht (U) (D:1min/St, R:S)
- 19) Illusion entdecken (P) (D:1min/St (c), R:30m)
- 20) Unsichtbares entdecken (P) (D:1min/St (c), R:30m)
- 25) Fernes Ohr (U) (D:1min/St (c), R:30m/St)
- 30) Fernes Auge (U) (D:1min/St (c), R:30m/St)
- 50) Wahre Sinne (U) (D:1min/St, R:S)

## Wege des Entkommens (Escaping Ways) [RCIII]

- 1) Wissen über Schlösser (I) (D:-, R:B)
- 2) Öffnen I (F) (D:-, R:30cm/St)
- 3) Flucht I (F) (D:1KR, R:S)
- 4) Öffnen II (F) (D:-, R:B)
- 5) Magisch verschließen (F) (D:1min/St, R:B)
- 6) Flucht II (F) (D:2KR, R:S)
- 7) Wissen über Fallen (F) (D:-, R:B)
- 8) Öffnen III (F) (D:-, R:30cm/St)
- 9) Flucht III (F) (D:3KR, R:S)
- 10) Verklemmen (F) (D:P, R:15m)
- 11) Augenbinde entfernen (F) (D:-, R:S)
- 13) Öffnen IV (F) (D:-, R:30cm/St)
- 14) Flucht IV (F) (D:4KR, R:S)
- 15) Knebel entfernen (F) (D:-, R:S)
- 17) Öffnen V (F) (D:-, R:30cm/St)
- 18) Flucht V (F) (D:1 Min, R:S)
- 20) Flucht VI (F) (D:2 Min, R:S)
- 25) Flucht VII (F) (D:3 Min, R:S)
- 30) Wahres Öffnen (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 50) Wahre Flucht (F) (D:4 Min, R:S)

# Mönche - Listen

## 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)

## 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)
- 30) 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) Zerschmetternder 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) 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)

# Mondmagier, graue - Listen

## Ablenkung (Distractions) [RCI]

- 1) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 2) Verwirrung (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 3) Dunkelheit kontrollieren (F c) (D:C, R:3m)
- 4) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 5) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 6) Kleineres Feuer löschen (F) (D:-, R:30m)
- 7) Lügen (M) (D:1Tag/St, R:3m)
- 8) Sicht im Dunkeln (U) (D:10min/St, R:S)
- 9) Verschwinden (15m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 10) Größeres Feuer löschen (F) (D:-, R:30m)
- 11) Blenden (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 12) Verschwinden (30m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 13) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 15) Verschwinden (100m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 20) Verschwinden (15m/St) (F E \*) (D:-, R:S)
- 25) Ruf der Verwirrung (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:S)
- 30) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 50) Wolke der Dunkelheit (F) (D:1h/St, R:30m)

## Formen der Natur (Nature's Forms) [RCI]

- 1) Chamäleon (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Elementen widerstehen (D) (D:1min/St, R:S)
- 3) Pflanzenfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Stille Bewegungen (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unter Wasser atmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Tierfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 7) Mit Umgebung verschmelzen (F c) (D:C, R:S)
- 8) Formen studieren (I) (D:1min, R:B)
- 9) Schatten (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 11) Schutz vor Elementen (D) (D:1min/St, R:S)
- 12) Leere Gedanken (P c) (D:C, R:S)
- 13) Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Tiergedanken (F c) (D:C, R:S)
- 16) Wege der Tiere (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Wahre Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 18) Echte Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 19) Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 20) Wahre Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Echte Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 30) Wahre Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Gestaltwandler (F) (D:10min/St, R:S)

## Glanz (Glamours) [RCII]

- 1) Bauchreden (E c) (D:C, R:S)
- 2) Unbewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Glanz I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Bewegte Illusion I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Unbewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 6) Glanz II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Bewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Wartende Unbewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 9) Glanz III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Wartender Glanz II (M) (D:24h, R:30m)
- 11) Wartende Bewegte Illusion II (M) (D:24h, R:30m)
- 12) Unbewegte Illusion V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Glanz V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Bewegte Illusion III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wartende Unbewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 16) Wartender Glanz III (M) (D:24h, R:30m)
- 17) Wartende Bewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 18) Unbewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 19) Glanz X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Bewegte Illusion V (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 25) Wahrer Glanz (M) (D:P, R:30m)
- 30) Bewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahre unbewegte Illusion (M) (D:P, R:30m)

## Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL]

- 1) Bauchreden (E c) (D:C, R:30m)
- 2) Geräusch/Licht Illusion (E) (D:10min/St, R:30m)
- 3) Geschmack/Geruch Illusion (E) (D:10min/St, R:30m)
- 4) Unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Bewegte Illusion I (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 7) Wartende Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Bewegte Illusion II (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 10) Wartende bewegte Illusion I (E) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Wartende unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Bewegte Illusion III (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 13) Unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Wartende unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wartende bewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Bewegte Illusion IV (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 19) Unbewegte Illusion VII (E) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Wartende unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Bewegte Illusion V (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 30) Unbewegte Illusion X (E) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Bewegte Illusion X (E c) (D:1min/St (C), R:30m)

## Metamorphose (Matemorphose) [RCIII]

- 1) Geburtszeichen (D:?, R:?)
- 3) Bio-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 5) Psi-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 6) Geist-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 8) Magie-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 10) Bio-Metamorphose (D:?, R:?)
- 12) Psi-Metamorphose (D:?, R:?)
- 14) Geist-Metamorphose (D:?, R:?)
- 16) Magie-Metamorphose (D:?, R:?)
- 18) Wahre Bio-Metamorphose (D:?, R:?)
- 20) Wahre Psi-Metamorphose (D:?, R:?)
- 25) Wahre Geist-Metamorphose (D:?, R:?)
- 30) Wahre Magie-Metamorphose (D:?, R:?)
- 50) Wahre Metamorphose (D:?, R:?)

## Mond meistern (Moon Mastery) [RCIII]

- 1) Mondschaten \* (D:?, R:?)
- 2) Mondschein \* (D:?, R:?)
- 3) Mondlicht \* (D:?, R:?)
- 4) Mondheilung \* (D:?, R:?)
- 5) Mondkraut \* (D:?, R:?)
- 6) Mondbolzen (30m)\* (D:?, R:?)
- 7) Mondmagie entdecken \* (D:?, R:?)
- 8) Mondsteinhagel\* (D:?, R:?)
- 10) Mondglühen \* (D:?, R:?)
- 11) Mondblitz \* (D:?, R:?)
- 13) Mondbolzen (100m)\* (D:?, R:?)
- 14) Mondreisen \* (D:?, R:?)
- 15) Mondwütig \* (D:?, R:?)
- 16) Berserker des Mondes \* (D:?, R:?)
- 17) Mondbolzen (150m)\* (D:?, R:?)
- 18) Mondblind \* (D:?, R:?)
- 19) Mondblitz (100m)\* (D:?, R:?)
- 20) Mondstein \* (D:?, R:?)
- 25) Mondkind \* (D:?, R:?)
- 30) Mondbeben \* (D:?, R:?)
- 50) Mondmaid \* (D:?, R:?)

## Mondsüchtig (Moon Madness) [RCIII]

- 1) Stimmungsumschlag I (D:?, R:?)
- 2) Stimmung I (D:?, R:?)
- 3) Selbstmord I (D:?, R:?)
- 4) Stimmungsumschlag II (D:?, R:?)
- 5) Stimmung II (D:?, R:?)
- 6) Selbstmord II (D:?, R:?)
- 7) Stimmungsumschlag III (D:?, R:?)
- 8) Stimmung III (D:?, R:?)
- 9) Selbstmord III (D:?, R:?)
- 10) Stimmungsumschlag IV (D:?, R:?)
- 11) Stimmung IV (D:?, R:?)
- 12) Selbstmord IV (D:?, R:?)
- 13) Stimmungsumschlag V (D:?, R:?)
- 14) Stimmung V (D:?, R:?)
- 15) Selbstmord V (D:?, R:?)
- 16) Stimmungsumschlag VI (D:?, R:?)
- 17) Stimmung VI (D:?, R:?)
- 18) Selbstmord VI (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Stimmungsumschlag (D:?, R:?)
- 25) Wahre Stimmung (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Selbstmord (D:?, R:?)
- 50) Mondsüchtig (D:?, R:?)

## Mystischer Wechsel (Mystical Change) [SL]

- 1) Studieren (I) (D:-, R:100m)
- 2) Wahres Gesicht verändern (P) (D:1h/St, R:S)
- 3) Art ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 4) Geistige Art ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 5) Vergrößern (P) (D:10min/St, R:S)
- 6) Schrumpfen (P) (D:10min/St, R:S)
- 7) Zunft ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 8) Lungen ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 9) Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 10) Geistige Sprache (I c) (D:C, R:6m)
- 11) Magie ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 12) Wahres Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 13) Nichtanwesenheit (P c) (D:C, R:S)
- 14) Ändern (P c) (D:C, R:S)
- 15) Veränderung (P) (D:10min/St, R:S)
- 20) Durchgehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Wahres Ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 30) Heilige Gegenwart (P c) (D:C, R:S)
- 50) Selbstveränderung (P) (D:festgesetzte Zeitperiode, R:S)

## Phantomgesicht (Phantom's Face) [RCI]

- 1) Studieren (I c) (D:C, R:S)
- 2) Gesicht verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 3) Art vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 4) Fassade (E) (D:10min/St, R:S)
- 5) Zunft vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 6) Größe verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 7) Macht vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 8) Persönliche Fassade (E) (D:10min/St, R:S)
- 9) Art verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 10) Geistsprache (M c) (D:C, R:3m)
- 11) Wasserlunge (P) (D:10min/St, R:S)
- 12) Vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 13) Geistsprache (M c) (D:C, R:30m)
- 14) Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 15) Nichtentdecken (P c) (D:C, R:S)
- 20) Nichtgegenwärtig (P c) (D:C, R:S)
- 25) Wahres Vortäuschen (P) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahres Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 50) Wahre Form (P) (D:10min/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)

## 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)

## Verkleidungen (Guises) [SL]

- 1) Verschwimmen (E) (D:1min/St, R:3m)
- 2) Schatten (E) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Fassade I (E) (D:1h/St, R:3m)
- 4) Zeichen (M) (D:C, R:6m WW-Mod-50)
- 5) Verschiebung I (E) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Fassade II (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 7) Personalisierte Fassade (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 8) Personalisierte Stimme (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 9) Fassade III (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 10) Verschiebung II (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 11) Spiegelbilder (E) (D:6+1KR/St, R:3m)
- 12) Abbild (E) (D:1min/St, R:S)
- 13) Großes Verschwimmen (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 14) Fassade V (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 15) Verschiebung III (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 20) Personalisierte Stimme (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 25) Grosse Fassade I (E) (D:1h/Stufe, R:3m)
- 30) Verschiebung V (E) (D:1min/Stufe, R:3m)
- 50) Wechselnde Fassaden (E) (D:1h/Stufe, R:3m)

## Verkleidungen der Natur (Nature's Guises) [SL]

- 1) Chamäleon (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Schatten verstärken (F) (D:10min/St, R:30m Radius)
- 3) Einfrieren (F c) (D:C, R:3m)
- 4) Lautlose Bewegungen (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Mantel des Ichs (F c) (D:C, R:S)
- 6) Licht (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 7) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:T)
- 8) Schatten (F) (D:1h/St, R:S)
- 10) Pflanzenfassade (F) (D:1min/St, R:S)
- 11) Leere Gedanken (P c) (D:C, R:S)
- 13) Tierfassade (F) (D:1min/St, R:S)
- 15) Tiergedanken (P c) (D:C, R:S)
- 20) Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Tierform (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahre Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Wahre Tierform (F) (D:1min/St, R:S)

## Verstecken (Hiding) [SL]

- 1) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Nichtsichtbarkeit (F) (D:24h (V), R:B)
- 3) Schatten (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Stille (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unsichtbarkeit (30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 6) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 7) Bildschirm (F c) (D:C, R:30m)
- 8) Vortäuschen I (F) (D:1min/St, R:S)
- 9) Keine Sinne (F) (D:24h (V), R:B)
- 9) Selektive Unsichtbarkeit (F) (D:24h, R:3m)
- 10) Mystikerschatten (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Unsichtbarkeit (bis 3m) (F) (D:24h (V), R:B)
- 12) Vortäuschen II (F) (D:1min/St, R:S)
- 13) Platten (P) (D:10min/St, R:S)
- 14) Verschmelzen (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Nichtanwesenheit (P c) (D:C, R:S)
- 20) Vortäuschen III (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Nicht entdecken (P) (D:1min/St, R:S)
- 30) Vortäuschen V (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Wahres Verstecken (P c) (D:C, R:S)

## Wege der Körperveränderung (Shapechanging Ways) [RCI]

- 1) Pflanzen studieren (I) (D:1minute, R:1)
- 2) Tiere studieren (I) (D:1minute, R:1)
- 3) Pflanzenfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Tierwissen (I) (D:10min/St, R:S)
- 5) Monster studieren (I) (D:1minute, R:1)
- 6) Tierfassade (F) (D:10min/St, R:S)
- 7) Größe verändern (F) (D:10min/St, R:S)
- 8) Monsterwissen (I) (D:10min/St, R:S)
- 9) Art verändern (F) (D:10min/St, R:S)
- 10) Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 11) Pflanzenwissen (I) (D:10min/St, R:S)
- 12) Leere Gedanken (P c) (D:C, R:S)
- 13) Empathie (I c) (D:C, R:30m)
- 14) Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 16) Spuren (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Wege der Tiere (F) (D:10min/St, R:S)
- 18) Monsterform (F) (D:10min/St, R:S)
- 19) Wahre Pflanzenform (F) (D:10min/St, R:S)
- 20) Echte Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 25) Wahre Tierform (F) (D:10min/St, R:S)
- 30) Körperveränderung (F) (D:10min/St, R:S)
- 50) Wahre Körperveränderung (F) (D:10min/St, R:S)

## Wege der Verwirrung (Confusing Ways) [SL]

- 1) Ablenkung (M c) (D:C, R:30m)
- 2) Verwirrung (M) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Verschwommenes Sehen (M c) (D:C, R:30m)
- 4) Angst (M) (D:1min/10 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Ungleichgewicht (M) (D:-, R:30m)
- 6) Patzer (M) (D:-, R:30m)
- 7) Halluzination (M c) (D:C, R:100m)
- 8) Herumwirbeln (F) (D:-, R:15m)
- 9) Waffe ändern (M) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Unbewegte Illusion (M c) (D:C, R:30m)
- 11) Blenden (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 12) Standort verändern (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 13) Große Ablenkung (M c) (D:C, R:100m)
- 14) Wort der Angst (M \*) (D:1min/5 Fehlwurf, R:30m)
- 15) Amnesie (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 20) Ruf der Verwirrung (M \*) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:15m)
- 22) Horror (M/F) (D:variabel, R:30m)
- 25) Wahre Amnesie (M) (D:P, R:30m)
- 30) Parallele Wirklichkeit (M) (D:1Tag/5Fehlwurf, R:30m)
- 50) Große Verwirrung (M) (D:V, R:100m)

# Mondmagier, schwarze - Listen

## Dunkelheit (Darkness) [SL]

- 1) Dunkelheit (6m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 2) Nachtsicht (F) (D:10min/St, R:3m)
- 3) Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c) (D:C, R:6m Radius)
- 5) Dunkelheit (30m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 6) Sehen bei Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:T)
- 7) Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c) (D:C, R:15m Radius)
- 8) Schatten formen (F c) (D:C, R:30m)
- 9) Dunkelheit (100m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 10) Magische Dunkelheit (6m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c) (D:C, R:6m Radius)
- 12) Wahre Nachtsicht (F) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Magische Dunkelheit (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Dunkelheit (150m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 15) Wolke der Dunkelheit (F) (D:1h/St, R:30m)
- 20) Dunkelheit (300m) (F) (D:10min/St, R:T)
- 25) Magische Dunkelheit (100m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Dunkelheit (30m/St) (F) (D:10min/St, R:T)
- 50) Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F) (D:1h/St, R:1.5km/St)

## Mond meistern (Moon Mastery) [RCIII]

- 1) Mondschaten \* (D:?, R:?)
- 2) Mondschein \* (D:?, R:?)
- 3) Mondlicht \* (D:?, R:?)
- 4) Mondheilung \* (D:?, R:?)
- 5) Mondkraut \* (D:?, R:?)
- 6) Mondbolzen (30m)\* (D:?, R:?)
- 7) Mondmagie entdecken \* (D:?, R:?)
- 8) Mondsteinhagel\* (D:?, R:?)
- 10) Mondglühen \* (D:?, R:?)
- 11) Mondblitz \* (D:?, R:?)
- 13) Mondbolzen (100m)\* (D:?, R:?)
- 14) Mondreisen \* (D:?, R:?)
- 15) Mondwütig \* (D:?, R:?)
- 16) Berserker des Mondes \* (D:?, R:?)
- 17) Mondbolzen (150m)\* (D:?, R:?)
- 18) Mondblind \* (D:?, R:?)
- 19) Mondblitz (100m)\* (D:?, R:?)
- 20) Mondstein \* (D:?, R:?)
- 25) Mondkind \* (D:?, R:?)
- 30) Mondbeben \* (D:?, R:?)
- 50) Mondmaid \* (D:?, R:?)

## Schwarze Magie (Dark Channels) [SL]

- 2) Schwarze Benommenheit (F \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 3) Kanal I (F \*) (D:-, R:V)
- 5) Schwarzer Schlaf (F \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 6) Kanal III (F \*) (D:-, R:V)
- 8) Schwarzes Blenden (F \*) (D:1h/10Fehlwurf, R:30m)
- 10) Schwarze Magie I (F \*) (D:P, R:V)
- 11) Kanal V (F \*) (D:-, R:V)
- 13) Absolution (F \*) (D:V, R:15m)
- 15) Schwarze Magie II (F \*) (D:P, R:V)
- 20) Reine Absolution (F \*) (D:V, R:15m)
- 25) Schwarze Magie III (F \*) (D:P, R:V)
- 30) Schwarze Absolution (F \*) (D:P, R:15m)
- 32) Tödliche Umkehr (F) (D:P, R:3m)
- 50) Unheiliges Tor (F) (D:1KR, R:V)

## Gesetz der Dunkelheit (Dark Law) [RCII]

- 1) Schatten (D:?, R:?)
- 2) Dunkelheit I (D:?, R:?)
- 3) Dunkelbolzen I (D:?, R:?)
- 4) Dunkelheitssicht (D:?, R:?)
- 5) Dunkelheit kontrollieren (D:?, R:?)
- 6) Plötzliche Dunkelheit (D:?, R:?)
- 7) Dunkelheit II (D:?, R:?)
- 8) Nebel der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 9) Dunkelbolzen II (D:?, R:?)
- 10) Kreis der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 11) Wartende Dunkelheit (D:?, R:?)
- 12) Dunkelfeuerbolzen I (D:?, R:?)
- 13) Dunkelbolzen III (D:?, R:?)
- 14) Dunkelfeuer rufen (D:?, R:?)
- 15) Obsidianwall (D:?, R:?)
- 16) Dunkelfeuerbolzen II (D:?, R:?)
- 17) Magische Dunkelheit (D:?, R:?)
- 19) Triade der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 20) Dunkelfeuerbolzen III (D:?, R:?)
- 25) Ecken Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 30) Folgender Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 50) Dunkelheit meistern (D:?, R:?)

## Mondsüchtig (Moon Madness) [RCIII]

- 1) Stimmungsumschlag I (D:?, R:?)
- 2) Stimmung I (D:?, R:?)
- 3) Selbstmord I (D:?, R:?)
- 4) Stimmungsumschlag II (D:?, R:?)
- 5) Stimmung II (D:?, R:?)
- 6) Selbstmord II (D:?, R:?)
- 7) Stimmungsumschlag III (D:?, R:?)
- 8) Stimmung III (D:?, R:?)
- 9) Selbstmord III (D:?, R:?)
- 10) Stimmungsumschlag IV (D:?, R:?)
- 11) Stimmung IV (D:?, R:?)
- 12) Selbstmord IV (D:?, R:?)
- 13) Stimmungsumschlag V (D:?, R:?)
- 14) Stimmung V (D:?, R:?)
- 15) Selbstmord V (D:?, R:?)
- 16) Stimmungsumschlag VI (D:?, R:?)
- 17) Stimmung VI (D:?, R:?)
- 18) Selbstmord VI (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Stimmungsumschlag (D:?, R:?)
- 25) Wahre Stimmung (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Selbstmord (D:?, R:?)
- 50) Mondsüchtig (D:?, R:?)

## Schwarzer Kontakt (Dark Contacts) [SL]

- 2) Erzwungene Analyse III (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 3) Kleiner Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 5) Erzwungene Antwort III (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 7) Erzwungene Suche III (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 10) Großer Dämonenkontakt (E) (D:2KR, R:3m)
- 11) Erzwungene Analyse IV (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 13) Erzwungene Antwort IV (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 14) Erzwungene Suche IV (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 15) Erzwungene Analyse V (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 20) Erzwungene Antwort V (M \*) (D:1 Frage, R:3m)
- 25) Erzwungene Suche V (M \*) (D:1 Suche, R:3m)
- 30) Erzwungene Analyse VI (M \*) (D:1 Gegenstand, R:3m)
- 50) Erzwungene Antwort VI (M \*) (D:1 Frage, R:3m)

## Metamorphose (Matemorphose) [RCIII]

- 1) Geburtszeichen (D:?, R:?)
- 3) Bio-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 5) Psi-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 6) Geist-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 8) Magie-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 10) Bio-Metamorphose (D:?, R:?)
- 12) Psi-Metamorphose (D:?, R:?)
- 14) Geist-Metamorphose (D:?, R:?)
- 16) Magie-Metamorphose (D:?, R:?)
- 18) Wahre Bio-Metamorphose (D:?, R:?)
- 20) Wahre Psi-Metamorphose (D:?, R:?)
- 25) Wahre Geist-Metamorphose (D:?, R:?)
- 30) Wahre Magie-Metamorphose (D:?, R:?)
- 50) Wahre Metamorphose (D:?, R:?)

## Schwarze Beschwörung (Dark Summons) [SL]

- 1) Vertraute (M) (D:P, R:T)
- 2) Beschwörung I (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 3) Dämonen kontrollieren I (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 4) Beschwörung III (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 5) Kleines Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 6) Dämonen beherrschen I (M \*) (D:V, R:3m/St)
- 7) Dämonen kontrollieren II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 8) Beschwörung V (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 9) Dämonen beherrschen II (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 10) Dämonen kontrollieren III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 11) Beschwörung X (F M c) (D:V (C), R:30m)
- 12) Großes Dämonentor (E) (D:2KR, R:3m)
- 13) Dämonen beherrschen III (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 14) Dämonen kontrollieren IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 15) Dämonen beherrschen IV (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 20) Dämonen kontrollieren V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 25) Dämonen beherrschen V (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 30) Dämonen kontrollieren VI (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 50) Dämonen beherrschen VI (M \*) (D:C, R:3m/St)

## Schwarzes Wissen (Dark Lore) [SL]

- 1) Überlegung (I) (D:-, R:S)
- 2) Gutes entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 3) Segen entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Haß entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 5) Dunkles Wissen I (I) (D:-, R:3m)
- 6) Heiliges entdecken (I c) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Traum I (P) (D:Schlaf, R:S)
- 10) Geschichte des Segens (I) (D:-, R:S)
- 11) Dunkles Wissen II (I) (D:-, R:3m)
- 12) Traum II (P) (D:Schlaf, R:S)
- 13) Haß analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 14) Dunkles Wissen III (I) (D:-, R:3m)
- 15) Traum III (P) (D:Schlaf, R:S)
- 20) Schwarzes Wissen (I) (D:-, R:30m)
- 25) Segen analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 30) Wahrer Traum (P) (D:Schlaf, R:S)
- 50) Schwarzes Wissen meistern (I) (D:-, R:30m)

# Mondmagier, weiße - Listen

## Gesetz des Lichts (Light Law) [SL]

- 1) Taschenlampe (F) (D:10min/St, R:S)
- 2) Schockbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 3) Licht (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 4) Schatten (F) (D:10min/St, R:30m)
- 5) Plötzliches Licht (F) (D:-, R:30m)
- 6) Dunkelheit (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 7) Licht (15m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 8) Schockbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 9) Dunkelheit (15m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 10) Blitz (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 11) Wartendes Licht (F) (D:V, R:30m)
- 12) Schockbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 13) Leuchtfeuer (8km) (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Blitz (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 17) Magisches Licht (F) (D:1min/St, R:B)
- 18) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:B)
- 19) Leuchtfeuer (16km) (F) (D:1min/St, R:B)
- 20) Blitz (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 25) Blitz eckig (E) (D:-, R:150m)
- 30) Verfolgender Blitz (E) (D:-, R:150m)
- 50) Licht beherrschen (F) (D:1KR/St, R:V)

## Lichtmagie (Brilliance Magic) [RCIII]

- 1) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Projiziertes Licht (D:?, R:?)
- 3) Eigene Aura I (D:?, R:?)
- 4) Licht I (D:?, R:?)
- 5) Eigene Aura II (D:?, R:?)
- 6) Kleineres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 7) Eigene Aura III (D:?, R:?)
- 8) Licht V (D:?, R:?)
- 9) Aura I (D:?, R:?)
- 10) Größeres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 11) Licht X (D:?, R:?)
- 12) Wartendes Licht (D:?, R:?)
- 13) Aura III (D:?, R:?)
- 14) Regenbogen V (D:?, R:?)
- 15) Licht XX (D:?, R:?)
- 16) Wahres plötzliches Licht (D:?, R:?)
- 17) Aura IV (D:?, R:?)
- 18) Gewitter (D:?, R:?)
- 19) Wahre Aura (D:?, R:?)
- 20) Magisches Licht (D:?, R:?)
- 25) Regenbogen X (D:?, R:?)
- 30) Wahres Licht (D:?, R:?)
- 50) Gewitter meistern (D:?, R:?)

