

# inquisitorenzauber

domäne: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung	stoß gete
Ausbluten	GRW 247	0	1 Standard-Aktion	Lässt eine eigentlich stabilisierte Kreatur sterben	
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	
Brandzeichen	EXP 210	0	1 Standard-Aktion	Erzeugt permanentes Zeichen auf Zielkreatur	
Gift entdecken	GRW 283	0	1 Standard-Aktion	Entdeckt Gift in einer Kreatur oder einem kleinen Gegenstand	
Göttliche Führung	GRW 285	0	1 Standard-Aktion	+1 auf einen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf	
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	
Resistenz	GRW 318	0	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe	
Säurespritzer	GRW 321	0	1 Standard-Aktion	Kugel verursacht 1W3 Säureschaden	
Stabilisieren	GRW 334	0	1 Standard-Aktion	Stabilisiert eine sterbende Kreatur	
Tugend	GRW 347	0	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 temporären TP	
Untote schwächen	GRW 350	0	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W6 Schaden bei einer untoten Kreatur	
Wasser erschaffen	GRW 360	0	1 Standard-Aktion	Erschafft 7,5 Liter reines Wasser pro Stufe	
Alarm	GRW 242	1	1 Standard-Aktion	Schützt einen Bereich 2 Stunden/Stufe	
Befehl	GRW 249	1	1 Standard-Aktion	Ein Ziel befolgt den erteilten Befehl 1 Runde lang	
Böses entdecken	GRW 254	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Kreaturen, Zauber oder Gegenstände der entsprechenden Gesinnung	
Chaotisches entdecken	GRW 257	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Kreaturen, Zauber oder Gegenstände der entsprechenden Gesinnung	
Fesseln sprengen	EXP 217	1	1 Standard-Aktion	1W6 Schaden/Stufe (max. 5W6) gegen alle Fesseln	
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	
Göttliche Gunst	GRW 285	1	1 Standard-Aktion	Du erhältst pro drei Stufen +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe	
Gutes entdecken	GRW 285	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Kreaturen, Zauber oder Gegenstände der entsprechenden Gesinnung	
Heiligtum	GRW 287	1	1 Standard-Aktion	Feinde können dich nicht angreifen und du kannst nicht angreifen	
Leichte Wunden heilen	GRW 296	1	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)	
Leichte Wunden verursachen	GRW 296	1	1 Standard-Aktion	Berührung verursacht 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)	
Magische Waffe	GRW 304	1	1 Standard-Aktion	Waffe erhält Bonus von +1	
Rascher Rückzug	GRW 316	1	1 Standard-Aktion	Deine Bewegungsrate steigt um 9 m	
Rechtschaffenes entdecken	GRW 316	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Kreaturen, Zauber oder Gegenstände der entsprechenden Gesinnung	
Schild des Glaubens	GRW 323	1	1 Standard-Aktion	Aura verleiht einen Ablenkungsbonus von +2 oder höher	
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	
Segnen	GRW 330	1	1 Standard-Aktion	Verbündete erhalten +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht	
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	
Unermüdliche Verfolgung	EXP 248	1	1 Standard-Aktion	Ignoriere Erschöpfung, wenn du eilst	
Unheil	GRW 348	1	1 Standard-Aktion	Ein Ziel erhält -2 auf Angriffs- Schaden- Rettungs- und Fertigkeitswürfe	
