

Barden (Bard)

Grundlisten

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)

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)

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)

offene Listen

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)

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC]

- 1) Programm speichern (I) (D:-, R:S)
- 2) Sofortige Orientierung (I *) (D:V, R:S)
- 3) Parieren (F *) (D:V, R:S)
- 4) Attacke (F *) (D:V, R:S)
- 5) Kraft (F *) (D:V, R:S)
- 6) Herumwirbeln (F *) (D:V, R:S)
- 7) Herumrollen (F *) (D:V, R:S)
- 8) Akrobatik (F *) (D:V, R:S)
- 9) Ausweichen (F *) (D:V, R:S)
- 10) Aktion ändern (F *) (D:V, R:S)
- 12) Ecke (F *) (D:V, R:S)
- 13) Verschiedene Manöver (F *) (D:V, R:S)
- 14) Blocken (F *) (D:V, R:S)
- 15) Voraussage (I *) (D:V, R:S)
- 15) Programm ändern (F *) (D:V, R:S)
- 16) Unbewegliche Aktion (F *) (D:V, R:S)
- 17) Bewegungen (F *) (D:V, R:S)
- 18) Sichere Initiative (F *) (D:V, R:S)
- 19) Offenes Manöver (F *) (D:V, R:S)
- 20) Zauberprogramm (F *) (D:V, R:S)
- 25) Unberührbarkeit (F *) (D:1KR, R:S)
- 30) Unfehlbar (F *) (D:V, R:S)
- 50) Automatischer Programmbeginn (F *) (D:V, R:S)

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL]

- 1) Hitze widerstehen (D c *) (D:1min/St (C), R:S)
- 2) Kälte widerstehen (D c *) (D:1min/St (C), R:S)
- 5) Schmerzlosigkeit 25% (S *) (D:1min/Stufe, R:S)
- 6) Benommenheit heilen I (H S *) (D:-, R:S)
- 7) Gift widerstehen (H S c *) (D:C, R:S)
- 10) Schmerzlosigkeit 50% (S *) (D:1min/Stufe, R:S)
- 11) Benommenheit heilen III (H S *) (D:-, R:S)
- 12) Gift neutralisieren (H S c *) (D:C, R:S)
- 14) Erwachen (S *) (D:-, R:S)
- 15) Schmerzlosigkeit 75% (S *) (D:1min/Stufe, R:S)
- 17) Wahres Hitze widerstehen (D c *) (D:1min/St (C), R:S)
- 18) Wahres Kälte widerstehen (D c *) (D:1min/St (C), R:S)
- 20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *) (D:1min/St, R:S)
- 22) Unverwundbarkeit (F) (D:1KR/StDieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale, R:3m)
- 25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *) (D:C, R:S)
- 30) Wahres Erwachen (S *) (D:-, R:S)
- 50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *) (D:1min/Stufe, R:S)

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)