

# hexenmeisterzauber

slutline\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung	Z A U B E R T R I C K S
Arkane Siegel	GRW 245	0	1 Standard-Aktion	Schreibt deine persönliche Rune auf ein Objekt oder eine Kreatur (sichtbar oder unsichtbar)	
Aufblitzen	GRW 246	0	1 Standard-Aktion	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe)	
Ausbessern	GRW 247	0	10 Minuten	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand	
Ausbluten	GRW 247	0	1 Standard-Aktion	Lässt eine eigentlich stabilisierte Kreatur sterben	
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	
Erschöpfende Berührung	GRW 269	0	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff erschöpft Ziel	
Funken	EXP 222	0	1 Standard-Aktion	Entzündet brennbare Objekte	
Geisterhaftes Geräusch	GRW 281	0	1 Standard-Aktion	Vorgetäushtes Geräusch	
Gift entdecken	GRW 283	0	1 Standard-Aktion	Entdeckt Gift in einer Kreatur oder einem kleinen Gegenstand	
Kältestrahl	GRW 292	0	1 Standard-Aktion	Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden	
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	
Säurespritze	GRW 321	0	1 Standard-Aktion	Kugel verursacht 1W3 Säureschaden	
Tanzende Lichter	GRW 339	0	1 Standard-Aktion	Erschafft Fackeln und andere Lichter	
Untote schwächen	GRW 350	0	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W6 Schaden bei einer untoten Kreatur	
Zaubertrick	GRW 368	0	1 Standard-Aktion	Kleinere magische Tricks	
*			1		
Alarm	GRW 242	1	1 Standard-Aktion	Schützt einen Bereich 2 Stunden/Stufe	
Amesisenstärke	EXP 203	1	1 Standard-Aktion	Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur	
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	
Beschädigen	EXP 207	1	1 Standard-Aktion	Ein Gegenstand erhält den Zustand Beschädigt	
Brennende Hände	GRW 256	1	1 Standard-Aktion	1W4 Feuerschaden pro Stufe (max. 5W4)	
Durchschlagende Geschosse	EXP 213	1	1 Standard-Aktion	Pfeile verursachen Schaden, als wären sie größer	
Elementen trotzen	GRW 266	1	1 Standard-Aktion	Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen überleben	
Federfall	GRW 270	1	1 Augenblickliche Aktion	Gegenstände und Kreaturen fallen langsam	
Furcht auslösen	GRW 277	1	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht 1W4 Runden lang	
Gedächtnislücke	EXP 222	1	1 Standard-Aktion	Ziel vergisst Ereignisse bis hin zu seinem letzten Zug	
Geheimtüren entdecken	GRW 281	1	1 Standard-Aktion	Enthüllt Geheimtüren innerhalb von 18 m	
Handwerkers Fluch	EXP 226	1	1 Standard-Aktion	Ziel erhält -5 auf Handwerkswürfe	
Handwerkers Glück	EXP 226	1	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +5 auf Handwerkswürfe	
Hauch der See	EXP 227	1	1 Standard-Aktion	Deine Schwimmbewegungsrate steigt auf 9 m	
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	
Kalte Hand	GRW 292	1	1 Standard-Aktion	Eine Berührung/Stufe, verursacht 1W6 Schaden und unter Umständen 1 Stärkeschaden	
Leiche verwandeln	EXP 230	1	1 Standard-Aktion	Verwandelt Leiche in andere Kreatur	
Lichtblitze	EXP 231	1	1 Standard-Aktion	Wie <i>Aufblitzen</i> , wirkt aber auf alle Kreaturen innerhalb von 3 m	
Magierrüstung	GRW 300	1	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +4 auf die RK	
Magische Aura	GRW 300	1	1 Standard-Aktion	Ändert die magische Aura eines Gegenstands	
Magische Waffe	GRW 304	1	1 Standard-Aktion	Waffe erhält Bonus von +1	
Magisches Geschoss	GRW 303	1	1 Standard-Aktion	1W4+1 Schaden; +1 Geschoss pro zwei Stufen über der ersten (max. 5)	
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	
Person vergrößern	GRW 312	1	1 Runde	Humanoide Kreatur wächst zum Doppelten ihrer Größe an	
Person verkleinern	GRW 312	1	1 Runde	Humanoide Kreatur schrumpft auf die Hälfte ihrer Größe	
Pforte zuhalten	GRW 315	1	1 Standard-Aktion	Hält eine Tür zu	
Rascher Rückzug	GRW 316	1	1 Standard-Aktion	Deine Bewegungsrate steigt um 9 m	
Rasches Graben	EXP 236	1	1 Standard-Aktion	Bewegt 1,50 m-Würfel an Erde	
Reittier	GRW 318	1	1 Runde	Beschwört ein Reittier für 2 Stunden/Stufe	
Schild	GRW 322	1	1 Standard-Aktion	Unsichtbarer Schild verleiht +4 auf die RK, wehrt <i>Magische Geschosse</i> ab	
Schlaf	GRW 323	1	1 Runde	Lässt 4 TW an Kreaturen in einen magischen Schlaf fallen	
Schlagloch	EXP 240	1	1 Standard-Aktion	Kleines Loch lässt Kreaturen stolpern	
Schmieren	GRW 324	1	1 Standard-Aktion	Macht eine 3 m x 3 m Fläche oder Gegenstand rutschig	
Schockgriff	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	Berührung verursacht 1W6 Elektrizitätsschaden/Stufe (max. 5)	
Schutz vor Bösem	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung	
Schutz vor Chaos	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung	
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	
Schwächestrahle	GRW 328	1	1 Standard-Aktion	Strahl verursacht 1W6+1 Stärkeschaden für je 2 Stufen	
Schwebende Scheibe	GRW 329	1	1 Standard-Aktion	Erzeugt eine waagrechte Scheibe mit einem Durchmesser von 90 cm, die 100 Pfd./Stufe tragen kann	
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	
Sprachen verstehen	GRW 334	1	1 Standard-Aktion	Du kannst alle gesprochenen und geschriebenen Sprachen verstehen	
Springen	GRW 334	1	1 Standard-Aktion	Ziel erhält Bonus auf Würfe für Akrobatik	
Sprühende Farben	GRW 334	1	1 Standard-Aktion	Macht Kreaturen bewusstlos, blind und/oder betäubt sie	
Steinfluch	EXP 244	1	1 Standard-Aktion	Deine unbewaffneten Hiebe sind tödlich	
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	
Untote entdecken	GRW 349	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt untote Kreaturen innerhalb von 18 m	
Verhüllender Nebel	GRW 355	1	1 Standard-Aktion	Nebel umgibt dich	
Verschwinden	EXP 251	1	1 Standard-Aktion	Wie <i>Unsichtbarkeit</i> , aber nur 1 Runde/Stufe (max. 5)	
Wasserstrahl	EXP 253	1	1 Standard-Aktion	Eine Wasserwelle führt einen Ansturm gegen einen Gegner aus	
Windstärke anpassen	EXP 255	1	1 Minute	Erhöhe oder schwäche die Kraft natürlicher Winde	
