

BARDENZAUBER

zauber	buch/seite	zg	zeitaufwand	beschreibung	Zaubertricks
Ahnungsloser Verbündeter	EXP 202	0	1 Standard-Aktion	Ziel wird für 1 Runde zum Verbündeten	
Aufblitzen	GRW 246	0	1 Standard-Aktion	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe)	
Ausbessern	GRW 247	0	10 Minuten	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand	
Aussieben	EXP 205	0	1 Standard-Aktion	Betrachte ein Gebiet, als ob du es gründlich durchsuchst	
Benommenheit	GRW 251	0	1 Standard-Aktion	Humanoide Kreatur mit 4 oder weniger TW verliert ihre nächste Aktion	
Botschaft	GRW 255	0	1 Standard-Aktion	Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung	
Funken	EXP 222	0	1 Standard-Aktion	Entzündet brennbare Objekte	
Geisterhaftes Geräusch	GRW 281	0	1 Standard-Aktion	Vorgetäushtes Geräusch	
Instrument herbeizaubern	GRW 291	0	1 Runde	Zaubert ein Instrument deiner Wahl herbei	
Licht	GRW 297	0	1 Standard-Aktion	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel	
Magie entdecken	GRW 299	0	1 Standard-Aktion	Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m	
Magie lesen	GRW 299	0	1 Standard-Aktion	Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen	
Magierhand	GRW 300	0	1 Standard-Aktion	Telekinese bis 5 Pfd	
Öffnen/Schließen	GRW 311	0	1 Standard-Aktion	Öffnet oder schließt kleine oder leichte Gegenstände	
Resistenz	GRW 318	0	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe	
Richtung wissen	GRW 319	0	1 Standard-Aktion	Du weißt, wo Norden liegt	
Schlaflied	GRW 323	0	1 Standard-Aktion	Macht Ziel schläfrig; -5 auf Würfe für Wahrnehmung und -2 auf Willenswürfe gegen Schlaf	
Tanzende Lichter	GRW 339	0	1 Standard-Aktion	Erschafft Fackeln und andere Lichter	
Zaubertrick	GRW 368	0	1 Standard-Aktion	Kleinere magische Tricks	
Alarm	GRW 242	1	1 Standard-Aktion	Schützt einen Bereich 2 Stunden/Stufe	
Austilgen	GRW 249	1	1 Standard-Aktion	Lässt normale oder magische Schrift verschwinden	
Bauchreden	GRW 249	1	1 Standard-Aktion	Projiziert deine Stimme 1 Min./Stufe woanders hin	
Beleben	EXP 206	1	1 Standard-Aktion	Behebt zeitweilig Erschöpfung oder Enkräftung	
Erholsamer Schlaf	EXP 215	1	10 Minuten	Erhalte im Schlaf mehr Trefferpunkte zurück	
Federfall	GRW 270	1	1 Augenblickliche Aktion	Gegenstände und Kreaturen fallen langsam	
Federleicht	EXP 217	1	1 Standard-Aktion	Ignoriere Bewegungsmali in schwierigem Gelände	
Fertigkeit ausborgen	EXP 217	1	1 Standard-Aktion	Führe einen Fertigkeitswurf mit den Rängen eines anderen durch	
Feststehender Ton	EXP 218	1	1 Standard-Aktion	Erzeugt physisch existenten Ton	
Furcht auslösen	GRW 277	1	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht 1W4 Runden lang	
Furcht bannen	GRW 277	1	1 Standard-Aktion	Unterdrückt Furcht oder verleiht einem Ziel + einem weiteren/4 Stufen +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht	
Fürchterlicher Lachanfall	GRW 277	1	1 Standard-Aktion	Ziel kann 1 Runde/Stufe nicht handeln	
Gedächtnislücke	EXP 222	1	1 Standard-Aktion	Ziel vergisst Ereignisse bis hin zu seinem letzten Zug	
Gegenstand verbergen	GRW 280	1	1 Standard-Aktion	Verbirgt Gegenstand vor Ausspähung	
Geheimtüren entdecken	GRW 281	1	1 Standard-Aktion	Enthüllt Geheimtüren innerhalb von 18 m	
Gesinnung verbergen	GRW 283	1	1 Standard-Aktion	Verbirgt eine Gesinnung 24 Stunden lang	
