

Kreis	Name	Fäden	Webschw.	RW	Wirkungsdauer WD	Wirkung W / Wirkungsstufe WS	Schwierigkeit	EG	Zusätzliche Fäden
1	Astralsinn (AS)	2	5/15	Selbst	Rang + 10 Min	Verstärkt astrales Spüren WB 30	MVZ	WD +2	RW +10, WD +2 Min
1	Aura Lesen	1	5/10	20	1 Runde	Sammelt Information über den Zustand des Ziels	MVZ	+1 Info	RW +10, +1 EG
1	Blendende Zurschaustellung Logischer Analyse	0	5/10	Selbst	Rang Min	+4 auf verbale Proben, die auf Charisma basieren	MVZ	WD +2	W +2, WD +2Min
1	Eiserne Hand	0	5/10	10	Rang Runden	+3 auf Nahkampfschadensproben	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, +Rang Ziele
1	Flammenblitz	1	5/10	10	2 Runde	WIL + 5/Physisch	MVZ	WS +2	RW +10, WS +2, WD +2, +1 Ziel
1	Katzenaugen	1	5/10	Kontakt	Rang Minuten	Ziel erhält Nachtsicht	MVZ	WD +2	WD +2, +Rang Ziele
1	Kletterhilfe	1	5/10	Kontakt	Rang Minuten	+4 auf Klettern-Proben	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, WD +2, +Rang Ziele
1	Mentaler Dolch	0	5/10	20	2 Runde	WIL + 2/Mystisch und -2 auf KVZ	MVZ	WS +2	RW +10, -2 KVZ, WD +2, +1 Ziel
1	Schneller zu Fuß	1	5/10	Kontakt	Rang Stunden	Bewegungsrate +2	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, WD +2, +Rang Ziele
1	Schnellesen	1	5/10	Selbst	Rang Stunden	+4 auf Forschen-Proben, 1 Seite/Sek lesen, -5 WAH	MVZ	WD +2	+1 Seite/Min, +2 Forschen, WD +2
1	Verzauberte Rüstung	0	5/10	10	Rang Runden	+3 auf Physische Rüstung	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, WD Min, +Rang Ziele
2	Astralschild	0	6/11	10	Rang Runden	+2 auf MVZ	MVZ+1/Ziel(AS)	WD +2	RW +10, W +2, WD Min
2	Ausweichschub	0	6/11	10	Rang + 5 Runden	+2 für Proben auf Hieb Ausweichen	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, WD Min, +Rang Ziel
2	Fadenkreuz	0	6/11	Kontakt	Rang + 5 Runden	+3 auf Fernkampfangriffsproben	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, +Rang Ziele
2	Interferenzausgleich	0	6/11	10	Rang Runden	Eliminiert Modifikatoren durch Astrale Interferenz	MVZ+1/Ziel(AS)	WD +2	RW +10
2	Strickleiter	2	6/11	Kontakt	Rang Minuten	Erschafft Leiter aus Seil, WB 50, +4 Klettern	6	WD +2	WB +10, WD +2
2	Vernichtender Wille	1	6/11	50	2 Runden	WIL + 3/Mystisch und -2 auf MVZ	MVZ	WD +2	RW +10, WS +2, MVZ -2, +1 Ziel
3	Astralvisier	0	7/12	Selbst	Rang Runden	+2 auf Spruchzauberei- und Wirkungsproben(AS)	MVZ	WD +2	WD Min
3	Auraschlag	1	7/12	20	1 Runde	WIL + 3/Mystisch und immer genau 1 Wunde(AS)	MVZ	WS +2	RW +10, WS +2, +1 Ziel
3	Kampfeswut	0	7/12	Kontakt	Rang + 10 Runden	+2 auf Nahkampfangriffsproben	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, +Rang Ziele
3	Levitation	1	7/12	40	Rang + 10 Minuten	Levitieren bis zu 1.000 Pfund, WB 2, kombinierbar	MVZ (höchste)	WD +2	WB +2, WD +2
3	Magie Identifizieren	1	7/12	40	1 Runde	Identifiziert Magieart, 1EG=mag., 2EG=Art, 3EG=Alles	MVZ	siehe W	RW +10, W +1
3	Magiermal	2	7/12	Kontakt	Rang Stunden	Platziert astrale Markierung auf Ziel	MVZ	WD +2	RW +10, WD +2, +1 Ziel
4	Berührung des Gauklers	2	8/13	10	Rang Runden	WIL + 6/Physisch, WB 2, Standard Aktion	MVZ (höchste)	WD +2	RW +10, WS +2, WB +2, WD +2, -Rang Ziele, W(2Fäden:Einfache A.)