Zielsicherer Schlag	GRW 369	1	1 Standard-Aktion	+20 auf deinen nächsten Angriffswurf	
*			2		
Arkane Schloss	GRW 244	2	1 Standard-Aktion	Verschließt eine Pforte oder Truhe auf magische Weise	
Ausdauer des Ochsen	GRW 247	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 KO	
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	
Brennender Blick	EXP 210	2	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W6 Feuerschaden bei einer Kreatur	
Dämmerstaub	EXP 211	2	1 Standard-Aktion	Schwarze Staubkörner löschen Lichtquellen	
Dauerhafte Flamme	GRW 257	2	1 Standard-Aktion	Erzeugt ein dauerhaftes Licht, das keine Wärme verbreitet	

# hexenmeisterzauber

slutline\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
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
Einfaches Trugbild	GRW 263	2	1 Standard-Aktion	Wie <i>Stilles Trugbild</i> , auch mit Geräuschen
Elementare Zungen	EXP 214	2	1 Standard-Aktion	Gibt dir die Fähigkeit, mit Elementaren und anderen Kreaturen zu sprechen
Energien widerstehen	GRW 266	2	1 Standard-Aktion	Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren
Erschrecken	GRW 269	2	1 Standard-Aktion	Versetzt Kreaturen mit weniger als 6 TW in Panik
Falsches Leben	GRW 270	2	1 Standard-Aktion	Du erhältst 1W10 temporäre TP +1/Stufe (max. +10)
Feuerspeien	EXP 218	2	1 Standard-Aktion	Atme beliebig oft einen Flammenkegel aus
Feuerwerk	GRW 273	2	1 Standard-Aktion	Verwandelt Feuer in blendendes Licht oder erstickendes Rauch
Flammenkugel	GRW 274	2	1 Standard-Aktion	Erschafft eine rollende Feuerkugel, 3W6 Feuerschaden
Fürchterlicher Lachanfall	GRW 277	2	1 Standard-Aktion	Ziel kann 1 Runde/Stufe nicht handeln
Gedanken wahrnehmen	GRW 279	2	1 Standard-Aktion	Du kannst oberflächliche Gedanken wahrnehmen
Gegenstand aufspüren	GRW 280	2	1 Standard-Aktion	Spürt die Richtung, in der sich ein Gegenstand befindet (bestimmter Gegenstand oder Art)
Gegenstand verbergen	GRW 280	2	1 Standard-Aktion	Verbirgt Gegenstand vor Ausspähung
Geisterhand	GRW 281	2	1 Standard-Aktion	Erschafft eine körperlose, leuchtende Hand, die Berührungsangriffe ausführen kann
Gestalt verändern	GRW 283	2	1 Standard-Aktion	Du nimmst die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden an
Ghulhand	GRW 283	2	1 Standard-Aktion	Lähmt ein Ziel, das dann einen Gestank verströmt, der andere in der Nähe krank macht
Gift beschleunigen	EXP 224	2	1 Standard-Aktion	Beschleunigt das Einsetzen der Wirkung eines Giftes
Gleiten	EXP 224	2	1 Standard-Aktion	Du erleidest keinen Schaden durch Stürze und bewegst dich beim Fallen 18 m/Runde
Glitzerstaub	GRW 284	2	1 Standard-Aktion	Blendet Kreaturen und macht die Umrisse unsichtbarer Kreaturen sichtbar
Grube erschaffen	EXP 226	2	1 Standard-Aktion	Erzeugt eine extradimensionale Grube
Hauch der Elemente	EXP 226	2	1 Standard-Aktion	Erhalte einen Berührungsangriff mit Energieschaden
Hauch des Stumpfsinns	GRW 286	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält einen Malus von 1W6 auf IN, WE und CH
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
Katzenhafte Anmut	GRW 292	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 GE
Klopfen	GRW 293	2	1 Standard-Aktion	Öffnet eine normal oder magisch verschlossene Tür
Magischer Mund	GRW 302	2	1 Standard-Aktion	Spricht, wenn er ausgelöst wird
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
Nebelwolke	GRW 310	2	1 Standard-Aktion	Nebel behindert die Sicht
Pfeilexplosion	EXP 234	2	1 Standard-Aktion	Erzeugt Kopien eines Pfeiles, der in der vorigen Runde eine Kreatur getötet hat
Phantomfalle	GRW 315	2	1 Standard-Aktion	Lässt eine illusionäre Falle an einem Gegenstand erscheinen
Pracht des Adlers	GRW 316	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 CH
Reparieren	GRW 318	2	10 Minuten	Repariert ein Objekt
Säurepfeil	GRW 321	2	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff auf Entfernung; 1 Runde +1 Runde/3Stufen 2W4 Schaden
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
Schutz vor Pfeilen	GRW 326	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält SR 10/Magie gegen Fernkampfangriffe
Schwarm herbeizaubern	GRW 328	2	1 Runde	Beschwört einen Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen
Schweben	GRW 329	2	1 Standard-Aktion	Ziel bewegt sich nach deinen Vorgaben nach oben oder unten
Seiltrick	GRW 331	2	1 Standard-Aktion	Bis zu acht Kreaturen können sich in einem außerdimensionalen Raum verstecken
Sengender Strahl	GRW 331	2	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff auf Entfernung, verursacht 4W6 Feuerschaden, +1 Strahl/4 Stufen (max. 3)
Spiegelbilder	GRW 333	2	1 Standard-Aktion	Erschafft Doppelgänger deiner selbst
Spinnenklettern	GRW 333	2	1 Standard-Aktion	Verleiht die Fähigkeit, an Wänden und Decken zu klettern
Spinnennetz	GRW 333	2	1 Standard-Aktion	6 m großer Radius wird mit klebrigen Spinnenfäden gefüllt, die Feinde umklammern und ihre Bewegung behindern können
Sprache weitergeben	EXP 244	2	1 Standard-Aktion	Ziel versteht ausgewählte Sprache
Steinschlag	EXP 244	2	1 Standard-Aktion	Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 2W6 Schaden
Unsichtbares sehen	GRW 348	2	1 Standard-Aktion	Enthüllt unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände
Unsichtbarkeit	GRW 349	2	1 Standard-Aktion	Ziel wird für 1 Min./Stufe unsichtbar oder bis es angreift
Untote befehligen	GRW 349	2	1 Standard-Aktion	Untote Kreaturen gehorchen deinen Befehlen
Verschimmen	GRW 355	2	1 Standard-Aktion	Angriffe gegen das Ziel unterliegen einer Fehlschlagchance von 20%
Weisheit der Eule	GRW 362	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 WE
Wellenritt	EXP 253	2	1 Standard-Aktion	Welle erhöht Bewegungsrate einer Kreatur
Windgeflüster	GRW 363	2	1 Standard-Aktion	Sendet eine kurze Nachricht über 1,5 km/Stufe
Windstoß	GRW 364	2	1 Standard-Aktion	Weht kleinere Kreaturen weg oder wirft die um
