

Spruch	Be- kant	Kreis	Fäden	Web- schw	Reichweite	Wirkung	Wirkschwere	Wirkungsdauer	RW
Astralsinn [Illusion]	○	1	2	5/15	60 Schritt	Willensstärke +6	6+	10 + Rang Minuten	AG 46
Erde Reinigen	○	1	1	5/13	10 Schritt	Reinigt Erde	5+	1 Runde	AG 6
Erdpfeile	○	1	1	5/12	30 Schritte	Willensstärke +6	MWK	1 Runde	ED 181
Erdverschmelzung	○	1	-	NA/7	Kontakt	Willensstärke +7	MWK	Rang +5 Minuten	ED 181
Feuerresistenz	○	1	-	NA/7	Kontakt	+ 3 Rüstungspunkte gegen Feuer	MWK	6 + Rang Minuten	ED 182
Flammenstrahl	○	1	2	NA/11	30 Schritt	Willensstärke +6	MWK	1 Runde	Mag 124
Flammenwaffe	○	1	2	5/14	10 Schritte	+ 1W4 zur Schadensstufe der Waffe	MWK	10 + Rang Runden	ED 182
Kälteresistenz	○	1	-	NA/7	Kontakt	+ 3 Rüstungspunkte gegen Kälte	MWK	6 + Rang Minuten	ED 182
Kletterschub	○	1	1	6/14	Kontakt	+ 3 Stufen zu Kletterproben	MWK	5 + Rang Minuten	ED 182
Luftrüstung	○	1	-	NA/10	Kontakt	Siehe Text	MWK	MWK	AG 6
Magie [Disz] Erkennen	○	1	2	5/15	60 Schritt	Willensstärke +6	6+	10 + Rang Minuten	Mag 130
Magie [Disz] Neutralisieren	○	1	3	6/13	60 Schritt	Willensstärke	2	1 Runde	Mag 130
Mondschein	○	1	-	NA/10	10 Schritt	Erschafft Licht	4	5 + Rang Minuten	AG 6
Nahrung Erhitzen	○	1	1	5/7	Kontakt	Belebende Nahrung wird erhitzt	2	10 + Rang Minuten	ED 182
Pflanzensprache	○	1	-	NA/7	selbst	Konversation mit Pflanzengeistern	2	10+Rang Minuten	ED 182
Wasser Reinigen	○	1	1	5/13	Kontakt	reinigt Willensstärke + 8 Liter Wasser	2+	1 Runde	ED 182
Eisspeer	○	2	1	7/14	120 Schritte	Willensstärke +3	MWK	1 Runde	ED 183
Heimweg	○	2	2	7/14	60 Schritte	zeigt einen Heimweg	5	20 + Rang Minuten	ED 183
Jagdsinn	○	2	-	NA/14	25 Schritt	Willensstärke +5	MWK	3 + Rang Minuten	AG 6
Kiemenschild	○	2	2	4/13	Kontakt	Erlaubt Unterwasseratmung	MWK	10 + Rang Minuten	ED 183
Kleiner Mörder	○	2	1	6/14	10 Schritt	Beschwört kleine giftige Kreatur	6	3 + Rang Runden	AG 6
Luftmatratze	○	2	1	7/17	Kontakt	Erschafft Luftkissen	5	10 Stunden	AG 7
Objekt Sterilisieren	○	2	1	5/14	10 Schritte	Willensstärke +7	2	1 Runde	ED 183
Trägheit (Metallw.)	○	2	1	9/13	60 Schritte	-3 Schadensstufen	MWK (s. T.)	8 + Rang Runden	ED 183
Vereiste Oberfläche	○	2	-	NA/8	Kontakt	Willensstärke	2	3 + Rang Minuten	ED 183
Wallender Mantel	○	2	1	6/14	Kontakt	Willensstärke +5	MWK	3 + Rang Runden	AG 7
Wasser Kochen	○	2	2	7/13	Kontakt	Kocht 1 Liter Wasser	2	3 + Rang Minuten	ED 183
Weidenschild	○	2	1	6/14	Kontakt	Siehe Text	MWK	Rang Minuten	AG 7
Zusammenkleben	○	2	1	5/13	25 Schritte	Willensstärke +7	MWK	3 + Rang Minuten	ED 183
