

Spruch	Be-		Web-		Reichweite	Wirkung	Wirkschwere	Wirkungsdauer	RW
	kannt	Kreis	Fäden	schw					
Astralsinn	○	1	2	5/15	60 Schritte	Willensstärke+6	6 (s. T.)	10 + Rang Minuten	ED 212
Aura Lesen	○	1	1	6/14	25 Schritte	Willensstärke +5	MWK	5 + Rang Minuten	ED 212
Blendende Zurschaustellung logischer Analyse	○	1	-	NA/7	Selbst	+6 S tufen auf Charismaproben	MWK	Rang Minuten	AG 51
Eiserne Hand	○	1	1	5/13	Kontakt	+3 S tufen auf Nahkampfwaffenschaden	MWK	10 + Rang Runden	ED 213
Entzünden	○	1	-	NA/11	5 Schritte	entzündet brennbare Gegenstände	MWK	1 Runde	ED 213
Flammenblitz	○	1	1	7/15	25 Schritte	Willensstärke +4	MWK	1 Runde	ED 213
Kletterhilfe	○	1	1	6/14	Kontakt	Willensstärke +3	MWK	10 + Rang Runden	ED 213
Leises Gespräch	○	1	1	5/13	100 Schritt	Willensstärke +4	4	5 + Rang Minuten	AG 51
Magie Neutralisieren	○	1	1	6/13	60 Schritte	Willensstärke	2	1 Runde	ED 213
Mentaler Dolch	○	1	-	NA/7	40 Schritte	Willensstärke +2	MWK	1 Runde	ED 214
Triangulieren	○	1	-	NA/10	500 Schritt	Bestimmt Entfernung zum Ziel	MWK	1 Runde	AG 51
Vernichtender Wille	○	1	1	3/16	120 Schritte	Willensstärke +5	MWK	1 Runde	ED 214
Astralschild	○	2	-	NA/7	Kontakt	+3 zur Mag.Widerst.	MWK	7 + Rang Runden	ED 214
Ausweichschub	○	2	-	NA/8	Selbst	+3 auf KWST	MWK	3 + Rang Runden	ED 214
Geld Her!	○	2	1	7/16	10 Schritte	-4 auf Soziale Widerst.	MWK	3 + Rang Minuten	ED 214
Ranken	○	2	1	6/15	50 Schritte	Willensstärke +2	MWK	3 + Rang Runden	ED 214
Reinigen	○	2	2	5/13	Kontakt	Willensstärke +4	MWK	1 Minute	ED 214
Strickleiter	○	2	2	6/14	50 Schritte	verknötet Seile zu einer Leiter	2	Rang Minuten	ED 214
Versiegeln	○	2	1	6/11	20 Schritt	Willensstärke +6	4	8 + Rang Minuten	AG 52
Weckruf	○	2	4	6/15	Kontakt	löst zu festgesetzter Zeit Alarm aus	MWK	bis zu 24 Stunden	ED 214
Auraschlag	○	3	1	7/12	40 Schritt	Willensstärke +8	MWK	1 Runde	AG 52
Falsche Aura	○	3	2	7/12	Kontakt	Willensstärke +6	MWK	3 + Rang Minuten	AG 52
Heilsamer Schlaf	○	3	2	7/12	Kontakt	Siehe Text	MWK	8 Stunden	AG 52
Kampfeswut	○	3	1	9/16	Kontakt	+4 S tufen auf Angriffs- u. Schaden	MWK	7 + Rang Runden	ED 215
Katzengang	○	3	1	7/12	Kontakt	Siehe Text	MWK	8 + Rang Runden	AG 52
Levitation	○	3	1	8/18	100 Schritte	Levitiert bis 2.000 Pfund Gewicht	MWK (s. T.)	5 + Rang Minuten	ED 215
Magiermal	○	3	2	6/15	Kontakt	Willensstärke +6	MWK	1 + Rang Stunden	AG 52
Schloß Sprengen	○	3	2	6/13	5 Schritte	Willensstärke +8	MWK	1 Runde	ED 215