Zerbersten	GRW 369	2	1 Standard-Aktion	Schallwellen beschädigen Gegenstände und kristalline Kreaturen
*			3	
Arkaner Blick	GRW 244	3	1 Standard-Aktion	Du kannst magische Auren wahrnehmen
Bestiengestalt I	GRW 251	3	1 Standard-Aktion	Du nimmst die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Tieres an und erhältst einige seiner Fähigkeiten
Blick durch eigene Augen	EXP 208	3	1 Standard-Aktion	Verlagert dein Bewusstsein in ein Objekt, das dein Bild trägt
Blitz	GRW 254	3	1 Standard-Aktion	Elektrizität verursacht 1W6 Schaden/Stufe
Brennende Schmerzen	EXP 210	3	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W6 nicht-tödlichen Schaden für 1 Runde/Stufe
Devolution	EXP 211	3	1 Standard-Aktion	Eidolon verliert zeitweilig 1 Evolution +1/5 Stufen
Drakonisches Reservoir	EXP 212	3	1 Standard-Aktion	Ziel kann Energieschaden absorbieren und Nahkampfangriffe damit verstärken
Einflüsterung	GRW 263	3	1 Standard-Aktion	Bringt ein Ziel dazu, eine vorgeschlagene Handlung auszuführen
Elementaraura	EXP 214	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt eine Energieaura um dich herum
Entkräftender Strahl	GRW 267	3	1 Standard-Aktion	Strahl entkräftet Ziel
Explosive Runen	GRW 270	3	1 Standard-Aktion	Verursachen 6W6 Schaden, wenn sie gelesen werden
Feuerball	GRW 272	3	1 Standard-Aktion	1W6 Schaden pro Stufe, 6 m Radius
Flammenpfeil	GRW 275	3	1 Standard-Aktion	Pfeil verursacht +1W6 Feuerschaden
Fliegen	GRW 276	3	1 Standard-Aktion	Ziel kann mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen
Flimmern	GRW 276	3	1 Standard-Aktion	Du verschwindest und erscheinst 1 Runde/Stufe lang zufällig
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
Gegenstand schrumpfen	GRW 280	3	1 Standard-Aktion	Gegenstand schrumpft auf ein Sechzehntel seiner Größe
Geisterrass	GRW 282	3	10 Minuten	Magisches Pferd erscheint für 1 Stunde/Stufe
Geschichte des Blutes	EXP 223	3	1 Minute	Erfahre etwas über eine Kreatur anhand ihres Blutes
Hast	GRW 286	3	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur/Stufe kann sich schneller bewegen, erhält +1 auf Angriffswürfe, RK und Reflexwürfe
Heldenmut	GRW 288	3	1 Standard-Aktion	+2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe
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
Mächtige Magische Waffe	GRW 304	3	1 Standard-Aktion	+1/4 Stufen (max. +5)
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
Monster herbeizaubern III	GRW 308	3	1 Runde	Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen
Mördergrube	EXP 232	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Grube erschaffen</i> , aber mit Dornen versehen
Person festhalten	GRW 312	3	1 Standard-Aktion	Lähmt einen Humanoiden für 1 Runde/Stufe
Sanfte Ruhe	GRW 320	3	1 Standard-Aktion	Konserviert eine Leiche
Schärfen	GRW 321	3	1 Standard-Aktion	Verdoppelt die normale Bedrohungschance einer Waffe

# hexenmeisterzauber

slutline\*:

ZAUBER	Buch/seite	ZG	zertaufwand	Beschreibung
Schneesturm	GRW 325	3	1 Standard-Aktion	Behindert die Sicht und Bewegungen
Schutz vor Energien	GRW 326	3	1 Standard-Aktion	Absorbiert 12 Punkte Schaden/Stufe durch eine Art von Energie
Schützendes Lagerfeuer	EXP 242	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt ein sicheres Gebiet um ein Lagerfeuer
Schutzkreis gegen Böses	GRW 326	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
Schutzkreis gegen Chaos	GRW 328	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
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
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%
Stinkende Wolke	GRW 336	3	1 Standard-Aktion	Übelkeitserregende Dämpfe für 1 Runde/Stufe
Sturzflut	EXP 245	3	1 Standard-Aktion	Wasserflut führt Ansturm gegen jede Kreatur in ihrem Weg aus
Tageslicht	GRW 339	3	1 Standard-Aktion	Helles Licht in einem Radius von 18 m
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
Unauffindbarkeit	GRW 347	3	1 Standard-Aktion	Verbirgt ein Ziel vor Erkenntnismagie und Ausspähung
Untote festsetzen	GRW 350	3	1 Standard-Aktion	Macht untote Kreaturen 1 Runde/Stufe bewegungslos
Vampirgriff	GRW 351	3	1 Standard-Aktion	Berührung verursacht 1W6 Schaden/2 Stufen; Zauberberder erhält dieselbe Menge als TP
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
Versanden	EXP 251	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt schwieriges Gelände und verwischt Spuren. Kann Kreaturen und Gegenstände bewegen
Vielseitige Waffe	EXP 251	3	1 Standard-Aktion	Waffe durchdringt einige SR
Wasser atmen	GRW 359	3	1 Standard-Aktion	Ziele können unter Wasser atmen
Wasserkugel	EXP 252	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt rollende Kugel aus Wasser
Windumhang	EXP 255	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt Vorhang aus Wind um dich herum
Windwall	GRW 364	3	1 Standard-Aktion	Lenkt Pfeile, kleinere Kreaturen und Gase ab
Winzige Hütte	GRW 365	3	1 Standard-Aktion	Erschafft einen Unterschlupf für 10 Kreaturen
Wut	GRW 367	3	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +2 ST und KO, +1 auf Willenswürfe, -2 auf die RK
Zungen	GRW 370	3	1 Standard-Aktion	Du kannst jede Sprache sprechen
Zwielichtsklinge	EXP 256	3	1 Standard-Aktion	Schwebendes Messer greift mit dir an
*		4		
Ansteckung	GRW 243	4	1 Standard-Aktion	Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit
Arkanes Auge	GRW 244	4	10 Minuten	Unsichtbares schwebendes Auge bewegt sich 9m/Runde
Ausspähung	GRW 248	4	1 Stunde	Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus
Ausspähung entdecken	GRW 249	4	1 Standard-Aktion	Macht dich auf magische Beobachtungen aufmerksam
Bestiengestalt II	GRW 251	4	1 Standard-Aktion	Du nimmst die Gestalt eines sehr kleinen oder bis zu großen Tieres sowie einige seiner Eigenschaften an
Blitzkugeln	EXP 208	4	1 Standard-Aktion	Fliegende Blitzkugeln verursachen je 3W6 Elektrizitätsschaden