Blitzschlag	○	3	1	10/15	25 Schritt	Willensstärke +5	MWK	1 Runde	AG 7
Eisbola	○	3	-	NA/15	40 Schritte	Willensstärke +5	MWK	2 Runden	ED 184
Erdung	○	3	2	4/12	Kontakt	Siehe Text	MWK	Rang Minuten	AG 7
Flammen Schüren	○	3	-	NA/15	10 Schritt	Willensstärke +3	4	Rang Runden	AG 7
Himmelsleiter	○	3	3	8/17	120 Schritte	Willensstärke+3	2	10 + Rang Minuten	ED 184
Pflanzenmenü	○	3	3	6/16	25 Schritte	Willensstärke +8	2	1+Rang Stunden	ED 184
Pflanzenwachstum	○	3	1	7/15	1 Schritt	Beschleunigt Pflanzenwachstum	8	1 Runde	AG 8
Pfütze Vertiefen	○	3	1	7/15	15 Schritte	Willensstärke	2	3 + Rang Minuten	ED 184
Rauchwolke	○	3	1	10/15	10 Schritt	-5 auf Aktionen	6	8 + Rang Runden	AG 8
Reparieren	○	3	1	9/16	Kontakt	Willensstärke +5	2	3 + Rang Monate	ED 185
Rost	○	3	-	NA/7	30 Schritt	Siehe Text	MWK	1 Runde	AG 8
Rückwärtiges Auge	○	3	2	6/16	Kontakt	Wahrnehmungsstufe 4 nach hinten	MWK	30 + Rang Minuten	ED 185
Schnauben	○	3	2	7/15	Kontakt	Willensstärke +5	MWK (s. T.)	Sofort	AG 8
Schwebender Thron	○	3	2	8/17	Selbst	Willensstärke +7	2	10+Rang Minuten	ED 185
Sonnenlicht	○	3	2	10/15	10 Schritt	Erschafft helles Licht	6	5 + Rang Minuten	AG 9
Träger	○	3	2	9/15	15 Schritte	Willensstärke +5	2	Rang Tage	ED 185
Windfinger	○	3	1	7/15	20 Schritt	Willensstärke	6	5 + Rang Minuten	AG 9
Blitzschild	○	4	-	NA/16	Kontakt	Willensstärke +3	MWK (s. T.)	7 + Rang Runden	ED 186
Erstickende Paste	○	4	2	9/18	25 Schritte	25 Schritte	MWK	2 + Rang Runden	ED 186
Erzitternde Erde	○	4	1	11/18	25 Schritte	Siehe Text	MWK (s. T.)	4 + Rang Runden	ED 186
Falkenmantel	○	4	2	10/20	Selbst	Verwandelt Zauberer in einen Falken	MWK	Rang Stunden	AG 9
Feuerpeitsche	○	4	1	10/20	3 Schritt	Willensstärke +6	4	5 + Rang Runden	AG 10
Flüssiger Pfeil	○	4	1	10/17	80 Schritt	Willensstärke +6	MWK	1 Runde	AG 10
Geister des Todesmeers	○	4	3	10/17	Kontakt	Willensstärke +6	10	Rang Stunden	AG 10
Gewitter(Blitz-)schritt	○	4	3	10/17	Selbst	Willensstärke +2	MWK	3 + Rang Runden	AG 9
Klebrige Ranken	○	4	2	11/20	25 Schritt	Willensstärke +4	2 / MWK	Rang Minuten	AG 10
Last Erleichtern	○	4	1	9/16	10 Schritte	Willensstärke +3	MWK	7 + Rang Stunden	ED 186
Magnetisieren	○	4	2	13/17	10 Schritt	Willensstärke +3	MWK	5 + Rang Minuten	AG 10
Schneesturm	○	4	2	10/17	100 Schritte	Willensstärke +8	MWK	3+Rang Runden	ED 186
Speer (Element)	○	4	1	7/14	40 Schritt	Willensstärke +6	MWK	1 Runde	AG 11
Verzerrungsschild	○	4	1	10/17	Kontakt	Willensstärke +6	MWK	5 + Rang Runden	AG 11

Spruch	Be- kant	Kreis	Fäden	Web- schw	Reichweite	Wirkung	Wirkschwere	Wirkungsdauer	RW