Untote entdecken	GRW 349	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt untote Kreaturen innerhalb von 18 m	
Verfluchen	GRW 355	1	1 Standard-Aktion	Feinde erhalten -1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht	
Vor Untoten verstecken	GRW 357	1	1 Standard-Aktion	Untote Kreaturen können ein Ziel/Stufe nicht entdecken	
Wasser entweihen	GRW 360	1	1 Standard-Aktion	Erschafft unheiliges Wasser	
Wasser weihen	GRW 360	1	1 Minute	Erschafft Weihwasser	
Zielsicherer Schlag	GRW 369	1	1 Standard-Aktion	+20 auf deinen nächsten Angriffswurf	
Zorn	EXP 256	1	1 Standard-Aktion	+1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Zielkreatur	
Anderen schützen	GRW 243	2	1 Standard-Aktion	Du erleidest die Hälfte des Schadens, den das Ziel erleidet	
Aura verfolgen	EXP 205	2	1 Standard-Aktion	Verfolge die Spur einer Gesinnungsaure	
Beichte	EXP 206	2	1 Standard-Aktion	Kreatur muss Frage wahrhaft beantworten oder 1W6 Schaden/2 Stufen erleiden (max. 5W6)	
Beistand	GRW 251	2	1 Standard-Aktion	+1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht, 1W8 temporäre TP +1/Stufe (max. +10)	
Bluthund	EXP 209	2	1 Standard-Aktion	Der Zauberkundige erhält die Besondere Fähigkeit Geruchssinn	
Dunkelheit	GRW 261	2	1 Standard-Aktion	Übernatürliche Schatten in einem Radius von 6 m	
Ernfurchtgebietende Waffe	EXP 213	2	1 Standard-Aktion	Waffe erhält +2 auf Schadenswürfe	
Energien widerstehen	GRW 266	2	1 Standard-Aktion	Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren	
Fallen finden	GRW 270	2	1 Standard-Aktion	Du kannst Fallen finden wie ein Schurke	
Fesseln	GRW 271	2	1 Runde	Fesselt die Aufmerksamkeit aller innerhalb von 30 m + 3 m/Stufe	
Flammen der Gläubigen	EXP 219	2	1 Standard-Aktion	Waffe erhält Eigenschaft <i>Aufblammen</i>	
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 Gefühleffekte auf	
Gesinnung verbergen	GRW 283	2	1 Standard-Aktion	Verbirgt eine Gesinnung 24 Stunden lang	
Gift verzögern	GRW 284	2	1 Standard-Aktion	Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen	
Heilige Bande	EXP 227	2	1 Runde	Wirke Heilzauber mit der Reichweite Berührung auf Distanz	
Klagelied des Geisterbanns	EXP 228	2	1 Standard-Aktion	Körperlose Kreatur erhält halben Schaden durch nicht-magische Waffe	
Klopfen	GRW 293	2	1 Standard-Aktion	Öffnet eine normal oder magisch verschlossene Tür	
Lähmung aufheben	GRW 295	2	1 Standard-Aktion	Befreit eine oder mehr Kreaturen von Lähmung oder Verlangsamten	
Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	2	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10)	
Mittelschwere Wunden verursachen	GRW 307	2	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff, 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10)	
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	
Ort weihen	GRW 311	2	1 Standard-Aktion	Erfüllt einen Bereich mit positiver Energie, die untote Kreaturen schwächt	
Person festhalten	GRW 312	2	1 Standard-Aktion	Lähmt einen Humanoiden für 1 Runde/Stufe	
Silberzunge	EXP 243	2	1 Standard-Aktion	Wirf 2 Würfel bei Diplomatiwürfen, nimm das höchste Ergebnis	
Stille	GRW 336	2	1 Runde	Negiert Geräusche in einem Radius von 6 m	
Tadel	EXP 245	2	1 Standard-Aktion	Ziel ist erschüttert und kauern	
Teilweise Genesung	GRW 339	2	3 Runden	Bannt magische Attributsmali oder heilt 1W4 Punkte Attributsschaden	
