

2. Grad	Zyklus	Komponente	Anzahl	Med.	Ver.
Heiliges Symbol erschaffen (2)	Erschaffungszyklus				
Geistesblitz (2)	Gedankenzyklus	Goldmünze			
Verstand erfassen (2)	Gedankenzyklus				
Gift verlangsamen (2)	Heilzyklus	HS + Knoblauchzehe			
Geisterhammer (2)	Kampfzyklus	Kriegshammer (nicht verbraucht)			
Gesang (2)	Kampfzyklus				
Gefühle wahrnehmen (2)	Kriegszyklus	HS			
Sammeln (2)	Kriegszyklus	kleines Banner			
Chaos besänftigen (2)	Ordnungszyklus				
Rindenhaut (2)	Pflanzen/Schutzzyklus	HS + Eichenrinde			
Gute Beeren/Schlechte Beeten (2)	Pflanzenzyklus	HS			
Holz krümmen/Holz richten (2)	Pflanzenzyklus				
Stolpern (2)	Pflanzenzyklus				
Aura der Annehmlichkeit (2)	Reisezyklus				
Last erleichtern (2)	Reisezyklus	Feder, Papier feucht von Seifenblase			
Feuer/Kälte widerstehen (2)	Schutzzyklus	Tropfen Quecksilber			
Rückzug (2)	Schutzzyklus				
Stille 4,50 m Radius (2)	Sicherungszyklus				
Wächterlindwurm (2)	Sicherungszyklus	HS			
Bote (2)	Tierzyklus				
Personen oder Säugetiere bezaubern (2)	Tierzyklus				
Schlangenbezauberung (2)	Tierzyklus				
Stärkung (2)	Totenzklus	HS + weißer Stoffstreifen mit Harz			
Trübung (2)	Wetterzyklus				
Zeitpunkt (2)	Zahlenzyklus	3 Silberwürfel (nicht verbraucht)			
Nickerchen (2)	Zeitzyklus	Kissenstück, Feder, Kieselstein			
Zögern (2)	Zeitzyklus	Panzerstück von Schildkröte			
3. Grad					
Bereich der frischen Luft (3)	Abwehrzyklus	HS + Seidentaschentuch, Spinnennetz			
Diebeskummer (3)	Abwehrzyklus	HS + Silberschlüssel			
Quietschender Fußboden (3)	Abwehrzyklus	rostiges, quietschendes Eisenscharnier			
Unsichtbarkeit auslöschen (3)	Abwehrzyklus	HS + Silberspiegel			
Wirksame Monsterabwehr (3)	Abwehrzyklus	HS + Prise Salz			
Astrales Fenster (3)	Astralzyklus				
Gefühle steuern (3)	Bezauberung/Gedanken	unbearbeitete Wolle			
Magie fehlwirken (3)	Chaoszyklus				
Ursachen verwirren (3)	Chaoszyklus	Bronzewürfel			
Schutz vor Feuer (3)	Elementar/Schutzzyklus	HS			
Auf Wasser gehen (3)	Elementarzyklus	HS + Stück Kork			
Feuerwerk (3)	Elementarzyklus	Feuerquelle			
Flammen durchschreiten (3)	Elementarzyklus	HS + Rubinstaub 500GM			
Mit Stein verschmelzen (3)	Elementarzyklus				
Steinverformung (3)	Elementarzyklus	weicher Ton			
Wasser atmen/Luft atmen (3)	Elementarzyklus				
Außerdimensionales entdecken (3)	Erkenntnis/Zahlenzyklus				
Gegenstand orten (3)	Erkenntniszyklus	Stück Magneteisen			
Mit Toten sprechen (3)	Erkenntniszyklus	HS + brennender Weihrauch			
Nahrung und Wasser erschaffen (3)	Erschaffungszyklus				
Erinnerung erfassen (3)	Gedankenzyklus	Stück Leinen mit Goldfäden			
Telepathie (3)	Gedankenzyklus				
Gebet (3)	Kampfzyklus	HS + Gebetsperlen			
Überirdischer Chor ~ (3)	Kampfzyklus				
Anpassung (3)	Kriegszyklus	HS			
Fußangeln (3)	Kriegszyklus	goldener Krähenfuß			
Stärke übertragen (3)	Ordnungszyklus				
Striktes Denken (3)	Ordnungszyklus				
Baum (3)	Pflanzenzyklus	HS + Zweig			
Dornenwachstum (3)	Pflanzenzyklus	HS + 7 Dornen			
Fäulnis verlangsamen (3)	Pflanzenzyklus	Prise Zucker			
Pflanzenwachstum (3)	Pflanzenzyklus				
Schlinge (3)	Pflanzenzyklus	HS + Schlangenhaut, Sehne			
Bräuche erkennen (3)	Reisezyklus				
Helfende Hand (3)	Reisezyklus	schwarzer Seidenhandschuh			
Lagerplatz erschaffen/Lager abrechen (3)	Reisezyklus	Stück Bindfaden, Holz, Tropfen Wasser			
Fluch brechen/Fluch (3)	Schutzzyklus				
Kette des Guten/Kette des Bösen ~ (3)	Schutzzyklus	Kirchliche Standarten			
Lähmung aufheben (3)	Schutzzyklus				