Waffe Herbei	○	4	2	2/17	40 Schritte	Willensstärke +6	MWK (s. T.)	3 + Rang Runden	ED 186
Windstoß	○	4	1	10/16	60 Schritte	Willensstärke +9	2	1 Runde	ED 187
Wurzelfalle	○	4	0	NA/20	10 Schritt	Willensstärke +2	4	5 + Rang Runden	AG 12
E isernes Holz	○	5	3	11/18	Kontakt	Verändert Holz	6	Rang S tunden	AG 12
Erdstab	○	5	1	11/18	Kontakt	S tärke + 10 S tufen	2	5 + Rang Minuten	ED 187
Feuerball	○	5	1	12/20	100 Schritte	Willensstärke +8	MWK (s. T.)	1 Runde	ED 187
Fruchtbare Erde	○	5	4	8/15	Kontakt	Macht Land fruchtbar	MWK	Jahr und T ag	AG 12
Gift Widerstehen	○	5	2	11/21	Kontakt	+8 S tufen auf Giftwiderstandsproben	MWK	Rang S tunden	AG 12
Kreisendes Metall	○	5	1	11/17	100 Schritte	Willensstärke +5	MWK (s. T.)	1 + Rang Runden	ED 187
Metallflügel	○	5	2	8/18	Kontakt	S iehe T ext	MWK	20 + Rang Minuten	ED 187
Nebelballons	○	5	3	8/15	25 Schritt	Willensstärke +4	2	5 + Rang Minuten	AG 12
Selbstentzündung	○	5	3	8/15	Selbst	Willensstärke +8	MWK	1 +Rang Runden	AG 13
Splinterder Stein	○	5	1	11/21	25 Schritt	Willensstärke +6	MWK	1 Runde	AG 13
Steinkäfig	○	5	5	11/19	60 Schritte	Willensstärke +5	MWK	10 + Rang Runden	ED 187
Baumverschmelzung	○	6	3	16/23	Selbst	S iehe T ext	MWK	6 + Rang S tunden	AG 14
Erdstoß	○	6	3	11/17	100 Schritte	Willensstärke +1	2	1 + Rang S tunden	ED 188
Flammenrikscha	○	6	4	10/17	100 Schritte	Willensstärke+7	2 (s. T.)	1 + Rang S tunden	ED 188
Frost und Hitze	○	6	2	11/19	100 Schritte	Willensstärke+3	2	3 + Rang Minuten	ED 188
Lebende Wand	○	6	2	12/22	15 Schritt	Willensstärke +3	6	3 + Rang Minuten	AG 14
Querschläger	○	6	var.	12/19	75 Schritte	Willensstärke +12	MWK	1 Runde	ED 188
Reise Erleichtern	○	6	1	11/17	Kontakt	Willensstärke +10	MWK	6 + Rang S tunden	ED 189
Donnerschlag	○	7	3	13/17	60 Schritt	- 8 S tufen auf Aktionen, T aubheit	MWK	1 Runde	AG 14
Erdwelle	○	7	4	10/22	1 Schritt	E rschafft Erdwelle	5	1 Stunde	AG 14
Feuerhunde	○	7	2+	13/20	10 Schritt	Beschwört Feuerhunde	7	5 + Rang Minuten	AG 15
Flammenpfeile	○	7	2	13/23	40 Schritt	Willensstärke +7	MWK	1 Runde	AG 15
Gewitterfesseln	○	7	2	12/18	60 Schritte	Willensstärke+5	MWK	12 + Rang Runden	ED 189
Im Griff der Erdhand	○	7	3	13/20	60 Schritt	Willensstärke +6	MWK	3 + Rang Runden	AG 15
Tiergestalt	○	7	2	16/23	Selbst	S iehe T ext	MWK	5 + Rang Minuten	AG 15
Todesregen	○	7	1	15/18	75 Schritte	Willensstärke +5	MWK (s. T.)	12 + Rang Runden	ED 189
Verschlingen (E lement)	○	7	2	13/20	10 Schritt	Willensstärke	MWK	Rang Runden	AG 16
Wellen Beruhigen	○	7	4	8/19	500 Schritte	Willensstärke +9	6+	1 + Rang S tunden	ED 189
