

Name	Be-	Kreis	Web-	Fäden	schw.	Reichweite	Wirkung	Wirks-	Wirkungsdauer	RW
Augenblick des Todes	○	1	1	6/12	20 Schritte	Willensstärke +5	MWK	3+ Rang Runden	ED 191	
Fäulnis	○	1	-	NA/9	25 Schritte	läßt Nahrung verfaulen	2 (s. T.)	1 Runde	ED 191	
Geisterhand	○	1	-	NA/7	Kontakt	Willensstärke +6	MWK	1 Runde	ED 191	
Geisterpfeil	○	1	-	NA/7	25 Schritt	Willensstärke +2	MWK	1 Runde	AG 21	
Herr der Nachtvögel	○	1	1	5/13	120 Schritte	Willensstärke +2	MWK	3 + Rang Minuten	ED 192	
Insektenabwehr	○	1	1	6/7	Kontakt	Willensstärke +5	2	3 + Rang Minuten	ED 192	
Kälteblase	○	1	2	6/15	Kontakt	in der Blase Schadensstufe 4	MWK	3 + Rang Minuten	ED 192	
Knochentanz	○	1	1	7/15	25 Schritte	Willensstärke +4	MWK	3 + Rang Runden	ED 192	
Magie [Disziplin] Neutralisieren	○	1	3	6 / 13	60 Schritt	Willensstärke	2	1 Runde	Mag 130	
Naß und Trocken	○	1	1	7/8	15 Schritte	Willensstärke +4	MWK	1 Runde	ED 192	
Schattengeflüster	○	1	1	6/11	100 Schritt	Willensstärke +6	4	3 + Rang Minuten	AG 21	
Schmeißfliege	○	1	1	6/14	30 Schritt	-3 Stufen auf Aktionen des Ziels	4	4 + Rang Runden	AG 21	
Untote Entdecken	○	1	-	NA/7	25 Schritte	Willensstärke +5	MWK	3 + Rang Minuten	ED 192	
Zauberduell mit Untoten	○	1	-	NA/7	10 Schritte	Willensstärke +4	MWK	3 + Rang Runden	ED 192	
Astralspeer	○	2	1	6/12	120 Schritt	Willensstärke +6	MWK	1 Runde	AG 21	
Ätherische Finsternis	○	2	1	3/16	Kontakt	Dunkelheit	2	WIL+W10 Runden	ED 192	
Kleiner Bannkreis	○	2	2	6/15	Kontakt	Willensstärke +5	2 (s. T.)	3 + Rang Minuten	ED 193	
Knochenkreis	○	2	3	6/17	5 Schritte	Willensstärke +5	9	3 + Rang Monate	ED 193	
Magie [Disziplin] Erkennen	○	2	2	10/15	60 Schritt	Willensstärke +6	6+	10 + Rang Minuten	Mag 130	
Nebelgeist	○	2	2	6/15	25 Schritte	beschwört Nebelgeist	8	3 + Rang Runden	ED 194	
Nebelschild	○	2	1	6/13	selbst	Willensstärke +3	MWK	3 + Rang Runden	ED 194	
Taschenwächter	○	2	3	7/13	selbst	beschwört Taschenwächter	7	1 + Rang Tage	ED 194	
Tierabwehr	○	2	2	6/13	5 Schritte	Willensstärke +6	2	1 + Rang Stunden	ED 194	
Astralsinn [Disziplin]	○	3	2	5/15	60 Schritt	Willensstärke +6	6+	10 + Rang Minuten	Mag 129	
Botschaft	○	3	4	7/19	100 Meilen	sendet Geisterbotschaft	s. T.	Rang Tage	ED 195	
Dunkler Bote	○	3	1	7/15	Kontakt	Überbringt eine Nachricht	MWK	Rang Stunden	AG 21	
Geisterdoppelgänger	○	3	1	11/19	Kontakt	erschafft einen Geisterdoppelgänger	10	10 + Rang Runden	ED 195	
Knochengeist Herbeirufen	○	3	1	7/15	10 Schritt	Ruft Knochengeist herbei	9	1 + Rang Minuten	AG 22	
Konservieren	○	3	2	7/12	Kontakt	Konserviert Ziel	2	Rang Tage	AG 22	
Nahrung Konservieren	○	3	3	7/18	Kontakt	Konserviert Nahrung gegen Verderben	2	Rang Tage	Mag 125	