## Mondsüchtig (Moon Madness) [RCIII]

- 1) Stimmungsumschlag I (D:?, R:?)
- 2) Stimmung I (D:?, R:?)
- 3) Selbstmord I (D:?, R:?)
- 4) Stimmungsumschlag II (D:?, R:?)
- 5) Stimmung II (D:?, R:?)
- 6) Selbstmord II (D:?, R:?)
- 7) Stimmungsumschlag III (D:?, R:?)
- 8) Stimmung III (D:?, R:?)
- 9) Selbstmord III (D:?, R:?)
- 10) Stimmungsumschlag IV (D:?, R:?)
- 11) Stimmung IV (D:?, R:?)
- 12) Selbstmord IV (D:?, R:?)
- 13) Stimmungsumschlag V (D:?, R:?)
- 14) Stimmung V (D:?, R:?)
- 15) Selbstmord V (D:?, R:?)
- 16) Stimmungsumschlag VI (D:?, R:?)
- 17) Stimmung VI (D:?, R:?)
- 18) Selbstmord VI (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Stimmungsumschlag (D:?, R:?)
- 25) Wahre Stimmung (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Selbstmord (D:?, R:?)
- 50) Mondsüchtig (D:?, R:?)

## 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) Lichteruptio (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)

## Metamorphose (Matemorphose) [RCIII]

- 1) Geburtszeichen (D:?, R:?)
- 3) Bio-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 5) Psi-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 6) Geist-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 8) Magie-Metamorphose studieren (D:?, R:?)
- 10) Bio-Metamorphose (D:?, R:?)
- 12) Psi-Metamorphose (D:?, R:?)
- 14) Geist-Metamorphose (D:?, R:?)
- 16) Magie-Metamorphose (D:?, R:?)
- 18) Wahre Bio-Metamorphose (D:?, R:?)
- 20) Wahre Psi-Metamorphose (D:?, R:?)
- 25) Wahre Geist-Metamorphose (D:?, R:?)
- 30) Wahre Magie-Metamorphose (D:?, R:?)
- 50) Wahre Metamorphose (D:?, R:?)

## Sternenlicht (Starlights) [SL]

- 1) Projiziertes Licht (D:?, R:?)
- 2) Eigene Aura (D:?, R:?)
- 3) Licht (D:?, R:?)
- 4) Lichtausbruch (D:?, R:?)
- 5) Schockbolzen (D:?, R:?)
- 7) Sternenlicht (E) (D:10min/St, R:1,5m/St)
- 8) Leuchtkugel (D:?, R:?)
- 10) Regenbogen c (D:?, R:?)
- 11) Licht III (D:?, R:?)
- 14) Große Aura (D:?, R:?)
- 15) Blenden (D:?, R:?)
- 20) Blendende Aura (D:?, R:?)
- 25) Sternenfeuer c (D:?, R:?)
- 30) Sternenhand c (D:?, R:?)
- 50) Wahres Sternenfeuer c (D:?, R:?)

## Licht formen (Light Molding) [SL]

- 1) Lichtwunder (E) (D:10min/St, R:30m)
- 2) Taschenlampe (F) (D:10min/St, R:S)
- 3) Lichtkontrolle (3m) (F) (D:C, R:3mR)
- 5) Plötzliches Licht (F) (D:-, R:30m)
- 6) Schockbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 9) Blenden (F) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 10) Lichtkontrolle (15m) (F) (D:C, R:15mR)
- 11) Magisches Licht (F) (D:1min/St, R:B)
- 13) Leuchtfeuer (F) (D:1min/St, R:1,5km)
- 14) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Lichtkontrolle (30m) (F) (D:C, R:30mR)
- 20) Blitz (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 25) Lichtkontrolle (150m) (F) (D:C, R:150mR)
- 30) Blitz (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 50) Wahre Lichtkontrolle (F) (D:C, R:30mR/Stufe)

## Mond meistern (Moon Mastery) [RCIII]

- 1) Mondschatten \* (D:?, R:?)
- 2) Mondschein \* (D:?, R:?)
- 3) Mondlicht \* (D:?, R:?)
- 4) Mondheilung \* (D:?, R:?)
- 5) Mondkraut \* (D:?, R:?)
- 6) Mondbolzen (30m)\* (D:?, R:?)
- 7) Mondmagie entdecken \* (D:?, R:?)
- 8) Mondsteinhagel\* (D:?, R:?)
- 10) Mondglühen \* (D:?, R:?)
- 11) Mondblitz \* (D:?, R:?)
- 13) Mondbolzen (100m)\* (D:?, R:?)
- 14) Mondreisen \* (D:?, R:?)
- 15) Mondwütig \* (D:?, R:?)
- 16) Berserker des Mondes \* (D:?, R:?)
- 17) Mondbolzen (150m)\* (D:?, R:?)
- 18) Mondblind \* (D:?, R:?)
- 19) Mondblitz (100m)\* (D:?, R:?)
- 20) Mondstein \* (D:?, R:?)
- 25) Mondkind \* (D:?, R:?)
- 30) Mondbeben \* (D:?, R:?)
- 50) Mondmaid \* (D:?, R:?)

# Paladine - Listen

## 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)

## Austreibungen (Exorcism) [RCII]

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

## Handauflegen (Laying on Hands) [RCII]

- 1) Handauflegen I (H) (D:P, R:B)
- 2) Erfrierungen heilen I (H) (D:P, R:B)
- 3) Verbrennungen heilen I (H) (D:P, R:B)
- 4) Kleinere Brüche heilen (H) (D:P, R:B)
- 5) Benommenheit heilen I (H \* ) (D:P, R:B)
- 6) Handauflegen II (H) (D:P, R:B)
- 7) Größere Brüche heilen (H) (D:P, R:B)
- 8) Krankheit widerstehen (H) (D:P, R:B)
- 9) Gift widerstehen (H) (D:P, R:B)
- 10) Erwachen (H) (D:P, R:B)
- 11) Handauflegen III (H) (D:P, R:B)
- 12) Erfrierungen heilen II (H) (D:P, R:B)
- 13) Verbrennungen heilen II (H) (D:P, R:B)
- 14) Benommenheit heilen II (H \* ) (D:P, R:B)
- 15) Splitterbrüche heilen (H) (D:P, R:B)
- 16) Handauflegen IV (H) (D:P, R:B)
- 17) Verbrennungen heilen III (H) (D:P, R:B)
- 18) Krankheit heilen (H) (D:P, R:B)
- 19) Vergiftung heilen (H) (D:P, R:3m)
- 20) Wahres Benommenheit heilen (H \* ) (D:P, R:B)
- 25) Handauflegen V (H) (D:P, R:B)
- 30) Körper reinigen (H) (D:P, R:B)
- 50) Wahres Handauflegen (H) (D:P, R:B)

## Heiliger Krieger (Holy Warrior) [RCI]

- 1) Heilige Attacke (F) (D:1 KR, R:S)
- 2) Blutfluss stoppen (H \* c) (D:C, R:B)
- 3) Schmerzlosigkeit 25% (S \* s) (D:1min/St, R:S)
- 4) Benommenheit heilen I (S \* s) (D:-, R:S)
- 5) Mut (S \* s) (D:-, R:S)
- 6) Kleine Heilung I (H \* s) (D:C, R:B)
- 7) Heilige Aura I (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Schnitte heilen III (H \* ) (D:P, R:B)
- 9) Stärke II (P) (D:1KR/St, R:S)
- 10) Schmerzlosigkeit 50% (S \* s) (D:1min/St, R:S)
- 11) Benommenheit heilen III (S \* s) (D:-, R:S)
- 12) Heilige Aura II (F) (D:1min/St, R:S)
- 13) Stärke III (P) (D:1KR/St, R:S)
- 14) Schmerzlosigkeit 75% (S \* s) (D:1min/St, R:S)
- 15) Heilige Aura III (F) (D:1min/St, R:S)
- 16) Wahrer Mut (S \* s) (D:-, R:S)
- 17) Selbsterhaltung (S \* s) (D:1Tag/St, R:S)
- 19) Heilige Aura IV (F) (D:1min/St, R:S)
- 20) Schmerzlosigkeit 100% (S \* s) (D:1min/St, R:S)
- 25) Heilige Aura V (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Heilige Waffen (F) (D:1KR, R:S)
- 50) Wahre Heilige Aura (F) (D:1min/St, R:S)

## Inspiration/Eingebung (Inspirations) [RCII]

- 1) Tiere bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 2) Eingebungen I (M \* ) (D:2KR/St, R:30m)
- 3) Art bezaubern (M) (D:1h/St, R:30m)
- 4) Eingebungen II (M \* ) (D:2KR/St, R:30m)
- 5) Suggestion (M) (D:V, R:30m)
- 6) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 7) Eingebungen IV (M \* ) (D:2KR/St, R:30m)
- 8) Art halten I (M c) (D:C, R:3m/St)
- 9) Eingebungen V (M \* ) (D:2KR/St, R:30m)
- 10) Art beherrschen I (M) (D:1min/St, R:15m)
- 11) Reitgelegenheit beschwören (M) (D:P, R:1)
- 12) Eingebungen VI (M \* ) (D:2KR/St, R:30m)
- 13) Art halten II (M c) (D:C, R:3m/St)
- 14) Art beherrschen II (M) (D:10min/St, R:30m)
- 15) Eingebungen VII (M \* ) (D:2KR/St, R:30m)
- 17) Eingebungen VIII (M \* ) (D:2KR/St, R:30m)
- 19) Eingebungen IX (M \* ) (D:2KR/St, R:30m)
- 20) Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 25) Eingebungen X (M \* ) (D:2KR/St, R:30m)
- 30) Wahre Aufgabe (M) (D:V, R:3m)
- 50) Eingebungen meistern (M) (D:1KR/St, R:V)

## 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)

## Wege des Schutzes (Shielding Ways) [RCII]

- 1) Schild (F \* ) (D:1min/St, R:S)
- 2) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 3) Aura (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Schutzgebet I (D) (D:1min/St, R:S)
- 5) Fernkampfablenkung I (F \* ) (D:-, R:30m)
- 6) Luftwall (E) (D:C, R:15m)
- 7) Nahkampfablenkung I (F \* ) (D:1 KR, R:30m)
- 8) Schutzgebet II (D) (D:1min/St, R:S)
- 9) Fernkampfablenkung II (F \* ) (D:-, R:30m)
- 10) Zielen stören I (F \* ) (D:-, R:30m)
- 11) Nahkampfablenkung II (F \* ) (D:1 KR, R:30m)
- 12) Wahre Aura (F) (D:10min/St, R:S)
- 13) Fernkampfablenkung III (F \* ) (D:-, R:30m)
- 14) Erdwall (E) (D:10min/St, R:15m)
- 15) Zielen stören II (F \* ) (D:-, R:30m)
- 16) Schutzgebet V (D) (D:1min/St, R:S)
- 17) Nahkampfablenkung III (F \* ) (D:1 KR, R:30m)
- 18) Loch (E) (D:P, R:15m)
- 19) Steinwall (E) (D:10min/St, R:15m)
- 20) Wahrer Spruchschild (D \* c) (D:C, R:S)
- 22) Unverwundbarkeit (F) (D:1KR/StDieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale, R:3m)
- 25) Schutzgebet X (D) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahres Schutzgebet (D) (D:1min/St, R:S)
- 32) Heldenmut (FH)\* (D:3 KR, R:10m)
- 50) Wege des Schutzes meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

## Zauber brechen (Spell Breaker) [RCI]

- 1) Untote vertreiben III (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Untote entdecken (I \* c) (D:1min/St (C), R:3m/St)
- 3) Magie entdecken (I \* c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 4) Gegenkanäle (F) (D:-, R:30m)
- 5) Untote vertreiben V (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Fluch neutralisieren (F) (D:1min/St, R:B)
- 7) Magie abwehren (F \* c) (D:C, R:S)
- 8) Fluch brechen (F) (D:P, R:B)
- 9) Untote vertreiben IX (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Magie neutralisieren (F \* c) (D:C, R:S)
- 11) Fluch neutralisieren (F) (D:1h/St, R:B)
- 13) Untote vertreiben XII (F) (D:1min/St, R:S)
- 15) Magie neutralisieren (F \* c) (D:C, R:S)
- 17) Untote vertreiben XV (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Magie neutralisieren (F \* c) (D:C, R:S)
- 19) Fluch neutralisieren (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 20) Magie blockieren (F) (D:1Tag, R:30m)
- 25) Wahres Untote vertreiben (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahres Fluch brechen (F) (D:P, R:B)
- 50) Große Magieabstoßung (F) (D:-, R:10m)

# Priester - Listen

## Antworten (Communal Ways) [SL]

- 1) Raten I (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) Dämonentor I (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)

# Schamanen - Listen

## Geister beschwören (Spirit Summoning) [RCII]

- 1) Totem Vertrauter (D:?, R:?)
- 2) Tote beschwören I (D:?, R:?)
- 3) Geister beschwören I (D:?, R:?)
- 4) Tote beschwören III (D:?, R:?)
- 5) Geister beschwören III (D:?, R:?)
- 6) Tote beschwören V (D:?, R:?)
- 7) Geister beschwören V (D:?, R:?)
- 8) Tote beschwören X (D:?, R:?)
- 9) Geister beschwören X (D:?, R:?)
- 10) Geist der Besänftigung (D:?, R:?)
- 11) Geist der Fröhlichkeit (D:?, R:?)
- 12) Geist der Harmonie (D:?, R:?)
- 13) Geist des Streits (D:?, R:?)
- 14) Geist der Freundschaft (D:?, R:?)
- 15) Geist der Angst (D:?, R:?)
- 17) Großes Tote beschwören (D:?, R:?)
- 18) Geist des Zorns (D:?, R:?)
- 19) Geist der Trauer (D:?, R:?)
- 20) Großes Geister beschwören (D:?, R:?)
- 25) Wahres Tote beschwören (D:?, R:?)
- 30) Wahres Geister beschwören (D:?, R:?)
- 50) Geist der Ehrfurcht (D:?, R:?)

## Geister heilen (Spirit Healing) [RCII]

- 1) Geist reinigen I (D:?, R:?)
- 2) Makel widerstehen I (D:?, R:?)
- 3) Geist heilen I (D:?, R:?)
- 4) Makel widerstehen II (D:?, R:?)
- 5) Geist bewahren I (D:?, R:?)
- 6) Geist reinigen II (D:?, R:?)
- 7) Makel widerstehen V (D:?, R:?)
- 8) Geist heilen II (D:?, R:?)
- 9) Geist bewahren II (D:?, R:?)
- 10) Geist austreiben (D:?, R:?)
- 11) Geist reinigen III (D:?, R:?)
- 12) Makel widerstehen III (D:?, R:?)
- 13) Geist regenerieren I (D:?, R:?)
- 14) Geist bewahren III (D:?, R:?)
- 15) Makel beseitigen (D:?, R:?)
- 16) Geist heilen III (D:?, R:?)
- 17) Geist regenerieren II (D:?, R:?)
- 19) Großes Geist reinigen (D:?, R:?)
- 20) Geist heilen IV (D:?, R:?)
- 25) Geist regenerieren III (D:?, R:?)
- 30) Geist bewahren IV (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist heilen (D:?, R:?)

## Geister meistern (Spirit Mastery) [RCII]

- 1) Geist identifizieren \* (D:?, R:?)
- 2) Konversation I (D:?, R:?)
- 3) Geist binden I (D:?, R:?)
- 4) Konversation II (D:?, R:?)
- 5) Geist binden II (D:?, R:?)
- 6) Konversation III (D:?, R:?)
- 7) Geist binden III (D:?, R:?)
- 8) Konversation V (D:?, R:?)
- 9) Geist binden V (D:?, R:?)
- 10) Geister vertreiben (D:?, R:?)
- 11) Konversation VI (D:?, R:?)
- 12) Geist binden X (D:?, R:?)
- 13) Konversation VII (D:?, R:?)
- 14) Geist binden VII (D:?, R:?)
- 15) Wahres Geist identifizieren \* (D:?, R:?)
- 16) Konversation X (D:?, R:?)
- 17) Geist binden X (D:?, R:?)
- 19) Sprache der Geister (D:?, R:?)
- 20) Großes Geist binden (D:?, R:?)
- 25) Wahres Geister vertreiben (D:?, R:?)
- 30) Wahre Sprache der Geister (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist binden (D:?, R:?)

## Kräuter meistern (Herb Mastery) [SL]

- 1) Wissen über Kräuter (D:?, R:?)
- 2) Kräuter verbessern (D:?, R:?)
- 3) Kräuter finden (30m) (D:?, R:?)
- 4) Sofortige Kräuterkraft (D:?, R:?)
- 5) Kräuter meistern II (D:?, R:?)
- 6) Kräuter finden (100m) (D:?, R:?)
- 7) Kräuter wachsen lassen (D:?, R:?)
- 8) Kräuter meistern III (D:?, R:?)
- 9) Kräuter finden (150m) (D:?, R:?)
- 10) Kräuter reinigen (D:?, R:?)
- 11) Kräuter meistern V (D:?, R:?)
- 13) Kräuter finden (1500m) (D:?, R:?)
- 15) Kräuter meistern X (D:?, R:?)
- 20) Großes Kräuter finden (D:?, R:?)
- 25) Wahres Kräuter verbessern (D:?, R:?)
- 30) Wahres Kräuter meistern (D:?, R:?)
- 50) Wahres Kräuter finden (D:?, R:?)

## Manifestierung des Geistes (Spirit Manifestations) [RCV]

- 1) Manifestierung entdecken (D:?, R:?)
- 2) Kleinere Manifestierung (D:?, R:?)
- 3) Riechbare Manifestierung (D:?, R:?)
- 4) Manifestierung analysieren (D:?, R:?)
- 5) Hörbare Manifestierung (D:?, R:?)
- 6) Manifestierung auflösen (D:?, R:?)
- 7) Sichtbare Manifestierung (D:?, R:?)
- 8) Verlängern I (D:?, R:?)
- 9) Tastbare Manifestierung (D:?, R:?)
- 10) Manifestierung II (D:?, R:?)
- 11) Verlängern II (D:?, R:?)
- 12) Wahres Manifest. auflösen (D:?, R:?)
- 13) Eventuelle Manifestierung (D:?, R:?)
- 14) Verlängerung III (D:?, R:?)
- 15) Manifestierung III (D:?, R:?)
- 20) Tiermanifestierung (D:?, R:?)
- 25) Monstermanifestation (D:?, R:?)
- 30) Wahre Geistmanifestierung (D:?, R:?)
- 50) Permanente Manifestierung (D:?, R:?)

## Trance (Trances) [RCII]

- 1) Meditation (D:?, R:?)
- 2) Heilungstrance I (D:?, R:?)
- 3) Geistreise I (D:?, R:?)
- 4) Erwachen s \* (D:?, R:?)
- 5) Alarmieren (D:?, R:?)
- 6) Fenster öffnen (D:?, R:?)
- 7) Heilungstrance II (D:?, R:?)
- 8) Geistreise II (D:?, R:?)
- 9) Fenster lokalisieren (D:?, R:?)
- 10) Fenster schließen (D:?, R:?)
- 11) Heilungstrance III (D:?, R:?)
- 12) Fenster lokalisieren (D:?, R:?)
- 13) Geistreise III (D:?, R:?)
- 14) Konzentration (D:?, R:?)
- 15) Wahres Fenster lokalisieren (D:?, R:?)
- 16) Wahres Fenster öffnen (D:?, R:?)
- 17) Heilungstrance IV (D:?, R:?)
- 18) Geistreise IV (D:?, R:?)
- 20) Wachtrance (D:?, R:?)
- 25) Fenster durchqueren (D:?, R:?)
- 30) Wahre Heilungstrance (D:?, R:?)
- 50) Wahre Geistreise (D:?, R:?)

## Visionen (Visions) [RCII]

- 1) Raten \* (D:?, R:?)
- 2) Eingebung I (I) (D:?, R:S)
- 3) Traumvision I (D:?, R:?)
- 4) Vision der Vergangenheit I (D:?, R:?)
- 5) Eingebung V (I) (D:?, R:S)
- 6) Vorahnung I (D:?, R:?)
- 7) Visionenführer (D:?, R:?)
- 8) Vision der Vergangenheit II (D:?, R:?)
- 9) Eingebung X (I) (D:?, R:S)
- 10) Traumvision III (D:?, R:?)
- 11) Vorahnung III (D:?, R:?)
- 12) Vision der Vergangenheit III (D:?, R:?)
- 13) Vergangenheit speichern (D:?, R:?)
- 14) Zauber Vorahnung (D:?, R:?)
- 15) Wahre Eingebung (I) (D:?, R:S)
- 16) Vision der Vergangenheit IV (D:?, R:?)
- 18) Vision lokalisieren (D:?, R:?)
- 19) Vorahnung V (D:?, R:?)
- 20) Große Traumvision (D:?, R:?)
- 25) Vision der Vergangenheit V (D:?, R:?)
- 30) Wahre Vorahnung (D:?, R:?)
- 50) Wahre Traumvision (D:?, R:?)

## Wege der Tiere (Animal Ways) [RCII]

- 1) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 2) Tiersprache I (D:?, R:?)
- 3) Tiere kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 4) Tiersprache II (D:?, R:?)
- 5) Tiermeister I \* (D:?, R:?)
- 6) Tiere kontrollieren II \* (D:?, R:?)
- 7) Tiersprache III (D:?, R:?)
- 8) Tiermeister II \* (D:?, R:?)
- 9) Tiere kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 10) Tiersprache V (D:?, R:?)
- 11) Tiermeister III \* (D:?, R:?)
- 12) Tiere kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 13) Tiersprache VI (D:?, R:?)
- 14) Tiermeister V \* (D:?, R:?)
- 15) Wahre Tiersprache (D:?, R:?)
- 20) Tiere kontrollieren X \* (D:?, R:?)
- 25) Tiermeister X \* (D:?, R:?)
- 30) Großes Tiere kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 50) Großer Tiermeister \* (D:?, R:?)

# Totenbeschwörer - Listen

## Antworten (Commune) [RCII]

- 1) Konversation I \* (D:?, R:?)
- 2) Erzwungene Analyse II (D:?, R:?)
- 3) Erzwungene Information II (D:?, R:?)
- 4) Erzwungene Suche II (D:?, R:?)
- 5) Konversation VI \* (D:?, R:?)
- 6) Erzwungene Analyse V (D:?, R:?)
- 8) Erzwungene Information V (D:?, R:?)
- 9) Konversation XII \* (D:?, R:?)
- 10) Erzwungene Suche V (D:?, R:?)
- 11) Erzwungene Analyse VII (D:?, R:?)
- 13) Erzwungene Information VII (D:?, R:?)
- 14) Erzwungene Suche VII (D:?, R:?)
- 15) Wahre Konversation \* (D:?, R:?)
- 16) Erzwungene Analyse X (D:?, R:?)
- 17) Erzwungene Information X (D:?, R:?)
- 19) Erzwungene Suche X (D:?, R:?)
- 20) Wahre Erzwungene Analyse (D:?, R:?)
- 25) Wahre Erzwungene Information (D:?, R:?)
- 30) Wahre Erzwungene Suche (D:?, R:?)
- 50) Wahre Antworten (D:?, R:?)

## Tote beleben (Animate Dead) [RCII]

- 1) Tote beleben I (D:?, R:?)
- 2) Geist eines Toten binden I (D:?, R:?)
- 3) Tote beleben II (D:?, R:?)
- 4) Geist eines Toten binden II (D:?, R:?)
- 5) Tote beleben III (D:?, R:?)
- 6) Geist eines Toten binden III (D:?, R:?)
- 7) Tote beleben IV (D:?, R:?)
- 8) Geist eines Toten binden IV (D:?, R:?)
- 9) Tote beleben V (D:?, R:?)
- 10) Geist eines Toten binden V (D:?, R:?)
- 11) Tote beleben VI (D:?, R:?)
- 12) Geist eines Toten binden VI (D:?, R:?)
- 13) Tote beleben VII (D:?, R:?)
- 14) Geist eines Toten binden VII (D:?, R:?)
- 15) Tote beleben VIII (D:?, R:?)
- 16) Geist eines Toten binden VIII (D:?, R:?)
- 17) Tote beleben IX (D:?, R:?)
- 18) Geist eines Toten binden IX (D:?, R:?)
- 19) Großes Tote beleben (D:?, R:?)
- 20) Lich (D:?, R:?)
- 25) Großes Geist e. Toten b. (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tote beleben (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist e. Toten b. (D:?, R:?)

## Gesetz der Dunkelheit (Dark Law) [RCII]

- 1) Schatten (D:?, R:?)
- 2) Dunkelheit I (D:?, R:?)
- 3) Dunkelbolzen I (D:?, R:?)
- 4) Dunkelheitssicht (D:?, R:?)
- 5) Dunkelheit kontrollieren (D:?, R:?)
- 6) Plötzliche Dunkelheit (D:?, R:?)
- 7) Dunkelheit II (D:?, R:?)
- 8) Nebel der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 9) Dunkelbolzen II (D:?, R:?)
- 10) Kreis der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 11) Wartende Dunkelheit (D:?, R:?)
- 12) Dunkelfeuerbolzen I (D:?, R:?)
- 13) Dunkelbolzen III (D:?, R:?)
- 14) Dunkelfeuer rufen (D:?, R:?)
- 15) Obsidianwall (D:?, R:?)
- 16) Dunkelfeuerbolzen II (D:?, R:?)
- 17) Magische Dunkelheit (D:?, R:?)
- 19) Triade der Dunkelheit (D:?, R:?)
- 20) Dunkelfeuerbolzen III (D:?, R:?)
- 25) Ecken Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 30) Folgender Dunkelfeuerbolzen (D:?, R:?)
- 50) Dunkelheit meistern (D:?, R:?)

## Tote beschwören (Summon Dead) [RCII]

- 1) Wächtergeist (D:?, R:?)
- 2) Tote beschwören I (D:?, R:?)
- 3) Tote kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 4) Geist eines Toten meistern I \* (D:?, R:?)
- 5) Tote beschwören III (D:?, R:?)
- 6) Tote kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 7) Geist eines Toten meistern III \* (D:?, R:?)
- 8) Tote beschwören V (D:?, R:?)
- 9) Tote kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 10) Geist e. Toten meistern V \* (D:?, R:?)
- 11) Tote beschwören VII (D:?, R:?)
- 12) Tote kontrollieren VII \* (D:?, R:?)
- 13) Geist e. Toten meistern VII \* (D:?, R:?)
- 14) Tote beschwören X (D:?, R:?)
- 15) Tote kontrollieren X \* (D:?, R:?)
- 16) Geist e. Toten meistern X \* (D:?, R:?)
- 18) Wahres Tote beschwören (D:?, R:?)
- 20) Großes Tote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 25) Großes Geist e. Toten m. \* (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist e. Toten m. \* (D:?, R:?)