Brüllen	GRW 256	4	1 Standard-Aktion	Macht alle in einem Kegel taub und verursacht 5W6 Schallschaden
Detonation	EXP 211	4	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W8/Stufe Energieschaden gegen alle Kreaturen innerhalb von 4,50 m
Dimensionsanker	GRW 259	4	1 Standard-Aktion	Verhindert außerdimensionale Bewegungen
Dimensionsstür	GRW 260	4	1 Standard-Aktion	Teleportiert dich über kurze Entfernungen
Drachennodem	EXP 211	4	1 Standard-Aktion	Verleiht dir die Odemwaffe eines Drachen
Eissturm	GRW 264	4	1 Standard-Aktion	Hagel verursacht in einem 12 m breiten Zylinder 5W6 Schaden
Eiswand	GRW 264	4	1 Standard-Aktion	Erschafft eine Mauer oder Halbkugel aus Eis
Elementargestalt I	GRW 265	4	1 Standard-Aktion	Du nimmst die Gestalt eines kleinen Elementars an
Entkräftung	GRW 267	4	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1W4 negative Stufen
Fester Nebel	GRW 271	4	1 Standard-Aktion	Behindert die Sicht und verlangsamt Bewegungen
Feuerfalle	GRW 272	4	10 Minuten	Geöffneter Gegenstand verursacht 1W4 +1/Stufe Schaden
Feuerschild	GRW 273	4	1 Standard-Aktion	Kreaturen, die dich angreifen, erleiden Feuerschaden; du bist vor Hitze oder Kälte geschützt
Feuerwand	GRW 273	4	1 Standard-Aktion	Verursacht 2W4 Feuerschaden bis zu 3 m und 1W4 Feuerschaden bis zu 6 m. Das Durchdringen der Wand verursacht 2W6 Schaden +1/Stufe
Flammenfontäne	EXP 220	4	1 Standard-Aktion	Feuer bricht aus und verursacht 2W6 Feuerschaden
Fluch	GRW 276	4	1 Standard-Aktion	-6 auf Attributswert; -4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe oder 50 % Chance bei jeder Aktion, diese zu verlieren
Fluch brechen	GRW 276	4	1 Standard-Aktion	Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch
Furcht	GRW 277	4	1 Standard-Aktion	Ziele innerhalb des Kegels fliehen 1 Runde/Stufe
Illusionswand	GRW 291	4	1 Standard-Aktion	Wände, Boden oder Decke sehen real aus, können aber durchquert werden
Kreatur aufspüren	GRW 294	4	1 Standard-Aktion	Enthüllt die Richtung, in der sich eine vertraute Kreatur aufhält
Mächtige Unsichtbarkeit	GRW 349	4	1 Standard-Aktion	Wie <i>Unsichtbarkeit</i> , Ziel kann aber angreifen, ohne sichtbar zu werden
Massen- Person vergrößern	GRW 312	4	1 Runde	Wie <i>Person vergrößern</i> , betrifft aber 1 humanoide Kreatur/Stufe
Massen- Person verkleinern	GRW 313	4	1 Runde	Wie <i>Person verkleinern</i> , betrifft aber 1 humanoide Kreatur/Stufe
Mondsucht	EXP 232	4	1 Standard-Aktion	Ziel ist verwirrt und wütend
Monster bezaubern	GRW 307	4	1 Standard-Aktion	Lässt ein Monster glauben, es sei dein Verbündeter
Monster herbeizaubern IV	GRW 308	4	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Niedere Erschaffung	GRW 310	4	1 Minute	Erschafft einen Gegenstand aus Stoff oder Holz
Regenbogenmuster	GRW 317	4	1 Standard-Aktion	Lichter faszinieren 24 TW an Kreaturen
Säuregrube	EXP 238	4	1 Standard-Aktion	Erzeugt eine Grube, in der sich Säure befindet
Schattenbeschwörung	GRW 321	4	1 Standard-Aktion	Ahmt Beschwörungen nach, die niedriger als 4. Grad sind, sind aber nur zu 20% real
Schattenprojektion	EXP 238	4	1 Minute	Werde zeitweilig zum Schatten
Scheingelände	GRW 322	4	10 Minuten	Lässt eine Geländeart wie eine andere Art von Gelände aussehen (Feld als Wald, etc.)
Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit	GRW 295	4	1 Standard-Aktion	Hält Effekte von Zaubern des 1.-3. Grades auf
Schwächerer Geas	GRW 278	4	1 Runde	Befiehlt Zielen mit 7 oder weniger TW
Schwarze Tentakel	GRW 328	4	1 Standard-Aktion	Tentakel winden sich um alle innerhalb einer Ausbreitung von 6 m
Sicherer Unterschlupf	GRW 332	4	10 Minuten	Erschafft eine stabile Hütte
Sinne teilen	EXP 244	4	1 Runde	Höre/Rieche/Sieh wo dein Vertrauter sich befindet
Stein formen	GRW 335	4	1 Standard-Aktion	Gibt Stein eine beliebige Form
Steinhaut	GRW 336	4	1 Standard-Aktion	Gewährt SR 10/Adamant
Tiefe Verzweiflung	GRW 342	4	1 Standard-Aktion	Ziel erleidet -2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe
Tödliches Phantom	GRW 345	4	1 Standard-Aktion	Furchteinflößende Illusion tötet Ziel oder verursacht 3W6 Schaden
Tote beleben	GRW 346	4	1 Standard-Aktion	Erschafft untote Skelette und Zombies
Unverwüstliche Sphäre	GRW 351	4	1 Standard-Aktion	Energiesphäre schützt ein Ziel, hält es aber auch gefangen
Versteinender Hauch	EXP 251	4	1 Standard-Aktion	Berührung verlangsamt Ziel und verursacht 1W4 GE-Schaden
Verwirrung	GRW 356	4	1 Standard-Aktion	Ziel verhält sich 1 Runde/Stufe lang seltsam
Wahre Gestalt	EXP 251	4	1 Standard-Aktion	Entfernt Effekte, die Gestaltwechsel erzeugen
Wanderndes Sternenfunkeln	EXP 252	4	1 Standard-Aktion	Erhellte Ziel und produziert Licht
Windstrom	EXP 254	4	1 Standard-Aktion	Erzeugt Wind, der nicht-tödlichen Schaden verursacht und Kreaturen zu Boden werfen oder wegschieben kann
*		5		
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
Außerlichkeiten	GRW 248	5	1 Standard-Aktion	Verändert das Aussehen einer Person/2 Stufen
Ausspähende Augen	GRW 248	5	1 Minute	1W4 +1/Stufe schwebende Augen spionieren für dich
Behindernde Hand	GRW 250	5	1 Standard-Aktion	Hand verleiht Deckung gegen einen Gegner

# hexenmeisterzauber

slurtime\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
Bestiengestalt III	GRW 251	5	1 Standard-Aktion	Du kannst die Gestalt eines winzigen oder bis zu riesigen Tieres oder einer kleinen oder mittelgroßen magischen Bestie annehmen
Böswillige Verwandlung	GRW 255	5	1 Standard-Aktion	Verwandelt das Ziel in ein harmloses Tier
Dauerhaftigkeit	GRW 257	5	2 Runden	Macht manche Zauber permanent
Des Magiers Privates Heiligtum	GRW 258	5	10 Minuten	Hindert jeden für 24 Stunden daran, einen Bereich zu sehen oder auszuspähen
Des Magiers Treuer Hund	GRW 259	5	1 Standard-Aktion	Phantomhund, der angreifen und bewachen kann
Dürre	GRW 261	5	1 Standard-Aktion	Lässt eine Pflanze verdorren oder verursacht 1W6 Schaden/Stufe bei einer Pflanzenkreatur
