

Kreis	Name	Fäden	Webs.	RW	Wirkungsdauer	WD	Wirkung W / Wirkungsstufe WS	Schwierigkeit	EG	Zusätzliche Fäden
1	Astralspeer	1	5/10	40 Schritt	1 Runde		WIL+4/Mystisch	MVZ	WS+2	RW+10, WS+2, +1 Ziel
1	Ätherische Finsternis	1	5/10	Kontakt	Rang + 5 Runden		Erschafft magische Dunkelheit, WB 4 Schritt Radius	MVZ	WD+2	RW+10, WB+2
1	Augenblick des Todes	1	5/10	20 Schritt	Rang + 5 Runden		Erlebt letzte WD des Toden, Schaden - WIL+5	MVZ	WS+2	RW+10, WS+2, WD+2
1	Dunkler Bote	1	5/10	Kontakt	Rang Stunden		Nachtaktives Flugtierüberbringt Botschaft	MVZ	WD+2	W+2 BWR, W+Rang Wörter, WD+2
1	Geisterhand	0	5/10	Kontakt	2 Runden		WIL+2/Mystisch; -2 auf KVZ und MVZ	MVZ	WD+2	WS+2, W -1 KVZ/MVZ
1	Geisterpfeil	0	5/10	20 Schritt	2 Runden		WIL+2/Mystisch; -2 auf Mystische Rüstung	MVZ	WD+2	RW+10, W -2 mR, WS+2, +1 Ziel
1	Kleiner Bannkreis	1	5/10	Kontakt	Rang Minuten		Gg. MVZ: WIL+2/Mystisch, WB 4 Schritt Radius	6	WD+2	WS+2, WD+2, WB+2
1	Knochenkreis	3	5/10	Kontakt	Rang Monate		Kreis des Geisterbeschwörers, 1 Std./Faden	MVZ	WD+2	WD+2
1	Schattenverschmelzung	1	5/10	Kontakt	Rang Minuten		+4 auf Proben auf Heimlicher Schritt	MVZ	WD+2	W+2, WD+2
1	Seelenlose Augen	1	5/10	Kontakt	Rang + 5 Minuten		+3 auf Einschüchterungsproben	MVZ	WD+2	W+2, WD+2
1	Seelenrüstung	1	5/10	10 Schritt	Rang Minuten		+3 auf mystische Rüstung	MVZ	WD+2	RW+10, W+2, WD+2, +1 Ziel
2	Aspekt des Nebelgeistes	1	6/11	10 Schritt	Rang Runden		+3 auf Angriffs und Schaden im Nahkampf, +3 auf KVZ	MVZ	WD+2	RW+10, W+1
2	Kreis der Kälte	0	6/11	Kontakt	Rang Minuten		Kreis+4/Mystisch, ½ BWR Zielen, WB 2 Schritt Radius	MVZ	WD+2	WS+2, WB+2, WD+2, -Rang Ziele
2	Nebelgeist beschwören	1	6/11	10 Schritt	Rang Runden		Geisterbeschwörerkreis+10/Mystisch	MVZ	WD+2	RW+10, WS+2
2	Nebelschild	0	6/11	Selbst	Rang + 5 Runden		+4 auf Proben auf Hieb Ausweichen	MVZ	WD+2	W+2
2	Schädel des Todes	0	6/11	Selbst	Rang + 5 Runden		Anwendung von Verängstigen als Einfache Aktion	MVZ	WD+2	W+2
2	Schattengeflüster	1	6/11	100 Schritt	Rang + 5 Runden		Durch Schatten lauschen (2 Schritt vom Schatten entfernt)	MVZ	WD+2	RW+2 (Entfernung vom Schatten), RW+50, WD+2
2	Schneide der Nacht	0	6/11	Kontakt	Rang + 5 Runden		Waffe+W4/Physisch, MVZ des Angriffsziels -2 bis zum Ende der nächsten Runde	MVZ	WD+2	RW+10, W+2, +Rang Ziele
3	Aspekt des feigen Herumschleichens	3	7/12	Kontakt	Rang Minuten		Gewährt einem Ziel überlegene Kundschafterfähigkeiten – mit Nebenwirkungen	MVZ	WD+2	W+2, WD+2
3	Aspekt des Knochengeistes	1	7/12	Kontakt	Rang Runden		Bindet einen Knochengeist aus Knochenkreis (max. Rang x 10 Meilen entfernt)	MVZ	WD+2	RW+10(Meilen)
3	Grabesbotschaft	4	7/12	20 Meilen	Rang Tage		Schickt einem Namensgeber eine Nachricht	6		RW+20, WD+2
3	Knochengeist beschwören	1	7/12	10 Schritt	Rang Runden		Beschwört einen Knochengeist	MVZ	WD+2	RW+20, WD+2
3	Nebel der Angst	1	7/12	20 Schritt	Rang Runden		Erlaubt den Einsatz von Verängstigen gegen mehrere Ziele in Reichweite, WB 4 Schritt Radius	6	WD+2	RW+10, W+2, WB+2
3	Pfeil der Nacht	0	7/12	Kontakt	2 Runden		+6 auf eine Projektilschadensprobe, -2 auf mR	6	WD+2	W-2 mR, W+2, +Rang Ziele
3	Schmerzen	0	7/12	10 Schritt	Rang Runden		Fügt dem Ziel 3 temporäre Wunden zu und verlangsamt seine Bewegung	MVZ	WD+2	RW+10, W+1 Wunde
