

Name	Be-	Web-	Wirksch	kannt	Kreis	Fäden	schw.	Reichweite	Wirkung	were	Wirkungsdauer	RW
Abbild Versetzen	○	1	1	7/15	Kontakt	Projiziert Abbild				MWK	7 + Rang Runden	E D 202
Beruhigende Berührung	○	1	-	NA/7	Kontakt	+ 3 Stufen geg. Frcht-Angriffe				MWK	12 + Rang Runden	E D 202
Bettlerbörse	○	1	-	NA/7	Kontakt	Willensstärke +4				MWK	1 + Rang Minuten	E D 202
Falsches Gesicht	○	1	2	5/14	Kontakt	Charisma +5				MWK	8 + Rang Minuten	E D 203
Flammenfäuste	○	1	-	NA/16	Kontakt	Willensstärke +2				MWK	4 + Rang Runden	AG 39
Gebrüll der T undrabestie	○	1	-	NA/15	60 Schritt	Siehe T ext				MWK	5 + Rang Minuten	AG 39
Illusionäre Flammenfäuste	○	1	-	NA/16	Kontakt	Willensstärke +5				MWK	4 + Rang Runden	AG 39
Katzenaugen	○	1	1	5/10	Kontakt	Verleiht Rassenfähigkeit der Nachtsicht				MWK	3 + Rang Minuten	AG 39
Licht	○	1	1	6/14	10 Schritte	beschwört Licht				2 (s. T.)	WIL+5 Minuten	E D 203
Metalle T arnen	○	1	1	7/14	Kontakt	verändert Aussehen von Metall				MWK	WIL+7 Minuten	E D 203
S eilrick	○	1	-	NA/7	25 Schritte	Willensstärke +4				MWK	3 + Rang Runden	E D 203
S paß mit T üren	○	1	2	5/10	20 Schritt	Erschafft/Verändert Illusion mit T üren				MWK	1 + Rang Minuten	AG 40
Unsichtbare S timmen	○	1	-	NA/7	40 Schritte	Willensstärke +5				MWK	15 + Rang Runden	E D 203
Blindheit	○	2	1	8/14	25 Schritt	Blendet das Ziel				MWK	5 + Rang Minuten	AG 39
Blitz	○	2	-	NA/8	60 Schritte	Willensstärke +3				MWK	1 Runde	E D 204
E rwischt!	○	2	1	6/14	Selbst	+6 Stufen auf Charisma				6	6 + Rang Minuten	AG 41
Harmloses T reiben	○	2	1	6/14	Kontakt	Willensstärke +5				MWK	12 + Rang Runden	E D 204
Illusionärer Blitz	○	2	-	NA/9	60 Schritte	Willensstärke +7				MWK	1 Runde	E D 204
Katastrophe	○	2	1	9/17	10 Schritt	Willensstärke +6				MWK (s. T.)	5 + Rang Runden	AG 40
Listiger Gedanke	○	2	1	6/14	2 Schritte	Willensstärke +5				MWK	Rang Minuten	E D 204
Magie [Disziplin] E rkennen	○	2	2	5/15	60 Schritt	Willensstärke +6				6+	10 + Rang Minuten	Mag 130
S chatten E ntfernen	○	2	1	6/14	Kontakt	E ntfernt S chatten & S piegelbild des Ziels				MWK	5 + Rang Minuten	AG 40
S chneider	○	2	2	6/7	Kontakt	Willensstärke +4				MWK	Rang x 10 Minuten	E D 204
S chreckgestalt	○	2	2	8/13	Kontakt	Willensstärke +6				MWK	WIL+5 Runden	E D 204
U nmöglicher Knoten	○	2	2	6/14	Kontakt	Willensstärke +4				4	1 + Rang T age	AG 40
Verschusseln	○	2	0	NA/11	20 Schritt	Willensstärke +4				MWK (s. T.)	Rang S tunden	AG 40
Wetterfest	○	2	1	6/9	Kontakt	Willensstärke +3				MWK	Rang x 10 Minuten	E D 205
Alarm	○	3	1	8/17	50 Schritte	Willensstärke +4				MWK	6 + Rang Minuten	E D 205
Astralsinn [Disziplin]	○	3	2	5/15	60 Schritt	Willensstärke +6				6+	10 + Rang Minuten	Mag 129