## Tod meistern (Death Mastery) [RCII]

- 1) Altern I (6 Monate) (D:?, R:?)
- 2) Leben stehlen I \* (D:?, R:?)
- 3) Altern II (1 Jahr) (D:?, R:?)
- 4) Leben stehlen II \* (D:?, R:?)
- 5) Altern III (2 Jahre) (D:?, R:?)
- 6) Kleinerer Tod (D:?, R:?)
- 7) Altern IV (5 Jahre) (D:?, R:?)
- 8) Leben stehlen IV \* (D:?, R:?)
- 9) Altern V (10 Jahre) (D:?, R:?)
- 10) Leben stehlen V \* (D:?, R:?)
- 11) Größerer Tod (D:?, R:?)
- 12) Leben stehlen VI \* (D:?, R:?)
- 13) Altern VI (20 Jahre) (D:?, R:?)
- 14) Leben stehlen VII \* (D:?, R:?)
- 15) Altern VII (40 Jahre) (D:?, R:?)
- 16) Leben stehlen VIII \* (D:?, R:?)
- 17) Altern X (75 Jahre) (D:?, R:?)
- 18) Leben stehlen IX \* (D:?, R:?)
- 19) Wahrer Tod \* (D:?, R:?)
- 20) Großes Leben stehlen \* (D:?, R:?)
- 25) Großes Altern (100 Jahre)0 (D:?, R:?)
- 30) Wahres Altern (1 Jahr/ Minute) (D:?, R:?)
- 50) Tod meistern (D:?, R:?)

## Tote meistern (Undead Mastery) [RCII]

- 1) Untote kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 2) Untote meistern I \* (D:?, R:?)
- 3) Untote kontrollieren II \* (D:?, R:?)
- 4) Untote meistern II \* (D:?, R:?)
- 5) Untote kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 6) Untote meistern III \* (D:?, R:?)
- 7) Untote kontrollieren IV \* (D:?, R:?)
- 8) Untote meistern IV \* (D:?, R:?)
- 9) Untote kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 10) Untote meistern V \* (D:?, R:?)
- 11) Untote kontrollieren VI \* (D:?, R:?)
- 12) Untote meistern VI \* (D:?, R:?)
- 13) Untote kontrollieren VII \* (D:?, R:?)
- 14) Untote meistern VII \* (D:?, R:?)
- 15) Untote kontrollieren VIII \* (D:?, R:?)
- 16) Untote meistern VIII \* (D:?, R:?)
- 17) Untote kontrollieren IX \* (D:?, R:?)
- 18) Untote meistern IX \* (D:?, R:?)
- 19) Großes Untote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 20) Großes Untote meistern \* (D:?, R:?)
- 25) Wahres Untote kontr. \* (D:?, R:?)
- 30) Wahres Untote meistern \* (D:?, R:?)
- 50) Meister des Untoten meistern (D:?, R:?)

# Traumlord (Schamanen-Variante) - Listen

## Gesetz der Träume (Dream Law) [RCIII]

- 1) Tagtraum (D:?, R:?)
- 2) Traum I (D:?, R:?)
- 3) Schlaf (D:?, R:?)
- 5) Alptraum I (D:?, R:?)
- 6) Traum II (D:?, R:?)
- 7) Schlafwandler (D:?, R:?)
- 8) Traum III (D:?, R:?)
- 9) Alptraum II (D:?, R:?)
- 10) Traumlosigkeit (D:?, R:?)
- 11) Wahrer Schlaf (D:?, R:?)
- 12) Traum IV (D:?, R:?)
- 13) Traumtöter I (D:?, R:?)
- 14) Alptraum III (D:?, R:?)
- 15) Traumtod (D:?, R:?)
- 16) Traum V (D:?, R:?)
- 17) Traumtöter III (D:?, R:?)
- 18) Traumfeld (D:?, R:?)
- 19) Alptraum IV (D:?, R:?)
- 20) Traumbeeinflussung (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Traumtöter (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Alptraum (D:?, R:?)
- 50) Wahres Traumfeld (D:?, R:?)

## Traumstatus (Dream State) [RCIII]

- 1) Traumstatus entdecken I \* (D:?, R:?)
- 3) Traumstatus I (D:?, R:?)
- 4) Traummuster (D:?, R:?)
- 5) Traummonster I (D:?, R:?)
- 6) Traumvision (D:?, R:?)
- 7) Traumvertrauter I (D:?, R:?)
- 8) Traumstatus II (D:?, R:?)
- 9) Traum anpassen I (D:?, R:?)
- 10) Traumkumpel I (D:?, R:?)
- 11) Traummonster II (D:?, R:?)
- 12) Wahres Traummuster (D:?, R:?)
- 13) Traumvertrauter II (D:?, R:?)
- 14) Traumstatus III (D:?, R:?)
- 15) Traum anpassen II (D:?, R:?)
- 16) Traumkumpel II (D:?, R:?)
- 17) Traummonster III (D:?, R:?)
- 19) Traumvertrauter III (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Traumstatus (D:?, R:?)
- 25) Wahres Traummonster (D:?, R:?)
- 30) Wahres Traum anpassen (D:?, R:?)
- 50) Wahres Träume meistern (D:?, R:?)

## Traumweltwächter (Dream Guard) [RCIII]

- 5) Traumwelt öffnen I (D:?, R:?)
- 6) Traumwelt schließen I (D:?, R:?)
- 7) Traumweltwächter I (D:?, R:?)
- 9) Traumwelt öffnen II (D:?, R:?)
- 10) Traumwelt schließen II (D:?, R:?)
- 11) Traumweltwächter II (D:?, R:?)
- 13) Traumwelt öffnen III (D:?, R:?)
- 14) Traumwelt schließen III (D:?, R:?)
- 15) Traumweltwächter III (D:?, R:?)
- 16) Traumwelt öffnen IV (D:?, R:?)
- 17) Traumwelt schließen IV (D:?, R:?)
- 18) Traumweltwächter IV (D:?, R:?)
- 20) Wahres Traumwelt öffnen (D:?, R:?)
- 25) Traumweltwächter V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Traumwelt schließen (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Traumweltwächter (D:?, R:?)

## Wissen über Träume (Dream Lore) [RCIII]

- 1) Aufwachen (D:?, R:?)
- 2) Wissen über Träume I (D:?, R:?)
- 3) Traumreise I (D:?, R:?)
- 5) Traumpfad (D:?, R:?)
- 6) Träume teilen I (D:?, R:?)
- 8) Suspendierte Animation I (D:?, R:?)
- 10) Traumtor (D:?, R:?)
- 11) Wissen über Träume II (D:?, R:?)
- 12) Traumreise II (D:?, R:?)
- 15) Träume teilen V (D:?, R:?)
- 16) Suspendierte Animation II (D:?, R:?)
- 19) Wahres Wissen über Träume (D:?, R:?)
- 20) Wahre Traumreise (D:?, R:?)
- 25) Wahres Träume teilen (D:?, R:?)
- 30) Wahre Suspendierte Animation (D:?, R:?)
- 50) Wahres Traumtor (D:?, R:?)

# Voodoo-Priester - Listen

## Frost der Nacht (Chill of Night) [RCV]

- 1) Traum I (D:?, R:?)
- 2) Alptraum I (D:?, R:?)
- 3) Fluch der ersten Nacht (D:?, R:?)
- 4) Schlaf I (D:?, R:?)
- 5) Traum II (D:?, R:?)
- 6) Alptraum II (D:?, R:?)
- 7) Fluch der zweiten Nacht (D:?, R:?)
- 8) Schlaflosigkeit (D:?, R:?)
- 9) Schlaf II (D:?, R:?)
- 10) Traum III (D:?, R:?)
- 11) Fluch der dritten Nacht (D:?, R:?)
- 12) Schlafwandeln (D:?, R:?)
- 13) Alptraum III (D:?, R:?)
- 14) Narkolepsie (D:?, R:?)
- 15) Schlaf III (D:?, R:?)
- 16) Alptraum IV (D:?, R:?)
- 17) Wahres Schlafwandeln (D:?, R:?)
- 18) Wahrer Schlaf (D:?, R:?)
- 19) Fluch der vierten Nacht (D:?, R:?)
- 20) Alptraum V (D:?, R:?)
- 25) Narkolepsie II (D:?, R:?)
- 30) Fluch der letzten Nacht (D:?, R:?)
- 40) Wahre Narkolepsie (D:?, R:?)
- 50) Schlafender Tod (D:?, R:?)

## Talismane (Talismans) [RCV]

- 1) Obeah (D:?, R:?)
- 2) Talisman für Tiere \* (D:?, R:?)
- 3) Talisman für Kräuter \* (D:?, R:?)
- 4) Talisman gegen Magie I \* (D:?, R:?)
- 5) Talisman gegen Geister \* (D:?, R:?)
- 6) Talisman gegen Untersuchung \* (D:?, R:?)
- 7) Quirin (Verräterstein) (D:?, R:?)
- 8) Talisman gegen Untote \* (D:?, R:?)
- 9) Talisman gegen Magie II \* (D:?, R:?)
- 10) Talisman des Todes \* \* (D:?, R:?)
- 11) Talisman gegen Werkreaturen \* (D:?, R:?)
- 12) Seelenfalle \* (D:?, R:?)
- 13) Talisman gegen Magie III \* (D:?, R:?)
- 14) Talisman gegen Dämonen \* (D:?, R:?)
- 15) Kleinere Puppe der Kontrolle \* (D:?, R:?)
- 15) Talisman gegen Prosaische Magie \* (D:?, R:?)
- 16) Talisman gegen Erzfeinde \* (D:?, R:?)
- 17) Talisman gegen Göttermagie \* (D:?, R:?)
- 18) Talisman gegen Magie IV \* (D:?, R:?)
- 19) Wachender Talisman \* (D:?, R:?)
- 20) Talisman gegen Mentalmagie \* (D:?, R:?)
- 25) Talisman gegen Grundmagie \* (D:?, R:?)
- 30) Größere Puppe der Kontrolle \* (D:?, R:?)
- 35) Talisman gegen Alte Magie \* (D:?, R:?)
- 40) Wahrer Talisman gegen Magie \* (D:?, R:?)
- 50) Talisman der Seelen (D:?, R:?)

## Gift meistern (Poison Mastery) [RCI]

- 1) Wissen über Gift (I) (D:1-100 min, R:S)
- 3) Gift auftragen I (U) (D:V, R:B)
- 4) Geringeres Gift (U) (D:1h/St, R:S)
- 5) Gift analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 6) Gift widerstehen (S c \*) (D:C, R:S)
- 7) Gift auftragen II (U) (D:V, R:B)
- 9) Gift neutralisieren (S c \*) (D:C, R:S)
- 10) Größeres Gift (U) (D:1h/St, R:S)
- 12) Gift auftragen III (U) (D:V, R:B)
- 14) Berührung des Giftes (U) (D:V, R:B)
- 15) Wahres Gift neutralisieren (S c \*) (D:C, R:S)
- 20) Wahre Gifte (U) (D:1h/St, R:S)
- 25) Böses Auge (F) (D:1h/St, R:3m)
- 30) Giftnebel (F) (D:1KR/St, R:6m)
- 50) Wahres Böses Auge (F) (D:1h/St, R:0)

## Tote beleben (Animate Dead) [RCII]

- 1) Tote beleben I (D:?, R:?)
- 2) Geist eines Toten binden I (D:?, R:?)
- 3) Tote beleben II (D:?, R:?)
- 4) Geist eines Toten binden II (D:?, R:?)
- 5) Tote beleben III (D:?, R:?)
- 6) Geist eines Toten binden III (D:?, R:?)
- 7) Tote beleben IV (D:?, R:?)
- 8) Geist eines Toten binden IV (D:?, R:?)
- 9) Tote beleben V (D:?, R:?)
- 10) Geist eines Toten binden V (D:?, R:?)
- 11) Tote beleben VI (D:?, R:?)
- 12) Geist eines Toten binden VI (D:?, R:?)
- 13) Tote beleben VII (D:?, R:?)
- 14) Geist eines Toten binden VII (D:?, R:?)
- 15) Tote beleben VIII (D:?, R:?)
- 16) Geist eines Toten binden VIII (D:?, R:?)
- 17) Tote beleben IX (D:?, R:?)
- 18) Geist eines Toten binden IX (D:?, R:?)
- 19) Großes Tote beleben (D:?, R:?)
- 20) Lich (D:?, R:?)
- 25) Großes Geist e. Toten b. (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tote beleben (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist e. Toten b. (D:?, R:?)

## Seelentod (Soul Death) [RCV]

- 1) Seele entdecken (D:?, R:?)
- 2) Paranoia (D:?, R:?)
- 3) Angst I (D:?, R:?)
- 5) Seelenbrennen I \* (D:?, R:?)
- 7) Panik (D:?, R:?)
- 9) Angst II (D:?, R:?)
- 10) Seelenbrennen II \* (D:?, R:?)
- 11) Übertragung (D:?, R:?)
- 12) Katatonie (D:?, R:?)
- 14) Angst III (D:?, R:?)
- 15) Seelenbrennen III \* (D:?, R:?)
- 17) Unglück (D:?, R:?)
- 18) Wahre Übertragung (D:?, R:?)
- 19) Dunkle Versuchung (D:?, R:?)
- 20) Seelenbrennen IV \* (D:?, R:?)
- 25) Seelenbrennen V \* (D:?, R:?)
- 30) Seelen wegreißen (D:?, R:?)
- 50) Seelen verbannen (D:?, R:?)

## Tote beschwören (Summon Dead) [RCII]

- 1) Wächtergeist (D:?, R:?)
- 2) Tote beschwören I (D:?, R:?)
- 3) Tote kontrollieren I \* (D:?, R:?)
- 4) Geist eines Toten meistern I \* (D:?, R:?)
- 5) Tote beschwören III (D:?, R:?)
- 6) Tote kontrollieren III \* (D:?, R:?)
- 7) Geist eines Toten meistern III \* (D:?, R:?)
- 8) Tote beschwören V (D:?, R:?)
- 9) Tote kontrollieren V \* (D:?, R:?)
- 10) Geist e. Toten meistern V \* (D:?, R:?)
- 11) Tote beschwören VII (D:?, R:?)
- 12) Tote kontrollieren VII \* (D:?, R:?)
- 13) Geist e. Toten meistern VII \* (D:?, R:?)
- 14) Tote beschwören X (D:?, R:?)
- 15) Tote kontrollieren X \* (D:?, R:?)
- 16) Geist e. Toten meistern X \* (D:?, R:?)
- 18) Wahres Tote beschwören (D:?, R:?)
- 20) Großes Tote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 25) Großes Geist e. Toten m. \* (D:?, R:?)
- 30) Wahres Tote kontrollieren \* (D:?, R:?)
- 50) Wahres Geist e. Toten m. \* (D:?, R:?)

# Waldläufer - Listen

## Innerer Schutz (Inner Walls) [SL]

- 1) Hitze widerstehen (D \*) (D:1min/St, R:S)
- 2) Kälte widerstehen (D \*) (D:1min/St, R:S)
- 3) Widerstehen I (D) (D:1min/St, R:S)
- 4) Segnen I (D) (D:1min/St, R:S)
- 5) Gebet I (D) (D:1min/St, R:S)
- 7) Sterilisation (F) (D:-, R:T)
- 8) Widerstehen II (D) (D:1min/St, R:S)
- 9) Segnen II (D) (D:1min/St, R:S)
- 10) Gebet II (D) (D:1min/St, R:S)
- 11) Elementenschutz (D) (D:1min/St, R:S)
- 13) Widerstehen III (D) (D:1min/St, R:S)
- 14) Segnen III (D) (D:1min/St, R:S)
- 15) Gebet III (D) (D:1min/St, R:S)
- 20) Krankheiten widerstehen (F) (D:P, R:T)
- 25) Flüchen widerstehen (F) (D:P, R:T)
- 30) Giften widerstehen (F) (D:P, R:T)
- 50) Innere Mauer (D) (D:1min/St, R:S)

## Wege der Bewegungen (Moving Ways) [SL]

- 1) Auf Steinen rennen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Auf Ästen gehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 3) Schwimmen (F) (D:1min/St, R:30m)
- 4) Auf dem Wasser gehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Auf Sand rennen (F) (D:1min/St, R:S)
- 6) Auf Ästen rennen (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Spurloses Gehen (F c) (D:C, R:S)
- 8) Spuren verstecken I (F c) (D:C, R:15m)
- 9) Auf dem Wasser rennen (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Spuren verstecken II (F c) (D:C, R:15m)
- 11) Wahres Schwimmen (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Spuren verstecken V (F c) (D:C, R:15m)
- 13) Wahres Rennen (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Spuren verstecken X (F c) (D:C, R:15m)
- 15) Mit Organischem verschmelzen (F) (D:1min/St, R:S)
- 20) Großes organisches Verschmelzen (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Spuren verstecken XX (F c) (D:C, R:15m)
- 30) Wahres organisches Verschmelzen (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Wahres Spuren verstecken (F c) (D:C, R:15m)

## Pfade beherrschen (Path Mastery) [SL]

- 1) Pfadwissen (I) (D:-, R:S)
- 2) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 3) Spuren lesen (I c) (D:C, R:S)
- 4) Geschichte des Pfads (I) (D:-, R:S)
- 5) Pfadfinden (1500m) (I c) (D:C, R:1500m)
- 6) Wissen über Spuren (I) (D:-, R:T)
- 7) Hinterhalt entdecken (15m) (I) (D:10min/St, R:15m Radius)
- 8) Vergangene Bewegungen (I) (D:-, R:T)
- 9) Pfadfinden (7,5km) (D:C, R:7,5km)
- 10) Tiersprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 11) Spuren analysieren (I c) (D:C, R:30m Radius)
- 12) Pflanzensprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 13) Pfadfinden (30Km) (I c) (D:C, R:30Km)
- 14) Hinterhalt entdecken (30m) (I) (D:10min/St, R:30m Radius)
- 15) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 20) Wahres Hinterhalt entdecken (I) (D:10min/St, R:3m/St Radius)
- 25) Wahrer Pfad (I c) (D:C, R:S)
- 30) Wahres Spuren lesen (I c) (D:C, R:S)
- 50) Spuren voraus lesen (I c) (D:C, R:30m Radius)

## Wege der Natur (Nature's Ways) [SL]

- 1) Fallen entdecken (I c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 2) Wasser finden (1500m) (I) (D:-, R:1500m)
- 3) Feuer machen (F) (D:-, R:30cm)
- 4) Sturm & Regenvorhersage (I) (D:-, R:3Km/St)
- 5) Nahrung finden (1500m) (I) (D:-, R:1500m)
- 6) Wasser reinigen (F) (D:P, R:T)
- 7) Höhlen finden (1500m) (I) (D:-, R:1500m)
- 8) Kleinere Fallen (F) (D:P, R:T)
- 9) Wettervorhersage (I) (D:-, R:1500m)
- 10) Anwesenheit (30m) (I c) (D:C, R:30m)
- 11) Wasser finden (15Km) (I) (D:-, R:15Km)
- 12) Wartende Anwesenheit (3m) (I c) (D:C, R:3m)
- 13) Nahrung finden (15Km) (I) (D:-, R:15Km)
- 14) Größere Fallen (F) (D:P, R:T)
- 15) Höhlen finden (15Km) (I) (D:-, R:15Km)
- 20) Anwesenheit (150m) (I c) (D:C, R:150m)
- 25) Wettervorhersage (I) (D:-, R:1500m)
- 30) Wartende Anwesenheit (30m) (I c) (D:C, R:30m)
- 50) Anwesenheit (1,5km) (D:C, R:1,5km)

## Verkleidungen der Natur (Nature's Guises) [SL]

- 1) Chamäleon (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Schatten verstärken (F) (D:10min/St, R:30m Radius)
- 3) Einfrieren (F c) (D:C, R:3m)
- 4) Lautlose Bewegungen (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Mantel des Ichs (F c) (D:C, R:S)
- 6) Licht (3m) (F) (D:10min/St, R:B)
- 7) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:T)
- 8) Schatten (F) (D:1h/St, R:S)
- 10) Pflanzenfassade (F) (D:1min/St, R:S)
- 11) Leere Gedanken (P c) (D:C, R:S)
- 13) Tierfassade (F) (D:1min/St, R:S)
- 15) Tiergedanken (P c) (D:C, R:S)
- 20) Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Tierform (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahre Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Wahre Tierform (F) (D:1min/St, R:S)

# Wortmagier - Listen

## Befehle (Command Words) [RCIII]

- 1) Beruhigen (D:?, R:?)
- 2) Wahrheit c (D:?, R:?)
- 3) Verwirrung (D:?, R:?)
- 4) Faszination (D:?, R:?)
- 5) Großer Befehl I (D:?, R:?)
- 6) Vergessen (D:?, R:?)
- 7) Traum (D:?, R:?)
- 8) Gefühl (D:?, R:?)
- 9) Mögen / Nicht mögen (D:?, R:?)
- 10) Großer Befehl II (D:?, R:?)
- 11) Zweifel (D:?, R:?)
- 12) Lieben / Hassen (D:?, R:?)
- 13) Rache (D:?, R:?)
- 14) Beschwören (D:?, R:?)
- 15) Großer Befehl III (D:?, R:?)
- 16) Wegschicken / Verbannen (D:?, R:?)
- 17) Ruf der Panik (D:?, R:?)
- 18) Ruf des Befehls (D:?, R:?)
- 19) Ruf der Verwirrung (D:?, R:?)
- 20) Großer Befehl IV (D:?, R:?)
- 25) Großer Befehl V (D:?, R:?)
- 30) Großer Befehl VI (D:?, R:?)
- 50) Großer Befehl VII (D:?, R:?)

## Sprachen (Linguistics) [RCIII]

- 1) Studieren I (D:?, R:?)
- 2) Text analysieren I (D:?, R:?)
- 3) Sprache lernen II (D:?, R:?)
- 4) Sprachen III (D:?, R:?)
- 5) Studieren II (D:?, R:?)
- 6) Sprache lernen III (D:?, R:?)
- 7) Text analysieren II (D:?, R:?)
- 8) Sprachen V (D:?, R:?)
- 9) Geschichte (D:?, R:?)
- 10) Studieren III (D:?, R:?)
- 11) Herkunft der Passage (D:?, R:?)
- 12) Sprache lernen IV (D:?, R:?)
- 13) Wahre Geschichte (D:?, R:?)
- 14) Text analysieren III (D:?, R:?)
- 15) Studieren V (D:?, R:?)
- 16) Sprachen VII (D:?, R:?)
- 17) Sprachen der Natur (D:?, R:?)
- 18) Wahres Text analysieren (D:?, R:?)
- 19) Wahres Studieren (D:?, R:?)
- 20) Sprachen IX (D:?, R:?)
- 25) Wahres Geschriebene (D:?, R:?)
- 30) Wahre Sprachen (D:?, R:?)
- 50) Sprache meistern (D:?, R:?)

## Geistrunen (Spirit Runes) [RCIII]

- 1) Vorbereiten (D:?, R:?)
- 2) Rune der Attacke (D:?, R:?)
- 3) Rune der Parade (D:?, R:?)
- 4) Boni / Runen feststellen (D:?, R:?)
- 5) Handrune (D:?, R:?)
- 6) Geistrunen erkennen (D:?, R:?)
- 7) Paraderune (D:?, R:?)
- 10) Kleinere Geistrune (D:?, R:?)
- 14) Rune löschen (D:?, R:?)
- 15) Größere Geistrune (D:?, R:?)
- 18) Geistrune löschen (D:?, R:?)
- 20) Große Geistrune (D:?, R:?)
- 25) Geistrune der Macht (D:?, R:?)
- 30) Geistrune der Kraft (D:?, R:?)
- 50) Geistrune der Stärke (D:?, R:?)

## Worte der Macht (Power Words) [RCIII]

- 1) Schild \* (D:?, R:?)
- 2) Reparieren (D:?, R:?)
- 3) Verbiegen / Klemmen (D:?, R:?)
- 4) Staub (D:?, R:?)
- 5) Rauch (D:?, R:?)
- 6) Licht / Entzünden (D:?, R:?)
- 7) Illusion (D:?, R:?)
- 8) Bluten (D:?, R:?)
- 9) Zu Staub zerfallen lassen (D:?, R:?)
- 10) Tanzen c (D:?, R:?)
- 11) Beleben (D:?, R:?)
- 12) Zerschmettern (D:?, R:?)
- 13) Fesseln (D:?, R:?)
- 14) Vertrocknen (D:?, R:?)
- 15) Lichtbolzen (D:?, R:?)
- 16) Verfestigen (D:?, R:?)
- 17) Erde / Stein zu Staub (D:?, R:?)
- 18) Magisch verschließen (D:?, R:?)
- 19) Segeln / Wirbelwind (D:?, R:?)
- 20) Töten (D:?, R:?)
- 25) Versteinern (D:?, R:?)
- 30) Erschaffen (D:?, R:?)
- 50) Stop (D:?, R:?)

## Runen & Symbole (Runes & Symbols) [RCIII]

- 1) Analyse (Magie) (D:?, R:?)
- 2) Rune II (D:?, R:?)
- 3) Symbol / Symbol lösen I (D:?, R:?)
- 4) Analyse (Gefahr) (D:?, R:?)
- 5) Rune III (D:?, R:?)
- 6) Analyse (Zauber) (D:?, R:?)
- 7) Rune V (D:?, R:?)
- 8) Symbol / Symbol lösen III (D:?, R:?)
- 9) Rune VI (D:?, R:?)
- 10) Symbol / Symbol lösen V (D:?, R:?)
- 11) Rune VII (D:?, R:?)
- 12) Symbol / Symbol lösen VI (D:?, R:?)
- 13) Rune VIII (D:?, R:?)
- 14) Symbol / Symbol lösen VII (D:?, R:?)
- 15) Rune X (D:?, R:?)
- 16) Symbol / Symbol lösen VIII (D:?, R:?)
- 17) Analyse (Magier) (D:?, R:?)
- 18) Rune XV (D:?, R:?)
- 19) Symbol / Symbol lösen X (D:?, R:?)
- 20) Große Rune (D:?, R:?)
- 25) Großes Symbol (D:?, R:?)
- 30) Energierune (D:?, R:?)
- 50) Runen & Symbole (D:?, R:?)

## Zeichen der Macht (Signs of Power) [RCIII]

- 1) Zeichen der Beobachtung (D:?, R:?)
- 3) Schmerz (D:?, R:?)
- 5) Schwäche (D:?, R:?)
- 7) Benommenheit (D:?, R:?)
- 8) Angst (D:?, R:?)
- 9) Stolpern (D:?, R:?)
- 10) Transport (D:?, R:?)
- 11) Halten (D:?, R:?)
- 12) Durch Zeichen beobachten c (D:?, R:?)
- 13) Schlaf (D:?, R:?)
- 14) Folter (D:?, R:?)
- 15) Blenden (D:?, R:?)
- 16) Eis (D:?, R:?)
- 17) Paralyse (D:?, R:?)
- 18) Flamme (D:?, R:?)
- 19) Kraft (D:?, R:?)
- 20) Fataler Kanal (D:?, R:?)
- 25) Durch Zeichen beobachten c (D:?, R:?)
- 30) Großes Zeichen (D:?, R:?)
- 50) Drachenaugen (D:?, R:?)

