Kreis	Name	Fäden	Webschw.	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	WIL+5	MVZ	WS+2	RW+10, WS+2, WD+2
1	Dunkler Bote	1	5/10	Kontakt	Rang Stunden	Schickt nachtaktives Flugtier, um Botschaft zu überbringen	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	WIL+2/Mystisch, WB 4 Schritt Radius	6/MVZ (siehe GRW)	WD+2	WS+2, WD+2, WB+2
1	Knochenkreis	3 (Ritual, siehe GRW)	5/10	Kontakt	Rang Monate	Kreis des Geisterbeschwörers	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 Schadensproben im Nahkampf, +3 auf KVZ	MVZ	WD+2	RW+10, W+1
2	Kreis der Kälte	0	6/11	Kontakt	Rang Minuten	Geisterbeschwörerkreis+4/Mystisch, ½ BWR bei Zielen, WB 2 Schritt Radius	MVZ	WD+2	WS+2, WB+2, WD+2, -Rang Ziele ausnehmen
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 einen 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-Bonuswürfel auf Schadensproben/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	MVZ	WD+2	RW+10(Meilen)
3	Grabesbotschaft	4	7/12	20 Meilen	Rang Tage	Schickt einem Namensgeber eine Nachricht	6	RW+20	RW+20, WD+2
3	Knochengeist beschwören	1	7/12	10 Schritt	Rang Runden	Beschwört einen Knochengeist	MVZ (siehe GRW)	WD+2	RW+10, 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 MVZ	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 Interaktionsproben, die auf Einschüchterung basieren, WD+2
4	Böser Blick	0	8/13	Selbst	Rang Runden	Verbessert die Wirkung von Verängstigen	MVZ	WD+2	W+1 zusätzlicher Erfolg auf Verängstigen-Proben
4	Dunkler Spion	1	8/13	10 Schritt	Rang Minuten	Sieht durch die Augen eines nachtaktiven Flugtiers	MVZ (siehe GRW)	WD+2	RW+1(Meile), RW+10(Schritt), W+2(Aufmerksamkeitsproben), WD+2
4	Letzte Chance	1	8/13	Kontakt	1 Runde	Gewährt einem toten 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	Umhang 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

Kreis	Name	Fäden	Webschw.	RW	Wirkungsdauer WD	Wirkung W/Wirkungsstufe WS	Schwierigkeit	EG	Zusätzl. Fäden
5	Erblinden	0	9/14	20 Schritt	Rang Runden	Ziel wird blind	MVZ	W+2 auf effektive Willenskraftstufe	RW+10, W+2 auf effektive 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
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 Gliedmaße	MVZ	-	-