

# antipaladinzauber

zauber	buch/seite	zg	zeitaufwand	beschreibung
Befehl	GRW 249	1	1 Standard-Aktion	Ein Ziel befolgt den erteilten Befehl 1 Runde lang
Furcht auslösen	GRW 277	1	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht 1W4 Runden lang
Gift entdecken	GRW 283	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Gift in einer Kreatur oder einem kleinen Gegenstand
Leichte Wunden verursachen	GRW 296	1	1 Standard-Aktion	Berührung verursacht 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)
Magie lesen	GRW 299	1	1 Standard-Aktion	Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen
Magische Waffe	GRW 304	1	1 Standard-Aktion	Waffe erhält Bonus von +1
Monster herbeizaubern I	GRW 308	1	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Schutz vor Gutem	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung
Schutz vor Ordnung	GRW 326	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung
Selbstverkleidung	GRW 331	1	1 Standard-Aktion	Ändert dein Aussehen
Totenglocke	GRW 346	1	1 Standard-Aktion	Tötet sterbende Kreaturen, du erhältst 1W8 temporäre TP, +2 auf ST und +1 Stufe
Unheil	GRW 348	1	1 Standard-Aktion	Ein Ziel erhält -2 auf Angriffs- Schaden- Rettungs- und Fertigkeitwürfe
Verfluchen	GRW 355	1	1 Standard-Aktion	Feinde erhalten -1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht
Wasser entweihen	GRW 360	1	1 Standard-Aktion	Erschafft unheiliges Wasser
Bärenstärke	GRW 249	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 ST
Blind- oder Taubheit verursachen	GRW 253	2	1 Standard-Aktion	Macht ein Ziel blind oder taub
Dunkelheit	GRW 261	2	1 Standard-Aktion	Übernatürliche Schatten in einem Radius von 6 m
Dunkelsicht	GRW 262	2	1 Standard-Aktion	Du kannst in absoluter Dunkelheit 18 m weit sehen
Erschrecken	GRW 269	2	1 Standard-Aktion	Versetzt Kreaturen mit weniger als 6 TW in Panik
Gesinnung verbergen	GRW 283	2	1 Standard-Aktion	Verbirgt eine Gesinnung 24 Stunden lang
Monster herbeizaubern II	GRW 308	2	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Oppositionsresistenz	EXP 234	2	1 Standard-Aktion	Schützt eine Kreatur vor Angriffen, die auf der Gesinnung basieren
Ort entweihen	GRW 311	2	1 Standard-Aktion	Erfüllt einen Bereich mit negativer Energie, die untote Kreaturen stärkt
Person festhalten	GRW 312	2	1 Standard-Aktion	Lähmt einen Humanoiden für 1 Runde/Stufe
Pracht des Adlers	GRW 316	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 CH
Stille	GRW 336	2	1 Runde	Negiert Geräusche in einem Radius von 6 m
Unsichtbarkeit	GRW 349	2	1 Standard-Aktion	Ziel wird für 1 Min./Stufe unsichtbar oder bis es angreift
Ansteckung	GRW 243	3	1 Standard-Aktion	Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit
Fluch	GRW 276	3	1 Standard-Aktion	-6 auf Attributswert; -4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe oder 50 % Chance bei jeder Aktion, diese zu verlieren
Mächtige Magische Waffe	GRW 304	3	1 Standard-Aktion	+1/4 Stufen (max. +5)
Magie bannen	GRW 298	3	1 Standard-Aktion	Beendet einen Zauber oder magischen Effekt
Mittelschwere Wunden verursachen	GRW 307	3	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff, 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10)
Monster herbeizaubern III	GRW 308	3	1 Runde	Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen
Rüstung entweihen	EXP 237	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Rüstung weihen</i> , aber Ziel erhält SR 5/Gutes, wenn es Niederstrecken oder Richtspruch anwendet
Schutzkreis gegen Gutes	GRW 328	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
Schutzkreis gegen Ordnung	GRW 328	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
Tiefere Dunkelheit	GRW 342	3	1 Standard-Aktion	Gegenstand verbreitet übernatürliche Schatten in einem Radius von 18 m
Tote beleben	GRW 346	3	1 Standard-Aktion	Erschafft untote Skelette und Zombies
Unauffindbarkeit	GRW 347	3	1 Standard-Aktion	Verbirgt ein Ziel vor Erkenntnis magie und Ausspähung
Vampirgriff	GRW 351	3	1 Standard-Aktion	Berührung verursacht 1W6 Schaden/2 Stufen; Zaubernder erhält dieselbe Menge als TP
Furcht	GRW 277	4	1 Standard-Aktion	Ziele innerhalb des Kegels fliehen 1 Runde/Stufe
Gutes bannen	GRW 285	4	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von guten Kreaturen
Mächtige Unsichtbarkeit	GRW 349	4	1 Standard-Aktion	Wie <i>Unsichtbarkeit</i> , Ziel kann aber angreifen, ohne sichtbar zu werden
Monster herbeizaubern IV	GRW 308	4	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Nachhallender Schlag	EXP 232	4	1 Schnelle Aktion	Nahkampfangriff verursacht zusätzlich 1W6 Schaden
Rechtschaffenes bannen	GRW 316	4	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von rechtschaffenen Kreaturen
Schneller Tod	GRW 325	4	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff verursacht 12W6 +1/Stufe Schaden
Schwere Wunden verursachen	GRW 329	4	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff, 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Vergiften	GRW 355	4	1 Standard-Aktion	Deine Berührung verursacht 1W3 KO-Schaden für 6 Runden