# Zauberer - Listen

## Festes zerstören (Solid Destruction) [SL]

- 1) Eis schmelzen (F) (D:P, R:30m)
- 2) Erde lockern (F) (D:P, R:30m)
- 3) Erosionen (F) (D:P, R:3m)
- 4) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 5) Tür zu Staub (F) (D:P, R:3m)
- 6) Stein zu Erde (F) (D:P, R:30m)
- 8) Erde zu Schlamm (F) (D:P, R:30m)
- 10) Korridor (F) (D:P, R:30m)
- 11) Zerschmettern (F) (D:P, R:30m)
- 12) Erde zu Staub (3m³) (F) (D:P, R:30m)
- 13) Stein zu Staub (F) (D:P, R:30m)
- 14) Wahres Tür zu Staub (F) (D:P, R:3m)
- 15) Metall zu Staub (F) (D:P, R:30m)
- 20) Wahres Festes zerstören (F) (D:P, R:30m)
- 25) Erdbeben (F) (D:1KR, R:30m/St)
- 30) Großer Riß (F) (D:P, R:100m)
- 50) Schweres Erdbeben (F) (D:V, R:B)

## Fleisch zerstören (Flesh Destruction) [SL]

- 1) Zerrung (F) (D:P, R:30m)
- 2) Extremitätenschmerz (F) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Berührung des Lösens (F) (D:P, R:B)
- 4) Gelenke sperren (F) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Extremität brechen (F) (D:P, R:30m)
- 6) Lösen (6m) (F) (D:P, R:6m)
- 7) Hauttod (F) (D:P, R:30m)
- 8) Lösen (15m) (F) (D:P, R:15m)
- 9) Ohr lösen (F) (D:P, R:30m)
- 10) Extremitätentod (F) (D:P, R:30m)
- 11) Auge lösen (F) (D:P, R:30m)
- 12) Lungenkollaps (F) (D:P, R:30m)
- 13) Muskeltod (F) (D:P, R:30m)
- 14) Knochentod (F) (D:P, R:30m)
- 15) Schwarze Magie I (F) (D:V, R:V)
- 20) Verfaulen (F) (D:P, R:30m)
- 25) Schwarze Magie II (F) (D:V, R:V)
- 30) Lösen (30m) (F) (D:P, R:30m)
- 50) Wahres Lösen (F) (D:P, R:100m)

## Flüssigkeiten zerstören (Fluid Destruction) [SL]

- 1) Wasser verdampfen (F) (D:P, R:30m)
- 2) Wasser gefrieren (F) (D:P, R:30m)
- 3) Verdampfen (30m³) (F) (D:P, R:30m)
- 4) Wasser desintegrieren (3m³) (F) (D:P, R:30m)
- 5) Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:30m R)
- 6) Wasserbolzen (30m) (E) (D:-, R:30m)
- 7) Regen stoppen (30m) (F) (D:24h, R:150m)
- 8) Dehydrieren (30dm³) (F) (D:P, R:30m)
- 9) Verdampfen (300m³) (F) (D:P, R:30m)
- 10) Wasser desintegrieren (30m³) (F) (D:P, R:30m)
- 11) Regen stoppen (150m) (F) (D:24h, R:150m)
- 12) Dehydrieren (300dm³) (F) (D:P, R:30m)
- 13) Verdampfen (3000m³) (F) (D:P, R:30m)
- 14) Wasser desintegrieren (300m³) (F) (D:P, R:30m)
- 15) Wahres Wasser beruhigen (30m/St) (F c) (D:10min/St, R:30m R/St)
- 20) Luftfeuchtigkeit senken (F) (D:P, R:1)
- 23) Austrocknung (E) (D:P, R:15m)
- 25) Verdampfen (3000m³) (F) (D:P, R:30m)
- 30) Wahres Wasser beruhigen (300m/St) (F c) (D:10min/St, R:300m Radius/Stufe)
- 50) Wahres Luftfeuchtigkeit senken (F) (D:P, R:300m Radius/Stufe)

## Gas zerstören (Gas Destruction) [SL]

- 1) Nebel verschwinden lassen (F) (D:P, R:30m)
- 2) Luft stoppen (3m) (F c) (D:C, R:30m)
- 3) Vakuum (1,5m) (F) (D:-, R:30m)
- 4) Desoxygenieren (3m; 1%) (F c) (D:C, R:30m)
- 5) Luft stoppen (6m) (F c) (D:C, R:30m)
- 6) Vakuum (3m) (F) (D:-, R:30m)
- 7) Desoxygenieren (6m; 1%) (F c) (D:C, R:30m)
- 8) Gas zu Luft (F) (D:P, R:30m)
- 9) Luft stoppen (30m) (F c) (D:C, R:30m)
- 10) Vakuum (6m) (F) (D:-, R:30m)
- 11) Großes Vakuum (1,5m) (F) (D:-, R:30m)
- 12) Desoxygenieren (3m; 5%) (F c) (D:C, R:30m)
- 13) Desoxygenieren (15m; 1%) (F c) (D:C, R:30m)
- 14) Großes Vakuum (3m) (F) (D:-, R:30m)
- 15) Desoxygenieren (6m; 5%) (F c) (D:C, R:30m)
- 20) Wahres Vakuum (1,5m) (F) (D:-, R:30m)
- 25) Desoxygenieren (6m; 20%) (F c) (D:C, R:30m)
- 30) Wahres Vakuum (3m) (F) (D:-, R:30m)
- 50) Implosion (F) (D:-, R:100m)

## Seelen zerstören (Soul Destruction) [SL]

- 1) Frage (M) (D:-, R:30m)
- 2) Besessenheit I (F M) (D:V, R:30m)
- 3) Neurose (M) (D:P, R:30m)
- 4) Schuldgefühle (M) (D:P, R:30m)
- 5) Paranoia (M) (D:P, R:30m)
- 6) Besessenheit II (F M) (D:V, R:30m)
- 7) Panik (M) (D:P, R:30m)
- 8) Seelenwanderung (M) (D:V, R:30m)
- 10) Besessenheit III (F M) (D:V, R:30m)
- 11) Seelenfang (M) (D:V, R:30m)
- 12) Fluch der verlorenen Seele (M) (D:V, R:30m)
- 13) Besessenheit IV (F M) (D:V, R:30m)
- 14) Wort der Panik (M \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 15) Ruf der Panik (M \*) (D:1KR/5Fehlwurf, R:6m)
- 20) Seelenfang II (M) (D:V, R:unbegrenzt)
- 25) Wahre Seelenwanderung (M) (D:V, R:30m)
- 30) Absolution (M) (D:V, R:30m)
- 50) Reine Absolution (M) (D:V, R:30m)

## Verstand zerstören (Mind Destruction) [SL]

- 1) Kleinere Schmerzen (M) (D:10min/5 Fehlwurf, R:30m)
- 2) Benommenheit I (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Desorientierung (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 4) Ungleichgewicht (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Störungen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 6) Benommenheit III (M) (D:3KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 7) Größere Schmerzen (M) (D:10min/5 Fehlwurf, R:30m)
- 8) Vergessen (M) (D:P, R:3m)
- 9) Wort des Schmerzes (M \*) (D:P, R:30m)
- 10) Verstandschock (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 11) Blackout (M) (D:P, R:15m)
- 12) Benommenheit V (M) (D:5KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 13) Verstand leeren (M) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 14) Große Verwirrung (M) (D:1h/5 Fehlwurf, R:30m)
- 15) Verstand brechen (M) (D:1Tag/10 Fehlwurf, R:30m)
- 20) Verlorene Erfahrung (M) (D:P, R:30m)
- 25) Große Schmerzen (M) (D:P, R:100m)
- 30) Großer Verstandschock (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:100m)
- 50) Großes Verstand leeren (M) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:100m)

## Wege des Zerreißen (Rending Ways) [SUC]

- 1) Splittern (F) (D:P, R:3m/St)
- 2) Reißen (F) (D:P, R:3m/St)
- 3) Brechen (F) (D:P, R:3m/St)
- 4) Zerreißen (F) (D:P, R:3m/St)
- 5) Krümmen (F) (D:P, R:3m/St)
- 6) Zerschmettern (F) (D:P, R:3m/St)
- 7) Biegen (F) (D:P, R:3m/St)
- 8) Verbeulen (F) (D:P, R:3m/St)
- 9) Zerbrechen (F) (D:P, R:3m/St)
- 10) Drücken (F) (D:P, R:3m/St)
- 11) Zersplittern (F) (D:P, R:3m/St)
- 12) Ziehen (F) (D:P, R:3m/St)
- 13) Verrenken (F) (D:P, R:3m/St)
- 14) Durchbohren (F) (D:P, R:3m/St)
- 15) Hacken (F) (D:P, R:3m/St)
- 16) Abtrennen (F) (D:P, R:3m/St)
- 17) Zerdrücken (F) (D:P, R:3m/St)
- 18) Zertrennen (F) (D:P, R:3m/St)
- 19) Rammen (F) (D:P, R:3m/St)
- 20) Implodieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 25) Explodieren (F) (D:P, R:3m/St)
- 30) Zerstäuben (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Verheerung (F) (D:P, R:3m/St)

# Mentalmagie

## offene Mentalmagie - 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)

### Kampfrelexe (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)

### 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)

### 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)

### 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)

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

## **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)

## **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)

## **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)

## **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)

## **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)

# geschlossene Mentalmagie - Listen

## 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)

## 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 c) (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)

## 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)

## 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) Klingenbrecher (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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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) Waffensexpllosion (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)

## 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)

## 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)

## 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)

# Astralreisender - Listen

noch nicht übersetzt (Outer Plane Law)  
[RCIV]

noch nicht übersetzt (Elemental Travel)  
[RCIV]

noch nicht übersetzt (Elemental Summons)  
[RCIV]

noch nicht übersetzt (Xeno-Lores) [RCIV]

# Astrologen - Listen

## Brücke der Zeit (Time's Bridge) [SL]

- 1) Raten (D:?, R:?)
- 2) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- 4) Eingebung III (I) (D:-, R:S)
- 5) Visionen Führer (D:?, R:?)
- 6) Vision der Vergangenheit (1h/St)c (D:?, R:?)
- 7) Vorahnung \* (D:?, R:?)
- 8) Eingebung V (I) (D:-, R:S)
- 10) Vision der Vergangenheit. (1Tag/St)c (D:?, R:?)
- 11) Spruchvorahnung \* (D:?, R:?)
- 12) Vorahnung III \* (D:?, R:?)
- 13) Eingebung X (I) (D:-, R:S)
- 15) Wahre Eingebung (I) (D:-, R:S)
- 20) Vision der Vergangenheit. (1Jahr/St)c (D:?, R:?)
- 25) Wahre Vorahnung \* (D:?, R:?)
- 30) Vision der Vergang. (10Jahre/St)c (D:?, R:?)
- 50) Rückkehr in der Zeit (D:?, R:?)

## Sternenlicht (Starlights) [SL]

- 1) Projiziertes Licht (D:?, R:?)
- 2) Eigene Aura (D:?, R:?)
- 3) Licht (D:?, R:?)
- 4) Lichtausbruch (D:?, R:?)
- 5) Schockbolzen (D:?, R:?)
- 7) Sternenlicht (E) (D:10min/St, R:1.5m/St)
- 8) Leuchtkugel (D:?, R:?)
- 10) Regenbogen c (D:?, R:?)
- 11) Licht III (D:?, R:?)
- 14) Große Aura (D:?, R:?)
- 15) Blenden (D:?, R:?)
- 20) Blendende Aura (D:?, R:?)
- 25) Sternenfeuer c (D:?, R:?)
- 30) Sternenhand c (D:?, R:?)
- 50) Wahres Sternenfeuer c (D:?, R:?)

## Ferne Stimmen (Far Voice) [SL]

- 1) Sternenstimme c \* (D:?, R:?)
- 2) Mentale Stimme (30m)c \* (D:?, R:?)
- 4) Mentale Stimme (100m)c \* (D:?, R:?)
- 5) Wahre Sternenstimme c \* (D:?, R:?)
- 6) Mentale Stimme (150m)c \* (D:?, R:?)
- 8) Mentale Stimme (300m)c \* (D:?, R:?)
- 10) Sternenaustausch c \* (D:?, R:?)
- 12) Wartende Stimme (D:?, R:?)
- 14) Mentale Stimme (1500m)c \* (D:?, R:?)
- 15) Fertiger Austausch c \* (D:?, R:?)
- 20) Große Stimme c (D:?, R:?)
- 25) Mentale Stimme (30m)c \* (D:?, R:?)
- 30) Mentale Stimme (30m)c \* (D:?, R:?)
- 50) Wahre Stimme c (D:?, R:?)

## Sternensinne (Starsense) [SL]

- 1) Gegenwart c \* (D:?, R:?)
- 3) Lokalisieren c (D:?, R:?)
- 5) Mentales Muster speichern \* (D:?, R:?)
- 6) Finden c (D:?, R:?)
- 9) Mentales einordnen \* (D:?, R:?)
- 10) Richtung (D:?, R:?)
- 13) Anwesenheit c \* (D:?, R:?)
- 15) Sternenfinden c (D:?, R:?)
- 20) Großes Lokalisieren c (D:?, R:?)
- 25) Wahre Richtung (D:?, R:?)
- 30) Wahres Finden c (D:?, R:?)
- 50) Verfolgen c (D:?, R:?)

## Heilige Vision (Holy Vision) [SL]

- 1) Sternenpfade c (D:?, R:?)
- 2) Traum I (D:?, R:?)
- 3) Herkunft (D:?, R:?)
- 4) Text analysieren (D:?, R:?)
- 5) Gegenstands Vision (D:?, R:?)
- 6) Traum II (D:?, R:?)
- 9) Traum III (D:?, R:?)
- 10) Antwort I c (D:?, R:?)
- 12) Wahre Herkunft (D:?, R:?)
- 15) Antwort III c (D:?, R:?)
- 20) Großer Traum (D:?, R:?)
- 25) Wahre Antwort c (D:?, R:?)
- 30) Traum meistern (D:?, R:?)
- 50) Hohes Gebet c (D:?, R:?)

## Wege der Stimme (Way of the Voice) [SL]

- 1) Sprache I c (D:?, R:?)
- 2) Frage (D:?, R:?)
- 5) Sprache II c (D:?, R:?)
- 7) Mentale Stimme (3m)c \* (D:?, R:?)
- 8) Suggestion (D:?, R:?)
- 9) Sprache III c (D:?, R:?)
- 10) Stimme des Befehls c (D:?, R:?)
- 11) Mentale Stimme (30m)c \* (D:?, R:?)
- 14) Mentale Stimme (100m)c \* (D:?, R:?)
- 15) Wort des Befehls \* (D:?, R:?)
- 20) Wahre Sprache c (D:?, R:?)
- 25) Mentaler Ruf \* (D:?, R:?)
- 30) Wahre mentale Stimme c\* (D:?, R:?)
- 50) Große Kontrolle (D:?, R:?)

# Barden - Listen

## Geräusche kontrollieren (Sound Control) [SL]

- 1) Stille (30cm) (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Gesetz der Geräusche (30cm) (F c) (D:C, R:S)
- 4) Stille (3m) (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Gesetz der Geräusche (3m) (F c) (D:C, R:S)
- 7) Stille (bis 3m) (F) (D:1min/St, R:S)
- 8) Risse vergrößern (F) (D:-, R:30m)
- 10) Stille (15m) (F) (D:1min/St, R:S)
- 11) Gesetz der Geräusche (30m) (F c) (D:C, R:S)
- 13) Zersplittern (F) (D:-, R:3m)
- 14) Wartendes Geräusch (F) (D:1min/St, R:B)
- 15) Gesetz der Geräusche (3m/St) (F c) (D:C, R:S)
- 20) Zu Staub zerfallen lassen (F) (D:-, R:30m)
- 25) Stille (30m) (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Lied des Geistes (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:15m Radius)
- 50) Wahres Gesetz der Geräusche (3m) (F) (D:1min/St, R:3m/St)

## Wissen (Lores) [SL]

- 1) Studieren I (P c) (D:C, R:S)
- 2) Sprachen lernen II (P c) (D:C, R:S)
- 3) Wissen über Sprachen (P) (D:-, R:S)
- 4) Wissen über den Geist I (M c) (D:1KR/St (C), R:15m)
- 5) Studieren II (P c) (D:C, R:S)
- 7) Sprachen lernen III (P c) (D:C, R:S)
- 8) Wissen über den Geist III (M c) (D:1KR/St (C), R:15m)
- 10) Studieren III (P c) (D:C, R:S)
- 11) Herkunft des Schriftstücks (P c) (D:C, R:S)
- 12) Sprachen lernen IV (P c) (D:C, R:S)
- 13) Wissen über den Geist V (M c) (D:1KR/St (C), R:15m)
- 15) Studieren V (P c) (D:C, R:S)
- 20) Wahres Studieren II (P c) (D:C, R:S)
- 25) Sprachen lernen V (P c) (D:C, R:S)
- 30) Wahres Wissen über den Geist (M c) (D:1KR/St (C), R:15m)
- 50) Wahres Sprachen lernen (P c) (D:P, R:S)

## Geräusche projizieren (Sound Projection) [SL]

- 1) Fernes Flüstern (30m) (F c) (D:C, R:30m)
- 2) Verstärken (2x) (F c) (D:C, R:S)
- 3) Lied verstärken (2x) (F) (D:V, R:S)
- 4) Lied II (F \*) (D:V, R:S)
- 5) Fernes Flüstern (100m) (F c) (D:C, R:100m)
- 6) Verstärken (5x) (F c) (D:C, R:S)
- 7) Großes Lied (3m) (F) (D:V, R:S)
- 8) Lied verstärken (3x) (F) (D:V, R:S)
- 9) Fernes Flüstern (150m) (F c) (D:C, R:150m)
- 10) Lied III (F \*) (D:V, R:S)
- 11) Stilles Lied (F) (D:V, R:S)
- 12) Lied verstärken (4x) (F) (D:V, R:S)
- 13) Fernes Flüstern (1.5Km) (F c) (D:C, R:1.5Km)
- 14) Lied V (F \*) (D:V, R:S)
- 15) Großes Lied (15m) (F) (D:V, R:S)
- 20) Lied verstärken (5x) (F) (D:V, R:S)
- 25) Großes Lied (30m) (F) (D:V, R:S)
- 30) Lied verstärken (6x) (F) (D:V, R:S)
- 50) Wahres Lied (30m) (F) (D:1KR/St, R:S)

## Wissen über magische Dinge (Item Lore) [SL]

- 1) Juwelen und Metalle schätzen (I) (D:-, R:B)
- 2) Gegenstände schätzen (I) (D:-, R:B)
- 3) Magie entdecken (I) (D:1KR/St, R:B)
- 4) Gegenstand analysieren I (I) (D:-, R:B)
- 5) Wahres Schätzen (I) (D:-, R:B)
- 6) Bedeutung (I) (D:-, R:B)
- 8) Herkunft (I) (D:-, R:B)
- 10) Gegenstand analysieren II (I) (D:-, R:B)
- 11) Fluch entdecken (I) (D:-, R:B)
- 13) Wahre Bedeutung (I) (D:-, R:B)
- 15) Gegenstand analysieren III (I) (D:-, R:B)
- 20) Gegenstand analysieren V (I) (D:-, R:B)
- 25) Wahre Herkunft (I) (D:-, R:B)
- 30) Gegenstand analysieren VII (I) (D:-, R:B)
- 50) Wahres Gegenstand analysieren (I) (D:-, R:B)

## Lieder der Kontrolle (Controlling Songs) [SL]

- 1) Lied der Beruhigung (M c) (D:C, R:15m)
- 2) Lied des Haltens (M c) (D:C, R:15m)
- 3) Lied der Benommenheit (M c) (D:C, R:15m)
- 5) Lied des Schlafs (M c) (D:C, R:15m)
- 6) Lied der Bezauberung (M c) (D:C, R:15m)
- 7) Lied der Furcht (M c) (D:C, R:15m)
- 8) Wahres Lied der Beruhigung (M c) (D:C, R:15m)
- 9) Wahres Lied der Benommenheit (M c) (D:C, R:15m)
- 10) Lied des Vergessens (M c) (D:C, R:15m)
- 11) Wahres Lied der Bezauberung (M c) (D:C, R:15m)
- 12) Lied der Panik (M c) (D:C, R:15m)
- 13) Lied der Beherrschung (M c) (D:C, R:15m)
- 15) Wahres Lied des Schlafs (M c) (D:C, R:15m)
- 20) Wahres Lied der Kontrolle (M c) (D:C, R:15m)
- 25) Wahres Lied der Beherrschung (M c) (D:C, R:15m)
- 30) Lied des Komats (M c) (D:C, R:15m)
- 50) Lied des Todes (M c) (D:C, R:15m)

# böse Mentalisten - Listen

## Geisteskrankheiten (Mind Disease) [SL]

- 1) Schlaflosigkeit (M) (D:P, R:30m)
- 2) Neurose (M) (D:P, R:30m)
- 3) Schuld (M) (D:P, R:30m)
- 4) Verfolgungswahn (M) (D:P, R:30m)
- 5) Panik (M) (D:P, R:30m)
- 6) Phobie (M) (D:P, R:30m)
- 7) Schizophrenie (M) (D:P, R:30m)
- 9) Psychose (M) (D:P, R:30m)
- 10) Katatonie (M) (D:P, R:30m)
- 11) Wahre Schlaflosigkeit (M) (D:P, R:30m)
- 13) Wahre Schuld (M) (D:P, R:30m)
- 15) Wahrer Verfolgungswahn (M) (D:P, R:30m)
- 20) Wahre Schizophrenie (M) (D:P, R:30m)
- 25) Wahre Psychose (M) (D:P, R:30m)
- 30) Wahre Katatonie (M) (D:P, R:30m)
- 50) Wahre Geisteskrankheit (M) (D:P, R:30m)

## Üble Veränderungen I (Foul Changes I) [RCIV]

- 1) Körpervorbereitung ° (D:?, R:?)
- 2) Klaue I \* (D:?, R:?)
- 3) Nachgiebige Verteidigung \* (D:?, R:?)
- 4) Vipergebiß I \* (D:?, R:?)
- 5) Gummikörper (D:?, R:?)
- 6) Fledermausflügel \* (D:?, R:?)
- 7) Klaue II \* (D:?, R:?)
- 8) Größerer Gummikörper (D:?, R:?)
- 9) Vipergebiß II \* (D:?, R:?)
- 10) Schlangenarme \* (D:?, R:?)
- 11) Sterbliche Form (D:?, R:?)
- 12) Dämonenform (D:?, R:?)
- 13) Klaue III \* (D:?, R:?)
- 14) Wahre nachgiebige Verteidigung (D:?, R:?)
- 15) Vipergebiß III \* (D:?, R:?)
- 16) Schlangenfinger \* (D:?, R:?)
- 17) Wahre Klaue \* (D:?, R:?)
- 18) Wahre sterbliche Form (D:?, R:?)
- 19) Wahres Vipergebiß \* (D:?, R:?)
- 20) Schlangenhaar \* (D:?, R:?)
- 25) Wahre Dämonenform (D:?, R:?)
- 30) Gorgonenaugen (D:?, R:?)
- 50) Wahre üble Veränderungen (D:?, R:?)

## Verstand Erosion (Mind Erosion) [SL]

- 1) Verdummen I (M) (D:1Monat/5Fehlwurf, R:30m)
- 2) Verwirrung (M) (D:1Tag/5Fehlwurf, R:30m)
- 4) Verdummen II (M) (D:1Monat/5Fehlwurf, R:30m)
- 5) Verstand-Erosion I (M) (D:P, R:30m)
- 7) Verdummen III (M) (D:1Monat/5Fehlwurf, R:30m)
- 9) Verdummen IV (M) (D:1Monat/5Fehlwurf, R:30m)
- 10) Verstand-Erosion II (M) (D:P, R:30m)
- 12) Verdummen V (M) (D:1Monat/5Fehlwurf, R:30m)
- 14) Verdummen VI (M) (D:1Monat/5Fehlwurf, R:30m)
- 15) Verstand-Erosion III (M) (D:P, R:30m)
- 20) Verdummen VIII (M) (D:1Monat/5Fehlwurf, R:30m)
- 25) Verdummen X (M) (D:1Monat/5Fehlwurf, R:30m)
- 30) Verstand-Erosion V (M) (D:P, R:30m)
- 50) Wahre Verstand-Erosion (M) (D:P, R:30m)

## Psychose meistern (Psychosis Mastery) [SUC]

- 1) Tick (M) (D:P, R:3m/St)
- 2) Stottern (M) (D:P, R:3m/St)
- 3) Schmerz (M) (D:P, R:3m/St)
- 4) Schlaflosigkeit (M) (D:P, R:3m/St)
- 5) Frivolität (M) (D:P, R:3m/St)
- 6) Faulheit (M) (D:P, R:3m/St)
- 7) Mutlosigkeit (M) (D:P, R:3m/St)
- 8) Hyperaktivität (M) (D:P, R:3m/St)
- 9) Schockbehandlung (M) (D:-, R:B)
- 10) Unersättlichkeit (M) (D:P, R:3m/St)
- 11) Vorurteil (M) (D:P, R:3m/St)
- 12) Depression / Manie (M) (D:P, R:3m/St)
- 13) Verantwortungslosigkeit (M) (D:P, R:3m/St)
- 14) Hysterie (M) (D:P, R:3m/St)
- 15) Emotionales Durcheinander (M) (D:P, R:3m/St)
- 16) Verallgemeinerung (M) (D:P, R:3m/St)
- 17) Besessenheit (M) (D:P, R:3m/St)
- 18) Paranoia (M) (D:P, R:3m/St)
- 19) Phobie (M) (D:P, R:3m/St)
- 20) Schizophrenie (M) (D:P, R:3m/St)
- 21) Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 22) Horror (M/F) (D:variabel, R:30m)
- 25) Katatonie (M) (D:P, R:3m/St)
- 30) Amnesie (M) (D:P, R:3m/St)
- 31) Anklage (F) (D:besonders, R:unbegrenzt)
- 32) Dunkle Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 50) Retardation (M) (D:P, R:3m/St)
- 51) Verwünschung des Untergangs (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)

## Üble Veränderungen II (Foul Changes II) [RCIV]

- 1) Körpervorbereitung ° (D:?, R:?)
- 2) Kleine Körperverschiebung \* (D:?, R:?)
- 3) Dämonenschwingen \* (D:?, R:?)
- 4) Spinnenbeine \* (D:?, R:?)
- 5) Extraglied \* (D:?, R:?)
- 6) Augenspion (D:?, R:?)
- 7) Dorn \* (D:?, R:?)
- 8) Zungenfessel \* (D:?, R:?)
- 9) Größere Körperverschiebung \* (D:?, R:?)
- 10) Tentakel \* (D:?, R:?)
- 11) Sterbliche Form (D:?, R:?)
- 12) Dorn II \* (D:?, R:?)
- 13) Dämonenform (D:?, R:?)
- 14) Regeneration (D:?, R:?)
- 15) Übersinnlicher Arm \* (D:?, R:?)
- 16) Giftdorn \* (D:?, R:?)
- 17) Multi-Tentakel \* (D:?, R:?)
- 19) Dorn III \* (D:?, R:?)
- 20) Dämonischer Assistent (D:?, R:?)
- 25) Wahre Dämonenform (D:?, R:?)
- 30) Rasche Regeneration (D:?, R:?)
- 50) Wahre üble Veränderungen (D:?, R:?)