Totenglocke	GRW 346	2	1 Standard-Aktion	Tötet sterbende Kreaturen, du erhältst 1W8 temporäre TP, +2 auf ST und +1 Stufe	
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	
Verhalten durchschauen	EXP 251	2	1 Standard-Aktion	10 min./Stufe lang +5 auf Motiv erkennen und Wahrnehmung	
Waffe des Glaubens	GRW 358	2	1 Standard-Aktion	Magische Waffe, die eigenständig angreift	
Waffengesinnung	GRW 359	2	1 Standard-Aktion	Waffe wird gut, böse, rechtschaffen oder chaotisch	
Windgeflüster	GRW 363	2	1 Standard-Aktion	Sendet eine kurze Nachricht über 1,5 km/Stufe	
Zone der Wahrheit	GRW 369	2	1 Standard-Aktion	Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs können nicht lügen	
Zungen	GRW 370	2	1 Standard-Aktion	Du kannst jede Sprache sprechen	
Arkaner Blick	GRW 244	3	1 Standard-Aktion	Du kannst magische Auren wahrnehmen	
Auge des Jägers	EXP 205	3	1 Standard-Aktion	+20 auf Wahrnehmungswürfe, um ein Ziel zu entdecken	
Austreiben	EXP 205	3	1 Standard-Aktion	Ziel erleidet 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +15) und ein auf ihm liegender Effekt wird gebannt	
Dauerhafte Flamme	GRW 257	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt ein dauerhaftes Licht, das keine Wärme verbreitet	
Dimensionsanker	GRW 259	3	1 Standard-Aktion	Verhindert außerdimensionale Bewegungen	
Eitern	EXP 214	3	1 Standard-Aktion	Ziel erhält ZR 12+deine Stufe gegen Heileffekte	
Erscheinung bannen	EXP 215	3	1 Standard-Aktion	Bannt berührte Illusionen oder veränderte Form einer Kreatur	

# inquisitorenzauber

domäne: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
Fluch brechen	GRW 276	3	1 Standard-Aktion	Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch
Gebet	GRW 279	3	1 Standard-Aktion	Verbündete erhalten +1 auf die meisten Würfe, Feinde -1 auf dieselben Würfe
Gedanken suchen	EXP 222	3	1 Standard-Aktion	Entdeckt die Gedanken denkender Wesen
Gegenstand aufspüren	GRW 280	3	1 Standard-Aktion	Spürt die Richtung, in der sich ein Gegenstand befindet (bestimmter Gegenstand oder Art)
Gegenstand verbergen	GRW 280	3	1 Standard-Aktion	Verbirgt Gegenstand vor Ausspähung
Gerechte Kraft	EXP 223	3	1 Standard-Aktion	Erhöht Angriffsbonus mit jedem Treffer
Geschichte des Blutes	EXP 223	3	1 Minute	Erfahre etwas über eine Kreatur anhand ihres Blutes
Gleißendes Licht	GRW 284	3	1 Standard-Aktion	Strahl verursacht 1W8 Schaden/2 Stufen; mehr gegen untote Kreaturen
Glyphe der Abwehr	GRW 284	3	10 Minuten	Insschrift schadet jenen, die an ihr vorbei gehen
Heldenmut	GRW 288	3	1 Standard-Aktion	+2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe
Konzentrierte Aktion	EXP 228	3	1 Standard-Aktion	Verleiht ein Gemeinschaftstalant, das du besitzt
Krankheit kurieren	GRW 294	3	1 Standard-Aktion	Heilt das Ziel von allen Krankheiten
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
Magisches Schutzwand	GRW 304	3	1 Standard-Aktion	Rüstung oder Schild erhalten einen Verbesserungsbonus von +1/4 Stufen
Mit Toten sprechen	GRW 306	3	10 Minuten	Leiche beantwortet eine Frage/2 Stufen
Schärfen	GRW 321	3	1 Standard-Aktion	Verdoppelt die normale Bedrohungschance einer Waffe
Schutz der Gläubigen	EXP 241	3	1 Standard-Aktion	Kreaturen mit gleichem Glauben erhalten Boni auf RK und Rettungswürfe
