

Paladine (Paladin)

Grundlisten

Antworten (Communal Ways) [SL]

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

Heiliger 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)

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)

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)

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) Reit Gelegenheit 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)

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)

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)

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)

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL]

- 1) Göttermagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 1) Prosaische Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 2) Grundmagie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 3) Mentalmagie entdecken P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 4) Leben entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 4) Alte Magie entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 5) Flüche entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 6) Untote entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 7) Fallen entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 8) Leben einordnen (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 9) Unsichtbares entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 10) Macht einschätzen (15m) (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 11) Gift analysieren (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 13) Macht einordnen (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 15) Zauber entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 17) Macht einschätzen (150m) (P c) (D:1min/St (C), R:150m)
- 18) Lokalisieren (P) (D:1min/St, R:100m)
- 20) Flüche analysieren (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 25) Leben Analysieren (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 30) Wahres Entdecken (P c) (D:1min/St (C), R:15m)
- 50) Wahres Lokalisieren (P) (D:1min/St, R:1.5Km/St)

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL]

- 2) Wissen über Pflanzen (I) (D:-, R:3m)
- 3) Wissen über Kräuter (I) (D:-, R:3m)
- 5) Wissen über Steine (I) (D:-, R:3m)
- 6) Schnelles Wachstum (I) (D:1Tag, R:3m)
- 7) Tiersprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 9) Tiere beherrschen I (M c) (D:C, R:30m r)
- 10) Natur spüren (30m r) (I c) (D:C, R:30m r)
- 11) Pflanzensprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 12) Tiere beherrschen III (M c) (D:C, R:30m)
- 13) Gefühle der Tiere (I c) (D:C, R:30m)
- 14) Pflanzen kontrollieren I (M) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Steinsprache (I) (D:1min/St, R:S)
- 16) Kräuter produzieren (F) (D:P, R:T)
- 18) Tiere beherrschen V (M c) (D:C, R:30m)
- 19) Pflanzen kontrollieren III (M) (D:1min/St, R:30m)
- 20) Natur spüren (150m r) (I c) (D:C, R:150m)
- 25) Gefühle der Erde (I c) (D:C, R:30m)
- 30) Beherrschen (M c) (D:C, R:3xSt m)
- 50) Wahres Beherrschen (M) (D:P, R:30m)

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL]

- 1) Sprache I (P c) (D:C, R:3m)
- 3) Ruhe I (F) (D:1min/St, R:30m)
- 5) Geräuschwall I (F) (D:10min/St, R:15m)
- 6) Sprache II (P c) (D:C, R:3m)
- 7) Stille (3m r) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 8) Ruhe III (F) (D:1min/St, R:30m)
- 10) Geräuschwall V (F) (D:10min/St, R:15m)
- 11) Ruhe V (F) (D:1min/St, R:30m)
- 13) Stille (15m r) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 15) Sprache III (P c) (D:C, R:3m)
- 17) Lautstärke (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Stille (30m r) (F) (D:1min/St, R:30m)
- 25) Großer Geräuschwall (F) (D:10min/St, R:15m)
- 30) Große Ruhe (F) (D:1min/St, R:30m)
- 50) Wahre Sprache (P) (D:C, R:3m)

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL]

- 4) Auf Ästen gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Auf Steinen gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 6) Auf Wasser gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 7) Mit Organischem verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Auf Ästen rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Auf Steinen rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 11) Auf Wasser rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Auf Wind gehen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 15) Großes Organisches Verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 18) Auf Wind rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 20) Wahres Organisches verschmelzen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 25) Wahres Auf Wind rennen (F) (D:1min/St, R:3m)
- 30) Punkt der Wiederkehr (F *) (D:-, R:S)
- 50) Rückkehr von der Wiederkehr (F *) (D:-, R:S)

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL]

- 1) Krankheiten stoppen (H) (D:P, R:3m)
- 1) Nahrung konservieren (F) (D:1 Woche, R:B)
- 2) Nahrungsreinigung (F) (D:P, R:B)
- 3) Gifte neutralisieren (H) (D:P, R:3m)
- 3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) (D:P, R:B)
- 4) Krankheiten widerstehen I (H) (D:1min/St, R:3m)
- 5) Giften widerstehen I (H) (D:1min/St, R:3m)
- 8) Krankheiten widerstehen II (H) (D:1min/St, R:3m)
- 9) Giften widerstehen II (H) (D:1min/St, R:3m)
- 10) Geisteskrankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 11) Krankheiten widerstehen III (H) (D:1min/St, R:3m)
- 12) Giften widerstehen III (H) (D:1min/St, R:3m)
- 14) Krankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 15) Vergiftung heilen (H) (D:P, R:3m)
- 18) Großes Krankheiten heilen (H) (D:P, R:30m)
- 19) Großes Vergiftungen heilen (H) (D:P, R:30m)
- 20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H) (D:P, R:3m)
- 25) Großes Stoppen von Krankheit (H) (D:P, R:30m)
- 30) Großes Neutralisieren von Gift (H) (D:P, R:30m)
- 50) Wahres Heilen (H) (D:P, R:30m/St)

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

- 1) Heilung (1-10) (H) (D:P, R:T)
- 2) Verbrennung/Erfrischung heilen (H) (D:P, R:T)
- 3) Leichte Schmerzen heilen (H) (D:P, R:T)
- 4) Heilung (3-30) (H) (D:P, R:T)
- 5) Benommenheit heilen (B) (H s *) (D:P, R:T)
- 6) Verbrennung/Erfrischung heilen II (H) (D:P, R:T)
- 7) Regeneration I (H c s *) (D:C, R:T)
- 8) Heilung (5-50) (H) (D:P, R:T)
- 9) Verbrennung/Erfrischung heilen III (H) (D:P, R:T)
- 10) Erwachen (H) (D:-, R:30m)
- 11) Heilung (7-70) (H) (D:P, R:T)
- 12) Regeneration II (H c *) (D:C, R:T)
- 13) Verbrennung/Erfrischung heilen IV (H) (D:P, R:T)
- 15) Heilung (10-100) (H) (D:P, R:T)
- 17) Benommenheit heilen (30m) (H s *) (D:P, R:T)
- 18) Regeneration III (H c *) (D:C, R:T)
- 20) Heilung (15-150) (H) (D:P, R:T)
- 25) Regeneration V (H c *) (D:C, R:T)
- 30) Wahre Heilung (H) (D:P, R:T)
- 50) Große Wahre Heilung (H) (D:P, R:30m)

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL]

- 2) Luftwall (E c) (D:C, R:15m)
- 4) Wasserwall (E c) (D:C, R:15m)
- 5) Holzwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 7) Erdwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 8) Eiswall (3x3m) (E) (D:P, R:15m)
- 10) Loch (E) (D:P, R:15m)
- 11) Wahrer Luftwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 12) Steinwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 13) Wahrer Wasserwall (E) (D:1min/St, R:15m)
- 14) Mystische Fesseln (F) (D:1min/St, R:1.5m/St)
- 15) Wahrer Holzwall (E) (D:P, R:15m)
- 16) Klingen der Erde (D:10min/St, R:30m)
- 17) Wahrer Erdwall (E) (D:P, R:15m)
- 18) Eiswall (6x6m) (E) (D:P, R:15m)
- 20) Wahrer Steinwall (E) (D:P, R:15m)
- 22) Mystischer Käfig (F) (D:1min/St, R:1.5m/St)
- 25) Wälle verschmelzen (F) (D:P, R:T)
- 30) Gebogener Wall (E) (D:P, R:15m)
- 50) 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)