Hauch der Tollpatschigkeit	EXP 227	1	1 Standard-Aktion	Ziel verliert 1W6+1 GE/2 Stufen und geht eher zu Boden	
Hypnose	GRW 290	1	1 Runde	Fasziniert 2W4 TW an Kreaturen	
Identifizieren	GRW 290	1	1 Standard-Aktion	Gewährt Bonus von +10 zum Identifizieren magischer Gegenstände	
Leichte Wunden heilen	GRW 296	1	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)	
Lichtblitze	EXP 231	1	1 Standard-Aktion	Wie <i>Aufblitzen</i> , wirkt aber auf alle Kreaturen innerhalb von 3 m	
Magische Aura	GRW 300	1	1 Standard-Aktion	Ändert die magische Aura eines Gegenstands	
Magischer Mund	GRW 302	1	1 Standard-Aktion	Spricht, wenn er ausgelöst wird	
Monster herbeizaubern I	GRW 308	1	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft	
Person bezaubern	GRW 312	1	1 Standard-Aktion	Macht eine Person zu deinem Freund	
Rascher Rückzug	GRW 316	1	1 Standard-Aktion	Deine Bewegungsrate steigt um 9 m	
Rechtzeitige Inspiration	EXP 236	1	1 Augenblickliche Aktion	Gibt Bonus auf gescheiterten Wurf oder Angriff	
Rettender Ausklang	EXP 237	1	1 Augenblickliche Aktion	Ziel wiederholt gescheiterten Rettungswurf	
Schlaf	GRW 323	1	1 Runde	Lässt 4 TW an Kreaturen in einen magischen Schlaf fallen	
Schmieren	GRW 324	1	1 Standard-Aktion	Macht eine 3 m x 3 m Fläche oder Gegenstand rutschig	
Schwächere Verwirrung	GRW 357	1	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur ist eine Runde lang verwirrt	
Seil beleben	GRW 330	1	1 Standard-Aktion	Ein Seil bewegt sich auf deinen Befehl hin	
Selbstverkleidung	GRW 331	1	1 Standard-Aktion	Ändert dein Aussehen	
Sprache weitergeben	EXP 244	1	1 Standard-Aktion	Ziel versteht ausgewählte Sprache	
Sprachen verstehen	GRW 334	1	1 Standard-Aktion	Du kannst alle gesprochenen und geschriebenen Sprachen verstehen	
Stilles Trugbild	GRW 336	1	1 Standard-Aktion	Erschafft eine kleinere Illusion nach deinen Vorstellungen	
Tanzende Laterne	EXP 246	1	1 Standard-Aktion	Animiert eine Laterne, die dir dann folgt	
Unauffälliger Diener	GRW 347	1	1 Standard-Aktion	Unsichtbare Kraft befolgt deine Befehle	
Unschuld	EXP 248	1	1 Standard-Aktion	Erhalte +10 auf Bluffenwürfe, um unschuldig zu wirken	
Verführerisches Geschenk	EXP 250	1	1 Standard-Aktion	Ziel akzeptiert augenblicklich einen angebotenen Gegenstand und benutzt ihn	
Verschwenden	EXP 251	1	1 Standard-Aktion	Wie <i>Unsichtbarkeit</i> , aber nur 1 Runde/Stufe (max. 5)	
Beherzte Inspiration	EXP 206	2	1 Augenblickliche Aktion	Bonus von +2W4 auf einen gescheiterten Angriffs- oder Fertigkeitswurf	
Blick durch eigene Augen	EXP 208	2	1 Standard-Aktion	Verlagert dein Bewusstsein in ein Objekt, das dein Bild trägt	
Blind- oder Taubheit verursachen	GRW 253	2	1 Standard-Aktion	Macht ein Ziel blind oder taub	
Dämmerstaub	EXP 211	2	1 Standard-Aktion	Schwarze Staubkörner löschen Lichtquellen	
Dunkelheit	GRW 261	2	1 Standard-Aktion	Übernatürliche Schatten in einem Radius von 6 m	
Einfaches Trugbild	GRW 263	2	1 Standard-Aktion	Wie <i>Stilles Trugbild</i> , auch mit Geräuschen	
Einflüsterung	GRW 263	2	1 Standard-Aktion	Bringt ein Ziel dazu, eine vorgeschlagene Handlung auszuführen	
Erschrecken	GRW 269	2	1 Standard-Aktion	Versetzt Kreaturen mit weniger als 6 TW in Panik	
Fesseln	GRW 271	2	1 Runde	Fesselt die Aufmerksamkeit aller innerhalb von 30 m + 3 m/Stufe	
