

magischer Detektiv (Sleuth)

Grundlisten

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) Zaubervorahnung (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)

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) Kraffeldwall (F) (D:1KR/St, R:30m)
- 60) Kraffeldsphäre (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)