

Kreis	Name	Fäden	Webs.	RW	Wirkungsdauer	WD	Wirkung W / Wirkungsstufe WS	Schwierigkeit	EG	Zusätzliche Fäden
1	Element Widerstehen	0	5/10	Kontakt	Rang	Minuten	+3 auf Physische und Mystische Rüstung gegen Element	MVZ	WD+2	W+1, +Rang Ziele
1	Erde Reinigen	1	5/10	10 Schritt	1 Runde		Reinigt Erde und Boden, WB 2 Schritt Radius	6+ (siehe GRW)	WB+2	WB+2
1	Erdpfeile	0	5/10	20 Schritt	2 Runden		WIL+3/Physisch und -2 auf Physische Rüstung	MVZ	WD+2	WD+2, RW+10, WS+2, W-2 pR, +1 Ziel
1	Flammenwaffe	0	5/10	Kontakt	Rang+5 Runden		Waffe + Bonus-W6 für Schadensproben/Physisch	MVZ	WD+2	WS+2, +Rang Ziele
1	Kletterschub	1	5/10	Kontakt	Rang+5 Runden		+3 auf Kletterproben	MVZ	WD+2	W+2, WD+2, +Rang Ziele
1	Luftrüstung	0	5/10	Kontakt	Rang+5 Runden		+ 3 auf Physische Rüstung	MVZ	WD+2	W+1 pR, WD+2, +Rang Ziele
1	Nahrung Erhitzen	1	5/10	Kontakt	Rang+5 Minuten		Erhitzt und regeneriert Nahrung, +4 auf Erholungsproben	6	W+EG Mahlzeiten	W+2 Bonus, W+1 Mahlzeit
1	Schnauben	0	5/10	Kontakt	1 Runde		WIL+5, WB 2 Schritt Radius	MVZ	WS+2	WS+2, WB+2
1	Unterschluß	4	5/10	20 Schritt	10 Stunden		Erschafft einen zweckmäßigen Unterschluß für die Nacht	6	W+EG Personen	RW+10, W+1 Person, W+2 auf Entdeckenproben
1	Wasser Reinigen	1	5/10	Kontakt	1 Runde		Entfernt Verunreinigungen aus Wasser, WIL+8	6+	WS+2	WS+2
1	Wasserdicht	1	5/10	Kontakt	Rang	Minuten	Weist Wasser ab, WB 1 Kubikschritt	6	WD+2	RW+10, WB+1, WD+2, +Rang Ziele
2	Luftmatratze	1	6/11	Kontakt	10 Stunden		+2 auf Erholungsproben	6	+EG Ziel	W+2, W-1 Stunde Schlaf (min. 4h), +Rang Ziele
2	Umgang des Waldjägers	0	6/11	Kontakt	Rang	Minuten	Findet mit geisterhafter Hilfe eine Kreatur in einem Waldgebiet	MVZ	WD+2	W+2 (Suchproben), W+2(BWR), WD+2
2	Vereiste Oberfläche	0	6/11	Kontakt	Rang+5 Runden		WIL, WB Gebiet von 60 Quadratschritt mit einer Ausdehnung von maximal 20 Schritt in jede Richtung	6	WS+2	WS+2, WB+10 Quadratschritt
2	Waffe Verlangsamern	0	6/11	10 Schritt	Rang	Runden	-4 auf Schadensproben	MVZ	WD+2	W-2 Malus, +1 Ziel
2	Weidenschild	1	6/11	Kontakt	Rang	Minuten	+2 auf Physische und Mystische Rüstung des Schildes	6	WD+2	WD+2, W+1 Bonus, +Rang Ziele
2	Windfinger	2	6/11	10 Schritt	Rang+5	Minuten	WIL	6	WD+2	RW+10, W+10 Pfund, WS+2, WD+2
3	Blitzschlag	1	7/12	20 Schritt	1 Runde		WIL+6/Physisch	MVZ	+1 Ziel	RW+10, WS+2, +1 Ziel
3	Eisbola	0	7/12	20 Schritt	2 Runden		WIL+2/Physisch	MVZ	WD+2	RW+10, WS+2, +1 Ziel
3	Pflanzenmenü	3	7/12	10 Schritt	Rang	Stunden	WIL+2	6	WS+2	WS+2, WD+2
3	Pflanzenwachstum	1	7/12	Kontakt	1 Runde		Beschleunigt Pflanzenwachstum, WB 2 Schritt Radius	8	WB+2	WB+2, W+1 Tag Wachstum
3	Umgang des Reflektierenden Teichs	2	7/12	Kontakt	Rang+10	Minuten	Gewährt durch Empathie Einsicht in ein Ziel	MVZ	WD+2	WD+2, W+2 auf Konversationsproben
3	Winde der Ablenkung	0	7/12	Selbst	Rang	Runden	Verbessert Proben auf Hieb Ausweichen (+3)	MVZ	WD+2	W+2
4	Erzitternde Erde	2	8/13	Selbst	Rang	Runden	Malus auf Charakteraktionen (Bedrängt, nur ½ BWR), WB 10 Schritt Radius	MVZ aller Ziele	WD+2	WB+2, WD+2, -Rang Ziele Ausnehmen