Nebel der Angst	○	3	2	8/18	60 Schritte	Willensstärke +5	2 (s. T.)	6 + Rang Runden	ED 195	
Packgeist	○	3	1	7/11	5 Schritte	Willensstärke -1	2	1 Runde	ED 195	
Pfeil der Nacht (Nachtpfeil)	○	3	1	7/15	Kontakt	+8 Stufen auf Schadensstufe	6	1 Runde	AG 21	
Schattenverschmelzung	○	3	2	7/15	Kontakt	Willensstärke +6	MWK	Rang Minuten	AG 22	
Schlaf der Toten (Totenstarre)	○	3	2	7/12	Kontakt	Versetzt Ziel in eine Art Winterschlaf	MWK	3 + Rang Stunden	AG 22	
Schmerzen	○	3	-	NA/11	10 Schritte	Bewegungsunfähigkeit	MWK	3 + Rang Runden	ED 195	
Totenschädel	○	3	-	NA/9	selbst	Willensstärke +5	MWK	5 + Rang Runden	ED 195	
Astrale Blindheit	○	4	2	7/17	25 Schritte	Willensstärke +6	2	5 + Rang Runden	ED 196	
Blutdiener	○	4	2	7/17	Selbst	Erschafft Blutdiener	8	Rang Stunden	AG 23	
Böser Blick	○	4	2	7/17	25 Schritte	-5 Stufen auf alle Proben	MWK	10 + Rang Runden	ED 196	
Dienstbarer Geist	○	4	3	8/20	Kontakt	beschwört dienstbaren Geist	9	3 + Rang Tage	ED 196	
Dunkler Spion	○	4	1	10/20	10 Schritt	Sieht durch Augen eines Nachtvogels	MWK	Rang Minuten	AG 23	
Explosive Nahrung	○	4	3	9/17	10 Schritte	Willensstärke +6	MWK	10+ Rang Minuten	ED 197	
Freund oder Feind	○	4	2	10/20	10 Schritt	Willensstärke +6	MWK	5 + Rang Runden	AG 23	
Letzte Rettung (Wiederbel.)	○	4	1	7/17	Kontakt	+8 Stufen auf Erholungsprobe	MWK	1 Runde	AG 23	
Nachtvogelmantel	○	4	2	7/17	Selbst	Verwandelt Zauberer in Nachtvogel	MWK	10 + Rang Minuten	AG 23	
Sichtfenster	○	4	1	9/17	Kontakt	Willenskraft +9	2	6 + Rang Minuten	ED 197	
Skelett Beleben	○	4	2	7/18	100 Schritte	belebt Skelette	5	8 + Rang Minuten	ED 197	
Todesvision	○	4	1	9/17	100 Schritte	lähmt Charakter vor Entsetzen	MWK	6 + Rang Runden	ED 197	
Astraler Schutzkreis	○	5	3	11/19	Kontakt	Willensstärke +8	MWK	1 + Rang Minuten	ED 197	
Astrales Flüstern	○	5	2	11/18	Selbst	Willensstärke +8	6	3 + Rang Minuten	AG 24	
Astrales Reittier	○	5	2/4	11/17	1 Schritt	Siehe Text	8	1 + Rang Stunden	AG 24	
Astrales Tor	○	5	4	10/19	1 Meile	Willensstärke +7	MWK	Rang Minuten	ED 197	
Dämonen Entdecken	○	5	2	11/18	30 Schritt	Willensstärke +8	6	5 + Rang Minuten	AG 24	
Dunkelheit Formen	○	5	2	11/18	10 Schritt	+4 Stufen auf Heimlichkeit	6	4 + Rang Minuten	AG 24	
Erblinden	○	5	3	11/15	20 Schritt	Willensstärke +8	MWK	5 + Rang Runden	AG 24	
Geflüster in der Nacht	○	5	1	11/18	10 Schritt	Willensstärke +6	MWK	1 + Rang Runden	AG 25	
Gegenstand Beleben	○	5	3	10/19	25 Schritte	Willensstärke +5	MWK (9)	Rang x10 Minuten	ED 198	
Schattenjäger	○	5	3	11/18	10 Schritt	Beschwört Schattenjäger	10	1 + Rang Stunden	AG 25	