Schneller zu Fuß	○	3	2	10/13	Kontakt	Willensstärke +4	MWK	4 + Rang Stunden	ED 215
Sprungfeder	○	3	-	NA/9	Kontakt	Willensstärke +3	MWK	5 + Rang Runden	ED 215
Unauffälligkeit	○	3	1	7/15	Kontakt	+3 S tufen auf Heimlichkeitsproben	MWK	1 + Rang Minuten	ED 215
Wasserflügel	○	3	1	7/15	Kontakt	Kontakt	MWK	Rang Stunden	AG 53
Zauber Identifizieren	○	3	-	NA/12	60 Schritt	Siehe Text	MWK	1 Runde	AG 53
Zielscheibe	○	3	1	7/15	Kontakt	+3 S tufen auf Projektilwaffen	MWK	1 + Rang Minuten	ED 215
Auftrieb	○	4	1	13/20	Selbst	+2 S tufen auf Schwimmproben	MWK	Rang Stunden	AG 51
Dornenhecke	○	4	1	11/13	Kontakt	Willensstärke +2	2	7 + Rang Runden	ED 216
Entspannen	○	4	3	9/13	Kontakt	Willensstärke +2	MWK	1 Runde	ED 216
Fesselnde Fäden	○	4	2	10/17	40 Schritt	Willensstärke +8	MWK	2 + Rang Minuten	AG 53
Frostige Finger	○	4	1	7/12	Selbst	Reduziert Feuerschaden	MWK	5 + Rang Minuten	AG 53
Inventur	○	4	4	9/18	25 Schritte	Willensstärke +8	MWK	1 Minute	ED 216
Karmaverbindung	○	4	1	10/17	Kontakt	Willensstärke +10	MWK	1 Runde	AG 54
Leitfaden	○	4	3	10/15	variabel	Willensstärke +6	2	3 + Rang Stunden	ED 216
Magie Identifizieren	○	4	1	10/20	80 Schritt	Siehe Text	MWK	1 Runde	AG 54
Magiermantel	○	4	-	NA/17	120 Schritte	Willensstärke +4	MWK	5 + Rang Minuten	ED 220
Sandteufel	○	4	2	9/13	80 Schritte	Siehe Text	MWK	5 + Rang Runden	ED 216
Vertrauen	○	4	1	13/17	50 Schritte	Willensstärke +3	MWK	Rang Minuten	ED 216
Wie von Zauberhand	○	4	2	10/17	30 Schritt	Willensstärke +6	2/s. T.	Rang Runden	AG 54
Wilde Mähne	○	4	-	NA/20	25 Schritt	Siehe Text	MWK	5 + Rang Runden	AG 54
Faden Studieren	○	5	2	11/15	10 Schritt	Willensstärke +5	MWK	Rang Minuten	AG 54
Fliegen	○	5	2	7/18	selbst	gewährt Flugfähigkeit	MWK	15+Rang Minuten	ED 216
Gegenzauber	○	5	-	NA/11	15 Schritte	Willensstärke +5	MWK	10 + Rang Runden	ED 218
Improvisiertes Gesch.	○	5	1	9/15	Kontakt	Willensstärke +6	siehe Text	2 + Rang Runden	ED 218
Metall Erhitzen	○	5	2	11/18	10 Schritt	Willensstärke +5	MWK	7 + Rang Runden	AG 55
Mystischer Schlag	○	5	2	11/21	10 Schritt (s. T.)	Willensstärke +10	MWK	1 Runde	AG 55
Riesenwuchs	○	5	2	11/18	Kontakt	+5 S tufen auf Stärke und Zähigkeit	MWK	2 + Rang Runden	AG 55
Stärkung	○	5	2	9/17	Kontakt	+5 S tufen auf Erholungsproben	MWK	1 + Rang Stunden	ED 218
Verlangsamen	○	5	2	7/15	Kontakt	- 5 Geschicklichkeitsstufen	MWK	5 + Rang Runden	ED 218