Feuerwerk	GRW 273	2	1 Standard-Aktion	Verwandelt Feuer in blendendes Licht oder erstickenden Rauch	
Gedanken wahrnehmen	GRW 279	2	1 Standard-Aktion	Du kannst oberflächliche Gedanken wahrnehmen	
Gefühle besänftigen	GRW 280	2	1 Standard-Aktion	Beruhigt Kreaturen und hebt Gefühlseffekte auf	
Gegenstand aufspüren	GRW 280	2	1 Standard-Aktion	Spürt die Richtung, in der sich ein Gegenstand befindet (bestimmter Gegenstand oder Art)	
Geräuschexplosion	GRW 282	2	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W8 Schallschaden; kann Ziele auch betäuben	
Geschichte des Blutes	EXP 223	2	1 Minute	Erfahre etwas über eine Kreatur anhand ihres Blutes	
Gestalt verändern	GRW 283	2	1 Standard-Aktion	Du nimmst die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden an	
Gift verzögern	GRW 284	2	1 Standard-Aktion	Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen	
Glitzerstaub	GRW 284	2	1 Standard-Aktion	Blendet Kreaturen und macht die Umrisse unsichtbarer Kreaturen sichtbar	
Heldenmut	GRW 288	2	1 Standard-Aktion	+2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe	
Hypnotisches Muster	GRW 290	2	1 Standard-Aktion	Fasziniert (2W4 + Stufe) TW an Kreaturen	
Irreführung	GRW 291	2	1 Standard-Aktion	Führt Erkenntniszauber gegen eine Kreatur oder einen Gegenstand in die Irre	
Kakophonie	EXP 228	2	1 Standard-Aktion	Verursacht Übelkeit beim Ziel	
Katzenhafte Anmut	GRW 292	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 GE	
Klagelied des Geisterbanns	EXP 228	2	1 Standard-Aktion	Körperlose Kreatur erhält halben Schaden durch nicht-magische Waffe	
Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	2	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10)	
Monster herbeizaubern II	GRW 308	2	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft	
Monsterbenommenheit	GRW 308	2	1 Standard-Aktion	Lebende Kreaturen mit 6 oder weniger TW verliert ihre nächste Aktion	
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	

BARDENZAUBER

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
Schatzkarte erschaffen	EXP 238	2	1 Stunde	Macht aus einer Leiche eine Schatzkarte
Schläue des Fuchses	GRW 323	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 IN
Schwarm herbeizaubern	GRW 328	2	1 Runde	Beschwört einen Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen
Silberzunge	EXP 243	2	1 Standard-Aktion	Wirf 2 Würfel bei Diplomatiwürfen, nimm das höchste Ergebnis
Spiegelbilder	GRW 333	2	1 Standard-Aktion	Erschafft Doppelgänger deiner selbst
Stille	GRW 336	2	1 Runde	Negiert Geräusche in einem Radius von 6 m
Tierbote	GRW 342	2	1 Minute	Schickt ein sehr kleines Tier zu einem bestimmten Ort
Tiere faszinieren	GRW 343	2	1 Standard-Aktion	Fasziniert 2W6 TW an Tieren
Unsichtbarkeit	GRW 349	2	1 Standard-Aktion	Ziel wird für 1 Min./Stufe unsichtbar oder bis es angreift
Verborgene Nachrichten	EXP 249	2	1 Standard-Aktion	Erhalte +10 auf Bluffenwürfe, um geheime Nachrichten zu übermitteln
Verschimmen	GRW 355	2	1 Standard-Aktion	Angriffe gegen das Ziel unterliegen einer Fehlschlagchance von 20%
Vielseitige Waffe	EXP 251	2	1 Standard-Aktion	Waffe durchdringt einige SR
Windgeflüster	GRW 363	2	1 Standard-Aktion	Sendet eine kurze Nachricht über 1,5 km/Stufe
Wut	GRW 367	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +2 ST und KO, +1 auf Willenswürfe, -2 auf die RK