Eigenständiges Trugbild	GRW 262	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Mächtiges Trugbild</i> , erfordert aber keine Konzentration
Elementargestalt II	GRW 265	5	1 Standard-Aktion	Du kannst die Gestalt eines mittelgroßen Elementars annehmen
Energiewand	GRW 266	5	1 Standard-Aktion	Wand ist immun gegen Schaden
Ersticken	EXP 215	5	1 Standard-Aktion	Das Ziel erstickt
Falsche Erkenntnis	GRW 270	5	1 Standard-Aktion	Tauscht Ausspähungen mit einer Illusion
Fels in Schlamm verwandeln	GRW 271	5	1 Standard-Aktion	Verwandelt zwei Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge
Feuerschlange	EXP 218	5	1 Standard-Aktion	Erzeugt schlängelnden Feuerstrom, der 1,50 m/Stufe lang ist und 1W6 Feuerschaden/Stufe verursacht
Fortschicken	GRW 277	5	1 Standard-Aktion	Zwingt eine Kreatur dazu, auf ihre Heimatebene zurückzukehren
Gedankenebel	GRW 279	5	1 Standard-Aktion	Ziele im Nebel erhalten -10 auf WE- und Willenswürfe
Geheime Truhe	GRW 281	5	10 Minuten	Versteckt eine teure Truhe auf der Ätherebene; du kannst sie jeder Zeit zurückholen
Gestickter Schatz	EXP 224	5	1 Standard-Aktion	Gegenstände auf einem Stück Stoff werden eingestickt
Geysir	EXP 224	5	1 Standard-Aktion	Erzeugt einen Geysir aus kochendem Wasser
Höhere Erschaffung	GRW 289	5	10 Minuten	Wie <i>Niedere Erschaffung</i> , kann aber auch Stein und Metall erzeugen
Hungrige Grube	EXP 228	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Grube erschaffen</i> , aber verursacht 4W6 Schaden, wenn sie sich schließt
Kältekegel	GRW 292	5	1 Standard-Aktion	1W6 Kälteschaden/Stufe
Kontakt zu anderen Ebenen	GRW 293	5	10 Minuten	Du kannst einer extraplanaren Wesenheit Fragen stellen
Magisches Gefäß	GRW 302	5	1 Standard-Aktion	Ermöglicht es, von einer anderen Kreatur Besitz zu ergreifen
Massen- Brennende Schmerzen	EXP 210	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Brennende Schmerzen</i> , betrifft aber mehrere Kreaturen
Monster festhalten	GRW 308	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Person festhalten</i> , wird aber nicht durch die Art der Kreatur eingeschränkt
Monster herbeizaubern V	GRW 308	5	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Person beherrschen	GRW 311	5	1 Runde	Du kannst einen Humanoiden telepathisch kontrollieren
Pflanzengestalt I	GRW 313	5	1 Standard-Aktion	Du kannst die Gestalt einer kleinen oder mittelgroßen Pflanze annehmen
Phantomnetz	EXP 234	5	1 Standard-Aktion	Ziele verfangen sich in illusionärem Netz
Planare Anpassung	EXP 235	5	1 Standard-Aktion	Widerstehe schädlichen Effekten einer Ebene
Schattenhervorrufung	GRW 322	5	1 Standard-Aktion	Ahmt Hervorrufungen unter dem 5. Grad nach, diese sind aber nur zu 20% real
Schlamm zu Fels verwandeln	GRW 323	5	1 Standard-Aktion	Verwandelt zwei Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge
Schutzhülle des Lebens	EXP 241	5	1 Standard-Aktion	Schützt Kreatur vor der Umwelt
Schwächerer Bindender Ruf	GRW 252	5	10 Minuten	Hält eine extraplanare Kreatur mit 6 oder weniger TW gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt hat
Schwachsinn	GRW 328	5	1 Standard-Aktion	IN und CH des Ziels sinken auf 1
Steinwand	GRW 336	5	1 Standard-Aktion	Erschafft eine Steinwand, die noch geformt werden kann
Symbol des Schlafes	GRW 337	5	10 Minuten	Ausgelöste Rune lässt in der Nähe befindliche Kreaturen in einen katatonischen Schlaf fallen
Symbol des Schmerzes	GRW 337	5	10 Minuten	Ausgelöste Rune erfüllt in der Nähe befindliche Kreaturen mit Schmerz
Telekinese	GRW 340	5	1 Standard-Aktion	Bewegt einen Gegenstand, greift Kreaturen an oder schleudert Gegenstände oder Kreaturen durch die Gegend
Telepathisches Band	GRW 341	5	1 Standard-Aktion	Verbindung ermöglicht es Verbündeten, sich miteinander zu unterhalten
Teleportieren	GRW 341	5	1 Standard-Aktion	Transportiert dich sofort 150 km/Stufe weit
Tierwachstum	GRW 343	5	1 Standard-Aktion	Ein Tier wächst zum Doppelten seiner Größe an
Todeswolke	GRW 344	5	1 Standard-Aktion	Tötet Kreaturen mit 3 TW oder weniger, Kreaturen mit 4-6 TW müssen Rettungswurf machen oder sterben; Kreaturen mit mehr als 6 TW erleiden KO-Schaden
Traum	GRW 346	5	1 Minute	Schickt eine Nachricht zu einem Schlafenden
Überlandflug	GRW 347	5	1 Standard-Aktion	Du fliegst mit einer Bewegungsrate von 12 m und kannst über größere Distanzen eilen
Verarbeitung	GRW 351	5	Siehe Text	Verwandelt Rohmaterialien in fertige Gegenstände
Verständigung	GRW 356	5	10 Minuten	Bringt kurze Nachrichten sofort überall hin
Verwandlung	GRW 356	5	1 Standard-Aktion	Verleiht einem bereitwilligen Ziel eine neue Gestalt
Verzauberung brechen	GRW 357	5	1 Minute	Befreit das Ziel von Verzauberungen, Verwandlungen, Flüchen und Versteinering
Wände passieren	GRW 359	5	1 Standard-Aktion	Erschafft Durchgänge durch Holz- oder Steinwände
Wellen der Erschöpfung	GRW 362	5	1 Standard-Aktion	Mehrere Ziele werden erschöpft
*			6	
Ablenkung	GRW 241	6	1 Standard-Aktion	Macht dich unsichtbar und erschafft einen illusionären Doppelgänger
Abstoßung	GRW 242	6	1 Standard-Aktion	Kreaturen können sich dir nicht nähern
Ansteckende Flamme	EXP 203	6	1 Standard-Aktion	Strahlen verursachen 4W6 Feuerschaden und springen auf neue Ziele über
Antimagisches Feld	GRW 243	6	1 Standard-Aktion	Hebt Magie innerhalb von 3m auf
Auflösung	GRW 247	6	1 Standard-Aktion	Lässt eine Kreatur oder einen Gegenstand verschwinden
Bestiengestalt IV	GRW 252	6	1 Standard-Aktion	Du kannst die Gestalt eines winzigen oder bis zu riesigen Tieres oder einer sehr kleinen oder bis zu großen magischen Bestie annehmen
Bindender Ruf	GRW 252	6	10 Minuten	Wie <i>Schwächerer Bindender Ruf</i> , betrifft aber Kreaturen mit bis zu 12 TW
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, Geräusche und Wärmeeffekte
Drachengestalt I	GRW 261	6	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen mittelgroßen Drachen verwandeln
Eisenwand	GRW 263	6	1 Standard-Aktion	30 TP/4 Stufen, kann auch auf Feinde fallen