3. Grad	Zyklus	Komponente	Anzahl	Med.	Ver.
Magie bannen (3)	Schutzzyklus				
Schutzgewand (3)	Schutzzyklus	HS + Gewand (nicht verbraucht)			
Schutz vor Lebenskraftentzug (3)	Schutzzyklus/Totenzklus				
Glyphe der Abwehr (3)	Sicherungszyklus	>5m ² Weihrauch, Diamantstaub 200GM			
Dauerhaftes Licht/Dauerhafte Dunkelheit (3)	Sonnenzyklus				
Sternenlicht (3)	Sonnenzyklus	Rittersternblüten, Stechplamenbeeren			
Insekten herbeirufen (3)	Tierzyklus	HS + Blütenblatt, Schlamm			
Tiere festhalten (3)	Tierzyklus				
Blhd- oder Taubheit heilen/verursachen (3)	Totenzklus				
Krankheit heilen/Krankheit verursachen (3)	Totenzklus				
Scheintod (3)	Totenzklus	Formelbuch (nicht verbraucht)			
Tote beleben (3)	Totenzklus	Tropfen Blut, Knochenmehl, Fleisch			
Blitze herbeirufen (3)	Wetterzyklus				
Telethaumaturgie (3)	Zahlenzyklus				
Zeitpunkt erfassen (3)	Zahlenzyklus	36 Runenknochenscheiben (nicht verb.)			
Heilung beschleunigen (3)	Zeitzyklus				
Zukunft auswählen (3)	Zeitzyklus	2 Sandkörner, Rosenblatt			
4. Grad					
Wetterstillstand (4)	Abwehr/Wetterzyklus	HS, Regentropfen			
Feuer verhindern (4)	Abwehrzyklus	HS, verkohlter Holzspan			
Aufsteigen ~ (4)	Allgemeiner Zyklus	HS, Opfergaben 500GM			
Brennpunkt ~ (4)	Allgemeiner Zyklus	Materialkomp. 1000GM + 100GM/Grad			
Astralreisenden folgen (4)	Astralzyklus				
Tiere beschwören I (4)	Beschwörung/Tierzyklus				
Waldgeschöpfe rufen (4)	Beschwörung/Tierzyklus	Tannenzapfen, 8 Stechpalmenbeeren			
Bannspruch (4)	Beschwörungszyklus	HS, Heiliges Wasser, verhaßte Substanz			
Handlungsfreiheit (4)	Bezauberungszyklus	Lederriemen am Handgelenk			
Mantel der Tapferkeit/Mantel der Furcht (4)	Bezauberungszyklus	Adler / Geierfeder			
Zauberkräfte verleihen (4)	Bezauberungszyklus	HS, pers. Gegenstand des Empfängers			
Chaotischer Kampf (4)	Chaoszyklus				
Chaotischer Schlaf (4)	Chaoszyklus	Prise Sand, 3 Kaffeebohnen			
Verdrehte Denkweise (4)	Chaoszyklus	kleine goldene Waage			
Feuer erzeugen/Feuer löschen (4)	Elementarzyklus	Paste(Kugel) aus Schwefel und Wachs			
Wasser senken/steigen (4)	Elementarzyklus	HS + Prise Staub			
Lügen entdecken/verdecken (4)	Erkenntniszyklus	Gold / Messingstaub für 1GM			
Wasserspiegel (4)	Erkenntniszyklus	geläutertes Nußöl			
Weissagung (4)	Erkenntniszyklus	HS, Weihrauch, Opfergaben			
Zungen/Kauderwelsch (4)	Erkenntniszyklus				
Hinzufügen (4)	Erschaffung/Zahlenzyklus	Elfenbeintafel (nicht ver.), Seidenfaden			
Erleuchtung (4)	Gedankenzyklus	Edelstein 50GM			
Gedanken aussenden (4)	Gedankenzyklus	kleiner Luftballon			
Geistige Beherrschung (4)	Gedankenzyklus	Geflecht aus dünnen Fäden			
Geistiges Gespräch (4)	Gedankenzyklus				
Solipsismus (4)	Gedankenzyklus	Lotosblüte, Stück Vlies			