Zerbersten	GRW 369	2	1 Standard-Aktion	Schallwellen beschädigen Gegenstände und kristalline Kreaturen
Zungen	GRW 370	2	1 Standard-Aktion	Du kannst jede Sprache sprechen
Arkaner Gleichklang	EXP 203	3	1 Standard-Aktion	Spreche arkane Zauber mit Metamagie aus
Ausspähung	GRW 248	3	1 Stunde	Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus
Belebender Ausklang	EXP 206	3	1 Schnelle Aktion	Heilt Verbündeten 2W6 Schaden
Donnernde Trommeln	EXP 211	3	1 Standard-Aktion	1W8 Schaden/Stufe und zu Boden werfen
Elementare Zungen	EXP 214	3	1 Standard-Aktion	Gibt dir die Fähigkeit, mit Elementaren und anderen Kreaturen zu sprechen
Feste Hoffnung	GRW 271	3	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe
Flimmern	GRW 276	3	1 Standard-Aktion	Du verschwindest und erscheinst 1 Runde/Stufe lang zufällig
Fluch brechen	GRW 276	3	1 Standard-Aktion	Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch
Furcht	GRW 277	3	1 Standard-Aktion	Ziele innerhalb des Kegels fliehen 1 Runde/Stufe
Gasförmige Gestalt	GRW 278	3	1 Standard-Aktion	Ziel wird körperlos und kann langsam fliegen
Gedanken suchen	EXP 222	3	1 Standard-Aktion	Entdeckt die Gedanken denkender Wesen
Geisterross	GRW 282	3	10 Minuten	Magisches Pferd erscheint für 1 Stunde/Stufe
Geräusche formen	GRW 282	3	1 Standard-Aktion	Verändert Geräusche oder erzeugt neue
Hast	GRW 286	3	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur/Stufe kann sich schneller bewegen, erhält +1 auf Angriffswürfe, RK und Reflexwürfe
Hellhören/Hellsehen	GRW 288	3	10 Minuten	Du kannst 1 Min./Stufe auf Entfernung sehen oder hören
Illusionsschrift	GRW 290	3	1 Minute pro Seite	Nur der intendierte Leser kann die Schrift lesen
Konzentrierte Aktion	EXP 228	3	1 Standard-Aktion	Verleiht ein Gemeinschaftstalent, das du besitzt
Mächtiges Trugbild	GRW 298	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Stilles Trugbild</i> , auch mit Geräuschen, Gerüchen und Temperatureffekten
Magie bannen	GRW 298	3	1 Standard-Aktion	Beendet einen Zauber oder magischen Effekt
Massen- Beleben	EXP 206	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Beleben</i> , aber mehrere Kreaturen
Massen- Federleicht	EXP 217	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Federleicht</i> , aber mehrere Kreaturen
Mit Tieren sprechen	GRW 306	3	1 Standard-Aktion	Du kannst mit Tieren sprechen
Monster bezaubern	GRW 307	3	1 Standard-Aktion	Lässt ein Monster glauben, es sei dein Verbündeter
Monster herbeizaubern III	GRW 308	3	1 Runde	Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen
Narrensprung	EXP 233	3	1 Standard-Aktion	Teleportiere ein Ziel innerhalb von 9 m um es herum
Redegewandtheit	GRW 316	3	1 Standard-Aktion	Du erhältst +20 auf Würfe für Bluffen und deine Lügen können magisch nicht erkannt werden
Schützendes Lagerfeuer	EXP 242	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt ein sicheres Gebiet um ein Lagerfeuer
Schwächerer Geas	GRW 278	3	1 Runde	Befiehlt Zielen mit 7 oder weniger TW
Schwere Wunden heilen	GRW 329	3	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Sphäre der Unsichtbarkeit	GRW 333	3	1 Standard-Aktion	Macht jeden innerhalb von 3 m unsichtbar
Standort vortäuschen	GRW 334	3	1 Standard-Aktion	Angriffe gegen das Ziel unterliegen einer Fehlschlagchance von 50%
