

Handwerker-Mentalmagie (Crafter Mentalism)

Grundlisten

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 (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)

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL]

- 3) Raten (I *) (D:-, R:S)
- 5) Eingebung I (I) (D:-, R:S)
- 8) Traum I (I) (D:Schlaf, R:S)
- 9) Raum fühlen (1min/St) (I) (D:V, R:30m)
- 10) Vorahnung (I *) (D:-, R:30m)
- 11) Eingebung II (I) (D:-, R:S)
- 12) Raum fühlen (1h/St) (I) (D:V, R:30m)
- 14) Traum II (I) (D:Schlaf, R:S)
- 15) Zaubervorahnung (I *) (D:-, R:30m)
- 16) Raum fühlen (1Tag/St) (I) (D:V, R:30m)
- 17) Traum III (I) (D:Schlaf, R:S)
- 19) Raum fühlen (7Tage/St) (I) (D:V, R:30m)
- 20) Wahre Eingebung (I) (D:-, R:S)
- 25) Wahre Vorahnung (I *) (D:-, R:30m)
- 30) Traum V (I) (D:Schlaf, R:S)
- 50) Wahre Zaubervorahnung (I *) (D:-, R:30m)

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)

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)

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)

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)

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)

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)

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]

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)

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)

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI]

- 1) Speichern (S) (D:1Tag, R:S)
- 3) Wächter I (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 4) Wächter lösen I (F) (D:P, R:3m)
- 5) Wächter II (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 6) Wächter lösen II (F) (D:P, R:3m)
- 7) Wächter III (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 8) Wächter lösen III (F) (D:P, R:3m)
- 9) Wächter IV (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 10) Wächter lösen IV (F) (D:P, R:3m)
- 11) Wächter V (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 12) Wächter lösen V (F) (D:P, R:3m)
- 13) Wächter VI (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 14) Wächter lösen VI (F) (D:P, R:3m)
- 15) Wächter VII (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 16) Wächter lösen VII (F) (D:P, R:3m)
- 17) Wächter VIII (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 18) Wächter lösen VIII (F) (D:P, R:3m)
- 19) Wächter IX (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 20) Wächter lösen IX (F) (D:P, R:3m)
- 25) Wächter meistern (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 30) Großer Wächter (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)
- 50) Wächter meistern (F) (D:bis er ausgelöst wird, R:B)

Wohltaten (Pleasures) [RCIV]

- 1) Unterhalten (MF) (D:1 KR/St, R:3m)
- 2) Entspannen (M) (D:1min/St, R:3m)
- 3) Lachen (M) (D:1Kr/10 Fehlwurf, R:3m)
- 4) Wohltat I (M) (D:1min/St, R:B)
- 5) Tanzen (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:3m)
- 6) Tagtraum (M) (D:1min/St, R:B)
- 7) Magische Ziele (F) (D:1min/St, R:500m)
- 8) Tasad (F) (D:1h/St (V), R:15m)
- 9) Künftiges Reich (F) (D:1h/St (V), R:3m)
- 10) Wohltat II (M) (D:1min/St, R:B)
- 11) Große Wohltat I (F) (D:1min/St, R:8m)
- 12) Waffengegner (FM) (D:10min/St, R:3m)
- 13) Großes Tasad (F) (D:1h/St (V), R:30m)
- 14) Großer Tagtraum (M) (D:10min/St, R:8m)
- 15) Wahre Unterhaltung (MF) (D:1Kr/St, R:1)
- 16) Wohltat erinnern (M) (D:V, R:B)
- 17) Wohltat III (M) (D:1min/St, R:B)
- 18) Großes Lachen (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:8m)
- 19) Großer Tanz (M) (D:1KR/10 Fehlwurf, R:8m)
- 20) Große Wohltat II (M) (D:1min/St, R:8m)
- 25) Wohltat IV (M) (D:1min/St, R:B)
- 30) Große Wohltat III (M) (D:1min/St, R:8m)
- 50) Wahre Wohltat (M) (D:10min/St, R:B)