Elementargestalt III	GRW 265	6	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen großen Elementar verwandeln
Erde bewegen	GRW 268	6	Siehe Text	Erschafft Gräben und Hügel
Fleisch zu Stein	GRW 275	6	1 Standard-Aktion	Verwandelt Ziel in eine Statue
Fleischkeule	EXP 220	6	1 Standard-Aktion	Lässt dich einen Gegner telekinetisch als Waffe verwenden
Flucht	EXP 220	6	1 Minute	Teleportiert eine vorbestimmte Gruppe von Verbündeten und Kreaturen an einen vorbestimmten Ort
Flüssige Gestalt	EXP 221	6	1 Standard-Aktion	Das Ziel erhält SR 10/Hieb Waffen, die Fähigkeit, Wasser zu atmen, und Reichweite steigt um 3 m
Frostsphäre	GRW 277	6	1 Standard-Aktion	Lässt Wasser gefrieren oder verursacht Kälteschaden
Geas/Auftrag	GRW 278	6	10 Minuten	Wie <i>Schwächerer Geas</i> , kann aber jede Kreatur betreffen
Großer Heldenmut	GRW 285	6	1 Standard-Aktion	+4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe; Immunität gegen Furcht; temporäre TP
Kräftige Hand	GRW 294	6	1 Standard-Aktion	Hand schiebt Kreaturen weg
Kugel der Unverwundbarkeit	GRW 295	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit</i> , wirkt aber auch gegen Effekte von Zaubern des 4. Grades
Kugelblitz	GRW 295	6	1 Standard-Aktion	1W6 Schaden/Stufe; 1 Folgeblick/Stufe
Mächtige Magie bannen	GRW 299	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Magie bannen</i> aber mit mehreren Zielen
Massen- Ausdauer des Ochsen	GRW 247	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Ausdauer des Ochsen</i> , betrifft aber ein Ziel/Stufe
Massen- Bärenstärke	GRW 249	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Bärenstärke</i> , kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen
Massen- Katzenhafte Anmut	GRW 292	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Katzenhafte Anmut</i> , kann aber 1 Ziel/Stufe betreffen
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
Massen- Weisheit der Eule	GRW 362	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Weisheit der Eule</i> , betrifft aber 1 Ziel/Stufe
Masseneinflüsterung	GRW 263	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Einflüsterung</i> , plus ein Ziel/Stufe
Monster herbeizaubern VI	GRW 308	6	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Notfall	GRW 310		Mindestens 10 Minuten, siehe Text	Legt einen Auslöser für einen anderen Zauber fest
Pflanzengestalt II	GRW 313	6	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in eine große Pflanze verwandeln
Sagenkunde	GRW 320	6	Siehe Text	Enthüllt dir die Legenden über eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand
Säurenebel	GRW 320	6	1 Standard-Aktion	Nebel, der Säureschaden verursacht



# hexenmeisterzauber

slutline\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
Schattenreise	GRW 322	6	1 Standard-Aktion	Du trittst in die Schatten, um schneller zu reisen
Schleier	GRW 324	6	1 Standard-Aktion	Verändert das Aussehen einer ganzen Gruppe von Kreaturen
Scirocco	EXP 242	6	1 Standard-Aktion	Heißer Wind verursacht 4W6 Schaden, erschöpft jene, die Schaden genommen haben, und stößt Kreaturen zu Boden
Stein zu Fleisch	GRW 335	6	1 Standard-Aktion	Verwandelt eine versteinerte Kreatur wieder zurück
Symbol der Furcht	GRW 337	6	10 Minuten	Ausgelöste Rune versetzt in der Nähe befindliche Kreaturen in Panik
Symbol der Überredung	GRW 338	6	10 Minuten	Ausgelöste Rune bezaubert in der Nähe befindliche Kreaturen
Tod den Untoten	GRW 344	6	1 Standard-Aktion	Zerstört 1W4/Stufe TW an toten Kreaturen (max. 20W4)
Todeskreis	GRW 344	6	1 Standard-Aktion	Tötet 1W4 TW an Kreaturen pro Stufe
Traumumhang	EXP 247	6	1 Runde	Lebende Kreaturen innerhalb von 1,50 m schlafen ein
Umwandlung	GRW 347	6	1 Standard-Aktion	Du erhältst Boni im Kampf
Untote erschaffen	GRW 350	6	1 Stunde	Du kannst Ghule, Grule, Mumien oder Morths erschaffen
Unwilliger Schild	EXP 249	6	1 Standard-Aktion	Ziel teilt die Wunden, die du erhältst
Vorbestimmtes Trugbild	GRW 358	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Mächtiges Trugbild</i> und wird durch Ereignis ausgelöst
Wächter und Hüter	GRW 360	6	30 Minuten	Eine ganze Reihe magischer Effekte schützt einen Bereich
Wahrer Blick	GRW 359	6	1 Standard-Aktion	Lässt dich alle Dinge so sehen, wie sie wirklich sind
Wasser kontrollieren	GRW 360	6	1 Standard-Aktion	Lässt Wasser steigen oder sinken
Zauber analysieren	GRW 367	6	1 Standard-Aktion	Enthüllt die magischen Eigenschaften eines Ziels
*		7		
Angriff zurückwerfen	EXP 203	7	1 Standard-Aktion	Verfehlende Angriffe werden auf den Angreifer reflektiert
Ätherischer Ausflug	GRW 245	7	1 Standard-Aktion	Du wirst 1 Runde/Stufe ätherisch
Äthertor	GRW 246	7	1 Standard-Aktion	Erschafft einen unsichtbaren Durchgang durch eine Barriere
Begrenzter Wunsch	GRW 250	7	1 Standard-Aktion	Verändert die Realität innerhalb der durch den Zauber vorgegebenen Grenzen
Des Magiers Herrliches Herrenhaus	GRW 258	7	1 Standard-Aktion	Tür führt in ein außerdimensionales Herrenhaus
Des Magiers Schwert	GRW 258	7	1 Standard-Aktion	Schwebende magische Klinge greift Gegner an
Drachengestalt II	GRW 261	7	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen großen Drachen verwandeln
Ebenenwechsel	GRW 262	7	1 Standard-Aktion	Bis zu acht Ziele können auf eine andere Ebene reisen
Elementargestalt IV	GRW 265	7	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen riesigen Elementar verwandeln
Energiekäfig	GRW 266	7	1 Standard-Aktion	Energiekäfig oder -würfel, der alle darin gefangen hält
Erdwall	EXP 215	7	1 Standard-Aktion	Erzeugt eine 1,50 m dicke Erdbarriere
Erzwungene Verschwendung	EXP 216	7	1 Standard-Aktion	Verschwendet eine beschränkt nutzbare magische Fähigkeit einer Kreatur
Feuersegen	EXP 218	7	1 Standard-Aktion	Verbündete erhalten <i>aufflammende Waffen</i> , Immunität gegen deine Feuerzauber und einen einmaligen Feuerstrahlgriff
Finger des Todes	GRW 274	7	1 Standard-Aktion	Verursacht bei einem Ziel 10 SP/Stufe