Gift neutralisieren/Vergiften (4)	Heilzyklus				
Heilkräfte ~ (4)	Heilzyklus	HS			
Schwere Wunden heilen/verursachen (4)	Heilzyklus				
Befehlsgewalt/Wankelmut (4)	Kriegszyklus	Prise Stahlstaub / HS			
Fußschlingen/Durchgang (4)	Kriegszyklus	Tropfen Melasse/Prise Graphit			
Koordinierte Verteidigung (4)	Ordnungszyklus				
Ordnungsfimmel (4)	Ordnungszyklus	perfekter Metallwürfel			
Mit Pflanzen verständigen (4)	Pflanzenzyklus	Tropfen Wasser, Prise Dung, Flamme			
Pflanzen festhalten (4)	Pflanzenzyklus				
Pflanzentor (4)	Pflanzenzyklus	HS + Stück Kohle			
Scheinwald/Scheinwald bannen (4)	Pflanzenzyklus				
Stöcke zu Schlangen/Schlangen zu Stöcken (4)	Pflanzenzyklus	Stück Baumrinde, Schlangenschuppen			
Baumroß (4)	Pflanzenzyklus/Reisezyklus	Holz, Hufeisen			
Alterung von Pflanzen (4)	Pflanzenzyklus/Zeitzyklus	HS, Blütenblatt von Apfelbaum			
Privatsphäre (4)	Reisezyklus	Stinktierhaar, Maushaar, Salz			
Immunität gegen Zauber (4)	Schutzzyklus	Materialkomp. des jeweiligen Zaubers			
Schutz vor Bösem 3m/Schutz vor Gutem 3m (4)	Schutzzyklus	Heiliges Wasser, Weihrauch			
Insekten abhalten (4)	Schutzzyklus/Tierzyklus	Blüten der Ringelblume			
Schutz vor Blitzen (4)	Schutzzyklus/Wetterzyklus	HS			
Segensreiche Wärme (4)	Sonnenzyklus				
Rieseninsekt/Insekt verkleinern (4)	Tierzyklus	HS			
Temperatur beeinflussen 3m (4)	Wetterzyklus	Streifen Weidenrinde/Himbeerblätter			
Dimensionale Faltung (4)	Zahlenzyklus	Platin-Gewebe 15GM			

4. Grad	Zyklus	Komponente	Anzahl	Med.	Ver.
Wahrscheinlichkeit beeinflussen (4)	Zahlenzyklus	Zucker-Milch-Würfel,echter Würfel			
Erinnerung verändern (4)	Zeitzyklus				
Innere Uhr (4)	Zeitzyklus	Getreidekorn,Wasser,verkorkte Flasche			
5. Grad					
Abwehr von Untoten (5)	Abwehrzyklus	HS			
Einseitige Barriere (5)	Abwehrzyklus	kleiner Käfig aus Silberdraht			
Elementare Sperre (5)	Abwehrzyklus	HS, 4 Glasperlen			
Erdung (5)	Abwehrzyklus	HS, Spule aus Silberdraht			
Kreischende Wände (5)	Abwehrzyklus	kleine goldene Glocke, Bienenflügel			
Sühne (5)	Allgemeiner Zyklus	HS, Gebetsperlen, Weihrauch			
Ebenenwechsel (5)	Astralzyklus	kleine Metallgabel			
Böses bannen/Gutes bannen (5)	Beschwörung/Schutz	HS, Heiliges Wasser			
Tiere beschwören II (5)	Beschwörung/Tierzyklus				
Auftrag (5)	Bezauberungszyklus	HS			
Verschmelzen ~ (5)	Bezauberungszyklus	Kelch 1000 GM			
Chaotische Befehle (5)	Chaoszyklus	Stück Aalhaut			
Fels zu Schlamm verwandeln/Schlamm zu Fels (5)	Elementarzyklus	Lehm, Wasser, bzw. Kalk, Wasser			
Feuerwand (5)	Elementarzyklus	Stück Phosphor			
Luftweg (5)	Elementarzyklus	HS, Distelwolle			
Reinigende Wolke (5)	Elementarzyklus				
Spitze Steine (5)	Elementarzyklus	4 winzige Stalagmiten			