Bestie Besänftigen	○	3	1	7/15	10 Schritt	Hypnotisiert ein einzelnes T ier				MWK	3 + Rang Minuten	AG 41
Falscher Boden	○	3	2	7/17	Kontakt	Willensstärke +3				2	1 + Rang S tunden	E D 205
Gedankenebel	○	3	1	8/15	60 Schritte	Willensstärke +6				MWK	Rang Runden	E D 206
Karmadämpfung	○	3	1	8/17	60 Schritte	-4 auf Karmawurfel des Ziels				MWK	6 + Rang Runden	E D 206
Lichtblitz	○	3	1	10/17	30 Schritte	Willensstärke +6				MWK	Siehe T ext	E D 206
Magie [Disz.] Neutralisieren	○	3	1	6/13	60 Schritt	Willensstärke				2	1 Runde	Mag 130
Niemand Da	○	3	1	10/18	10 Schritt	Willensstärke +8				MWK (s. T.)	8 + Rang Minuten	E D 206
Phantomkrieger	○	3	1	7/15	10 Schritt	Erschafft drei Abbilder des Zieles				MWK	3 + Rang Runden	AG 41
S ehen von Verborgennem	○	3	1	7/15	Kontakt	+ 8 Stufen auf Wahrnehmungsproben				MWK	5 + Rang Minuten	AG 42
U nd ein Schleier fiel...	○	3	1	10/15	Selbst	+8 Stufen auf Wahrnehmung				MWK	1 Runde	AG 42
U nmögliches S chloß	○	3	2	7/15	Kontakt	Willensstärke +7				2	1 + Rang S tunden	E D 206
Aura	○	4	1	10/16	10 Schritt	Willensstärke +2				MWK	3 + Rang Runden	AG 42
Blenden	○	4	3	7/17	60 Schritte	Willensstärke +4				2	1 + Rang Minuten	E D 206
Blutende Waffe	○	4	1	10/20	Kontakt	+5 Stufen auf Waffenschaden				MWK	1 Runde	AG 42
Böser T raum	○	4	5	10/17	20 Schritt	- 8 auf Verwundungsschwelle				MWK	Rang T age	AG 42
Demaskieren	○	4	1	10/20	20 Schritt	Willensstärke +6				MWK	3 + Rang Minuten	AG 43
Gedächtnislücke	○	4	2	10/17	1 Schritt	Willensstärke +4				MWK	1 + Rang S tunden	AG 43
Große Waffe	○	4	1	13/20	Kontakt	- 2 Stufen Abzug auf Angriffsstufen				MWK	2 + Rang Runden	AG 43
Halt, S tehenbleiben!	○	4	-	NA/9	60 Schritte	Willensstärke +3				MWK	Rang Runden	E D 207
Hunger	○	4	3	10/17	Kontakt	Verursacht oder stillt den Hunger				MWK	Rang T age	AG 43
Kreis des Wohlbef	○	4	3	8/17	Kontakt	Willensstärke				2	Rang x 10 Minuten	E D 207
Pfeilhagel	○	4	2	8/17	Kontakt	+4 Projektile				MWK (s. T.)	Rang Runden (s.T.)	E D 207
S puren T arnen	○	4	2	10/20	Kontakt	T arnt Spuren				MWK	Rang S tunden	AG 43
Suggestive S timme	○	4	1	8/17	100 Schritte	Willensstärke +4				MWK (s. T.)	12 + Rang Runden	E D 207
Verbessertes Alarm	○	4	3	8/19	120 Schritte	Willensstärke +5				MWK	1 + Rang S tunden	E D 207
Angenehme Visionen	○	5	1	9/18	60 Schritte	angenehme Visionen verhindern Aktion				MWK (s. T.)	3 + Rang Minuten	E D 207
Band der Verschwiegenheit	○	5	3	11/18	20 Schritt	Willensstärke +4				MWK	Rang Minuten	AG 44
Besseres Karma	○	5	3	8/18	Kontakt	+ 5 Stufen auf Karmawurfel				MWK	6 + Rang S tunden	E D 208
Bester Weg	○	5	3	11/21	60 Schritt	Siehe T ext				6	5 + Rang Minuten	AG 44
Du bist ja nackt!	○	5	3	11/21	60 Schritt	- 4 Stufen Abzug auf alle Handlungen				MWK	5 Runden	AG 44