Gegenstand teleportieren	GRW 280	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Teleportieren</i> , betrifft aber berührten Gegenstand
Mächtige Ausspähung	GRW 248	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Ausspähung</i> , wirkt aber schneller und länger
Mächtige Schattenbeschwörung	GRW 321	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schattenbeschwörung</i> , kann aber Beschwörungen bis zum 6. Grad einschließlich nachahmen und diese sind zu 60% real
Mächtige Verwandlung	GRW 356	7	1 Standard-Aktion	Verwandelt ein bereitwilliges Ziel in eine neue, mächtige Gestalt
Mächtiger Arkaner Blick	GRW 244	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Arkaner Blick</i> , enthüllt aber auch magische Effekte, die auf Kreaturen und Gegenständen liegen
Mächtiges Teleportieren	GRW 341	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Teleportieren</i> , aber keine Einschränkung der Reichweite und kein Abkommen vom Ziel
Massen- Fliegen	EXP 220	7	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur/Stufe erhält die Fähigkeit zu fliegen
Massen- Person festhalten	GRW 312	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Person festhalten</i> , betrifft aber alle innerhalb von 9 m
Massen- Planare Anpassung	EXP 235	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Planare Anpassung</i> , betrifft aber mehrere Kreaturen
Massenunsichtbarkeit	GRW 349	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Unsichtbarkeit</i> , betrifft aber alle innerhalb der Reichweite
Monster herbeizaubern VII	GRW 308	7	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Pflanzengestalt III	GRW 314	7	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in eine riesige Pflanze verwandeln
Projiziertes Ebenbild	GRW 316	7	1 Standard-Aktion	Illusionärer Doppelgänger, der sprechen und Zauber wirken kann
Rachsüchtiges Phantom	EXP 235	7	1 Standard-Aktion	Der Geist einer Leiche jagt seinen Mörder
Regenbogenspiel	GRW 317	7	1 Standard-Aktion	Strahlen treffen Ziele mit verschiedenen Effekten
Riesengestalt I	GRW 319	7	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen großen Riesen verwandeln
Schwerkraft umkehren	GRW 329	7	1 Standard-Aktion	Kreaturen und Gegenstände fallen nach oben
Simulakrum	GRW 332	7	12 Stunden	Erschafft einen teilweise realen Doppelgänger einer Kreatur
Sofortige Herbeizauberung	GRW 332	7	1 Standard-Aktion	Präparierter Gegenstand erscheint in deinen Händen
Spätzündender Feuerball	GRW 333	7	1 Standard-Aktion	1W6 Feuerschaden/Stufe; du kannst die Explosion bis zu 5 Runden lang verzögern
Statue	GRW 335	7	1 Runde	Ziel kann sich freiwillig in eine Statue verwandeln
Strudel	EXP 245	7	1 Standard-Aktion	Erzeugt einen Wirbel in Wasser
Symbol der Betäubung	GRW 337	7	10 Minuten	Ausgelöste Rune betäubt in der Nähe befindliche Kreaturen
Symbol der Schwächung	GRW 338	7	10 Minuten	Ausgelöste Rune schwächt in der Nähe befindliche Kreaturen
Untote kontrollieren	GRW 350	7	1 Standard-Aktion	Untote Kreaturen greifen dich nicht an, solange sie unter deinem Kommando stehen
Verbannung	GRW 351	7	1 Standard-Aktion	Verbannt 2 TW/Stufe an extraplanare Kreaturen
Verbergen	GRW 351	7	1 Standard-Aktion	Ziel ist für normale Sicht und Ausspähungen unsichtbar, lässt Kreatur ins Koma fallen
Vision	GRW 357	7	Siehe Text	Wie <i>Sagenkunde</i> , wirkt aber schneller
Wahnsinn	GRW 359	7	1 Standard-Aktion	Ziel unterliegt dauerhafter <i>Verwirrung</i>
Wellen der Entkräftung	GRW 362	7	1 Standard-Aktion	Entkräftet mehrere Ziele
Wetterkontrolle	GRW 362	7	10 Minuten (siehe Text)	Verändert die örtlichen Wetterbedingungen
Wort der Macht: Blindheit	GRW 365	7	1 Standard-Aktion	Lässt eine Kreatur mit 200 TP oder weniger erblinden
Zauber zurückwerfen	GRW 367	7	1 Standard-Aktion	Reflektiert 1W4+6 Zaubergänge, die auf den Zauberkörper zurückgeworfen werden
Zugreifende Hand	GRW 370	7	1 Standard-Aktion	Hand bietet Deckung, schiebt Kreaturen weg oder ergreift sie
*		8		
Abschirmung	GRW 241	8	10 Minuten	Illusion schirmt einen Bereich vor Ausspähung und normaler Beobachtung ab
Antipathie	GRW 243	8	1 Stunde	Von dem Zauber betroffener Ort oder Gegenstand vertreibt manche Kreaturen
Aufforderung	GRW 246	8	10 Minuten	Wie Verständigung, du kannst aber auch eine Einflüsterung mit senden
Aufspüren	GRW 247	8	10 Minuten	Enthüllt den genauen Aufenthaltsort einer Kreatur oder eines Gegenstands
Beliebiges verwandeln	GRW 251	8	1 Standard-Aktion	Verwandelt das Ziel in irgendetwas anderes
Blitzgewitter	EXP 208	8	1 Standard-Aktion	Verursacht Zielen 1W8 Schaden/Stufe (max. 20W8)
Dimensionsschloss	GRW 259	8	1 Standard-Aktion	Teleportation und Dimensionsreisen werden für 1 Tag/Stufe blockiert
Drachengestalt III	GRW 261	8	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen riesigen Drachen verwandeln
Eiserner Körper	GRW 264	8	1 Standard-Aktion	Dein Körper verwandelt sich in lebendes Eisen
Flammende Wolke	GRW 274	8	1 Standard-Aktion	Wolke verursacht 6W6 Feuerschaden pro Runde
Fröhliche Gelassenheit	EXP 221	8	1 Standard-Aktion	Macht eine Kreatur freundlich und friedlich
Geballte Faust	GRW 278	8	1 Standard-Aktion	Große Hand bietet Deckung, schiebt deine Gegner weg oder greift sie an
Gedankenleere	GRW 279	8	1 Standard-Aktion	Ziel ist gegen geistesbeeinflussende und gefühlsbeeinflussende Magie und Ausspähungen immun
Irrgarten	GRW 292	8	1 Standard-Aktion	Sperrt Ziele in ein außerdimensionales Labyrinth
Klon	GRW 293	8	10 Minuten	Ein Klon des Ziels wird zum Leben erweckt, wenn dieses selbst stirbt
Lavawand	EXP 230	8	1 Standard-Aktion	Wand schadet Gegnern, die sie durchqueren, und wirft Lava auf nahe Ziele
Mächtige Ausspähende Augen	GRW 248	8	1 Minute	Wie <i>Ausspähende Augen</i> , Augen verfügen aber auch über Wahrer Blick
Mächtige Schattenhervorrufung	GRW 322	8	1 Standard-Aktion	Wie Schattenhervorrufung, kann aber Hervorrufungen bis zum 7. Grad einschließlich nachahmen und diese sind zu 60% real