Tragweite (5)	Erkenntnis/Zahlenzyklus	Platinwürfel 1000 GM nicht verbraucht			
Einswerden mir der Natur (5)	Erkenntniszyklus				
Gedankenweile ~ (5)	Erkenntniszyklus				
Heiliges Gespräch (5)	Erkenntniszyklus	HS, Heiliges Wasser, Weihrauch			
Wahrer Blick/Falscher Blick (5)	Erkenntniszyklus	Augensalbe 300 GM			
Zauberbecken (5)	Erkenntniszyklus	HS, Becken			
Segensreiche Fülle (5)	Erschaffungszyklus	HS			
Gedankenschwäche (5)	Gedankenzyklus	Rubin 200 GM			
Verstand sprengen (5)	Gedankenzyklus	7cm hohe Porzellanbüste (Kopf)			
Kritische Wunden heilen/verursachen (5)	Heilzyklus				
Flammenschlag (5)	Kampfzyklus	Prise Schwefel			
Insektenplage (5)	Kampfzyklus	Zucker, Getreidekörner, Klacks Fett			
Scheingeschützte (5)	Kriegszyklus	kleiner leerer Messingzylinder			
Verkleidung (5)	Kriegszyklus	Seidenschleier, Platindraht			
Hinderliche Erlaubnis (5)	Ordnungszyklus				
Vereinte Kräfte (5)	Ordnungszyklus	fünfgliedrige Kette 1000 GM			
Schutzhülle gegen Pflanzen (5)	Pflanzen/Schutzzyklus				
Baumbrücke (5)	Pflanzenzyklus	Baum			
Freie Bahn/Blockierte Bahn (5)	Reisezyklus	Messer Klinge, Strohalm			
Leichte Reise (5)	Reisezyklus	Stück Schuhleder			
Unermüdliche Wachsamkeit des Heiligen Hüters (5)	Sicherungszyklus	Saphirstaub 1000 GM			
Mondschein (5)	Sonnenzyklus	Mohnsamen, Mondstein(Feldspat)			
Regenbogenzauber (5)	Sonnenzyklus/Wetterzyklus	HS, Heiliges Wasser, Diamant 1000 GM			
Tierwachstum/Tierschrumpfung (5)	Tierzyklus	HS, Brocken Nahrung			
Tote erwecken/Schneller Tod (5)	Totenzklus				
Windkontrolle (5)	Wetterzyklus				
Außerdimensionale Abänderung (5)	Zahlenzyklus	Streifen Goldfolie 5 GM			
Außerdimensionales Einsprengsel (5)	Zahlenzyklus	Diamantstaub 200GM,Platinblech 500GM			
Alterung von Gegenständen/Verjüngung (5)	Zeitzyklus	Meerwasser, Kohle - Eierschale, Haar			
Geschehen wiederholen (5)	Zeitzyklus	2 Glaskugeln			
Zeitspiegel (5)	Zeitzyklus	Prise Quarz			
6. Grad					
Drachenbann (6)	Abwehrzyklus	HS, Drachenschuppe			
Land der Beständigkeit (6)	Abwehrzyklus	HS, Prise Vulkanasche			
Zermalmende Wände (6)	Abwehrzyklus	eiserner Würfel, Walnußschale			
Gegenstand beleben (6)	Beschwörung/Erschaffung				
Tiere beschwören III (6)	Beschwörung/Tierzyklus				
Luftdiener (6)	Beschwörungszyklus				
Rückruf (6)	Beschwörungszyklus				
Tiere herbeirufen (6)	Beschwörungszyklus				
Feuerelementar beschwören/fortschicken (6)	Elementar/Beschwörung				
Erzählende Steine (6)	Elementar/Erkenntniszyklus	Tropfen Quecksilber, Lehm			
Feuersaat (6)	Elementarzyklus	Eicheln			
Wasser erschaffen/Wasser zu Staub (6)	Elementarzyklus	Diamantstaub 500 GM, Muschel, HS			
Wasser teilen (6)	Elementarzyklus	HS			