Name	Be-	Web-	Wirks-	Wirkung	were	Wirkungsdauer	RW
	kannt	Kreis	Fäden	schw. Reichweite			
Scheindämon	○	5	3	9/19 120 Schritte	Willensstärke +6	MWK (12)	1 + Rang Minuten ED 198
Sternenschauer	○	5	1	11/17 10 Schritt	Willensstärke +9	MWK	1 Runde AG 26
Tränen der Plage	○	5	2	11/21 10 Schritt	Willensstärke +4	MWK	Rang Runden AG 26
Unaufhörliches Plappern	○	5	3	14/18 40 Schritt	Zwingt das Ziel zu plappern	MWK	1 + Rang Minuten AG 26
Verdorren	○	5	3	8/19 60 Schritte	Willensstärke +8	MWK	1 Runde ED 198
Wächter	○	5	5+	13/21 Kontakt	Willensstärke +12	2	Siehe Text ED 198
Erholung	○	6	3	9/20 Kontakt	Willensstärke +15	MWK	1 Runde ED 199
Freundliche Finsternis	○	6	3	9/20 15 Schritte	+4 Stufen für Rang Charaktere	2	1 Runde ED 199
Gesegnetes Licht	○	6	1	8/18 15 Schritte	Willensstärke +4	3	15 + Rang Minuten ED 199
Knochenbrecher	○	6	2	12/20 60 Schritte	Willensstärke +8	MWK	1 Runde ED 199
Knochengänger	○	6	3	12/18 Kontakt	Erschafft Knochengänger	6	2 + Rang Tage AG 26
Marionette	○	6	3	8/18 25 Schritt	Willensstärke +4	MWK	6 + Rang Runden AG 27
Seelenrüstung	○	6	1	7/17 Kontakt	+ W8 zu Myst. Rüstung	MWK	15 + Rang Minuten ED 199
Staub zu Staub	○	6	var.	12/22 60 Schritt	Willensstärke +11	MWK	1 Runde AG 27
Üble Dämpfe	○	6	1	11/19 25 Schritte	Willensstärke +5	2	6 + Rang Runden ED 199
Wand der Dunkelheit	○	6	2	12/19 10 Schritt	Willensstärke +6	6	3 + Rang Runden AG 28
Astrales Leuchtfeuer	○	7	3	13/23 40 Schritt	Siehe Text	MWK	1 Runde AG 28
Astralschlund	○	7	2	13/17 25 Schritt	Willensstärke +10	8	3 + Rang Runden AG 28
Dis' Bankett	○	7	3	10/17 Kontakt	Beseitigt Hunger und Erschöpfung	MWK	Rang Tage AG 28
Einfrieren	○	7	8	10/20 Kontakt	Bewahrt organisches Material	8	Rang Monate AG 29
Geisterblitz	○	7	1	13/23 60 Schritt	Willensstärke +12	MWK	1 Runde AG 29
Geisterportal	○	7	4	14/19 Kontakt	Willensstärke +10	2	Rang x10 Minuten ED 200
Geisterratschlag	○	7	2	8/19 Kontakt	Willensstärke +5	MWK	10 + Rang Minuten ED 200
Herzbeklemmung	○	7	-	NA/18 25 Schritte	Willensstärke +6	MWK	3 + Rang Runden ED 200
Knochen Erweichen	○	7	3	12/20 10 Schritt	Verursacht beim Ziel 6 Wunden	MWK	1 Runde AG 29
Lähmkreis	○	7	7	14/20 25 Schritte	Willensstärke +12	MWK	3 + Rang Minuten ED 201
Marathonlauf	○	7	3	13/20 80 Schritt	Zwingt das Ziel zur Flucht	MWK	1 + Rang Minuten AG 29
Schadenstransfer	○	7	2	13/20 Selbst	Erlaubt Schadensübertragung	MWK	3 Runden AG 29
Schattenschreiten	○	7	3	12/24 Selbst	Erschafft astralen Durchgang	MWK	3 + Rang Runden AG 29
Stärke Stehlen	○	7	3	13/23 Kontakt	Stufe 7	2/MWK	5 + Rang Minuten AG 30
Verdorren Aufheben	○	7	3	11/18 Kontakt	Willensstärke +7	2	3 + Rang Runden ED 201
Astralklinge	○	8	2	14/17 Kontakt	Willensstärke +8	MWK	6 + Rang Runden AG 30
Dämonen Beschwören	○	8	6	13/22 10 Schritte	Willensstärke +16	MWK	Rang Stunden ED 201
Dämonenfessel	○	8	1	13/19 25 Schritte	Willensstärke +16	MWK	Rang Runden ED 201
Knochenwand	○	8	4	14/21 20 Schritt	Erschafft Knochenwand	7	3 + Rang Minuten AG 30
Kontrolle	○	8	3	14/20 25 Schritte	Willensstärke +6	MWK	10 + Rang Minuten ED 201
Kugel (Sphäre) der Stille	○	8	3	14/21 40 Schritte	Willensstärke +8	6	2 + Rang Minuten AG 31
Schattenfessel	○	8	2	16/19 50 Schritte	Willensstärke +7	MWK	10 + Rang Minuten ED 201
Siechen	○	8	5	11/21 Selbst	Willensstärke	MWK	Rang Monate AG 30
Spukwald	○	8	2	15/24 1 Meile	Verändert ein Waldgebiet	12	Rang Stunden Mag 131
Übersetzergeist	○	8	4	11/19 10 Schritte	Willensstärke +5	2	Rang x 10 Minuten ED 201
Zu Besuch bei Tod	○	8	4	11/24 Kontakt	Stufenabzug auf Handlungen des Ziels	MWK	1 + Rang Tage AG 31
Dunkles Schwert	○	9	6	15/19 Kontakt	Willensstärke +8	MWK(s. T.)	Rang Tage Ko 73
Haut Abziehen	○	9	2	17/18 Kontakt	Willensstärke +4	MWK	Rang Runden Ko 73
Leben Schaffen	○	9	var.	21/26 Kontakt	erschafft eine Lebensform	MWK	7 + Rang Jahre Ko 74
Magiewandlung	○	9	2	12/19 60 Schritt	Willensstärke	MWK (s. T.)	1 Runde AG 32
Mystisches Gefäß	○	9	3	15/23 Kontakt	Willensstärke +10	MWK	1 + Rang Stunden AG 32
Stille Dunkelheit	○	9	3	15/22 40 Schritt	Willensstärke +8	6	5 + Rang Runden AG 32
Talentblockade	○	9	1	17/19 100 Schritte	Willensstärke	MWK	1 Runde Ko 74
Traumreich	○	9	2	17/25 1 Meile	Willensstärke +2	MWK	5 + Rang Minuten Mag 132
Wandelnder Toter	○	9	4	13/19 Kontakt	Willensstärke	MWK (s. T.)	Rang Tage Ko 74
Welle des Nichts	○	9	4	15/22 100 Schritt	Willensstärke +13	MWK	1 Runde AG 33
Astralschnitt	○	10	5	13/26 80 Schritt	Willensstärke +15	MWK	1 Runde AG 33
Brüchige Struktur	○	10	7	14/23 100 Schritte	Willensstärke +12	MWK	1 Runde Ko 74
Dämonenkarma anzapfen	○	10	2	18/20 50 Schritte	Willensstärke +10	MWK	1 Runde Ko 75
Durchgang	○	10	5	12/19 5.000 Meilen	Willensstärke +10	MWK (s. T.)	Rang Runden Ko 75
Geistersturm	○	10	4	16/23 25 Schritt	Willensstärke +5	10	Rang Runden AG 34
Leiche Beleben	○	10	3	10/15 Kontakt	Erschafft Kadavermenschen	MWK	5 + Rang Tage AG 34
Schadensübertragung	○	10	3	14/19 100 Schritte	Willensstärke +10	MWK (s. T.)	1 Runde Ko 76
Seelenfalle	○	10	6	13/23 Kontakt	Hält Seele eines Verstorbenen	MWK	Rang Stunden AG 35