E rwecke!	○	5	2	11/18	Kontakt	Willensstärke +6				MWK	1 Runde	AG 44
Feuerwand	○	5	3	7/15	60 Schritte	Willensstärke +8				2 (s. T.)	3 + Rang Minuten	E D 208
Fliegender T eppich	○	5	3	10/18	Kontakt	Willensstärke +5				7	1 + Rang S tunden	E D 208
Illusion	○	5	2	11/21	30 Schritt	Erschafft Illusion				2	5 + Rang Minuten	Mag 129
Perfektes Benehmen	○	5	-	NA/10	Kontakt	+5 Stufen zu Charismaproben				MWK	3 + Rang Minuten	E D 208
Rollentausch	○	5	-	NA/18	10 Schritt	Siehe T ext				MWK	Rang Minuten	AG 45
Verwesendes Fleisch	○	5	2	14/21	Kontakt	- 2 auf S tufenzahlen des Ziels				MWK	5 + Rang Runden	AG 45
Wahrsicht	○	5	1	11/18	Selbst	+10 Stufen auf Wahrnehmungsproben				MWK	5 + Rang Runden	AG 46
Astralschatten	○	6	2	12/17	Kontakt	Willensstärke +4				MWK	3 + Rang Minuten	AG 46
Gedächtnisnotiz	○	6	3	12/19	1 Schritt	Willensstärke +6				MWK	1 + Rang S tunden	AG 46
Gestank	○	6	3	12/22	40 Schritt	Willensstärke +6				MWK	3 + Rang Runden	AG 46
Illusionäre Projektile	○	6	2	12/15	120 Schritte	Willensstärke +11				MWK	1 Runde	E D 208
Knallfrosche	○	6	4	9/20	Kontakt	Willensstärke +8				MWK (s. T.)	3 + Rang T age	E D 209
Lichtkegel	○	6	2	11/20	100 Schritte	Willensstärke +8				MWK (s. T.)	7 + Rang Runden	E D 209
T anzende S cheiben	○	6	3	7/19	75 Schritte	Willensstärke +6				MWK (s. T.)	7 + Rang Runden	E D 209
Vorgezeichneter Weg	○	6	3	10/18	60 Schritte	Willensstärke +8				2	3 + Rang S tunden	E D 209
Vorhersehung	○	6	2	12/22	Selbst	Willensstärke +3				9	1 Runde	AG 46
Falsche Verzauberung	○	7	5	8/20	Kontakt	Willensstärke +5				2 (s. T.)	7 + Rang T age	E D 209
Gebrabbel	○	7	1	14/18	60 Schritte	Willensstärke +5				MWK (s. T.)	3 + Rang Minuten	E D 210
Illusionäre S tampede	○	7	4	12/17	120 Schritt	-2 Stufen Abzug auf Handlungen				MWK (s. T.)	1 + Rang Runden	AG 47
Rebellisches Körperteil	○	7	1	16/18	60 Schritte	Willensstärke +4				MWK	4 + Rang Runden	E D 210
S chwindelgefühl	○	7	3	12/16	75 Schritte	neutralisiert Aktionswürfel, s.T.				MWK	7 + Rang Runden	E D 210
T raum Beobachten	○	7	3	13/23	1 Meile	Willensstärke +8				MWK	8 + Rang Minuten	AG 47
T runkenes T orkeln	○	7	4	13/20	Kontakt	S tufenabzug auf Handlungen des Ziels				MWK	5 + Rang T age	AG 47
Verkehrte Leidenschaft	○	7	2	13/20	30 Schritt	Willensstärke +8				MWK	3 + Rang Runden	AG 47
Wie die Zeit verfliegt	○	7	4	10/23	60 Schritt	Willensstärke + 3				2	Rang S tunden	AG 48
Zeitweilige Öffnung	○	7	1	13/17	Kontakt	schaft zeitweiligen Durchgang				MWK	6 + Rang Runden	E D 210
Astraler Alptraum	○	8	4	12/21	25 Schritte	Willensstärke +10				MWK	3 + Rang Minuten	E D 210
Dimensionstor	○	8	3	9/21	1 Meile	verbindet zwei Dimensionstore				MWK	3 + Rang S tunden	E D 210