Tageslicht	GRW 339	3	1 Standard-Aktion	Helles Licht in einem Radius von 18 m
Tiefe Verzweiflung	GRW 342	3	1 Standard-Aktion	Ziel erleidet -2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe
Tiefschlaf	GRW 342	3	1 Runde	Lässt 10 TW an Kreaturen einschlafen
Tintenschlange	GRW 344	3	10 Minuten	Erzeugt Symbol im Text, das den Leser lähmt
Unsichtbares sehen	GRW 348	3	1 Standard-Aktion	Enthüllt unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände
Verborgene Seite	GRW 352	3	10 Minuten	Verändert eine Seite so, dass sie ihren wahren Inhalt verbirgt
Verlangsamten	GRW 355	3	1 Standard-Aktion	Ein Ziel/Stufe darf nur eine Aktion/Runde ausführen, erhält -1 auf RK, Reflex- und Angriffswürfe
Verwirrung	GRW 356	3	1 Standard-Aktion	Ziel verhält sich 1 Runde/Stufe lang seltsam
Winzige Hütte	GRW 365	3	1 Standard-Aktion	Erschafft einen Unterschlupf für 10 Kreaturen
Wohltuender Ausklang	EXP 256	3	1 Standard-Aktion	Entfernt einen negativen Effekt
Anprangern	EXP 203	4	1 Standard-Aktion	Verschlechtert Einstellungen gegenüber dem Ziel
Ausspähung entdecken	GRW 249	4	1 Standard-Aktion	Macht dich auf magische Beobachtungen aufmerksam
Bewegungsfreiheit	GRW 252	4	1 Standard-Aktion	Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen
Brüllen	GRW 256	4	1 Standard-Aktion	Macht alle in einem Kegel taub und verursacht 5W6 Schallschaden
Dimensionstür	GRW 260	4	1 Standard-Aktion	Teleportiert dich über kurze Entfernungen
Erinnerung verändern	GRW 269	4	1 Runde (siehe Text)	Verändert 5 Minuten in der Erinnerung des Opfers
Explosiver Missklang	EXP 217	4	1 Standard-Aktion	3W6 Schallschaden in 3-m-Explosion oder 9-m-Kegel wirkt wie Ansturm
Gestickter Schatz	EXP 224	4	1 Standard-Aktion	Gegenstände auf einem Stück Stoff werden eingestickt
Gift neutralisieren	GRW 283	4	1 Standard-Aktion	Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele
Heroischer Ausklang	EXP 228	4	1 Standard-Aktion	Ziel in Reichweite deines Bardenauftritts kann eine Aktion durchführen
Kreatur aufspüren	GRW 294	4	1 Standard-Aktion	Enthüllt die Richtung, in der sich eine vertraute Kreatur aufhält
Kritische Wunden heilen	GRW 295	4	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20)
Mächtige Unsichtbarkeit	GRW 349	4	1 Standard-Aktion	Wie <i>Unsichtbarkeit</i> , Ziel kann aber angreifen, ohne sichtbar zu werden
Massen- Klagelied des Geisterbanns	EXP 228	4	1 Standard-Aktion	Wie <i>Klagelied des Geisterbanns</i> , wirkt aber gegen mehrere Kreaturen
Mit Pflanzen sprechen	GRW 306	4	1 Standard-Aktion	Du kannst mit Pflanzen und Pflanzenkreaturen sprechen
Monster festhalten	GRW 308	4	1 Standard-Aktion	Wie <i>Person festhalten</i> , wird aber nicht durch die Art der Kreatur eingeschränkt
Monster herbeizaubern IV	GRW 308	4	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Person beherrschen	GRW 311	4	1 Runde	Du kannst einen Humanoiden telepathisch kontrollieren
Regenbogenmuster	GRW 317	4	1 Standard-Aktion	Lichter faszinieren 24 TW an Kreaturen
Sagenkunde	GRW 320	4	Siehe Text	Enthüllt dir die Legenden über eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand
Schattenbeschwörung	GRW 321	4	1 Standard-Aktion	Ahmt Beschwörungen nach, die niedriger als 4. Grad sind, sind aber nur zu 20% real
Scheingelände	GRW 322	4	10 Minuten	Lässt eine Geländeart wie eine andere Art von Gelände aussehen (Feld als Wald, etc.)