Verzauberte Rüstung	○	5	1	12/16	Kontakt	+4 auf Rüstung	MWK	7 + Rang Minuten	ED 218
Zuflucht	○	5	3	11/18	Kontakt	Willensstärke +8	6	10 + Rang Minuten	AG 53

Spruch	be- kannt	Kreis	Fäden	Web- schw	Reichweite	Wirkung	Wirkschwere	Wirkungsdauer	RW
Blutverlust	○	6	3	16/25	Kontakt	Ziel kann keine Wunden heilen	MWK	1 + Rang T age	AG 55
Geschoß des Grauens	○	6	3	10/21	100 Schritte	Willensstärke +5	MWK	Rang Runden	ED 218
Improvisierte Waffe	○	6	1	10/15	Kontakt	Willensstärke +8	MWK	5+Rang Runden	ED 218
Intuitives Ausweichen	○	6	2	9/16	selbst	Willensstärke +7	MWK	5 + Rang Runden	ED 219
Karmablockade	○	6	2	11/18	100 Schritte	verhindert Karmaeinsatz	MWK	8 + Rang Runden	ED 219
Mehrfacher Mentaler Dolch	○	6	var.	9/22	30 Schritt	Willensstärke +2	MWK (s. T.)	1 Runde	Mag 130
Mentale Bibliothek	○	6	3	12/19	Selbst	+10 Ränge auf T alent Büchergedächtnis	6	Rang S tunden	AG 56
Schlaf	○	6	2	9/17	60 Schritte	versetzt Rang Charaktere in Schlaf	MWK (s. T.)	10 + Rang Runden	ED 219
Zauber Verleihen	○	6	2	11/15	Kontakt	Verleiht Zauber	MWK	4 + Rang Runden	AG 56
Zauberspeicher	○	6	2	12/19	Kontakt	Willensstärke +6	6	Rang S tunden	AG 56
Zerschmettern	○	6	2	11/19	100 Schritte	Willensstärke+15	MWK	1 Runde	ED 219
Astrales Geschenk	○	7	3	13/23	30 Schritt	Ziel erhält Rassenfähigkeit Astralsicht	MWK	5 Runden	AG 55
Flüssige Augen	○	7	3	13/23	40 Schritt	Blendet Ziel	MWK	Rang Runden	AG 56
Gewitterwolke	○	7	4	12/18	120 Schritte	Willensstärke +10	MWK (s. T.)	5 + Rang Runden	ED 219
Massenträgheit	○	7	-	NA/17	120 Schritte	Willensstärke +4	MWK	1 Runde	ED 220
Mystisches Netz	○	7	3	13/20	40 Schritt	Willensstärke +8	MWK	2 + Rang Minuten	AG 57
Ruf	○	7	2	10/17	100 Meilen	Übermittelt Nachricht	MWK	1 Runde	AG 57
Siedendes Blut	○	7	3	12/17	60 Schritte	Willensstärke +9	MWK	4 Runden	ED 220
Verknottete Fäden	○	7	1	13/20	60 Schritte	Willensstärke +3	MWK (s. T.)	1 Runde	ED 220
Zauber Verdrängen	○	7	1	9/22	60 Schritt	Willensstärke +10	MWK	1 Runde	AG 57
Zauberkäfig	○	7	3	11/19	100 Schritte	Siehe T ext	MWK	8 + Rang Runden	ED 220
Doppelschlag	○	8	2	14/20	Kontakt	Willensstärke +15	MWK (s. T.)	10 + Rang Runden	ED 220
Friedensband	○	8	3	11/21	Kontakt	Willensstärke +10	MWK	5 + Rang Minuten	AG 57
Scheinbare Magie	○	8	2	16/24	30 Schritt	Willensstärke +3	MWK	Rang Runden	Mag 130
Sicheres Öffnen	○	8	2	12/19	5 Schritte	Willensstärke +8	MWK	5 + Rang Runden	ED 220