Mächtiger Bindender Ruf	GRW 252	8	10 Minuten	Wie <i>Schwächerer Bindender Ruf</i> , betrifft aber bis zu 18TW
Mächtiger Untote erschaffen	GRW 350	8	1 Stunde	Erschafft Schatten, Schreckgespenster, Todesalben und Zehrer
Mächtiges Brüllen	GRW 256	8	1 Standard-Aktion	Verheerender Schrei verursacht 10W6 Schallschaden; betäubt Kreatur
Magische Bande	GRW 301	8	1 Minute	Du benutzt verschiedene Techniken, um eine Kreatur gefangen zu nehmen

# hexenmeisterzauber

blutlinie\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/seite	ZG	zertaufwand	Beschreibung
Mantel der See	EXP 232	8	1 Standard-Aktion	Hüllt dich in schützende Wasser
Massen- Monster bezaubern	GRW 307	8	1 Standard-Aktion	Wie <i>Monster bezaubern</i> , betrifft aber alle innerhalb von 9 m
Moment der Eingebung	GRW 307	8	1 Standard-Aktion	Du erhältst einen Verständigungsbonus von +1/Stufe auf einen einzigen Angriffs-, Fertigungs- oder Rettungswurf
Monster herbeizaubern VIII	GRW 308	8	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Polarstrahl	GRW 316	8	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff auf Entfernung, verursacht 1W6 Kälteschaden/Stufe und 1W4 Geschicklichkeitsentzug
Regenbogenwand	GRW 317	8	1 Standard-Aktion	Die Farben der Wand haben verschiedene Effekte
Riesengestalt II	GRW 319	8	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen riesigen Riesen verwandeln
Schillerndes Muster	GRW 323	8	1 Standard-Aktion	Sich windende Farben <i>verwirren</i> oder betäuben Ziele oder machen sie bewusstlos
Schutz vor Zaubern	GRW 326	8	1 Standard-Aktion	Verleiht einen Resistenzbonus von +8
Seelenfalle	GRW 330	8	1 Standard-Aktion oder siehe Text	Sperrt das Ziel in einem Edelstein ein
Sonnenfeuer	GRW 332	8	1 Standard-Aktion	Blendet alle innerhalb von 3 m und verursacht 6W6 Schaden
Symbol des Todes	GRW 338	8	10 Minuten	Ausgelöste Rune tötet in der Nähe befindliche Kreaturen
Symbol des Wahnsinns	GRW 339	8	10 Minuten	Ausgelöste Rune macht in der Nähe befindliche Kreaturen wahnsinnig
Sympathie	GRW 339	8	1 Stunde	Gegenstand oder Ort zieht bestimmte Kreaturen an
Telekinesesphäre	GRW 340	8	1 Standard-Aktion	Wie <i>Unverwüstliche Sphäre</i> , du bewegst die Sphäre jedoch telekinetisch
Temporäre Stasis	GRW 341	8	1 Standard-Aktion	Versetzt das Ziel in einen scheintoten Zustand
Unwiderstehlicher Tanz	GRW 351	8	1 Standard-Aktion	Zwingt ein Ziel zu tanzen
Verdorren	GRW 355	8	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W6 Schaden/Stufe innerhalb von 9 m
Wort der Macht: Betäubung	GRW 365	8	1 Standard-Aktion	Betäubt eine Kreatur mit 150 oder weniger TP
*		9		
Astrale Projektion	GRW 245	9	30 Minuten	Projiziert dich und deine Gefährten auf die Astralebene
Ätherische Gestalten	GRW 245	9	1 Standard-Aktion	Du kannst mit deinen Gefährten auf die Ätherebene reisen
Befreiung	GRW 250	9	1 Standard-Aktion	Befreit Kreatur aus Einkerkung
Einkerkerung	GRW 263	9	1 Standard-Aktion	Kerkert ein Ziel unter der Erde ein
Entzug von Lebenskraft	GRW 267	9	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 2W4 negative Stufen
Feurige Gestalt	EXP 219	9	1 Standard-Aktion	Du erhältst verschiedene feurige Kräfte
Gestaltwandel	GRW 283	9	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in eine Kreatur deiner Wahl verwandeln und einmal pro Runde die Gestalt wechseln
Kreis der Teleportation	GRW 294	9	10 Minuten	Kreis teleportiert jede in ihm befindliche Kreatur zu einem bestimmten Ort
Magische Auftrennung	GRW 300	9	1 Standard-Aktion	Bannt Magie und entzaubert magische Gegenstände
Massen- Ersticken	EXP 216	9	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur/Stufe erstickt
Massen- Monster festhalten	GRW 308	9	1 Standard-Aktion	Wie <i>Monster festhalten</i> , betrifft aber alle innerhalb von 9 m
Meteoritenschwarm	GRW 306	9	1 Standard-Aktion	Vier explodierende Kugeln verursachen jeweils 6W6 Feuerschaden
Monster beherrschen	GRW 307	9	1 Runde	Wie <i>Person beherrschen</i> , betrifft aber jede beliebige Kreatur
Monster herbeizaubern IX	GRW 308	9	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Regenbogensphäre	GRW 317	9	1 Standard-Aktion	Wie <i>Regenbogenwand</i> , schützt aber von allen Seiten
Schatten	GRW 321	9	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schattenbeschwörung</i> , aber bis zum 8. Grad und zu 80% real
Sechster Sinn	GRW 330	9	1 Standard-Aktion	Ein sechster Sinn warnt dich vor nahenden Gefahren
Seele binden	GRW 330	9	1 Standard-Aktion	Sperrt die Seele eines kürzlich Verstorbenen ein, um <i>Auferstehung</i> zu verhindern
Tor	GRW 345	9	1 Standard-Aktion	Verbindet zwei Ebenen zum Zweck des Reisens oder Herbeizaubers
Tsunami	EXP 247	9	1 Standard-Aktion	Riesige Welle fegt alles in ihrem Weg hinweg und verübt Schaden
Unheimliches Schicksal	GRW 348	9	1 Standard-Aktion	Wie <i>Tödliches Phantom</i> , betrifft aber alle innerhalb von 9 m
Wand des Zaubерunterdrückens	EXP 252	9	1 Standard-Aktion	Erzeugt Wand, die Magie unterdrückt
Wehgeschrei der Todesfee	GRW 361	9	1 Standard-Aktion	Fügt 1 Kreatur/Stufe 10 SP/Stufe zu
Weltenwege	EXP 253	9	1 Standard-Aktion	Erde oder Wasser befördert dich über weite Strecken und schadet allen nicht natürlichen Dingen
Winde der Vergeltung	EXP 254	9	1 Standard-Aktion	Verleiht die Fähigkeit zu fliegen und mit Wind Angriffe durchzuführen
Wort der Macht: Tod	GRW 365	9	1 Standard-Aktion	Tötet eine Kreatur mit 100 oder weniger TP
Wunsch	GRW 366	9	1 Standard-Aktion	Wie <i>Begrenzter Wunsch</i> , aber mit weniger Einschränkungen
Zeitstopp	GRW 368	9	1 Standard-Aktion	Du kannst 1W4+1 Runden lang völlig frei handeln
Zerdrückende Hand	GRW 369	9	1 Standard-Aktion	Große Hand bietet Deckung, schiebt deine Gegner weg oder zerquetscht sie
Zerschmetternde Felsen	EXP 256	9	1 Standard-Aktion	Ziel erleidet 20W6 Schaden
Zuflucht	GRW 370	9	1 Standard-Aktion	Verändert einen Gegenstand so, dass er seinen Besitzer zu dir bringt