4	Aspekt des Bedrohlichen Tyrannen	1	8/13	Kontakt	Rang Minuten		Gewährt dem Ziel Boni bei sozialer Interaktion – mit Nebenwirkungen	MVZ	WD+2	W+2 auf Einschüchterungsproben, WD+2
4	Böser Blick	0	8/13	Selbst	Rang Runden		Verängstigenproben + 1 Erfolg	MVZ	WD+2	W+1 zusätzlicher Erfolg
4	Dunkler Spion	1	8/13	10 Schritt	Rang Minuten		Sieht Nachts durch die Augen eines nachtaktiven Flugtiers, max. Distanz= Rang Meilen	MVZ	WD+2	RW+1(Meile), RW+10(Schritt), W+2(Aufmerksamkeit), WD+2
4	Letzte Chance	1	8/13	Kontakt	1 Runde		Gewährt totem Charakter +4 auf eine Erholungsprobe	MVZ	W+2	W+2
4	Sichtfenster	2	8/13	Kontakt	Rang + 5 Minuten		Ziel sieht durch eine physische Barriere	6	WD+2	WD+2
4	Umfang des Nachtfliegers	2	8/13	Selbst	Rang + 10 Minuten		Verwandelt den Zauberer in ein nachtaktives Flugtier	MVZ	WD+2	W+2(Aufmerksamkeitsproben), WD+2
5	Aspekt des Grausamen Arztes	1	9/14	Kontakt	Rang Runden		Gewährt Erholungsproben – mit Nebenwirkungen	MVZ	WD+2	W+2
5	Astraler Schutzkreis	2	9/14	Kontakt	Rang + 5 Minuten		+4 auf Mystische Rüstung, WB 8 Schritt Radius	MVZ	WD+2	W+2, WB+2, WD+2
5	Erblicken	0	9/14	20 Schritt	Rang Runden		Ziel wird blind (-4), Wil gg. WS zum Abschütteln/Runde	MVZ	W+2	RW+10, W+2 Willenskraftstufe, +1 Ziel
5	Staub zu Staub	0	9/14	20 Schritt	1 Runde		WIL+8/Mystisch	MVZ	WS+2	RW+10, WS+2, +1 Ziel (beliebig oft)
5	Verdorren	3	9/14	20 Schritt	1 Runde		WIL+6/Mystisch	MVZ	WS+2	RW+10, WS+2
5	Verdorren Umkehren	3	9/14	Kontakt	1 Runde		Heilt verdorrte Gliedmaßen	MVZ	-	-
6	Astralschlund	2	10/15	10 Schritt	Rang Runden		Kreis + 10/Physisch Ang (erfordert 3 Erfolge) / Sch, Stärke(12) zum Befreien aus Verschlucken, Konz.	MVZ	WD+2	RW+10, WS+2, WD+2
6	Durch den Schatten treten	2	10/15	100 Schr.	Rang+5Runden		Zauberer verbindet 2 Schatten mit BR Geschwindigkeit	MVZ	WD+2	RW+10,BR+2, WD+2
6	Erholung	1	10/15	Kontakt	1 Runde		+5 auf vorhandene Erholungsprobe	MVZ	W+2	W+2
6	Freundliche Finsternis	2	10/15	Kontakt	Rang Runden		Erschafft Finsternis, +2 auf eine Art Aktionsproben für Freunde, Rest = Volle Dunkelheit, WB 6 Schritt	MVZ	WD+2	W+2, WB+2, WD+2
6	Knochenbrecher	2	10/15	20 Schritt	1 Runde		WIL+6/Mystisch, max Rang Ziele, max 2 pro Ziel, bei Wunde + 5 auf Niederschlagsmindestwurf	MVZ	Angriffe	RW+10, WS+2, +1 Erfolg

Kreis	Name	Fäden	Webs.	RW	Wirkungsdauer	WD	Wirkung W / Wirkungsstufe WS	Schwierigkeit	EG	Zusätzliche Fäden
6	Schwächende Düsternis	2	10/15	20 Schritt	Rang Runden		WB 6 Schritt, BR/2, 1 Wunde/Runde	MVZ	WD+2	RW+10, WB+2, WD+2
7	Aspekt des Gelegenheitsmörders	1	11/16	Kontakt	Rang+5Runden		+5 auf Angriffs+Schaden im Nahkampf gg.alle überraschte, niedergeschlagene, aus toten Winkel	MVZ	WD+2	W+1
7	Astrales Leuchtfeuer	3	11/16	20 Schritt	1 Runde		Erschafft Leuchtfeuer im Astralraum (Ziel Rohe Magie)	MVZ	W+1	RW+10, W+1
7	Herzbeklemmung	4	11/16	20 Schritt	Rang Runden		WIL, Schmerz lähmt Ziel, WIL gg Wirkung	MVZ	WD+2	RW+10, WS+2, WD+2
7	Knochenpudding	4	11/16	20 Schritt	Rang+5Runden		3 Wunden, BR 0, nur defensive Aktionen	MVZ	W+1	RW+10, W+1, WD+2
7	Lähmkreis	2	11/16	10 Schritt	Rang Minuten		WIL+Kreis, Ziel unbeweglich, jede Minute WIL gg Wirkung, feindselige Aktion gg Ziel endet Zauber	MVZ	WD+2	RW+10, WS+2, WD+2
7	Üble Dämpfe	2	11/16	Selbst	Rang Runden		WIL+5/Mystisch, WB 10 Schritt, Schaden=Bedrängt	MVZ	WD+2	WS+2, WB+2, -Rang Ziele