## Verstand unterwandern (Mind Subversion) [SL]

- 1) Verdacht (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 2) Wesensändernder Verdacht I (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Lügen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 4) Wesensändernder Verdacht II (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Betrügen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 7) Stehlen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 8) Wesensändernder Verdacht III (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 10) Überfallen (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 11) Wesensändernder Verdacht V (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 13) Verprügeln (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 15) Wesensändernder Verdacht X (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 20) Morden (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 25) Meucheln (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 30) Wahrer Wesensändernder Verdacht (M) (D:P, R:30m)
- 50) Selbstmord (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)

## Tod des Verstandes (Mind Death) [SL]

- 2) Vergessen I (M) (D:P, R:30m)
- 3) Verstandaussetzer I (M) (D:1KR, R:30m)
- 5) Vergessen X (M) (D:P, R:30m)
- 7) Verstandaussetzer III (M) (D:3KR, R:30m)
- 9) Großes Vergessen (M) (D:P, R:30m)
- 10) Blackout I (M) (D:P, R:15m)
- 11) Verlorene Erfahrung I (M) (D:P, R:15m)
- 13) Verstandaussetzer V (M) (D:5KR, R:30m)
- 14) Wahres Vergessen (M) (D:P, R:30m)
- 15) Blackout II (M) (D:P, R:15m)
- 20) Blackout III (M) (D:P, R:15m)
- 25) Verlorene Erfahrung II (M) (D:P, R:15m)
- 30) Blackout V (M) (D:P, R:15m)
- 50) Wahrer Blackout (M) (D:P, R:15m)

## Verstand beherrschen (Mind Domination) [SL]

- 2) Geistiger Kontakt (M c) (D:C, R:30m)
- 3) Geistige Invasion (M c) (D:C, R:30m)
- 5) Besessenheit I (M) (D:V, R:30m)
- 6) Übernahme (M) (D:V, R:T)
- 8) Unterwerfung (M c) (D:C, R:30m)
- 10) Besessenheit II (M) (D:V, R:30m)
- 11) Geistiger Sklave (M c) (D:C, R:30m)
- 13) Geistige Verbannung (M c) (D:C, R:30m)
- 15) Besessenheit III (M) (D:V, R:30m)
- 18) Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 20) Wahrer Geistiger Sklave (M) (D:V, R:30m)
- 25) Besessenheit IV (M) (D:V, R:30m)
- 28) Anklage (F) (D:besonders, R:unbegrenzt)
- 29) Dunkle Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 30) Wahre Übernahme (M) (D:V, R:T)
- 49) Verwünschung des Untergangs (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 50) Wahre Verbannung (M c) (D:C, R:30m)

## Wege der Beherrschung (Taking Ways) [SUC]

- 1) Beherrschen speichern (I) (D:-, R:S)
- 2) Anwärtigkeit markieren (F) (D:P, R:B)
- 3) Beherrschen entdecken (I) (D:1min/St, R:3m/St)
- 4) Warnung des Brechens (F) (D:V, R:V)
- 5) Beherrschen vortauschen (F) (D:10min/St, R:S)
- 6) Beherrschen lokalisieren (I) (D:-, R:V)
- 7) Wahrnehmung des Beherrschten (F) (D:C, R:V)
- 8) Beherrschen ausleihen (F) (D:1Tag /St, R:B)
- 9) Energie übermitteln (F) (D:1KR/St, R:S)
- 10) Kommunikation (F) (D:C, R:V)
- 11) Schutz vor Beherrschung (F) (D:V, R:S)
- 12) Zugang zu Beherrschten (F) (D:10min/St, R:V)
- 13) Um Kontrolle ringen (F) (D:-, R:B)
- 14) Beherrschen ersetzen (F) (D:V, R:B)
- 15) Beherrschen herbeizaubern (F) (D:-, R:V)
- 16) Körper binden (F) (D:1Tag/St, R:V)
- 17) Beherrschen übernehmen (F) (D:C, R:V)
- 18) Beherrschen kennen (I) (D:C, R:V)
- 19) Energie abziehen (F) (D:-, R:V)
- 20) Beherrschen befreien (F) (D:-, R:B)
- 25) Beherrschen zwingen (F) (D:-, R:V)
- 30) Beherrschen zerstören (F) (D:-, R:V)
- 50) Beherrschen (F) (D:P, R:B)

# Chaos Magier - Listen

## 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 (Wahr. Halten) (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 (Revenging 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) Stadtluch 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:?)

# Freifahrer - Listen

## Abschätzen (Appraisals) [RCIII]

- 1) Edelsteine schätzen (D:?, R:?)
- 1) Prosaische Magie entdecken (D:?, R:?)
- 2) Mentalmagie entdecken (D:?, R:?)
- 3) Magie entdecken (D:?, R:?)
- 4) Grundmagie entdecken (D:?, R:?)
- 5) Alte Magie entdecken (D:?, R:?)
- 5) Göttermagie entdecken (D:?, R:?)
- 6) Bedeutung (D:?, R:?)
- 7) Böses entdecken (D:?, R:?)
- 8) Herkunft (D:?, R:?)
- 9) Vision der Vergangenheit (D:?, R:?)
- 10) Wahres Schätzen (D:?, R:?)
- 11) Wissen über magische Gegenstände (D:?, R:?)
- 13) Vision der Vergangenheit I (D:?, R:?)
- 15) Vergangenheit halten (D:?, R:?)
- 18) Vision der Vergangenheit II (D:?, R:?)
- 20) Magische Gegenstände analysieren (D:?, R:?)
- 25) Vision der Vergangenheit III (D:?, R:?)
- 30) Vision der Vergangenheit IV (D:?, R:?)
- 50) Wahre Herkunft (D:?, R:?)

## Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL]

- 1) Bauchreden (E c) (D:C, R:30m)
- 2) Geräusch/Licht Illusion (E) (D:10min/St, R:30m)
- 3) Geschmack/Geruch Illusion (E) (D:10min/St, R:30m)
- 4) Unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Bewegte Illusion I (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 7) Wartende Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Bewegte Illusion II (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 10) Wartende bewegte Illusion I (E) (D:1min/St, R:30m)
- 11) Wartende unbewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Bewegte Illusion III (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 13) Unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Wartende unbewegte Illusion III (E) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Wartende bewegte Illusion II (E) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Bewegte Illusion IV (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 19) Unbewegte Illusion VII (E) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Wartende unbewegte Illusion V (E) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Bewegte Illusion V (E c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 30) Unbewegte Illusion X (E) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Bewegte Illusion X (E c) (D:1min/St (C), R:30m)

## Mystische Flucht (Mystic Escapes) [RCIII]

- 1) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Balance c (D:?, R:?)
- 3) Schatten (D:?, R:?)
- 4) Unsichtbarkeit (30 cm) (D:?, R:?)
- 5) Stille (D:?, R:?)
- 6) Distanzloser Schritt (30m) (D:?, R:?)
- 7) Fliegen (1,5 Km/h) (D:?, R:S)
- 9) Vortäuschen I (D:?, R:?)
- 10) Bildschirm c (D:?, R:?)
- 11) Tür (15m) (D:?, R:?)
- 12) Distanzloser Schritt (150m) (D:?, R:?)
- 14) Vortäuschen II (D:?, R:?)
- 15) Keine Sinne (D:?, R:?)
- 16) Tür (30m) (D:?, R:?)
- 17) Verschmelzen (D:?, R:?)
- 20) Tür (150m) (D:?, R:?)
- 25) Vortäuschen III (D:?, R:?)
- 30) Fliegen (30 Km/h) (D:?, R:S)
- 50) Wahrer Distanzloser Schritt (D:?, R:?)

## Tarnung meistern (Disguise Mastery) [RCIII]

- 1) Studieren (D:?, R:?)
- 2) Wahres Gesicht verändern (D:?, R:?)
- 4) Fassade (D:?, R:?)
- 5) Art vortäuschen c " (D:?, R:?)
- 7) Zunft vortäuschen c " (D:?, R:?)
- 8) Fassade II (D:?, R:?)
- 10) Art ändern (D:?, R:?)
- 11) Magie vortäuschen c " (D:?, R:?)
- 13) Tarnung (D:?, R:?)
- 15) Verändern (D:?, R:?)
- 18) Vortäuschen c (D:?, R:?)
- 20) Nichtgegenwart c (D:?, R:?)
- 25) Wahre Tarnung (D:?, R:?)
- 30) Wahres Vortäuschen (D:?, R:?)
- 50) Selbstveränderung (D:?, R:?)

## Wege der Betörung (Beguiling Ways) [RCIII]

- 1) Frage (D:?, R:?)
- 2) Horchen (D:?, R:?)
- 3) Empathie c (D:?, R:?)
- 4) Art bezaubern (D:?, R:?)
- 5) Vergessen I (D:?, R:?)
- 6) Gefühle c (D:?, R:?)
- 7) Suggestion (D:?, R:?)
- 8) Gedanken c (D:?, R:?)
- 9) Schlaf (D:?, R:?)
- 10) Art halten c (D:?, R:?)
- 11) Vergessen X (D:?, R:?)
- 14) Wahres Bezaubern (D:?, R:?)
- 15) Großes Vergessen (D:?, R:?)
- 18) Wahres Halten c (D:?, R:?)
- 20) Amnesie (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Schlaf (D:?, R:?)
- 30) Wahres Vergessen (D:?, R:?)
- 50) Gedanken stehlen (D:?, R:?)

# Handwerker-Mentalmagie - Listen

## Gesetz des Forschens (Delving Law) [RCI]

- 1) Licht analysieren (D:?, R:?)
- 2) Text analysieren (D:?, R:?)
- 3) Erde analysieren (D:?, R:?)
- 4) Luft analysieren (D:?, R:?)
- 5) Wasser analysieren (D:?, R:?)
- 6) Text analysieren II (D:?, R:?)
- 7) Zauber fühlen (D:?, R:?)
- 8) Kälte analysieren (D:?, R:?)
- 9) Feuer analysieren (D:?, R:?)
- 10) Erforschen (D:?, R:?)
- 11) Zauber analysieren (D:?, R:?)
- 13) Tod analysieren (D:?, R:?)
- 14) Text analysieren III (D:?, R:?)
- 15) Magie analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tod erforschen (D:?, R:?)
- 25) Analyse (D:?, R:?)
- 30) Große Analyse (D:?, R:?)
- 50) Wahres Magie analysieren (D:?, R:?)

## Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCII]

- 1) Holz analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Holz formen (F) (D:C, R:S)
- 4) Pflanzenfassade (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Holzlicht (U) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Holzwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 7) Über Äste gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Schnelles Wachstum (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Baumtür I (F) (D:-, R:3m)
- 11) Holzsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Holz kontrollieren I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Bogen brechen (F) (D:-, R:30m)
- 14) Wahrer Holzwall (E) (D:P, R:15m)
- 15) Großes mit Holz verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Holz kontrollieren III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 17) Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 18) Baumtür III (F) (D:-, R:3m)
- 19) Holz kontrollieren V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Wahres mit Holz verschm. (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Stab der Macht (F) (D:P, R:B)
- 30) Wahre Pflanzenform (F) (D:1min/St, R:3m)
- 35) Wahre Baumtür (F) (D:-, R:3m)
- 40) Wahres Holz kontrollieren (M) (D:1min/St, R:30m)
- 45) Wahres schnelles Wachstum (F) (D:P, R:V)
- 50) Holz formen meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

## Wege des Bauens (Constructing Ways) [RCI]

- 1) Holz bearbeiten (D:?, R:?)
- 2) Eisen bearbeiten (D:?, R:?)
- 3) Kleidung bearbeiten (D:?, R:?)
- 4) Stahl bearbeiten I (D:?, R:?)
- 5) Stein bearbeiten (D:?, R:?)
- 6) Normale Metalle bearbeiten (D:?, R:?)
- 7) Legierungen bearbeiten (D:?, R:?)
- 8) Organisches bearbeiten (D:?, R:?)
- 9) Stahl bearbeiten II (D:?, R:?)
- 10) Stahl herstellen (D:?, R:?)
- 11) Juwelen bearbeiten (D:?, R:?)
- 12) Legierungen bearbeiten III (D:?, R:?)
- 13) Legierungen herstellen (D:?, R:?)
- 15) Mithril bearbeiten IV (D:?, R:?)
- 20) Sarium bearbeiten V (D:?, R:?)
- 25) Wahres org. bearbeiten (D:?, R:?)
- 30) Arnikum bearbeiten VI (D:?, R:?)
- 50) Magisches Holz bearbeiten (D:?, R:?)

## Wissen über Metall (Metal Lore) [RCII]

- 1) Metall analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Rosten (F) (D:C, R:30m)
- 3) Metall schärfen I (F) (D:24h, R:B)
- 4) Metall lokalisieren (P) (D:1min/St, R:3m/St)
- 5) Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 6) Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 7) Metall schärfen III (F) (D:24h, R:B)
- 8) Metallwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 9) Wahres Rosten (F) (D:C, R:0)
- 10) Wahres Metall verbiegen (F) (D:P, R:30m)
- 11) Metallbolzen (100m) (E) (D:-, R:100m)
- 12) Metall schärfen V (F) (D:24h, R:B)
- 13) Metallsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Wahrer Metallwall (E) (D:P, R:30m)
- 15) Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 16) Metallbolzen (150m) (E) (D:-, R:150m)
- 17) Metall zerschmettern (F) (D:-, R:30m)
- 18) Wahres Metall schärfen (F) (D:24h, R:B)
- 19) Triade der Metallbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 20) Metall desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 25) Metallsicht (I) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Eckenmetallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 35) Wahres Metallfeuer (F) (D:1min/St, R:30m)
- 40) Verfolgter Metallbolzen (E) (D:-, R:100m)
- 45) Metallsturm (E) (D:1h, R:1)
- 50) Metall meistern (F) (D:1KR/St, R:V)

## Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RCI]

- 1) Gewichte schätzen (D:?, R:?)
- 2) Länge schätzen (D:?, R:?)
- 3) Wissen über Schlösser (D:?, R:?)
- 4) Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 5) Wissen über Fallen (D:?, R:?)
- 6) Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 7) Mechanismus entdecken (D:?, R:?)
- 8) Wahres Volumen schätzen (D:?, R:?)
- 9) Maße schätzen (D:?, R:?)
- 10) Mechanismus analysieren (D:?, R:?)
- 11) Blindes Entfernungen schätzen (D:?, R:?)
- 12) Dicke / Tiefe schätzen (D:?, R:?)
- 13) Analyse (D:?, R:?)
- 15) Masse analysieren (D:?, R:?)
- 20) Tiefenprobe (D:?, R:?)
- 25) Wahre Analyse (D:?, R:?)
- 30) Maße meistern (D:?, R:?)
- 50) Wahres Maße meistern (D:?, R:?)

## Wissen über Stein (Stone Lore) [RCII]

- 1) Stein analysieren (I) (D:-, R:B)
- 2) Stein zerpulvern I (R) (F) (D:P, R:30m)
- 3) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 4) Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 5) Über Stein gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Stein zu Erde (R) (F) (D:P, R:30m)
- 7) Steinwall (E) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Über Stein rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Stein zerpulvern II (R) (F) (D:P, R:30m)
- 10) Steintür (F) (D:P, R:B)
- 11) Stein zerschmettern (F) (D:-, R:3m)
- 12) Stein desintegrieren (F) (D:P, R:30m)
- 13) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:30m)
- 14) Risse erzeugen (F) (D:P, R:30m)
- 15) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:3m)
- 16) Stein zu Schlamm (R) (F) (D:P, R:30m)
- 17) Stein zerpulvern III (R) (F) (D:P, R:30m)
- 18) Wahre Steintür (F) (D:P, R:B)
- 19) Wahres Stein formen (F) (D:C, R:B)
- 20) Steinsicht (U) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Erdbeben (F) (D:1 KR, R:30m/St)
- 30) Steintunnel (F) (D:1min/St, R:B)
- 35) Große Risse (F) (D:P, R:100m)
- 40) Schweres Erdbeben (F) (D:V, R:B)
- 45) Wahrer Steintunnel (F) (D:P, R:B)
- 50) Wahres Steintunnel formen (F) (D:P, R:B)

# Houri - Listen

## Einflüsse (Influences) [RCIV]

- 1) Bezaubern (D:?, R:?)
- 2) Streiten III (D:?, R:?)
- 3) Verwirrung (D:?, R:?)
- 4) Suggestion (D:?, R:?)
- 5) Impotenz (D:?, R:?)
- 6) Halten (D:?, R:?)
- 7) Beherrschen (D:?, R:?)
- 8) Eifersucht (D:?, R:?)
- 9) Wahres Bezaubern (D:?, R:?)
- 10) Streiten IV (D:?, R:?)
- 12) Wahre Impotenz (D:?, R:?)
- 13) Wahres Halten (D:?, R:?)
- 14) Haß (D:?, R:?)
- 15) Antipathie (D:?, R:?)
- 20) Liebeskrank (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Streit (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Haß (D:?, R:?)
- 50) Wahre Antipathie (D:?, R:?)

## Houris Veränderungen (Houri's Change) [RCIV]

- 1) Studieren (D:?, R:?)
- 2) Wahres Gesicht verändern (D:?, R:?)
- 3) Aussehen (D:?, R:?)
- 4) Art verändern (D:?, R:?)
- 5) Art vortäuschen " (D:?, R:?)
- 6) Wahres Aussehen (D:?, R:?)
- 7) Ruf vortäuschen " (D:?, R:?)
- 8) Ausstrahlung I (D:?, R:?)
- 9) Traumpartner (D:?, R:?)
- 10) Geschlecht verändern (D:?, R:?)
- 11) Magie vortäuschen (D:?, R:?)
- 12) Ausstrahlung II (D:?, R:?)
- 13) Nichtgegenwart (D:?, R:?)
- 14) Ausstrahlung III (D:?, R:?)
- 15) Vortäuschen c (D:?, R:?)
- 20) Große Ausstrahlung (D:?, R:?)
- 25) Wahres Vortäuschen (D:?, R:?)
- 30) Wahres Geschlecht verändern (D:?, R:?)
- 50) Heilige Gegenwart (D:?, R:?)

## Küsse (Kisses) [RCIV]

- 1) Kuß der Schmerzen \* (D:?, R:?)
- 2) Kuß der Benommenheit \* (D:?, R:?)
- 4) Kuß des Feuers \* (D:?, R:?)
- 5) Kuß der Schwäche \* (D:?, R:?)
- 6) Kuß des Schlafs \* (D:?, R:?)
- 7) Kuß der Sklaverei \* (D:?, R:?)
- 8) Kuß des Blendens \* (D:?, R:?)
- 9) Kuß der Agonie \* (D:?, R:?)
- 10) Kuß der Verbindung \* (D:?, R:?)
- 11) Kuß der Lähmung \* (D:?, R:?)
- 12) Kuß des Komas \* (D:?, R:?)
- 13) Kuß der Veränderung \* (D:?, R:?)
- 14) Kuß der Tortur \* (D:?, R:?)
- 15) Kuß der Amnesie \* (D:?, R:?)
- 20) Kuß des Todes \* (D:?, R:?)
- 25) Kuß der Infantilität \* (D:?, R:?)
- 30) Pustekuß \* (D:?, R:?)
- 50) Kuß des Lebenssaugens \* (D:?, R:?)

## Wege der Anziehung (Alluring Ways) [RCIV]

- 1) Aufmerksamkeit \* (D:?, R:?)
- 2) Zungenfertigkeit \* (D:?, R:?)
- 3) Fesseln III (D:?, R:?)
- 4) Verführen \* (D:?, R:?)
- 5) Silberzunge \* (D:?, R:?)
- 6) Attraktivität \* (D:?, R:?)
- 7) Ekstase (D:?, R:?)
- 8) Große Aufmerksamkeit \* (D:?, R:?)
- 9) Bezauberung übertragen (D:?, R:?)
- 10) Fesseln X (D:?, R:?)
- 11) Verführung (D:?, R:?)
- 12) Liebeszauber (D:?, R:?)
- 13) Jugend (D:?, R:?)
- 14) Sympathie (D:?, R:?)
- 15) Verführung gleichen Geschlechts (D:?, R:?)
- 20) Wahre Verführung \* (D:?, R:?)
- 25) Wahre Liebe (D:?, R:?)
- 30) Wahre Sympathie (D:?, R:?)
- 50) Wahre Jugend (D:?, R:?)

# Mentalisten - Listen

## Anwärtigkeit (Presence) [SL]

- 1) Gegenwart (P c ? \*) (D:C, R:3m/St)
- 2) Fühlen (P c \*) (D:-, R:3m/St)
- 5) Gehirnmuster speichern (I \*) (D:-, R:3m/St)
- 6) Mentales einordnen (I \*) (D:-, R:3m/St)
- 7) Finden (30m/St) (I c) (D:C, R:30m/St)
- 8) Richtung (300m/St) (I) (D:-, R:300m/St)
- 9) Wahre Gegenwart (P c \*) (D:C, R:30m/St)
- 10) Anwesenheit (I c \*) (D:C, R:3m/St)
- 11) Richtung (1.5Km/St) (I) (D:-, R:1.5Km/St)
- 12) Wahres Fühlen (I c \*) (D:-, R:30m/St)
- 14) Großes Fühlen (I c \*) (D:-, R:30m/St)
- 15) Wahres mentales Einordnen (I c \*) (D:-, R:30m/St)
- 18) Finden (1.5Km/St) (I c) (D:C, R:1.5Km/St)
- 20) Wahre Anwesenheit (I c \*) (D:C, R:3m/St)
- 25) Finden (7.5Km/St) (I c) (D:C, R:7.5Km/St)
- 30) Wahre Richtung (I) (D:C, R:-)
- 50) Wahres Finden (I c) (D:C, R:-)

## Geist verschmelzen (Mind Merge) [SL]

- 1) Empathie (I c) (D:1KR/St (C), R:3m)
- 3) Gefühle (I c) (D:1KR/St (C), R:15m)
- 4) Mentalistenverschmelzung (P c) (D:C, R:B)
- 5) Gedanken (I M c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 6) Verstand verschmelzen (B) (P c) (D:C, R:B)
- 8) Verstand verschmelzen (30m) (P c) (D:C, R:30m)
- 10) Tiefe Gedanken (I M c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 11) Erneutes Verschmelzen (P c \*) (D:C, R:30m/St)
- 12) Energiesauger (F) (D:C, R:B)
- 13) Geistiger Austausch (M) (D:1Tag, R:B)
- 15) Geistige Untersuchung (I M c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 18) Verstand verschmelzen (15m/St) (P c) (D:C, R:15m/St)
- 20) Geistige Tiefenuntersuchung (I M c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 25) Wahrer geistiger Austausch (M) (D:V, R:B)
- 30) Gedanken stehlen (M c) (D:1KR/St (C), R:30m)
- 50) Wahres erneutes Verschmelzen (P c \*) (D:C, R:-)

## Durch den Geist reden (Mind Speech) [SL]

- 1) Mentalistensprache (30m) (I c \*) (D:C, R:30m)
- 3) Mentale Zunge (30m) (I c \*) (D:C, R:30m)
- 6) Mentale Zunge (150m) (I c \*) (D:C, R:150m)
- 9) Mentale Sprache (3m) (I c \*) (D:C, R:3m Radius)
- 10) Mentale Zunge (300m) (I c \*) (D:C, R:300m)
- 12) Mentale Sprache (30m) (I c \*) (D:C, R:30m Radius)
- 14) Freundsprache (3m) (I c \*) (D:C, R:3m Radius)
- 15) Mentale Sprache (100m) (I c \*) (D:C, R:100m Radius)
- 16) Wartende Mentale Zunge (I \*) (D:V, R:30m)
- 18) Mentale Zunge (1500m) (I c \*) (D:C, R:1500m)
- 19) Freundsprache (30m) (I c \*) (D:C, R:30m Radius)
- 20) Mentale Sprache (600m) (I c \*) (D:C, R:600m Radius)
- 25) Mentale Zunge (1.5Km/St) (I c \*) (D:C, R:1.5Km/St)
- 30) Wartende Mentale Sprache (I \*) (D:V, R:100m Radius)
- 50) Mentale Sprache (1.5Km/St) (I c \*) (D:C, R:1)

## Sinne kontrollieren (Sense Control) [SL]

- 1) Ablenkung (M c) (D:C, R:30m)
- 2) Gefühllosigkeit (M c) (D:C, R:30m)
- 3) Verschwommene Sicht (M c) (D:C, R:30m)
- 4) Kleinere Sinneskontrolle (M c) (D:C, R:30m)
- 5) Geräuschattacke (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 6) Gehör kontrollieren (M c) (D:C, R:30m)
- 7) Patzer (M) (D:-, R:30m)
- 8) Sehkraft kontrollieren (M c) (D:C, R:30m)
- 9) Lichtattacke (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 10) Nerven betäuben (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 11) Halluzinationen (M c) (D:C, R:30m)
- 13) Sinne kontrollieren II (M c) (D:C, R:30m)
- 15) Sinne überladen (M) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 16) Sinne kontrollieren III (M c) (D:C, R:30m)
- 18) Sinne kontrollieren IV (M c) (D:C, R:30m)
- 19) Sinne abschalten (M) (D:1Tag/10Fehlwurf, R:30m)
- 20) Sinne kontrollieren V (M c) (D:C, R:30m)
- 25) Ferne Kontrolle (M c) (D:C, R:100m)
- 30) Wahre Sinneskontrolle (M) (D:10min/St, R:100m)
- 50) Private Welt (M) (D:P, R:30m)