4	Gewitterschritt	0	8/13	Kontakt	Rang	Runden	+2 auf Ini, BWR und KVZ	MVZ	WD+2	W+1
4	Hainerneuerung	1	8/13	10 Schritt	Rang+5	Runden	Heilt das Ziel kontinuierlich (4 Schadenspunkte bei Ini)	MVZ	WD+2	RW+10, W+2, WD+2, +1 Ziel
4	Schneesturm	2	8/13	30 Schritt	Rang	Runden	WIL+2/Physisch, 4 Schritt Radius	MVZ	WD+2	RW+10, WS+2, WB+2, WD+2
4	Speer des Elements	1	8/13	20 Schritt	Verschieden		WIL+4/Physisch	MVZ	Verschieden	RW+10, WS+2, WD+2 (falls möglich), +1 Ziel
4	Windstoß	0	8/13	20 Schritt	1 Runde		WIL+5, WB 6 Schritt breit	Höchste MVZ	WS+2	RW+10, WS+2, WB+2
5	Erdstab	1	9/14	Kontakt	Rang+10	Minuten	+1 Erfolg pro erfolgreich gewirktem Elementaristenzauber	6	WD+2	Waffenschaden+2, WD+2
5	Feuerball	1	9/14	30 Schritt	2 Runden		WIL+4/Physisch, Teilweise Blindheit (-2), WB 4 Schritt Radius	Höchste MVZ	WS+2	RW+10, WS+2, WB+2, -Rang Ziele Ausnehmen
5	Fruchtbare Erde	4	9/14	Kontakt	1 Jahr+1	Tag	Macht Boden fruchtbar, WB 100 Schritt Radius	MVZ	WB+10	WB+10
5	Reite den Blitz	2	9/14	Selbst, 4 Meilen	1 Runde		Reisen durch Blitz (Teleportation)	MVZ	Siehe GRW	RW+2
5	Rüstung Erhitzen	2	9/14	20 Schritt	Rang	Runden	WIL/Physisch (Rüstung schützt nicht)	MVZ	WS+2	RW+10, WS+2, WD+2, +1 Ziel
5	Splinternder Stein	1	9/14	20 Schritt	1 Runde		WIL+5/Physisch, WB 4 Schritt Radius	MVZ	WS+2	RW+10, WS+2, WB+2
6	Erdstoß	3	10/15	40 Schritt	Rang	Stunden	WIL gg WIL, Stufe 5/W8 Fallhöhe, WB 10	6	WD+2	RW+10, W+2, WS+2, WB+2, WD+2
6	Feuergewebe	1	10/15	Kontakt	Rang	Runden	WIL+2/Physisch bei Angriff gg Träger	MVZ	WD+2	WS+2, +1 Ziel
6	Frost und Hitze	3	10/15	40 Schritt	Rang	Minuten	WIL+2, WB 2	6	WD+2	RW+10, WS+2, WB+2, WD+2
6	Metallflügel	2	10/15	Kontakt	Rang+10	Minuten	Flug, +6 STÄ Heben, BR 12	MVZ	WD+2	W+2, W+2, WD+2, +Rang Ziele
6	Steinregen	2	10/15	20 Schritt	Rang	Runden	WIL+5/Physisch, WB 2, BR/2, Niederschlagsprobe	MVZ	WD+2	RW+10, WS+2, WB+2, WD+2
6	Umgang d. Feuerplünderers	1	10/15	Kontakt	Rang	Runden	Kreis+2 Schaden Ang/Block, Aggressiver Angriff	MVZ	WD+2	WS+2, WD+2
7	Donnerschlag	2	11/16	Selbst	2 Runden		-6 auf Aktionsproben, Stufe 6 Runden Taubheit, WB 6 Sch.	MVZ	WD+2	RW+2, W+2, WD+2, -Rang Ziele
7	Erdwelle	2	11/16	Selbst	2 Stunden		Reitet auf Erdwelle, BG16, endet bei festem Hindernis, WB4	6	WD+1	W+2, WB+2, WD+1

Kreis	Name	Fäden	Webs.	RW	Wirkungsdauer WD	Wirkung W / Wirkungsstufe WS	Schwierigkeit	EG	Zusätzliche Fäden
7	Todesregen	3	11/16	Selbst	Rang Runden	8 o.WIL+8/Physisch bei Konz., erfordert Wolken, Freunde können ausgenommen werden, WB 20	MVZ	WD+2	WS+2, WB+2
7	Umhang des Blutelfen	1	11/16	Kontakt	Rang+5Runden	Ignoriert Wunden, max WIL ÜA =erschafft Anzahl temp. Hindernisse, RW10, WB2, Stufe 4/Physisch Schaden	MVZ	WD+2	RW+10, WS+2
7	Wirbelwind	2	11/16	20 Schritt	Rang Runden	WIL+2/Physisch, WB 4, beliebig viele Ziele, Konz.	6; MVZ	WD+2	RW+10, WS+2, WB+2, -Rang Ziele
7	Wolken Beschwören	3	11/16	1 Meile*	Rang Stunden	normale Wolken(8), stürmische(13), Orkan(20+), 1 Stunde+ Wartezeit – WIL+6 Minuten, muss Wolkenart „erlebt haben“	8+	WS+2	WS+2, WD+2