Name	Be-	kannt	Kreis	Fäden	Web-	schw.	Reichweite	Wirkung	Wirks-	were	Wirkungsdauer	RW
Starke Struktur	<input type="radio"/>	10	6	18/23	Kontakt			Willensstärke +12	MWK	7 + Rang Jahre		Ko 76
Leben Verändern	<input type="radio"/>	11	var.	21/26	Kontakt			Verändert Struktur eines	MWK	7 + Rang Jahre		Mag 129
Struktur Sprengen	<input type="radio"/>	11	7	MWK/2:	Kontakt			Willensstärke +15	MWK	Siehe Text		Mag 131
Wiedergänger	<input type="radio"/>	11	7	19/25	Kontakt			Ruft Ziel in unnatürliches Leben zurück	MWK	Rang Jahre		AG 35
Falschmensch Schmieden	<input type="radio"/>	12	7	20/29	Kontakt			Erschafft Falschmensch	MWK (s. T.)	Rang Jahre		AG 35
Gefühle Pervertieren	<input type="radio"/>	12	10	23/29	Kontakt			Siehe Text	MWK	1 + Rang Tage		AG 36
Talentraub	<input type="radio"/>	12	2	23/35	30 Schritt			Willensstärke	MWK	Variiert (s. Text)		Mag 131
Dämonenmal Entfernen	<input type="radio"/>	13	6	17/22	Kontakt			Entfernt Dämonenmal	MWK (s. T.)	1 Runde		AG 37
Ewige Jugend	<input type="radio"/>	13	6	17/31	Selbst			Verhindert Alterung	12	Rang Jahre		AG 37
Armee der Verdammnis Herbeirufen	<input type="radio"/>	14	8	21/29	5 Meilen			Beschwört Kadavermensch	10	Rang Tage		AG 37
Geistermal	<input type="radio"/>	15	1	16/24	100 Schritt			Siehe Text	MWK	Jahr und Tag		AG 38

Zaubermatrix Gepanzerte Matrix

Zaubermatrix Gepanzerte Matrix

Zaubermatrix Gepanzerte Matrix

Zaubermatrix Summen Matrix

Erweitere Matrix Summen Matrix

Erweitere Matrix Summen Matrix