Sicherer Unterschlupf	GRW 332	4	10 Minuten	Erschafft eine stabile Hütte
Ungeziefer zurücktreiben	GRW 348	4	1 Standard-Aktion	Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer wird 3 m weit zurückgetrieben
Verzauberung brechen	GRW 357	4	1 Minute	Befreit das Ziel von Verzauberungen, Verwandlungen, Flüchen und Versteinering
Wanderndes Sternenfunkeln	EXP 252	4	1 Standard-Aktion	Erhellte Ziel und produziert Licht
Zone der Stille	GRW 369	4	1 Runde	Hält Lauscher davon ab, Unterhaltungen mitzuhören
Ablenkung	GRW 241	5	1 Standard-Aktion	Macht dich unsichtbar und erschafft einen illusionären Doppelgänger
Albtraum	GRW 242	5	10 Minuten	Schickt eine Nachricht, die 1W10 Schaden verursacht und erschöpft
Arkane Spiegelung	GRW 244	5	1 Standard-Aktion	Wie Scheingelände, plus Gebäude
Äußerlichkeiten	GRW 248	5	1 Standard-Aktion	Verändert das Aussehen einer Person/2 Stufen
Bardenabgang	EXP 205	5	1 Standard-Aktion	Du und Verbündete fliehen aus einer Notlage durch Teleportation
Betäubender Ausklang	EXP 207	5	1 Standard-Aktion	Betäubt 3 Kreaturen für 1 Runde
Eigenständiges Trugbild	GRW 262	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Mächtiges Trugbild</i> , erfordert aber keine Konzentration

BARDENZAUBER

ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
Falsche Erkenntnis	GRW 270	5	1 Standard-Aktion	Tauscht Ausspähungen mit einer Illusion
Feind zu Freund	EXP 217	5	1 Augenblickliche Aktion	Lenkt den Angriff eines Gegners ab
Gedankennebel	GRW 279	5	1 Standard-Aktion	Ziele im Nebel erhalten -10 auf WE- und Willenswürfe
Großer Heldenmut	GRW 285	5	1 Standard-Aktion	+4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe; Immunität gegen Furcht; temporäre TP
Lied der Zwietracht	GRW 297	5	1 Standard-Aktion	Zwingt die Ziele, einander anzugreifen
Mächtige Magie bannen	GRW 299	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Magie bannen</i> aber mit mehreren Zielen
Massen- Kakophonie	EXP 228	5	1 Standard-Aktion	Verursacht bei mehreren Zielen Übelkeit
Masseneinflüsterung	GRW 263	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Einflüsterung</i> , plus ein Ziel/Stufe
Monster herbeizaubern V	GRW 308	5	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Ohrenbetäubender Dreiklang	EXP 234	5	1 Standard-Aktion	Bolzen aus Tönen verursacht 3W10 Schaden und macht das Ziel taub
Phantomnetz	EXP 234	5	1 Standard-Aktion	Ziele verfangen sich in illusionärem Netz
Schattenhervorrufung	GRW 322	5	1 Standard-Aktion	Ahmt Hervorrufungen unter dem 5. Grad nach, diese sind aber nur zu 20% real
Schattenreise	GRW 322	5	1 Standard-Aktion	Du trittst in die Schatten, um schneller zu reisen
Stillstehender Ton	EXP 245	5	1 Standard-Aktion	Lähmt eine Kreatur, die deinem Lied lauscht
Traum	GRW 346	5	1 Minute	Schickt eine Nachricht zu einem Schlafenden
Traumumhang	EXP 247	5	1 Runde	Lebende Kreaturen innerhalb von 1,50 m schlafen ein
Unwilliger Schild	EXP 249	5	1 Standard-Aktion	Ziel teilt die Wunden, die du erhältst
