

# Mentalisten (Mentalist)

## Grundlisten

### 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 Weit (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)

# geschlossene 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)
- 20) Wahres Verschmelzen (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)
- 20) 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 Wasserkorridor (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 Verstandes (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) 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)

### 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 vortauschen (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) Zutritt vortauschen (P c ?) (D:C, R:S)
- 10) Verknüpfung (P c) (D:1 Thema (C), R:S)
- 11) Macht vortauschen (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) Vortauschen (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)

# 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)

## 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 Jahr/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)

## 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) Licheruption (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)