Wirbelwind	○	7	2	12/18	60 Schritte	Willensstärke +9	2 / MWK	6 + Rang Runden	ED 189
Wolken Beschwören	○	7	3	12/20	1 Meile	Willensstärke +7	8+	1 + Rang S tunden	ED 189
Wolken Vertreiben	○	7	3	15/20	1 Meile	Willensstärke +8	8+	Rang + 1 S tunde	AG 16
Alarmzone	○	8	3	10/20	Rang Schritte	Willensstärke +12	2	4 + Rang S tunden	ED 190
Erdwall	○	8	3	12/20	50 Schritte	Willensstärke +12	2	1 + Rang S tunden	ED 190
Im Würgegriff der Erdhand	○	8	4	14/21	60 Schritt	Willensstärke +6	MWK	3 + Rang Runden	AG 17
Lautloses Metall	○	8	3	13/20	Kontakt	Willensstärke +7	MWK	1 + Rang S tunden	ED 190
Silberschatten	○	8	3	12/19	100 Schritte	Willensstärke +3	MWK	1 + Rang S tunden	ED 190
Wasserfontäne	○	8	2	14/21	1 Meile	Willensstärke +15	MWK (s. T.)	1 Runde	AG 17
Zwillingsklinge	○	8	2	13/20	Kontakt	Willensstärke +10	MWK	3 + Rang Runden	ED 190
Brennendes Wasser	○	9	5	15/25	20 Schritt	E rschafft entzündbares Wasser	6	Rang Minuten	AG 17
Drachenodem	○	9	3	15/20	50 Schritte	Willensstärke +12	MWK	1 Runde	Ko 70
E rkalte Glut	○	9	4	18/25	60 Schritt	Löscht offenes Feuer	4	1 Runde	AG 16
Flammenwand	○	9	4	14/20	50 Schritte	Willensstärke+10	2	1 + Rang S tunden	Ko 70
Mondschatten	○	9	5	16/22	100 Schritte	Willensstärke +10	MWK	1 Monat	Ko 71
Wasserwand	○	9	4	14/20	50 Schritte	Willensstärke +10	2	1 + Rang S tunden	Ko 71
Wolkenbann	○	9	3	5/13	1 Meile	Willensstärke +8	8+	1 + Rang S tunden	Ko 71
(E in)Gefrorener Hafen	○	10	5	16/29	30 Schritt	Lässt eine Wasserfläche gefrieren	9	1 Runde	AG 19
Erde und Luft	○	10	3	16/20	120 Schritte	Willensstärke +10	2+ (s. T.)	1 + Rang S tunden	Ko 72
Feuer und Wasser	○	10	3	17/20	120 Schritte	Willensstärke +9	2+ (s. T.)	1 + Rang S tunden	Ko 72
Händler-E lementar	○	10	3	15/19	50 Schritte	Willensstärke +5	10+	1 + Rang T age	Ko 7
Luftfestung	○	10	var.	17/23	Kontakt	Willensstärke +12	2	Rang x 10 S tunden	Ko 72
Versteinern	○	10	4	19/26	20 Schritt	Willensstärke +5	MWK	Rang T age	AG 19
Wetterzauber	○	10	5	13/20	10 Meilen	Willensstärke +8	2	10 + Rang S tunden	Ko 73
Holzklänge	○	11	4	22/28	Kontakt	Willensstärke +16	4	8 + Rang S tunden	AG 19
Missernte	○	12	8	21/26	Kontakt	Vernichtet E rnte (Pflanzen)	5	Jahr und T ag	AG 20
Rat des Waldes	○	14	9	18/32	1 Meile Rad.	S iehe T ext	10	1 T ag	AG 20
Mahlstrom Hervorrufen	○	15	6	25/33	Keine	E rschafft Naturkatastrophe	10	Rang S tunden	AG 20
Wald Reinigen	○	15	12	28/33	10 Schritt	S iehe T ext	MWK (s. T.)	1 Runde	AG 20
S pukwald (MD)	○	1 / 8	2 / 2	15/24	1 Meile	Verändert ein Waldgebiet	12	Rang S tunden	Mag 131