6. Grad	Zyklus	Komponente	Anzahl	Med.	Ver.
Mit Monstern verständigen (6)	Erkenntniszyklus				
Weg finden/Verirrung (6)	Erkenntniszyklus	Runensteine			
Dornenwand (6)	Erschaffung/Pflanzen				
Klingenbarriere (6)	Erschaffung/Sicherung				
Heldenmahl (6)	Erschaffungszyklus	Honig			
Anzweifeln (6)	Gedankenzyklus				
Vereinter Geist (6)	Gedankenzyklus				
Heilung/Leid (6)	Heilzyklus				
Seelensturm ~ (6)	Kampfzyklus				
Gefälle verändern (6)	Kriegszyklus	Lot 1000 GM			
Gesetzestreue (6)	Ordnungszyklus				
Beförderung durch Pflanzen (6)	Pflanzenzyklus				
Holz vertreiben (6)	Pflanzenzyklus				
Wächtereiche (6)	Pflanzenzyklus	HS			
Monstersattel (6)	Reisezyklus				
Sperre (6)	Schutzzyklus	HS, Heiliges Wasser, Weihrauch 1000GM			
Schutzhülle gegen Tiere (6)	Schutzzyklus/Tierzyklus	HS, Pfeffer			
Kreis des Lichts/Finsternis ~ (6)	Sonnenzyklus				
Sols Sengende Kugel (6)	Sonnenzyklus	Topas 500 GM			
Wetter herbeirufen (6)	Wetterzyklus				
Einschluß (6)	Zahlenzyklus	Kristallkassette 1500GM, Edelstein 250GM			
Materiespiegel (6)	Zahlenzyklus	kleiner Platinspiegel 500 GM			
Alterung von Wesen/Jugend wieder-herstellen (6)	Zeitzyklus	Prise Samaragd			
Tag überspringen (6)	Zeitzyklus				
Zeltumkehr (6)	Zeitzyklus	Silberpfeil 500 GM			
7. Grad					
Tentakelwände (7)	Abwehrzyklus	Fangarm eines Tintenfischs			
Astralzauber (7)	Astralzyklus				
Streitwagen des Sustarre (7)	Beschw./Element/Erschaff.	Stück Holz, Stechpalmenbeeren, Feuer			
Forderung (7)	Beschwörung/Bezauberung	HS, Stoff von Heimatebene			
Erdelementar beschwören/fortschicken (7)	Beschwörung/Elementar				
Kriechender Tod (7)	Beschwörung/Tierzyklus				
Beistand/Beistand (7)	Beschwörungszyklus	Vorbereitung 2000-5000 GM			
Machterfüllung ~ (7)	Beschwörungszyklus	Opfer			
Tor (7)	Beschwörungszyklus				
Verwirrung (7)	Bezauberungszyklus	3 Nußschalen			
Unkontrolliertes Wetter (7)	Chaoszyklus				
Erdbeben (7)	Elementarzyklus				
Fels beleben (7)	Elementarzyklus				
Feuersturm/Feuerlöscher (7)	Elementarzyklus				
Metall zu Holz verwandeln (7)	Elementarzyklus				
Windwandeln (7)	Elementarzyklus	Heiliges Wasser, Feuer			
Seelenspitzel (7)	Erkenntniszyklus				
Steckenwandlung (7)	Erschaffung/Pflanzen	HS			
Göttliche Eingebung (7)	Gedanken/Erkenntniszyklus	Edelstein 500 GM			
Heiliges Wort/Unheiliges Wort (7)	Kampfzyklus				
Phantommaschinen (7)	Kriegszyklus	Modell einer Belagerungsmaschine			
Scheinbefestigung (7)	Kriegszyklus	HS, Steine. Mörtel, Edlestein 3000 GM			
Wetterkontrolle (7)	Ordnung/Wetterzyklus	HS, Weihrauch, Gebetsperlen			
Schwebende Straße (7)	Reisezyklus	schwarzer Marmor, Golddraht			
Symbol (7)	Sicherungszyklus	Quecksilber, Phosphor			
Sonnenstrahl (7)	Sonnenzyklus	Asternsamenkorn, Sonnenstein			
Auferstehung/Vernichtung (7)	Totenzklus	HS, Heiliges Wasser			
Genesung/Entzug von Lebenskraft (7)	Totenzklus				
Lebensatem/Todesatem (7)	Totenzklus	HS, Räucherstäbchen			
Regeneration/Verdorren (7)	Totenzklus	Gebetsuntensilien, Heiliges Wasser			
Wiedergeburt (7)	Totenzklus				
Raumkrümmung (7)	Zahlenzyklus	Magnetstein, Obsidiankugel			
Alterung von Drachen (7)	Zeitzyklus	Handvoll Erde			
Zeitlosigkeit (7)	Zeitzyklus	Edelstein 1000 GM, Obsidianzylinder			
Details					

Kleriker: vollen Zugriff auf alle Zyklen; eingeschränkt Pflanzen, Tiere, Wetter und Elementar Zykl

Abwehr; je nach Gesinnung Ordnungs- oder Chaoszyklus