## Geistige Attacke (Mind Attack) [SL]

- 1) Benommenheit I (M) (D:1KR, R:30m)
- 2) Zögern (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 3) Kleinere Schmerzen (M) (D:-, R:30m)
- 4) Schock A (M) (D:V, R:30m)
- 5) Benommenheit III (M) (D:3KR, R:30m)
- 7) Lähmung I (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 8) Schock B (M) (D:V, R:30m)
- 9) Größere Schmerzen (M) (D:-, R:30m)
- 10) Geistiger Ruf (3m) (M \*) (D:1 KR/10Fehlwurf, R:3m Radius)
- 11) Benommenheit V (M) (D:5KR, R:30m)
- 12) Lähmung III (M) (D:3KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 13) Schock C (M) (D:V, R:30m)
- 15) Geistiger Ruf (15m) (M \*) (D:1 KR/10Fehlwurf, R:15m Radius)
- 16) Schock D (M) (D:V, R:30m)
- 17) Lähmung V (M) (D:5KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 18) Benommenheit X (M) (D:10KR, R:30m)
- 19) Geistiger Ruf (30m) (M \*) (D:1 KR/10Fehlwurf, R:30m Radius)
- 20) Schock E (M) (D:V, R:30m)
- 25) Großer Ruf (M \*) (D:1 KR/10Fehlwurf, R:15m Radius)
- 30) Geistiger Ruf (100m) (M \*) (D:1 KR/10Fehlwurf, R:100m Radius)
- 50) Wahrer Ruf (M \*) (D:1 KR/10Fehlwurf, R:15m Radius)

## Verstand kontrollieren (Mind Control) [SL]

- 1) Frage (M) (D:-, R:3m)
- 2) Schlaf (M) (D:-, R:15m)
- 3) Bezaubern (M) (D:10min/St, R:15m)
- 4) Beruhigen (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Verwirrung (M) (D:1KR/5Fehlwurf, R:30m)
- 6) Angst (M) (D:1min/19Fehlwurf, R:30m)
- 7) Suggestion (M) (D:V, R:3m)
- 8) Halten (M c) (D:C, R:15m)
- 9) Gefühle (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Hypnose (M) (D:10min/St, R:3m)
- 11) Koma (M) (D:1Tag/10Fehlwurf, R:30m)
- 12) Wahres Bezaubern (M) (D:10min/St, R:15m)
- 15) Geas (M) (D:V, R:3m)
- 16) Wahres Halten (M c) (D:C, R:15m)
- 18) Verstand brechen (M) (D:P, R:15m)
- 19) Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 20) Wahrer Schlaf (M) (D:1min/10Fehlwurf, R:30m)
- 25) Wahres Geas (M) (D:V, R:3m)
- 29) Anklage (F) (D:besonders, R:unbegrenzt)
- 30) Wahre Verstandkontrolle (M c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 31) Dunkle Verwünschung (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)
- 50) Verstand beherrschen (M c) (D:1min/St (C), R:100m)
- 51) Verwünschung des Untergangs (F) (D:bis gebrochen, R:unbegrenzt)

# Mystiker - Listen

## Festes verändern (Solid Alteration) [SL]

- 1) Festes erwärmen (F) (D:24h, R:B)
- 2) Festes erhitzen (B) (F) (D:24h, R:B)
- 3) Festes einfrieren (B) (F) (D:24h, R:B)
- 4) Risse erweitern (F) (D:P, R:30m)
- 5) Tür (F) (D:-, R:B)
- 6) Feuer machen (F) (D:-, R:B)
- 8) Festes erhitzen (15m) (F) (D:C (24h), R:15m)
- 9) Festes einfrieren (15m) (F) (D:C (24h), R:15m)
- 10) Eiswall (E c) (D:C, R:3m)
- 11) Tür durch Festes (1x2x0,3m³) (F) (D:P, R:B)
- 12) Stein / Erde / Schlamm (F) (D:P, R:B)
- 13) Zerschmettern (F) (D:-, R:3m)
- 14) Tür durch Festes (1,3x2,6x1,6m³) (F) (D:P, R:B)
- 15) Festes formen (F) (D:P, R:B)
- 16) Versinken (E) (D:C (besonders), R:1,5m/St)
- 20) Tunnel durch Festes (F) (D:1min/St, R:B)
- 25) Wahre Tür durch Festes (F) (D:P, R:B)
- 30) Wahrer Tunnel durch Festes (F) (D:P, R:B)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:B)

## Mystischer Wechsel (Mystical Change) [SL]

- 1) Studieren (I) (D:-, R:100m)
- 2) Wahres Gesicht verändern (P) (D:1h/St, R:S)
- 3) Art ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 4) Geistige Art ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 5) Vergrößern (P) (D:10min/St, R:S)
- 6) Schrumpfen (P) (D:10min/St, R:S)
- 7) Zunft ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 8) Lungen ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 9) Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 10) Geistige Sprache (I c) (D:C, R:6m)
- 11) Magie ändern (P c ?) (D:C, R:S)
- 12) Wahres Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 13) Nichtanwesenheit (P c) (D:C, R:S)
- 14) Ändern (P c) (D:C, R:S)
- 15) Veränderung (P) (D:10min/St, R:S)
- 20) Durchgehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Wahres Ändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 30) Heilige Gegenwart (P c) (D:C, R:S)
- 50) Selbstveränderung (P) (D:festgesetzte Zeitperiode, R:S)

## Flüssigkeiten verändern (Liquid Alteration) [SL]

- 1) Flüssigkeit kochen/gefrieren (F c) (D:C, R:B)
- 2) Flüssigkeit klären (F c) (D:C, R:B)
- 3) Verdampfen (F c) (D:C, R:B)
- 4) Wasserwall (E c) (D:C, R:3m)
- 5) Wasserbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 6) Wasserkorridor (30m) (F c) (D:C, R:3m)
- 7) Regen rufen (F c) (D:C, R:30m R)
- 8) Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:3m)
- 9) Welle (F) (D:-, R:30m)
- 10) Wahrer Wasserwall (E) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Wasserkorridor (100m) (F c) (D:C, R:3m)
- 12) Flüssigkeit zu Wasser (F) (D:P, R:B)
- 13) Strudel (F c) (D:C, R:100m)
- 14) Wassertunnel (F c) (D:C, R:3m)
- 15) Wahres Wasser beruhigen (F c) (D:C, R:3m)
- 20) Wahrer Wasserkorridor (F) (D:V, R:3m)
- 25) Wahrer Wassertunnel (F) (D:V, R:3m)
- 30) Wasserstrom formen (F c) (D:C, R:30m/St)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:B)

## Verstecken (Hiding) [SL]

- 1) Verschwimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 2) Nichtsichtbarkeit (F) (D:24h (V), R:B)
- 3) Schatten (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Stille (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unsichtbarkeit (30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 6) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F) (D:24h (V), R:B)
- 7) Bildschirm (F c) (D:C, R:30m)
- 8) Vortäuschen I (F) (D:1min/St, R:S)
- 9) Keine Sinne (F) (D:24h (V), R:B)
- 9) Selektive Unsichtbarkeit (F) (D:24h, R:3m)
- 10) Mystikerschatten (F c) (D:1min/St (C), R:30m)
- 11) Unsichtbarkeit (bis 3m) (F) (D:24h (V), R:B)
- 12) Vortäuschen II (F) (D:1min/St, R:S)
- 13) Platten (P) (D:10min/St, R:S)
- 14) Verschmelzen (F) (D:10min/St, R:S)
- 15) Nichtanwesenheit (P c) (D:C, R:S)
- 20) Vortäuschen III (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Nicht entdecken (P) (D:1min/St, R:S)
- 30) Vortäuschen V (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Wahres Verstecken (P c) (D:C, R:S)

## Gase verändern (Gas Alteration) [SL]

- 1) Kondensieren (F) (D:P, R:B)
- 2) Luftwall (E c) (D:C, R:3m)
- 3) Nebel (6m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Luft stop (3m) (F c) (D:C, R:B)
- 6) Nebel (30m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Wahrer Luftwall (E) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Feuerbolzen (E) (D:-, R:30m)
- 10) Luft stop (15m) (F c) (D:C, R:B)
- 11) Nebel (100m) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 12) Gas zu Luft (F) (D:P, R:B)
- 13) Vakuum (F) (D:-, R:30m)
- 14) Sauerstoffzufuhr (F c) (D:C, R:30m)
- 15) Wirbelwind (F c) (D:C, R:B)
- 20) Wahrer Nebel (F) (D:1h/St, R:30m)
- 25) Großes Vakuum (F) (D:-, R:30m)
- 30) Wolken formen (F c) (D:C, R:300m/St)
- 50) Umwandlung (F) (D:P, R:6m)

## Wege der Verwirrung (Confusing Ways) [SL]

- 1) Ablenkung (M c) (D:C, R:30m)
- 2) Verwirrung (M) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:30m)
- 3) Verschwommenes Sehen (M c) (D:C, R:30m)
- 4) Angst (M) (D:1min/10 Fehlwurf, R:30m)
- 5) Ungleichgewicht (M) (D:-, R:30m)
- 6) Patzer (M) (D:-, R:30m)
- 7) Halluzination (M c) (D:C, R:100m)
- 8) Herumwirbeln (F) (D:-, R:15m)
- 9) Waffe ändern (M) (D:1KR/St, R:30m)
- 10) Unbewegte Illusion (M c) (D:C, R:30m)
- 11) Blenden (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 12) Standort verändern (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:30m)
- 13) Große Ablenkung (M c) (D:C, R:100m)
- 14) Wort der Angst (M \*) (D:1min/5 Fehlwurf, R:30m)
- 15) Amnesie (M) (D:1Tag/5 Fehlwurf, R:30m)
- 20) Ruf der Verwirrung (M \*) (D:1KR/5 Fehlwurf, R:15m)
- 22) Horror (M/F) (D:variabel, R:30m)
- 25) Wahre Amnesie (M) (D:P, R:30m)
- 30) Parallele Wirklichkeit (M) (D:1Tag/5Fehlwurf, R:30m)
- 50) Große Verwirrung (M) (D:V, R:100m)

# Nachtklingen - Listen

## Ablenkung (Distractions) [RCI]

- 1) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 2) Verwirrung (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 3) Dunkelheit kontrollieren (F c) (D:C, R:3m)
- 4) Wassersicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 5) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 6) Kleineres Feuer löschen (F) (D:-, R:30m)
- 7) Lügen (M) (D:1Tag/St, R:3m)
- 8) Sicht im Dunkeln (U) (D:10min/St, R:S)
- 9) Verschwinden (15m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 10) Größeres Feuer löschen (F) (D:-, R:30m)
- 11) Blenden (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:30m)
- 12) Verschwinden (30m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 13) Magische Dunkelheit (F) (D:1min/St, R:30m)
- 14) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 15) Verschwinden (100m) (F E \*) (D:-, R:S)
- 20) Verschwinden (15m/St) (F E \*) (D:-, R:S)
- 25) Ruf der Verwirrung (M) (D:1KR/10Fehlwurf, R:S)
- 30) Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:B)
- 50) Wolke der Dunkelheit (F) (D:1h/St, R:30m)

## Phantombewegungen (Phantom Movement) [RCI]

- 1) Landen (F \*) (D:bis zur Landung, R:S)
- 2) Körperkontrolle (U c \*) (D:1 Manöver, R:S)
- 3) Totenstarre (U) (D:2h/St, R:S)
- 4) Phantomschritt (F) (D:1min/St, R:S)
- 5) Unterwasserbewegungen (F) (D:10min/St, R:S)
- 6) Spinnenklettern (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Sprung (F \*) (D:-, R:S)
- 8) Langtauchen (F \*) (D:-, R:S)
- 9) Spurlos (F) (D:C, R:S)
- 10) Anhaften (F) (D:1min/St, R:S)
- 11) Über Wände gehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 12) Phantom Landen (F \*) (D:-, R:S)
- 13) Über Wände laufen (F) (D:1min/St, R:S)
- 14) Keine Sinne (F c) (D:C, R:S)
- 15) Windgehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 20) Über Decken gehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 25) Windreiten (F c) (D:C, R:S)
- 30) Nebelform (P) (D:1min/St, R:S)
- 50) Auf dem Wind reiten (P) (D:1min/St, R:S)

## Gift meistern (Poison Mastery) [RCI]

- 1) Wissen über Gift (I) (D:1-100 min, R:S)
- 3) Gift auftragen I (U) (D:V, R:B)
- 4) Geringeres Gift (U) (D:1h/St, R:S)
- 5) Gift analysieren (I) (D:-, R:3m)
- 6) Gift widerstehen (S c \*) (D:C, R:S)
- 7) Gift auftragen II (U) (D:V, R:B)
- 9) Gift neutralisieren (S c \*) (D:C, R:S)
- 10) Größeres Gift (U) (D:1h/St, R:S)
- 12) Gift auftragen III (U) (D:V, R:B)
- 14) Berührung des Giftes (U) (D:V, R:B)
- 15) Wahres Gift neutralisieren (S c \*) (D:C, R:S)
- 20) Wahre Gifte (U) (D:1h/St, R:S)
- 25) Böses Auge (F) (D:1h/St, R:3m)
- 30) Giftnebel (F) (D:1KR/St, R:6m)
- 50) Wahres Böses Auge (F) (D:1h/St, R:0)

## Phantomgesicht (Phantom's Face) [RCI]

- 1) Studieren (I c) (D:C, R:S)
- 2) Gesicht verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 3) Art vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 4) Fassade (E) (D:10min/St, R:S)
- 5) Zunft vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 6) Größe verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 7) Macht vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 8) Persönliche Fassade (E) (D:10min/St, R:S)
- 9) Art verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 10) Geistsprache (M c) (D:C, R:3m)
- 11) Wasserlunge (P) (D:10min/St, R:S)
- 12) Vortäuschen (P c) (D:C, R:S)
- 13) Geistsprache (M c) (D:C, R:30m)
- 14) Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 15) Nichtentdecken (P c) (D:C, R:S)
- 20) Nichtgegenwärtig (P c) (D:C, R:S)
- 25) Wahres Vortäuschen (P) (D:1min/St, R:S)
- 30) Wahres Verändern (P) (D:10min/St, R:S)
- 50) Wahre Form (P) (D:10min/St, R:S)

## Kampf (Adrenal Focus) [RCI]

- 1) Kampf I (U \*) (D:-, R:S)
- 2) Vorbereitung (U) (D:1KR/St, R:S)
- 3) Abwehren I (D \*) (D:-, R:S)
- 4) Kampf II (U \*) (D:-, R:S)
- 5) Steinernes Herz I (D S \*) (D:1min/St, R:S)
- 6) Abwehren II (D \*) (D:-, R:S)
- 7) Kampf III (U \*) (D:-, R:S)
- 8) Körperwaffen (U) (D:1 KR/St, R:S)
- 9) Zauber abwehren I (D \*) (D:-, R:S)
- 10) Kampf IV (U \*) (D:-, R:S)
- 11) Körperrüstung (D) (D:1 KR/St, R:S)
- 12) Abwehren III (D \*) (D:-, R:S)
- 13) Zerschmetternde Attacke (U) (D:1 KR/St, R:S)
- 14) Zauber abwehren II (D \*) (D:-, R:S)
- 15) Steinernes Herz II (D S \*) (D:1min/St, R:S)
- 20) Tödliche Attacke (U) (D:1 KR, R:S)
- 25) Steinernes Herz III (D S \*) (D:1min/St, R:S)
- 30) Abwehren IV (D \*) (D:-, R:S)
- 50) Magie widerstehen (D \*) (D:-, R:S)

## Wege des Entkommens (Escaping Ways) [SUC]

- 1) Öffnen / Schließen (F) (D:-, R:3m/St)
- 2) Verklemmen (F) (D:10min/St, R:B)
- 3) Schatten vertiefen (F) (D:10min/St, R:S)
- 4) Chamäleon (F) (D:C, R:S)
- 5) Klettern (F) (D:C, R:S)
- 6) Springen (F \*) (D:-, R:S)
- 7) Landen (F \*) (D:bis zur Landung, R:S)
- 8) Schwimmen (F) (D:C, R:S)
- 9) Stille (F) (D:10min/St, R:0)
- 10) Unsichtbarkeit (F) (D:24h, R:S)
- 11) Ablenkung (F) (D:C, R:3m/St)
- 12) Rennen (F) (D:10min/St, R:S)
- 13) Aufteilen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 14) Verlangsamen (F) (D:1min/5 Fehlwurf, R:3m/St)
- 15) Nichtgegenwart (F) (D:10min/St, R:S)
- 16) Verwirren (M) (D:1min/5Fehlwurf, R:3m/St)
- 17) Verschwinden (F) (D:C, R:S)
- 18) Spurloses Gehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 19) Wahres Tür zu Staub (F) (D:P, R:3m/St)
- 20) Illusion (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 25) In die Irre führen (M) (D:V, R:B)
- 30) Falsche Spur (F) (D:P, R:V)
- 50) Verschmelzen (F) (D:1min/St, R:S)

# Ritter - Listen

## 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) Schnelligkeit 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:V)

## 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) Holzsucht (U c) (D:C, R:S)
- 20) Mönchsucht (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)
- 7) 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:V, 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) 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:-, 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) Schildbrecher (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)

# Seher - Listen

## Reise des Geistes (Conveyance) [RCV]

- 1) Psyche entdecken (D:?, R:?)
- 4) Reise des Geistes I (D:?, R:?)
- 8) Reise des Geistes II (D:?, R:?)
- 10) Warnung des Körpers (D:?, R:?)
- 13) Verteidigung des reisenden Geistes (D:?, R:?)
- 14) Reise des Geistes III (D:?, R:?)
- 15) Körperbewußtsein (D:?, R:?)
- 16) Zauber des reisenden Geistes (D:?, R:?)
- 18) Sofortige Rückkehr (D:?, R:?)
- 19) Reise des Geistes IV (D:?, R:?)
- 20) Doppelpes Bewußtsein (D:?, R:?)
- 25) Reise des Geistes V (D:?, R:?)
- 30) Große Reise des Geistes (D:?, R:?)
- 35) Doppelte Reise des Geistes (D:?, R:?)
- 40) Freier Geist (D:?, R:?)
- 50) Vielfache Reise des Geistes (D:?, R:?)

## Visionen des Geistes (Mind Visions) [SL]

- 1) Frage I (D:?, R:?)
- 3) Frage III (D:?, R:?)
- 5) Gedanken c (D:?, R:?)
- 6) Mentales einordnen \* (D:?, R:?)
- 7) Wahrheit I (D:?, R:?)
- 8) Wahrheit c (D:?, R:?)
- 10) Innere Gedanken c (D:?, R:?)
- 11) Wahrheit III (D:?, R:?)
- 13) Wahrheit V (D:?, R:?)
- 14) Ferne Wahrheit c (D:?, R:?)
- 15) Geistige Untersuchung c (D:?, R:?)
- 20) Vergangene Wahrheit (D:?, R:?)
- 25) Geistige Tiefenuntersuchung c (D:?, R:?)
- 30) Gedanken stehlen c (D:?, R:?)
- 50) Wahre Wahrheit c (D:?, R:?)

## Wahre Wahrnehmung (True Perception) [SL]

- 1) Gegenwart c \* (D:?, R:?)
- 2) Illusionen entdecken (D:?, R:?)
- 3) Mentales Muster speichern \* (D:?, R:?)
- 4) Analysieren \* (D:?, R:?)
- 5) Finden (30m/St)c (D:?, R:?)
- 6) Mentales einordnen \* (D:?, R:?)
- 7) Anwesenheit (10m)c (D:?, R:?)
- 8) Fernes Ohr c (D:?, R:?)
- 10) Anwesenheit (3m/St)c (D:?, R:?)
- 11) Fernes Muster speichern \* (D:?, R:?)
- 13) Fernes mentales einordnen \* (D:?, R:?)
- 14) Finden (1.5km/St)c (D:?, R:?)
- 15) Ferne Sinne (3m/St)c (D:?, R:?)
- 20) Finden (7.5km/St)c (D:?, R:?)
- 25) Ferne Sinne (1.5km/St)c (D:?, R:?)
- 30) Wahre ferne Sinne c (D:?, R:?)
- 50) Wahres Finden c (D:?, R:?)

## Visionen der Vergangenheit (Past Visions) [SL]

- 1) Herkunft (D:?, R:?)
- 2) Fluch entdecken (D:?, R:?)
- 3) Vision der Vergangenheit (1min/St)c (D:?, R:?)
- 4) Wissen über Magie (D:?, R:?)
- 5) Visionen Führer (D:?, R:?)
- 6) Vision des Gegenstands (D:?, R:?)
- 7) Vision der Vergangenheit (10min/St)c (D:?, R:?)
- 9) Vision der Vergangenheit (1h/St)c (D:?, R:?)
- 10) Zweck (D:?, R:?)
- 11) Vision der Vergangenheit (1Tag/St)c (D:?, R:?)
- 13) Vergangenes speichern (D:?, R:?)
- 14) Fluch analysieren (D:?, R:?)
- 15) Vision der Vergangenheit (1Jahr/St)c (D:?, R:?)
- 20) Ortsvision (D:?, R:?)
- 25) Vision der Vergangenheit (10Jahre/St)c (D:?, R:?)
- 30) Vision der Vergangenheit (100Jhre/St)c (D:?, R:?)
- 50) Wahre Vision der Vergangenheit c (D:?, R:?)

## Wächter der Sicht (Guarded Sight) [RCII]

- 1) Wissen über Sicht (D:?, R:?)
- 2) Sicht verschleiern (D:?, R:?)
- 3) Sicht entdecken (D:?, R:?)
- 4) Labyrinth der Sicht (D:?, R:?)
- 5) Sicht umleiten (D:?, R:?)
- 7) Verteidigung gegen Sicht II (D:?, R:?)
- 8) Wächter der Sicht I (D:?, R:?)
- 9) Gefälschte Sicht (D:?, R:?)
- 10) Sicht fühlen \* (D:?, R:?)
- 11) Zugang schaffen (D:?, R:?)
- 12) Sicht versetzen (D:?, R:?)
- 13) Verteidigung gegen Sicht III (D:?, R:?)
- 14) Wächter der Sicht II (D:?, R:?)
- 15) Zugang lokalisieren \* (D:?, R:?)
- 20) Sichtbarriere (D:?, R:?)
- 25) Wächter der Sicht III (D:?, R:?)
- 30) Verteidigung gegen Sicht IV (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Wächter der Sicht (D:?, R:?)

## Wahrnehmung durch andere (Sense Through Others) [SL]

- 1) Durch Tiere sehen (30m)c (D:?, R:?)
- 3) Tiersinne (30m)c (D:?, R:?)
- 5) Sicht verschmelzen (30m)c (D:?, R:?)
- 6) Durch Tiere sehen (100m)c (D:?, R:?)
- 8) Tiersinne (100m)c (D:?, R:?)
- 10) Sicht verschmelzen (100m)c (D:?, R:?)
- 11) Durch Tiere sehen (150m)c (D:?, R:?)
- 12) Sinne verschmelzen (30m)c (D:?, R:?)
- 13) Tiersinne (150m)c (D:?, R:?)
- 15) Sicht verschmelzen (150m)c (D:?, R:?)
- 20) Tiersinne (1.5km/St)c (D:?, R:?)
- 25) Sicht verschmelzen (1.5km/St)c (D:?, R:?)
- 30) Sinne verschmelzen (1.5km/St)c (D:?, R:?)
- 50) Wahres Sinne verschmelzen c (D:?, R:?)

## Visionen der Zukunft (Future Visions) [SL]

- 1) Eingebung I (I) (D:?, R:S)
- 3) Eingebung III (I) (D:?, R:S)
- 4) Traum I (D:?, R:?)
- 5) Eingebung V (I) (D:?, R:S)
- 6) Vorahnung I \* (D:?, R:?)
- 8) Traum II (D:?, R:?)
- 9) Zaubervorahnung \* (D:?, R:?)
- 10) Eingebung X (I) (D:?, R:S)
- 11) Traum III (D:?, R:?)
- 13) Vorahnung III \* (D:?, R:?)
- 15) Wahre Eingebung (I) (D:?, R:S)
- 20) Vorahnung V \* (D:?, R:?)
- 25) Großer Traum (D:?, R:?)
- 30) Wahre Vorahnung \* (D:?, R:?)
- 50) Wahre Zaubervorahnung \* (D:?, R:?)

## Wahre Sicht (True Sight) [SL]

- 1) Wassersicht c (D:?, R:?)
- 2) Nachtsicht c (D:?, R:?)
- 3) Holzsicht c (D:?, R:?)
- 4) Beobachten (3m)c (D:?, R:?)
- 5) Fernes Auge (3m/St)c (D:?, R:?)
- 6) Unsichtbares sehen c (D:?, R:?)
- 7) Steinsicht c (D:?, R:?)
- 8) Eisensicht c (D:?, R:?)
- 9) Illusionen durchschauen c (D:?, R:?)
- 10) Beobachten (3m/St)c (D:?, R:?)
- 11) Metallsicht c (D:?, R:?)
- 12) Sehen in magischer Dunkelheit c (D:?, R:?)
- 13) Beobachten II c (D:?, R:?)
- 14) Beobachten (30m/St)c (D:?, R:?)
- 15) Wartende Beobachtung c (D:?, R:?)
- 20) Wandsicht c (D:?, R:?)
- 25) Fernes Auge (30m/St)c (D:?, R:?)
- 30) Wahres beobachten c (D:?, R:?)
- 50) Wahre Sicht c (D:?, R:?)

# Traumlord (Illusionisten-Variante) - Listen

## Gesetz der Träume (Dream Law) [RCIII]

- 1) Tagtraum (D:?, R:?)
- 2) Traum I (D:?, R:?)
- 3) Schlaf (D:?, R:?)
- 5) Alptraum I (D:?, R:?)
- 6) Traum II (D:?, R:?)
- 7) Schlafwandler (D:?, R:?)
- 8) Traum III (D:?, R:?)
- 9) Alptraum II (D:?, R:?)
- 10) Traumlosigkeit (D:?, R:?)
- 11) Wahrer Schlaf (D:?, R:?)
- 12) Traum IV (D:?, R:?)
- 13) Traumtöter I (D:?, R:?)
- 14) Alptraum III (D:?, R:?)
- 15) Traumtod (D:?, R:?)
- 16) Traum V (D:?, R:?)
- 17) Traumtöter III (D:?, R:?)
- 18) Traumfeld (D:?, R:?)
- 19) Alptraum IV (D:?, R:?)
- 20) Traumbeeinflussung (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Traumtöter (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Alptraum (D:?, R:?)
- 50) Wahres Traumfeld (D:?, R:?)