Wundmaske	○	8	3	13/15	Kontakt	Willensstärke +10	MWK	5 + Rang Runden	ED 220
Zauber E infangen	○	8	2	14/21	Selbst	Willensstärke +12	MWK	Rang Runden	AG 58
Zauberdiebstahl	○	8	2	14/24	60 Schritt	60 Schritt	MWK	MWK	AG 58
Zaubergemeinschaft	○	8	4	12/20	25 Schritte	Arbeitsteilung bei Spruchzauberei	MWK	Rang Minuten	ED 221
Zerquetschen	○	8	3	15/22	75 Schritte	Willensstärke+10	MWK	7 + Rang Runden	ED 221
Absorbierende Kugel	○	9	3	13/19	60 Schritte	Willensstärke +8	MWK	12 + Rang Runden	Ko 78
Auge des Lebensraubes	○	9	4	14/15	60 Schritte	Willensstärke +10	MWK	Rang Minuten	Ko 78
E reignis Beobachten	○	9	5	14/15	5 Schritte	Willensstärke +3	MWK	variabel	Ko 79
Geschichte E rzählen	○	9	3	12/15	Kontakt	Gegenstand beantwortet Fragen	MWK	1 Minute	Ko 79
Glitzernder Schwarm	○	9	4	12/22	10 Schritt	E rschafft Schwarm glitzernder Insekten	8	3 + Rang Runden	AG 59
Matrizen Löschen	○	9	var.	12/22	60 Schritt	Willensstärke +12	MWK	1 Runde	AG 60
Rohe Magie Kanalisieren	○	9	2	12/25	25 Schritt	Kanalisiert astrale E nergien durch Ziel	MWK	3 Runden	AG 60
Verstümmelungen Heilen	○	9	6	15/15	Kontakt	Willensstärke	MWK	1 Runde	Ko 79
Astralraum Verformen	○	10	3	17/23	50 Schritte	-8 auf Spruchzaubereistufe	15	5 + Rang Runden	Ko 79
Reise ins Leben	○	10	7	14/15	Kontakt	Willenskraf t +15	MWK (s. T.)	Rang T age	Ko 79
S truktur Halten	○	10	6	14/23	Kontakt	Willensstärke +8	2	Rang T age	Ko 80
T odesschwur	○	10	3	13/22	Kontakt	Willensstärke +10	MWK	Rang Wochen	Ko 80
Vierteilen	○	10	4	16/26	Kontakt	Willensstärke +15	MWK	1 Runde	AG 61
Zauberverschmelzung	○	10	4	16/26	40 Schritt	Willensstärke +3	7	3 Runden	AG 61
Zwiebelblut	○	10	4	16/19	100 Schritte	Willensstärke+6	MWK	Rang Runden	Ko 8
Magieblockade	○	11	4	16/25	40 Schritt	-10 S tufen auf Magie basierende Proben	10	3 + Rang Minuten	AG 62
T alentraub	○	12	1	23/35	30 Schritt	Willensstärke	MWK	Variert (s. T ext)	Mag 131
Wandlung	○	12	8	16/26	Kontakt	Siehe T ext	MWK	1 Runde	AG 62
Astralraum Reinigen	○	13	5	20/28	Kontakt	Willensstärke +12	10	1 Runde	AG 63
Flaschenstadt	○	15	8	18/33	25 Meilen	Fängt Gelände ein	12	1 + Rang T age	AG 63
Zaubermatrix						Gepanzerte Matrix			
Zaubermatrix						Gepanzerte Matrix			
Zaubermatrix						Gepanzerte Matrix			
Zaubermatrix						Summen Matrix			
E rweitere Matrix						Summen Matrix			
E rweitere Matrix						Summen Matrix			