Böser Blick	GRW 254	6	1 Standard-Aktion	Ziel verfällt in Panik, wird krank und fällt ins Koma
Dauerhaftes Trugbild	GRW 257	6	1 Standard-Aktion	Beinhaltet Bilder, Gerüche, Geräusche und Wärmeeffekte
Flucht	EXP 220	6	1 Minute	Teleportiert eine vorbestimmte Gruppe von Verbündeten und Kreaturen an einen vorbestimmten Ort
Fröhliche Gelassenheit	EXP 221	6	1 Standard-Aktion	Macht eine Kreatur freundlich und friedlich
Geas/Auftrag	GRW 278	6	10 Minuten	Wie <i>Schwächerer Geas</i> , kann aber jede Kreatur betreffen
Gegenstände beleben	GRW 280	6	1 Standard-Aktion	Gegenstände greifen deine Gegner an
Geniale Eingebung	EXP 222	6	1 Standard-Aktion	Nimm den besseren von zwei W20-Würfen
Harmonische Vibrationen	GRW 286	6	10 Minuten	Verursacht pro Runde 2W10 Schaden an freistehenden Gebäuden
Heldenmahl	GRW 288	6	10 Minuten	Nahrung für eine Kreatur/Stufe heilt und verleiht Kampfboni
Mächtige Ausspähung	GRW 248	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Ausspähung</i> , wirkt aber schneller und länger
Mächtiges Brüllen	GRW 256	6	1 Standard-Aktion	Verheerender Schrei verursacht 10W6 Schallschaden; betäubt Kreatur
Massen- Katzenhafte Anmut	GRW 292	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Katzenhafte Anmut</i> , kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen
Massen- Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	6	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Monster bezaubern	GRW 307	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Monster bezaubern</i> , betrifft aber alle innerhalb von 9 m
Massen- Pracht des Adlers	GRW 316	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Pracht des Adlers</i> , kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen
Massen- Schläue des Fuchses	GRW 324	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schläue des Fuchses</i> , kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen
Monster herbeizaubern VI	GRW 308	6	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Projiziertes Ebenbild	GRW 316	6	1 Standard-Aktion	Illusionärer Doppelgänger, der sprechen und Zauber wirken kann
Rattenfängers Pfeifen	EXP 236	6	1 Standard-Aktion	Zwingt sich ähnelnde Kreaturen, dir zu folgen
Schleier	GRW 324	6	1 Standard-Aktion	Verändert das Aussehen einer ganzen Gruppe von Kreaturen
Tödlicher Ausklang	EXP 246	6	1 Standard-Aktion	Verursacht mehreren Zielen 2W8 Schaden
Unantastbarkeit des Narren	EXP 248	6	1 Standard-Aktion	Verwirrt Gegner, die in eine auf dich zentrierte magische Ausstrahlung treten
Unwiderstehlicher Tanz	GRW 351	6	1 Standard-Aktion	Zwingt ein Ziel zu tanzen
Vorbestimmtes Trugbild	GRW 358	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Mächtiges Trugbild</i> und wird durch Ereignis ausgelöst
Weg finden	GRW 361	6	3 Runden	Gibt den direktesten Weg zu einem Ort an
Zauber analysieren	GRW 367	6	1 Standard-Aktion	Enthüllt die magischen Eigenschaften eines Ziels