## Traumstatus (Dream State) [RCIII]

- 1) Traumstatus entdecken I \* (D:?, R:?)
- 3) Traumstatus I (D:?, R:?)
- 4) Traummuster (D:?, R:?)
- 5) Traummonster I (D:?, R:?)
- 6) Traumvision (D:?, R:?)
- 7) Traumvertrauter I (D:?, R:?)
- 8) Traumstatus II (D:?, R:?)
- 9) Traum anpassen I (D:?, R:?)
- 10) Traumkumpel I (D:?, R:?)
- 11) Traummonster II (D:?, R:?)
- 12) Wahres Traummuster (D:?, R:?)
- 13) Traumvertrauter II (D:?, R:?)
- 14) Traumstatus III (D:?, R:?)
- 15) Traum anpassen II (D:?, R:?)
- 16) Traumkumpel II (D:?, R:?)
- 17) Traummonster III (D:?, R:?)
- 19) Traumvertrauter III (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Traumstatus (D:?, R:?)
- 25) Wahres Traummonster (D:?, R:?)
- 30) Wahres Traum anpassen (D:?, R:?)
- 50) Wahres Träume meistern (D:?, R:?)

## Traumweltwächter (Dream Guard) [RCIII]

- 5) Traumwelt öffnen I (D:?, R:?)
- 6) Traumwelt schließen I (D:?, R:?)
- 7) Traumweltwächter I (D:?, R:?)
- 9) Traumwelt öffnen II (D:?, R:?)
- 10) Traumwelt schließen II (D:?, R:?)
- 11) Traumweltwächter II (D:?, R:?)
- 13) Traumwelt öffnen III (D:?, R:?)
- 14) Traumweltwächter III (D:?, R:?)
- 15) Traumwelt öffnen IV (D:?, R:?)
- 16) Traumwelt schließen IV (D:?, R:?)
- 17) Traumweltwächter IV (D:?, R:?)
- 18) Traumwelt öffnen V (D:?, R:?)
- 25) Traumweltwächter V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Traumwelt schließen (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Traumweltwächter (D:?, R:?)

## Wissen über Träume (Dream Lore) [RCIII]

- 1) Aufwachen (D:?, R:?)
- 2) Wissen über Träume I (D:?, R:?)
- 3) Traumreise I (D:?, R:?)
- 5) Traumpfad (D:?, R:?)
- 6) Träume teilen I (D:?, R:?)
- 8) Suspendierte Animation I (D:?, R:?)
- 10) Traumtor (D:?, R:?)
- 11) Wissen über Träume II (D:?, R:?)
- 12) Traumreise II (D:?, R:?)
- 15) Träume teilen V (D:?, R:?)
- 16) Suspendierte Animation II (D:?, R:?)
- 19) Wahres Wissen über Träume (D:?, R:?)
- 20) Wahre Traumreise (D:?, R:?)
- 25) Wahres Träume teilen (D:?, R:?)
- 30) Wahre Suspendierte Animation (D:?, R:?)
- 50) Wahres Traumtor (D:?, R:?)

# Traumlord (Schamanen-Variante) - Listen

## Gesetz der Träume (Dream Law) [RCIII]

- 1) Tagtraum (D:?, R:?)
- 2) Traum I (D:?, R:?)
- 3) Schlaf (D:?, R:?)
- 5) Alptraum I (D:?, R:?)
- 6) Traum II (D:?, R:?)
- 7) Schlafwandler (D:?, R:?)
- 8) Traum III (D:?, R:?)
- 9) Alptraum II (D:?, R:?)
- 10) Traumlosigkeit (D:?, R:?)
- 11) Wahrer Schlaf (D:?, R:?)
- 12) Traum IV (D:?, R:?)
- 13) Traumtöter I (D:?, R:?)
- 14) Alptraum III (D:?, R:?)
- 15) Traumtod (D:?, R:?)
- 16) Traum V (D:?, R:?)
- 17) Traumtöter III (D:?, R:?)
- 18) Traumfeld (D:?, R:?)
- 19) Alptraum IV (D:?, R:?)
- 20) Traumbeeinflussung (D:?, R:?)
- 25) Wahrer Traumtöter (D:?, R:?)
- 30) Wahrer Alptraum (D:?, R:?)
- 50) Wahres Traumfeld (D:?, R:?)

## Traumstatus (Dream State) [RCIII]

- 1) Traumstatus entdecken I \* (D:?, R:?)
- 3) Traumstatus I (D:?, R:?)
- 4) Traummuster (D:?, R:?)
- 5) Traummonster I (D:?, R:?)
- 6) Traumvision (D:?, R:?)
- 7) Traumvertrauter I (D:?, R:?)
- 8) Traumstatus II (D:?, R:?)
- 9) Traum anpassen I (D:?, R:?)
- 10) Traumkumpel I (D:?, R:?)
- 11) Traummonster II (D:?, R:?)
- 12) Wahres Traummuster (D:?, R:?)
- 13) Traumvertrauter II (D:?, R:?)
- 14) Traumstatus III (D:?, R:?)
- 15) Traum anpassen II (D:?, R:?)
- 16) Traumkumpel II (D:?, R:?)
- 17) Traummonster III (D:?, R:?)
- 19) Traumvertrauter III (D:?, R:?)
- 20) Wahrer Traumstatus (D:?, R:?)
- 25) Wahres Traummonster (D:?, R:?)
- 30) Wahres Traum anpassen (D:?, R:?)
- 50) Wahres Träume meistern (D:?, R:?)

## Traumweltwächter (Dream Guard) [RCIII]

- 5) Traumwelt öffnen I (D:?, R:?)
- 6) Traumwelt schließen I (D:?, R:?)
- 7) Traumweltwächter I (D:?, R:?)
- 9) Traumwelt öffnen II (D:?, R:?)
- 10) Traumwelt schließen II (D:?, R:?)
- 11) Traumweltwächter II (D:?, R:?)
- 13) Traumwelt öffnen III (D:?, R:?)
- 14) Traumwelt schließen III (D:?, R:?)
- 15) Traumweltwächter III (D:?, R:?)
- 16) Traumwelt öffnen IV (D:?, R:?)
- 17) Traumwelt schließen IV (D:?, R:?)
- 18) Traumweltwächter IV (D:?, R:?)
- 20) Wahres Traumwelt öffnen (D:?, R:?)
- 25) Traumweltwächter V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Traumwelt schließen (D:?, R:?)
- 50) Wahrer Traumweltwächter (D:?, R:?)

## Wissen über Träume (Dream Lore) [RCIII]

- 1) Aufwachen (D:?, R:?)
- 2) Wissen über Träume I (D:?, R:?)
- 3) Traumreise I (D:?, R:?)
- 5) Traumpfad (D:?, R:?)
- 6) Träume teilen I (D:?, R:?)
- 8) Suspendierte Animation I (D:?, R:?)
- 10) Traumtor (D:?, R:?)
- 11) Wissen über Träume II (D:?, R:?)
- 12) Traumreise II (D:?, R:?)
- 15) Träume teilen V (D:?, R:?)
- 16) Suspendierte Animation II (D:?, R:?)
- 19) Wahres Wissen über Träume (D:?, R:?)
- 20) Wahre Traumreise (D:?, R:?)
- 25) Wahres Träume teilen (D:?, R:?)
- 30) Wahre Suspendierte Animation (D:?, R:?)
- 50) Wahres Traumtor (D:?, R:?)

# Verzauberer - Listen

## Befehle (Command Words) [RCIII]

- 1) Beruhigen (D:?, R:?)
- 2) Wahrheit c (D:?, R:?)
- 3) Verwirrung (D:?, R:?)
- 4) Faszination (D:?, R:?)
- 5) Großer Befehl I (D:?, R:?)
- 6) Vergessen (D:?, R:?)
- 7) Traum (D:?, R:?)
- 8) Gefühl (D:?, R:?)
- 9) Mögen / Nicht mögen (D:?, R:?)
- 10) Großer Befehl II (D:?, R:?)
- 11) Zweifel (D:?, R:?)
- 12) Lieben / Hassen (D:?, R:?)
- 13) Rache (D:?, R:?)
- 14) Beschwören (D:?, R:?)
- 15) Großer Befehl III (D:?, R:?)
- 16) Wegschicken / Verbannen (D:?, R:?)
- 17) Ruf der Panik (D:?, R:?)
- 18) Ruf des Befehls (D:?, R:?)
- 19) Ruf der Verwirrung (D:?, R:?)
- 20) Großer Befehl IV (D:?, R:?)
- 25) Großer Befehl V (D:?, R:?)
- 30) Großer Befehl VI (D:?, R:?)
- 50) Großer Befehl VII (D:?, R:?)

## 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)

## Elemente beschwören (Elemental Summons) [RCII]

- 3) Elementendiener kontrollieren (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 5) Elementendiener beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 6) Elementendiener meistern (E) (D:-, R:1)
- 8) Schwaches Element kontrollieren (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 10) Schwaches Element beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 12) Schwaches Element meistern (E) (D:-, R:1)
- 15) Starkes Element kontrollieren (M \*) (D:C, R:3m/St)
- 20) Starkes Element beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 25) Starkes Element meistern (E) (D:-, R:1)
- 30) Elementenwächter beschwören (E) (D:1KR/St (C), R:3m/St)
- 50) Elementenwächter meistern (E) (D:-, R:1)

## Gesetz der Illusionen (Illusion Law) [RCIV]

### noch nicht übersetzt (Enchanting Law) [RCIV]

## noch nicht übersetzt (Ethereal Mastery) [RCI]

### Visionen des Geistes (Mind Visions) [SL]

- 1) Frage I (D:?, R:?)
- 3) Frage III (D:?, R:?)
- 5) Gedanken c (D:?, R:?)
- 6) Mentales einordnen \* (D:?, R:?)
- 7) Wahrheit I (D:?, R:?)
- 8) Wahrheit c (D:?, R:?)
- 10) Innere Gedanken c (D:?, R:?)
- 11) Wahrheit III (D:?, R:?)
- 13) Wahrheit V (D:?, R:?)
- 14) Ferne Wahrheit c (D:?, R:?)
- 15) Geistige Untersuchung c (D:?, R:?)
- 20) Vergangene Wahrheit (D:?, R:?)
- 25) Geistige Tiefenuntersuchung c (D:?, R:?)
- 30) Gedanken stehlen c (D:?, R:?)
- 50) Wahre Wahrheit c (D:?, R:?)

## noch nicht übersetzt (Allurement) [RCIII]

# Weise - Listen

## Analysen (Analysis) [RCII]

- 1) Textanalyse I (D:?, R:?)
- 2) Erde analysieren (D:?, R:?)
- 3) Stein analysieren (D:?, R:?)
- 4) Metall analysieren (D:?, R:?)
- 5) Gas analysieren (D:?, R:?)
- 6) Textanalyse II (D:?, R:?)
- 7) Flüssigkeit analysieren (D:?, R:?)
- 8) Licht analysieren (D:?, R:?)
- 9) Kälte analysieren (D:?, R:?)
- 10) Erforschung (D:?, R:?)
- 11) Zauber analysieren (D:?, R:?)
- 12) Feuer analysieren (D:?, R:?)
- 13) Mechanismus analysieren (D:?, R:?)
- 14) Tod analysieren (D:?, R:?)
- 15) Textanalyse (D:?, R:?)
- 16) Magie analysieren (D:?, R:?)
- 17) Rune analysieren (D:?, R:?)
- 18) Tod erforschen (D:?, R:?)
- 19) Symbole analysieren (D:?, R:?)
- 20) Analyse (D:?, R:?)
- 25) Wächter analysieren (D:?, R:?)
- 30) Große Analyse (D:?, R:?)
- 50) Wahres Magie analysieren (D:?, R:?)

## Wiedererschaffungen (Recreations) [RCII]

- 1) Szene speichern \* (D:?, R:?)
- 2) Licht / Geräusch Illusion (D:?, R:?)
- 3) Geschmack / Geruch Illusion (D:?, R:?)
- 4) Unbewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Szene wiedererschaffen II (D:?, R:?)
- 6) Bewegte Illusion II (M) (D:1min/St, R:30m)
- 7) Aufnehmen (D:?, R:?)
- 8) Gefühlswunder I (E) (D:10min/Stufe, R:30m)
- 9) Unbewegte Illusion V (M) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Szene wiedererschaffen IV (D:?, R:?)
- 11) Bewegte Illusion V (E) (D:1min/St(C), R:30m)
- 12) Wartende Unbewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 13) Gegenwärtigkeit Illusion (D:?, R:?)
- 14) Wartende Aufnahme (D:?, R:?)
- 15) Szene wiedererschaffen VII (D:?, R:?)
- 16) Wartende Bewegte Illusion III (M) (D:24h, R:30m)
- 17) Unbewegte Illusion VIII (D:?, R:?)
- 19) Bewegte Illusion VIII (D:?, R:?)
- 20) Szene wiedererschaffen X (D:?, R:?)
- 25) Unbewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 30) Bewegte Illusion X (M) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahres Szene wiedererschaffen (D:?, R:?)

## Geschichten weben (Weave Tale) [RCII]

- 1) Geschichte der Beruhigung (D:?, R:?)
- 2) Geschichte des Haltens (D:?, R:?)
- 3) Geschichte der Benommenheit (D:?, R:?)
- 4) Sprechen I (D:?, R:?)
- 5) Geschichte des Schlafs (D:?, R:?)
- 6) Hypnose (D:?, R:?)
- 7) Geschichte der Bezauberung (D:?, R:?)
- 8) Geschichte der Angst (D:?, R:?)
- 9) Sprechen II (D:?, R:?)
- 10) Geschichte des Vergessens (D:?, R:?)
- 11) Wahre Geschichte der Bezauberung (D:?, R:?)
- 12) Geschichte der Panik (D:?, R:?)
- 13) Sprechen III (D:?, R:?)
- 14) Geschichte des Beherrschens (D:?, R:?)
- 15) Wahre Geschichte des Schlafs (D:?, R:?)
- 17) Stille Geschichte (D:?, R:?)
- 18) Sprechen IV (D:?, R:?)
- 20) Wahres Geschichten weben (D:?, R:?)
- 25) Wahres Sprechen (D:?, R:?)
- 30) Geschichte des Kommas (D:?, R:?)
- 50) Geschichte des Todes (D:?, R:?)

## Wissen aufnehmen (Absorb Knowledge) [RCII]

- 1) Studieren I (D:?, R:?)
- 2) Sprachen lernen II (D:?, R:?)
- 3) Wissen über Sprachen (D:?, R:?)
- 4) Wissen über den Geist I (D:?, R:?)
- 5) Studieren II (D:?, R:?)
- 6) Meditation I " (D:?, R:?)
- 7) Sprachen lernen III (D:?, R:?)
- 8) Wissen über den Geist III (D:?, R:?)
- 9) Studieren III (D:?, R:?)
- 10) Herkunft eines Schriftstücks I (D:?, R:?)
- 11) Meditation III " (D:?, R:?)
- 12) Sprachen lernen IV (D:?, R:?)
- 13) Wissen über den Geist V (D:?, R:?)
- 14) Meditation IV " (D:?, R:?)
- 15) Studieren V (D:?, R:?)
- 16) Herkunft eines Schriftstücks II (D:?, R:?)
- 17) Meditation V " (D:?, R:?)
- 19) Wahres Studieren (D:?, R:?)
- 20) Meditation VI " (D:?, R:?)
- 25) Sprachen lernen V (D:?, R:?)
- 30) Wahres Wissen über den Geist (D:?, R:?)
- 50) Wahres Sprachen lernen (D:?, R:?)

## Meister des Wissens (Lore's Master) [RCII]

- 1) Wissen organisieren " (D:?, R:?)
- 2) Erinnern \* (D:?, R:?)
- 3) Erinnerung (D:?, R:?)
- 5) Abwägen I (D:?, R:?)
- 6) Wissen hervorholen \* " (D:?, R:?)
- 7) Rechnen I \* (D:?, R:?)
- 8) Manuskripte restaurieren I (D:?, R:?)
- 9) Abwägen II (D:?, R:?)
- 10) Kombinieren I (D:?, R:?)
- 11) Rechnen II \* (D:?, R:?)
- 12) Manuskripte restaurieren II (D:?, R:?)
- 13) Abwägen III (D:?, R:?)
- 15) Kombinieren II (D:?, R:?)
- 17) Rechnen III \* (D:?, R:?)
- 18) Manuskripte restaurieren III (D:?, R:?)
- 20) Kombinieren III (D:?, R:?)
- 25) Wahres Abwägen (D:?, R:?)
- 30) Wahres Rechnen \* (D:?, R:?)
- 50) Wahres Kombinieren (D:?, R:?)

## Wissen über magische Dinge (Item Lore) [SL]

- 1) Juwelen und Metalle schätzen (I) (D:-, R:B)
- 2) Gegenstände schätzen (I) (D:-, R:B)
- 3) Magie entdecken (I) (D:1KR/St, R:B)
- 4) Gegenstand analysieren I (I) (D:-, R:B)
- 5) Wahres Schätzen (I) (D:-, R:B)
- 6) Bedeutung (I) (D:-, R:B)
- 8) Herkunft (I) (D:-, R:B)
- 10) Gegenstand analysieren II (I) (D:-, R:B)
- 11) Fluch entdecken (I) (D:-, R:B)
- 13) Wahre Bedeutung (I) (D:-, R:B)
- 15) Gegenstand analysieren III (I) (D:-, R:B)
- 20) Gegenstand analysieren V (I) (D:-, R:B)
- 25) Wahre Herkunft (I) (D:-, R:B)
- 30) Gegenstand analysieren VII (I) (D:-, R:B)
- 50) Wahres Gegenstand analysieren (I) (D:-, R:B)

# Wundheiler - Listen

## Blut beherrschen (Blood Mastery) [SL]

- 1) Blutfluss stoppen III (H) (D:-, R:B)
- 2) Blutung stillen I (H) (D:-, R:B)
- 3) Schnitte heilen I (H) (D:P, R:B)
- 4) Blutung stillen III (H) (D:-, R:B)
- 5) Kleinere Adern reparieren (H) (D:P, R:B)
- 6) Schnitte heilen III (H) (D:P, R:B)
- 7) Venen reparieren (H) (D:P, R:B)
- 8) Arterien reparieren (H) (D:P, R:B)
- 9) Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 10) Wahres Blutfluss stoppen (H) (D:-, R:B)
- 11) Lebenserhaltung (H) (D:1h/St, R:B)
- 12) Wahres Blutung stillen (H) (D:-, R:B)
- 13) Blutpfropfen auflösen (H) (D:P, R:B)
- 15) Wahres Schnitte heilen (H) (D:P, R:B)
- 20) Wahres Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 25) Blut regulieren (H) (D:1min/St, R:B)
- 30) Neues Blut (H) (D:P, R:B)
- 50) Wahres Blut reparieren (H) (D:1 KR/St, R:S)

## Muskeln beherrschen (Muscle Mastery) [SL]

- 1) Zerrung heilen (H) (D:P, R:B)
- 2) Wissen über Muskeln / Sehnen (H) (D:-, R:B)
- 3) Muskeln reparieren I (H) (D:P, R:B)
- 4) Sehnen reparieren I (H) (D:P, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? \*) (D:1 Tag/St, R:B)
- 6) Muskeln reparieren III (H) (D:P, R:B)
- 7) Sehnen reparieren III (H) (D:P, R:B)
- 8) Wahres Muskeln reparieren (H) (D:P, R:B)
- 9) Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 10) Wahres Sehnen reparieren (H) (D:P, R:B)
- 11) Großes Reparieren (H) (D:P, R:B)
- 12) Muskeln Transplantieren (H) (D:P, R:B)
- 14) Muskeln regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 15) Sehnen regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 20) Wahres Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Muskeln regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 30) Wahres Sehnen regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 50) Wahres großes Reparieren (H) (D:P, R:B)

## Schäden beherrschen (Concussion Mastery) [SL]

- 1) Heilen (1-30) (H) (D:P, R:B)
- 2) Benommenheit heilen I (H \*) (D:P, R:B)
- 3) Verbrennung/Erfrörierung heilen I (H) (D:-, R:B)
- 4) Regeneration I (H c \*) (D:C, R:B)
- 5) Erwachen (H) (D:-, R:B)
- 6) Verbrennung/Erfrörierung heilen II (H) (D:-, R:B)
- 7) Heilen (5-150) (H) (D:P, R:B)
- 8) Benommenheit heilen III (H \*) (D:P, R:B)
- 9) Verbrennung/Erfrörierung heilen III (H) (D:-, R:B)
- 10) Regeneration II (H c \*) (D:C, R:B)
- 11) Heilen (10-300) (H) (D:P, R:B)
- 12) Verbrennung/Erfrörierung heilen IV (H) (D:-, R:B)
- 13) Benommenheit heilen V (H \*) (D:P, R:B)
- 14) Benommenheit heilen I (30m) (H \*) (D:P, R:B)
- 15) Regeneration III (H c \*) (D:C, R:B)
- 20) Heilen (20-600) (H) (D:P, R:B)
- 25) Wahres Heilen (H) (D:P, R:B)
- 30) Wahres Verbrennungen / Erfrörierungen heilen (H) (D:-, R:B)
- 50) Wahres Benommenheit heilen (H \*) (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)

## Nerven und Organe beherrschen (Nerve and Organ Mastery) [SL]

- 1) Wissen über Nerven / Organe (H) (D:-, R:B)
- 2) Betäuben (H) (D:1min/St, R:B)
- 3) Kleinere Nervenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 4) Kleinere Ohren-/Nasenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 5) Organ konservieren (H) (D:P, R:B)
- 6) Kleinere Augenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 7) Größere Nervenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 8) Größere Ohrenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 9) Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 10) Größere Augenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 11) Lebenserhaltung (H) (D:1h/St, R:B)
- 12) Wahre Nervenbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 13) Organe Transplantieren (H) (D:P, R:B)
- 14) Organe heilen (H) (D:P, R:B)
- 15) Kleine Gehirnbehandlung (H) (D:P, R:B)
- 20) Wahres Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 25) Nerven regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 30) Organe regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 50) Gehirn regenerieren (H) (D:P, R:B)

## Verstand heilen (Mind Healing) [SUC]

- 1) Psychose entdecken (I) (D:-, R:S)
- 2) Analyse (I) (D:-, R:S)
- 3) Beruhigen (M) (D:1min/St, R:3m/St)
- 4) Schrulle heilen (H) (D:P, R:B)
- 5) Psychose unterdrücken (H) (D:1Tag/St, R:B)
- 6) Frivolität heilen (H) (D:P, R:B)
- 7) Stottern heilen (H) (D:P, R:B)
- 8) Mutlosigkeit heilen (H) (D:P, R:B)
- 9) Hyperaktivität heilen (H) (D:P, R:B)
- 10) Unersättlichkeit heilen (H) (D:P, R:B)
- 11) Vorurteile heilen (H) (D:P, R:B)
- 12) Manie / Depression heilen (H) (D:P, R:B)
- 13) Rückentwicklung heilen (H) (D:P, R:B)
- 14) Hysterie heilen (H) (D:P, R:B)
- 15) Emotionale Unordnung heilen (H) (D:P, R:B)
- 16) Wahnvorstellung heilen (H) (D:P, R:B)
- 17) Besessenheit heilen (H) (D:P, R:B)
- 18) Paranoia heilen (H) (D:P, R:B)
- 19) Phobie heilen (H) (D:P, R:B)
- 20) Schizophrenie heilen (H) (D:P, R:B)
- 25) Katatonie heilen (H) (D:P, R:B)
- 30) Amnesie heilen (H) (D:P, R:B)
- 50) Geistige Retardierung heilen (H) (D:P, R:B)

## Knochen beherrschen (Bone Mastery) [SL]

- 1) Wissen über Knochen (H) (D:-, R:B)
- 2) Kleinere Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 3) Knorpel heilen (H) (D:P, R:B)
- 4) Größere Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 5) Extremität konservieren (H ? \*) (D:1 Tag/St, R:B)
- 6) Schädelfraktur heilen (H) (D:P, R:B)
- 7) Gelenk heilen (H) (D:P, R:B)
- 8) Wahres kleinere Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 9) Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 10) Wahres Knorpel behandeln (H) (D:P, R:B)
- 11) Wahres große Brüche behandeln (H) (D:P, R:B)
- 12) Wahres Schädelfraktur heilen (H) (D:P, R:B)
- 13) Knochen transplantieren (H) (D:P, R:B)
- 14) Splitterbruch heilen (H) (D:P, R:B)
- 15) Wahres Gelenk heilen (H) (D:P, R:B)
- 20) Wahres Joining (H ? \*) (D:P, R:B)
- 25) Knorpel regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 30) Knochen regenerieren (H) (D:P, R:B)
- 50) Skelett regenerieren (H) (D:P, R:B)

## Prothesen (Prosthetics) [SL]

- 1) Abschätzen (H) (D:-, R:B)
- 2) Holz formen (H) (D:P, R:S)
- 3) Holz anpassen (H) (D:1h, R:S)
- 4) Beleben (8h) (H) (D:8h, R:B)
- 5) Glas formen (H) (D:P, R:S)
- 6) Glas anpassen (H) (D:1h, R:S)
- 7) Beleben (24h) (H) (D:24h, R:S)
- 8) Normales Metall formen (H) (D:P, R:S)
- 9) Normales Metall anpassen (H) (D:1h, R:S)
- 10) Künstliche Haut (H) (D:P, R:B)
- 11) Beleben (1 Woche) (H) (D:1Woche, R:S)
- 13) Verzaubertes Material anpassen (H) (D:1h, R:S)
- 15) Beleben (1 Monat) (H) (D:1 Monat, R:S)
- 20) Künstliches Fleisch (H) (D:P, R:B)
- 25) Beleben (1 Jahr) (H) (D:1Jahr, R:S)
- 30) Beleben (1 Jahr/St) (H) (D:1Jahr/St, R:S)
- 50) Wahres Beleben (H) (D:P, R:S)