4	Fesselnde Fäden	2	8/13	10	Rang Runden	WIL + 3, Gegner Bedrängt, STÄ zum Befreien	MVZ	WD +2	RW +10, WS +2, WD +2, +1 Ziel
4	Gewachsenes Bewusstsein	2	8/13	Selbst	Rang Minuten	+4 auf Wissens- und Struktur Verstehen proben	MVZ	WD +2	W +2, WD +2
4	Last Erleichtern	1	8/13	10	Rang Stunden	WIL + 2, WB 2 (Wirkungsprobe x 50 Pfund)	MVZ (höchste)	WD +2	RW +10, WS +2, WB +2, WD +2
4	Leitfaden	3	8/13	Variabel	Rang + Stunden	WIL + 4 (Wirkungs(10)-Probe/Stunde	6	WD +2	WS +2, WD +2
4	Umgang des Magiers	1	8/13	Kontakt	Rang Minuten	+6 auf MVZ gegen Versuche Ziel astral zu entdecken	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, WD +2, +Rang Ziele
5	Fliegen	2	9/14	Selbst	Rang x 10 Min	Verleiht Flugfähigkeit mit Bewegungsrate 12	MVZ	WD +10	W +2, WD +10
5	Mystischer Schock	2	9/14	10	1 Runde	WIL + 4/Mystisch	MVZ	WS +2	RW +10, WS +2, +1 Ziel
5	Riesenwuchs	1	9/14	Kontakt	Rang Runden	+4 auf reine Stärke- Zähigkeits- Schadensproben	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, WD +2, +1 Ziel
5	Talent Unterbrechen	0	9/14	10	2 Runden	Blockiert zuletzt verwendetes Talent (1/3 Talenten AS)	MVZ	WD +2	RW +10, WD +2, +1 Ziel
5	Verlangsamung	2	9/14	Kontakt	Rang Runden	-5 auf alle Geschicklichkeitsproben, halbiert Bewegung	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, WD +2, +1 Ziel
5	Waffe Herbei	2*	9/14	K/100*	Rang Wochen*	WIL + 6, Ritual dauert 2 Wochen, Bewegungsrate 6	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, WD +2
6	Energieschild	1	10/15	Kontakt	Rang Runden	+4 auf Hieb Ausweichen und Eiserner Wille gg phy. A.	MVZ	WD +2	RW +10, W +2, WD(Min), +Rang Ziel
6	Intuitives Ausweichen	0	10/15	Selbst	Rang + 10 Runden	Hieb Ausweichen gg phy. Angriffe/Toter Winkel autom.	MVZ	WD +2	WD +2
6	Schlaf	2	10/15	20	Rang Runden	Lässt max. Rang Ziele einschlafen, WB 8	MVZ (höchste)	WD +2	RW +10, W +2 WIL, WB +2, WD +2
6	Verwüstung	1	10/15	Selbst*	Rang + 5 Runden	+3 auf Angriffs- und Schadensproben im Nahkampf + Aggressiver Angriff Pflicht, WB 10, Rang Ziele	MVZ (höchste)	WD +2	W +2, WB +2, WD +2
6	Zauber Verleihen	1	10/15	Kontakt	Rang + 10 Runden	Verleiht Zauber(matrix) an eine andere Person	MVZ	WD +2	RW +10, W(2F:Matrix geteilt), WD +2
6	Zerschmettern	3	10/15	40	1 Runde	WIL + 7/Physisch und -4 auf Physische Rüstung	MVZ	W +2	RW +10, W +2, +1 Ziel
7	Hypergeschwindigkeit	1	11/16	20	1 Runde	WIL + 2, ignoriert Rüstung	MVZ	WS +2	RW +10, WS +2, +1 Ziel
7	Mystisches Netz	3	11/16	Selbst*	Rang + 5 Runden	WIL + 3, WB 16, Rang Ziele, siehe Fesselnde Fäden	MVZ	WD +2	WS +2, WB +2, WD +2
7	Ruf	2	11/16	100 Meilen	1 Runde	Überbringt eine Botschaft, Rang Wörter	MVZ	+Rang Wö.	RW +20, +Rang Wörter
7	Verknottete Fäden	1	11/16	20	1 Runde	WIL gg Fadenwebenstufe, neutralisiert Zauberfäden	MVZ+1(0AS)/Ziel	WS +2	RW +10 WS +2, WB +2
7	Zauber Verdrängen	2	11/16	10	1 Runde	WIL + 5, leert zufällige Matrix (Wahl AS)	MVZ	WS +2	RW +10, WS +2, +1 Ziel
7	Zauberspeicher	2	11/16	Kontakt	Rang Stunden	Speichert Zauber zeitweise in einem Gegenstand	6	WD+2	WD +2
8	Astrale Katastrophe	2	12/17	30	1 Runde	WIL + 5/Mystisch, -2 auf alle Aktionsproben, WB 6	MVZ (höchste)	WS +2	RW +10, W +2, WS +2, WB +2, WD+2
8	Karmablockade	2	12/17	40	Rang Runden	Blockiert Karma, kostet jeweils selber Karma	MVZ	WD +2	RW +10, WD +2
8	Zauber Einfangen	1	12/17	Selbst	Rang Runden	WIL + 2 gg Spruchzaubereiergebnis des Ziels	MVZ	WD +2	WS +2, WD +2
8	Zauberdiebstahl	2	12/17	10	1 Runde*	WIL + 4 gg Neutralisierungsmindestwurf, Zufällige Ma.	MVZ	WS +2	WS +2,RW +10

8	Zauberkäfig	2	12/17	20	Rang + 5 Runden	-5 Spruchzauberei, Fadenweben-Proben, R10, Tod20	MVZ	WD +2	W +1, W(Tod +10), WD +2, +1 Ziel
8	Zerquetschen	2	12/17	20	Rang Runden	WIL + 3/Physisch, R10, Tod20(außen), STÄ gg WS	MVZ	WD +2	RW +10 WS +2, WD +2, +1 Ziel