# prosaische Magie

## prosaische Magie - Listen

### Bibliothek meistern (Library Mastery) [SUC]

- 1) Verwaltungssystem (I) (D:-, R:S)
- 2) Vergrößern (F) (D:10min/St, R:B)
- 3) Seite finden (F \*) (D:10min/St, R:S)
- 4) Papier / Pergament herstellen (F) (D:P, R:B)
- 5) Tinte herstellen (F) (D:P, R:B)
- 6) Risse reparieren (F) (D:P, R:B)
- 7) Buch binden (F) (D:P, R:B)
- 8) Manuskript trocknen (F) (D:P, R:B)
- 9) Wissen über Bücher (I) (D:-, R:B)
- 10) Studieren (U ?) (D:10min/St, R:S)
- 11) Runenpapier herstellen (F) (D:P, R:B)
- 12) Sphäre der Stille (F) (D:10min/St, R:S)
- 13) Grammatik prüfen (I) (D:10min/St, R:S)
- 14) Erinnern (U \*) (D:C, R:S)
- 15) Buch konservieren (F) (D:P, R:B)
- 15) Autor (I) (D:-, R:B)
- 16) Schnelles Lesen (U) (D:10min/St, R:S)
- 17) Bibliothek lokalisieren (I) (D:C, R:1)
- 18) Seite kopieren (F) (D:P, R:B)
- 19) Sprache Lesen / Schreiben (I U) (D:10min/St, R:S)
- 20) Manuskript verjüngen (F) (D:P, R:B)
- 25) Dokument lokalisieren (I) (D:C, R:30m / Stufe)
- 30) Buchwissen (I) (D:C, R:B)
- 50) Buch lesen (I \*) (D:P, R:B)

### Gesetz der Struktur (Structure Law) [SUC]

- 1) Rost entfernen (F) (D:-, R:B)
- 2) Hammer (F) (D:C, R:S)
- 3) Spaten (F) (D:C, R:S)
- 4) Meißel (F) (D:C, R:S)
- 5) Zange (F) (D:C, R:S)
- 6) Schneiden (F) (D:C, R:S)
- 7) Bohren (F) (D:C, R:S)
- 8) Kleben (F) (D:-, R:B)
- 9) Glas erschaffen (F) (D:-, R:B)
- 10) Struktur testen (I) (D:-, R:S)
- 11) Trocknen (F) (D:-, R:3m/St)
- 12) Rahmen (F) (D:C, R:S)
- 13) Insektenbefall entfernen (F) (D:C, R:S)
- 14) Isolieren (F) (D:C, R:B)
- 15) Material ersetzen (F) (D:C, R:B)
- 16) Versiegeln (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 17) Wasserfest (F) (D:-, R:B)
- 18) Stärken (F) (D:10min/St, R:B)
- 19) Material biegen (F) (D:C, R:B)
- 20) Heben (F) (D:C, R:3m/St)
- 25) Formen (F) (D:C, R:B)
- 30) Material reparieren (F) (D:-, R:B)
- 50) Material verschmelzen (F) (D:-, R:B)

### Gesetz des Farmers (Farming Law) [SUC]

- 1) Bestimmen (I) (D:P, R:S)
- 2) Frühaufsteher (U S \*) (D:-, R:S)
- 3) Wasser (F) (D:P, R:Sicht)
- 4) Milch (F) (D:P, R:Sicht)
- 5) Säen (F) (D:P, R:Sicht)
- 6) Stutzen (F) (D:P, R:Sicht)
- 7) Mähen (F) (D:P, R:Sicht)
- 8) Mühle (F) (D:P, R:B)
- 9) Vogelscheuche (F) (D:1Tag/St, R:Sicht)
- 10) Feld pflügen (F) (D:P, R:Sicht)
- 11) Kompostieren (F) (D:V, R:Sicht)
- 12) Trocknen (F) (D:P, R:Sicht)
- 13) Unkrautvernichtung (F) (D:P, R:Sicht)
- 14) Düngen (F) (D:P, R:Sicht)
- 15) Bewässern (F) (D:1h/St, R:Sicht)
- 16) Auf Schlamm gehen (F) (D:10min/St, R:S)
- 17) Weide (F) (D:V, R:Sicht)
- 18) Pestizide (F) (D:P, R:Sicht)
- 19) Erosion widerstehen (F) (D:1Tag/St, R:Sicht)
- 20) Wettervorhersage (I) (D:-, R:S)
- 25) Schutz vor Temperaturen (F) (D:1Tag/St, R:Sicht)
- 30) Katastrophenvorhersage (I) (D:-, R:S)
- 50) Schnelles Wachstum (F) (D:V, R:Sicht)

### Die kleinen Tricks (Tricks of the Trade) [SUC]

- 1) Magie entdecken (F) (D:-, R:3m/St)
- 2) Signet (F) (D:10min/St, R:S)
- 3) Entzünden (F \*) (D:C, R:S)
- 4) Zauber speichern (S) (D:V, R:S)
- 5) Vertrauter (M) (D:P, R:B)
- 6) Anwärtigkeit (P) (D:C, R:S)
- 7) Glühen (F) (D:1min/St, R:B)
- 8) Glühende Augen (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Rauchwolke (F) (D:1KR, R:3m/St)
- 11) Dröhnende Stimme (F) (D:1min/St, R:S)
- 12) Schwefel (F) (D:1KR, R:3m/St)
- 13) Blitz (F) (D:-, R:3m/St)
- 14) Donner (F) (D:-, R:3m/St)
- 15) Blinklicht (F) (D:1min/St, R:B)
- 16) Kalter Hauch (F) (D:10min/St, R:1)
- 17) Irrlicht (F) (D:10min/St, R:30m/St)
- 18) Astrologe (I) (D:-, R:S)
- 19) Telekinese (F) (D:C, R:1)
- 20) Verhexen (F) (D:10min/St, R:B)
- 25) Verzauberung (F) (D:1min/St, R:B)
- 30) Pentagramm (F) (D:P, R:3m/St)
- 50) Primäre Grundmagie brechen (F) (D:C, R:S)

### Gesetz der Unterhaltung (Entertainment Law) [SUC]

- 1) Speichern (I) (D:-, R:S)
- 2) Verkleiden (F) (D:V, R:B)
- 3) Fallen (U \*) (D:-, R:S)
- 4) Balance (U \*) (D:V, R:S)
- 5) Lichtspot (F) (D:10min/St, R:S)
- 6) Bauchreden (F) (D:C, R:3m/St)
- 7) Geräusche (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 8) Gesicht ändern (P) (D:1min/St, R:S)
- 9) Verstärken (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Spiele (F) (D:1h/St, R:B)
- 11) Ziel (F) (D:10min/St, R:3mR/St)
- 12) Puppe (F) (D:10min/St, R:3m/St)
- 13) Tanz synchronisieren (U) (D:10min/St, R:S)
- 14) Taschenspielererei (F) (D:C, R:S)
- 15) Geschichten erzählen (U) (D:C, R:S)
- 16) Musikalische Begleitung (F) (D:C, R:S)
- 17) Stück aufführen (U) (D:C, R:S)
- 18) Bühne sichtbar machen (F) (D:C, R:3mR/St)
- 19) Musik spielen (I) (D:1min/St, R:3m/St)
- 20) Vision der Geschichte (I) (D:C, R:3m/St)
- 25) Illusionäre Bühne (F) (D:C, R:3mR/St)
- 30) Illusionäres Spiel (F) (D:C, R:3mR/St)
- 50) Sprache sprechen (I) (D:1min/St, R:S)

### Gesetz des Handelns (Trade Law) [SUC]

- 1) Feilschen (U) (D:1min/St, R:S)
- 2) Wiegen (I) (D:-, R:B)
- 3) Zählen (I) (D:-, R:S)
- 4) Beleuchten (F) (D:1h/St, R:1h/St)
- 5) Rechnen (I) (D:1min/St, R:S)
- 6) Bestellen (I) (D:V, R:S)
- 7) Versiegeln (I) (D:V, R:B)
- 8) Ladendieb erkennen (I) (D:P, R:B)
- 9) Lautstärke (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Markieren (F) (D:P, R:B)
- 11) Bestechen (I) (D:1min/St, R:S)
- 12) Oberfläche abwerten (F) (D:P, R:B)
- 12) Wächter beschwören (I) (D:1min/St, R:30cm/St)
- 13) Verkaufen (I) (D:V, R:S)
- 14) Verbessern (F) (D:1min/St, R:30cm/St)
- 15) Vertrag (F) (D:P, R:B)
- 16) Wächter (F) (D:V, R:V)
- 17) Laden öffnen / schließen (F) (D:V, R:30cm/St)
- 18) Verführung (F) (D:1h/St, R:B)
- 19) Werbung (M) (D:P, R:30cm/St)
- 20) Vorhersage (I) (D:-, R:S)
- 25) Wert schätzen (I) (D:-, R:B)
- 30) Sprache verstehen (I) (D:1min/St, R:S)
- 50) Unternehmer (I) (D:10min/St, R:S)

### Gesetz der Musik (Music Law) [SUC]

- 1) Lippen synchronisieren (U) (D:1min/St, R:S)
- 2) Instrument stimmen (P) (D:-, R:B)
- 3) Rhythmus (U) (D:1min/St, R:S)
- 4) Visuelle Effekte (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 5) Reichweite (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 6) Harmonieren (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 7) Klare Stimme (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 8) Perfekter Klang (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 9) Verstärken (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 10) Instrument spielen (I) (D:1min/St, R:3m/St)
- 11) Musik erinnern (I P) (D:C/P, R:S)
- 12) Musik lesen (I P) (D:1min/St, R:S)
- 13) Musik schreiben (I P) (D:10min/St, R:S)
- 14) Umgebende Musik (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 15) Akkord singen (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 16) Ballade / Sage (U) (D:1min/St, R:S)
- 17) Dirigent (P) (D:1min/St, R:S)
- 18) Diskord (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 19) Instrument erschaffen (I) (D:-, R:S)
- 20) Emotionen steuern (M) (D:1min/St, R:S)
- 25) Aufnehmen / Abspielen (F) (D:1min/St, R:S)
- 30) Körperinstrument (U) (D:1min/St, R:S)
- 50) Ausführen (F) (D:1min/St, R:S)

### Gesetz des Bergbaus (Mining Law) [SUC]

- 1) Reinheit beurteilen (I) (D:-, R:B)
- 2) Gold waschen (F) (D:1min/St, R:S)
- 3) Einsturzwarnung (F) (D:1min/St, R:S)
- 4) Edelsteine reinigen (F) (D:-, R:B)
- 5) Luft testen (I) (D:-, R:S)
- 6) Licht (F) (D:10min/St, R:B)
- 7) Stein / Metall identifizieren (I) (D:-, R:S)
- 8) Picke (F) (D:10min/St, R:S)
- 9) Bohren (F) (D:-, R:B)
- 10) Sehen bei Dunkelheit (F) (D:10min/St, R:S)
- 11) Luft filtern (F) (D:1h/St, R:B)
- 12) Stützen setzen (F) (D:P, R:3m/St)
- 13) Ader finden (I) (D:-, R:S)
- 14) Edelsteine finden (I) (D:-, R:S)
- 15) Erde / Gestein bewegen (F) (D:10min/St, R:S)
- 16) Durch Erde / Gestein graben (F) (D:-, R:B)
- 17) Luft (F) (D:10min/St, R:B)
- 18) Stein pulverisieren (F) (D:-, R:B)
- 19) Metall schmelzen (F) (D:-, R:B)
- 20) Sprengen (F) (D:-, R:B)
- 25) Stein schmelzen (F) (D:1min/St, R:B)
- 30) Durch Stein gehen (F) (D:1min/St, R:S)
- 50) Erz raffinieren (F) (D:-, R:B)

### Gesetz des Kriegers (Warrior Law) [SUC]

- 1) Waffe trocknen (F) (D:-, R:B)
- 2) Sehne wachsen (F) (D:-, R:B)
- 3) Waffe ölen (F) (D:-, R:B)
- 4) Rost entfernen (F) (D:-, R:B)
- 5) Waffe schärfen (F) (D:-, R:B)
- 6) Blut entfernen (F) (D:1min/St, R:S)
- 7) Leder reparieren (F) (D:-, R:B)
- 8) Reiß reparieren (F) (D:-, R:B)
- 9) Scharten reparieren (F) (D:-, R:B)
- 10) Holz reparieren (F) (D:-, R:B)
- 11) Schild (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 12) Verschwimmen (F \*) (D:1min/St, R:S)
- 13) Bewegungen synchronisieren (U) (D:10min/St, R:S)
- 14) Wissen über Rüstung (I) (D:-, R:3m/St)
- 15) Wissen über Waffe (I) (D:-, R:3m/St)
- 16) Waffe schützen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 17) Stille Rüstung (F) (D:1min/St, R:S)
- 18) Waffe ausbalancieren (F \*) (D:1KR/St, R:B)
- 19) Nachtsicht (U) (D:10min/St, R:S)
- 20) Tod vortäuschen (U \*) (D:1min/St, R:S)
- 25) Attacke erinnern (I) (D:1KR/St, R:S)
- 30) Erwachen (S \*) (D:-, R:S)
- 50) Erschöpfung verhindern (U \*) (D:1KR/St, R:S)

## Gesetz des Packens (Pack Law) [SUC]

- 1) Einpacken (F) (D:-, R:30cm R/St)
- 2) Stapeln (F) (D:1KR/St, R:30cm R/St)
- 3) Sack erschaffen (F) (D:-, R:B)
- 4) Kiste erschaffen (F) (D:-, R:B)
- 5) Faß erschaffen (F) (D:-, R:B)
- 6) Truhe erschaffen (F) (D:-, R:B)
- 7) Gepäck bestimmen (I) (D:-, R:3m/St)
- 8) Öffnen / Schließen (F) (D:-, R:B)
- 9) Zurechtrücken (F) (D:-, R:B)
- 10) Zuggestell (F) (D:1h/St, R:B)
- 11) Beutel der Alten Magie (F) (D:1h/St, R:B)
- 12) Karren (F) (D:1h/St, R:B)
- 13) Gepäck schützen (F) (D:1h/St, R:B)
- 14) Wagen (F) (D:1h/St, R:B)
- 15) Gepäkdienstler (F) (D:1KR/St, R:3m/St)
- 16) Tragen (F) (D:10min/St, R:B)
- 17) Bewegen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 18) Beladen / Entladen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 19) Gewicht verringern (F) (D:10min/St, R:B)
- 20) Karawane (F P) (D:1Tag/St, R:3m/St)
- 25) Lasttier (F) (D:10min/St, R:B)
- 30) Gepäckstasis (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 50) Dimensionales Gepäck (F) (D:1h/St, R:B)

## Kleidung meistern (Fashion Mastery) [SUC]

- 1) Nadel (F) (D:1h/St, R:3m)
- 2) Schnitt (F) (D:1h/St, R:3m)
- 3) Kleidung säubern (F) (D:P, R:B)
- 4) Maße speichern (I) (D:P, R:S)
- 5) Schätzen (I) (D:P, R:S)
- 6) Accessoires (I) (D:-, R:S)
- 7) Polieren (F) (D:P, R:B)
- 8) Nähen (F) (D:1h/St (P), R:B)
- 9) Muster (I) (D:P, R:S)
- 10) Flicken (F) (D:P, R:B)
- 11) Verschlüsse (F) (D:P, R:B)
- 12) Pflege (F) (D:P, R:B)
- 13) Mode vorhersagen (I) (D:-, R:S)
- 14) Make-up (F) (D:-, R:B)
- 15) Anpassen (F) (D:P, R:B)
- 16) Feuchtigkeit widerstehen (F) (D:10min/St, R:B)
- 17) Farbe (F) (D:P, R:B)
- 18) Kleidung aufbewahren (F) (D:V, R:B)
- 19) Schrumpfen / Vergrößern (F) (D:P, R:B)
- 20) Fäden machen (F) (D:P, R:B)
- 25) Verbinden (F) (D:P, R:B)
- 30) Kleidung machen (F) (D:P, R:B)
- 35) Leichte Kleidung (F) (D:P, R:S)
- 50) Kleidung erschaffen (F) (D:P, R:B)

## Wege der Tierhaltung (Livestock Ways) [SUC]

- 1) Speichern (I) (D:-, R:S)
- 2) Ausbrüten (F) (D:V, R:B)
- 3) Milch (F) (D:P, R:S)
- 4) Scheren (F) (D:V, R:B)
- 5) Bestimmen (I) (D:-, R:S)
- 6) Nahrung (I) (D:-, R:S)
- 7) Zügel (F) (D:1h/St, R:B)
- 8) Sattel (F) (D:1h/St, R:B)
- 9) Hufeisen (F) (D:1h/St, R:B)
- 10) Schlachter (F) (D:P, R:B)
- 11) Geburt (F) (D:P, R:B)
- 12) Säubern (F) (D:P, R:B)
- 13) Brandzeichen (F) (D:P, R:B)
- 14) Lasso (F) (D:C, R:S)
- 15) Brechen (M) (D:P, R:B)
- 16) Rückkehr (M) (D:P, R:B)
- 17) Pferch (F) (D:1Tag/St, R:30m/St)
- 18) Stampede (F) (D:10min/St, R:30m/St)
- 19) Zusammentreiben (F) (D:1h/St, R:30m/St)
- 20) Akzeptieren (M) (D:10min/St, R:S)
- 25) Bindung (P) (D:C, R:S)
- 30) Entkeimen (F) (D:P, R:B)
- 50) Ausbrüten (F) (D:P, R:B)

## Gesetz des Segelns (Sailing Law) [SUC]

- 1) Kompaß (F) (D:C, R:S)
- 2) Sextant (F) (D:C, R:S)
- 3) Bindender Knoten (F) (D:-, R:3m/St)
- 4) Wissen über Gezeiten (I) (D:-, R:S)
- 5) Wissen über Tiefen (I) (D:-, R:S)
- 6) Seil aufwickeln (F) (D:-, R:3m/St)
- 7) Schwimmweste (F) (D:1h/St, R:3m/St)
- 8) Segel reparieren (F) (D:-, R:3m/St)
- 9) Wanten erklimmen (F) (D:1min/St, R:S)
- 10) Teleskop (F) (D:1min/St, R:S)
- 11) Signal (F) (D:1min/St, R:V)
- 12) Leckwasser (F) (D:1h/St, R:B)
- 13) Schotten dicht (F) (D:P, R:3m R/St)
- 13) Kiel abkratzen (F) (D:-, R:B)
- 14) Steuern (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 15) Segel aus- einrollen (F) (D:-, R:3m/St)
- 16) Krähenest (F) (D:C, R:S)
- 17) Wissen über Wetter (I) (D:-, R:1)
- 18) Anker (F) (D:C, R:B)
- 19) Ballast (F) (D:-, R:B)
- 20) Rammschutz (F) (D:1min/St, R:3m/St)
- 25) Wind (F) (D:10min/St, R:B)
- 25) Beruhigen (F) (D:10min/St, R:B)
- 30) Sonar (I) (D:C, R:S)
- 50) Schiffsschraube (F) (D:C, R:B)

## Körper meistern (Body Mastery) [SUC]

- 1) Wissen über den Körper (I \*) (D:-, R:S)
- 2) Innere Uhr (I \*) (D:-, R:S)
- 3) Gelenkigkeit (U) (D:10min/St, R:S)
- 4) Schutz vor Überbeanspruchung (U) (D:P, R:S)
- 5) Ein- / Ausrenken (U) (D:1min/St, R:S)
- 6) Tod vortäuschen (U) (D:1h/St, R:S)
- 7) Akkupressur (U) (D:1h/St, R:S)
- 8) Doppelte Gelenkigkeit (U) (D:10min/St, R:S)
- 9) Zweiter Atem (U \*) (D:-, R:S)
- 10) Alarm (U \*) (D:-, R:S)
- 10) Benommenheit heilen (H S \*) (D:-, R:S)
- 11) Fokus (U) (D:1min/St, R:S)
- 12) Berserkergang (U) (D:1KR/St, R:S)
- 13) Rhythmus ändern (U) (D:P, R:S)
- 14) Konzentration (U) (D:V, R:S)
- 15) Muskeln kontrollieren (U) (D:1min/St, R:S)
- 16) Temperatur kontrollieren (U) (D:10min/St, R:S)
- 17) Metabolismus kontrollieren (U) (D:P, R:S)
- 18) Kompensieren (U) (D:10min/St, R:S)
- 19) Proportionen kontrollieren (U) (D:P, R:S)
- 20) Bewußt / Unbewußt (U) (D:1h/St, R:S)
- 25) Sofortige Umstellung (U \*) (D:-, R:S)
- 30) Nerven kontrollieren (U) (D:1min/St, R:S)
- 50) Organ kontrollieren (U) (D:10min/St, R:S)

## Wege des Äußeren (Grooming Mastery) [SUC]

- 1) Muster speichern (I) (D:P, R:S)
- 2) Körper reinigen (F) (D:P, R:B)
- 3) Kleidung reinigen (F) (D:P, R:B)
- 4) Haare / Bart schneiden (F) (D:P, R:B)
- 5) Maniküre (F) (D:P, R:B)
- 6) Feuchtigkeitscreme (F) (D:P, R:B)
- 7) Deodorant (F) (D:P, R:B)
- 8) Massage (F) (D:P, R:B)
- 9) Riß nähen (F) (D:P, R:B)
- 10) Haar präparieren (F) (D:P, R:B)
- 11) Geruch (F) (D:P, R:B)
- 12) Körperunterstützung (F) (D:1h/St, R:B)
- 13) Prothese (F) (D:1h/St, R:B)
- 14) Haar schützen (F) (D:1h/St, R:B)
- 15) Schweiß verhindern (F) (D:10min/St, R:B)
- 16) Schmutz widerstehen (F) (D:10min/St, R:B)
- 17) Makel erschaffen / verschwinden lassen (F) (D:P, R:B)
- 18) Haarwachstum fördern / stoppen (F) (D:P, R:B)
- 19) Proportionen (F) (D:1h/St, R:B)
- 20) Zähne richten (F) (D:P, R:B)
- 25) Färben (F) (D:P, R:B)
- 30) Körper entkeimen (F) (D:P, R:B)
- 50) Selbsterfrischung (F) (D:V, R:B)

## Heilung (Healing) [SUC]

- 1) Speichern (I) (D:-, R:B)
- 2) Krankheit entdecken (I) (D:-, R:B)
- 3) Abbinden (F) (D:1KR/St, R:B)
- 4) Hitze / Kälte (F) (D:10min/St, R:B)
- 5) Wunde nähen (F) (D:P/V, R:B)
- 6) Kauterisieren (F) (D:P, R:B)
- 7) Chirurgischer Schnitt (F) (D:P, R:B)
- 8) Wunde säubern (F) (D:P, R:B)
- 9) Kräuter vorbereiten (F) (D:-, R:B)
- 10) Symptome analysieren (I) (D:-, R:B)
- 11) Physischer Zustand (I) (D:-, R:B)
- 12) Infektion heilen (F) (D:-, R:B)
- 13) Betäubung (F) (D:10min/St, R:B)
- 14) Tragbahre (F) (D:1h/St, R:B)
- 15) Bluttransfusion (F) (D:1KR/St, R:B)
- 16) Immobilisieren (F) (D:1h/St, R:B)
- 17) Lebenszeichen (I) (D:10min/St, R:B)
- 18) Röntgenbild (I) (D:-, R:B)
- 19) Chirurgische Sphäre (F) (D:1h/St, R:B)
- 20) Ersatz (H) (D:10min/St, R:B)
- 25) Krankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 30) Vergiftung heilen (H) (D:P, R:3m)
- 50) Transplantation (H) (D:P, R:B)

## Schmieden (Forging Mastery) [SUC]

- 1) Entzünden (F) (D:-, R:B)
- 2) Anheizen (F) (D:1h/St, R:B)
- 3) Rauchabzug (F) (D:1h/St, R:B)
- 4) Schmiedetechnik bestimmen (I) (D:-, R:S)
- 5) Reinheit (F) (D:1h/St, R:B)
- 6) Abkühlen (F) (D:1h/St, R:B)
- 7) Temperatur widerstehen (F) (D:1h/St, R:S)
- 8) Form machen (F) (D:-, R:B)
- 9) Form (F) (D:V, R:B)
- 10) Brennstoff (F) (D:V, R:B)
- 11) Hammer (F) (D:1h/St, R:S)
- 12) Zangen (F) (D:1h/St, R:S)
- 13) Schmelztiegel (F) (D:1h/St, R:S)
- 14) Amboß (F) (D:1h/St, R:S)
- 15) Stahl herstellen (F) (D:-, R:B)
- 15) Stäbe herstellen (F) (D:1KR/St, R:B)
- 16) Esse (F) (D:1h/St, R:S)
- 17) Metall härten (F) (D:-, R:B)
- 18) Hitze vergrößern (F) (D:V, R:B)
- 19) Gravieren (F) (D:1h/St, R:S)
- 20) Legierung herstellen (F) (D:-, R:B)
- 25) Metalle trennen (F) (D:-, R:B)
- 30) Magische Legierung herstellen (F) (D:-, R:B)
- 50) Kälteeße (F) (D:V, R:B)

## Wege des Feinschmeckers (Gourmet Mastery) [SUC]

- 1) Speichern (U) (D:-, R:S)
- 2) Entzünden (F) (D:C, R:S)
- 3) Weichmachen (F) (D:-, R:B)
- 4) Erhaltung (F) (D:1Tag, R:S)
- 5) Normales Getränk erschaffen (F) (D:P, R:B)
- 6) Schneiden (F) (D:-, R:B)
- 7) Mischen (F) (D:-, R:B)
- 8) Würzen (F) (D:-, R:B)
- 9) Erhitzen / Kochen (F) (D:1h/St, R:B)
- 10) Außerordentlichen Drink erschaffen (F) (D:P, R:B)
- 11) Futtersuche (I) (D:C, R:30m/St)
- 12) Abkühlen / Einfrieren (F) (D:1h/St, R:B)
- 13) Sitzgelegenheit erschaffen (F) (D:1h/St, R:B)
- 14) Essen konservieren (F) (D:V, R:B)
- 15) Normales Essen erschaffen (F) (D:P, R:B)
- 16) Reinigen (F) (D:P, R:B)
- 17) Dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- 18) Schnelle Futtersuche (F) (D:1Tag/St, R:B)
- 19) Gift entdecken (P) (D:C, R:3m/St)
- 20) Altern (F) (D:P, R:B)
- 25) Außerordentliches Essen erschaffen (F) (D:P, R:B)
- 30) Fremdes Essen erschaffen (F) (D:P, R:B)
- 50) Bankett (F) (D:3h, R:15m)