Schutz vor Energien	GRW 326	3	1 Standard-Aktion	Absorbiert 12 Punkte Schaden/Stufe durch eine Art von Energie
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
Schwere Wunden heilen	GRW 329	3	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Schwere Wunden verursachen	GRW 329	3	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff, 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Tageslicht	GRW 339	3	1 Standard-Aktion	Helles Licht in einem Radius von 18 m
Tiefere Dunkelheit	GRW 342	3	1 Standard-Aktion	Gegenstand verbreitet übernatürliche Schatten in einem Radius von 18 m
Unauffindbarkeit	GRW 347	3	1 Standard-Aktion	Verbirgt ein Ziel vor Erkenntnismagie und Ausspähung
Unsichtbarkeit aufheben	GRW 349	3	1 Standard-Aktion	Bannt <i>Unsichtbarkeit</i> innerhalb von 1,50 m/Stufe
Untote festsetzen	GRW 350	3	1 Standard-Aktion	Macht untote Kreaturen 1 Runde/Stufe bewegungslos
Verborgene Nachrichten	EXP 249	3	1 Standard-Aktion	Erhalte +10 auf Bluffenwürfe, um geheime Nachrichten zu übermitteln
Vergeltung	EXP 250	3	1 Standard-Aktion	Letzter Angreifer wird von Mali betroffen
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
Bestrafung	EXP 207	4	1 Standard-Aktion	Feinde erleiden 1W8 Schaden/2 Zauberstufen (max. 5W8)
Bewegungsfreiheit	GRW 252	4	1 Standard-Aktion	Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen
Chaoshammer	GRW 256	4	1 Standard-Aktion	Schadet rechtschaffenen Kreaturen und verlangsamt sie (1W8 SP/2 Stufen)
Erzwungene Reue	EXP 216	4	1 Standard-Aktion	Ziel fällt zu Boden und beichtet all seine Sünden
Feiglings Leid	EXP 217	4	1 Standard-Aktion	Wenn das Ziel dich nicht angreift, erhält es einen Malus
Fortschicken	GRW 277	4	1 Standard-Aktion	Zwingt eine Kreatur dazu, auf ihre Heimatebene zurückzukehren
Furcht	GRW 277	4	1 Standard-Aktion	Ziele innerhalb des Kegels fliehen 1 Runde/Stufe
Genesung	GRW 282	4	1 Minute	Stellt Stufen und entzogene Attributpunkte wieder her
Geteilter Zorn	EXP 224	4	1 Standard-Aktion	Wie <i>Zorn</i> , betrifft aber mehrere Ziele
Gift neutralisieren	GRW 283	4	1 Standard-Aktion	Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele
Göttliche Macht	GRW 285	4	1 Standard-Aktion	Du erhältst Angriffsboni und 1 TP/Stufe
Heiliger Schlag	GRW 286	4	1 Standard-Aktion	Schadet bösen Kreaturen und blendet sie möglicherweise (1W8 SP/2 Stufen)
Immunität gegen Zauber	GRW 291	4	1 Standard-Aktion	Ziel ist immun gegen einen Zauber pro 4 Stufen
Kritische Wunden heilen	GRW 295	4	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20)
Kritische Wunden verursachen	GRW 295	4	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff, 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20)
Lügen erkennen	GRW 298	4	1 Standard-Aktion	Enthüllt absichtliche Lügen
Mächtige Unsichtbarkeit	GRW 349	4	1 Standard-Aktion	Wie <i>Unsichtbarkeit</i> , Ziel kann aber angreifen, ohne sichtbar zu werden
Mächtiges Brandzeichen	EXP 210	4	1 Minute	Wie <i>Brandzeichen</i> , aber das Zeichen leuchtet, wenn es in der Nähe deines heiligen Symbols ist
Monster festhalten	GRW 308	4	1 Standard-Aktion	Wie <i>Person festhalten</i> , wird aber nicht durch die Art der Kreatur eingeschränkt
Rüstung entweihen	EXP 237	4	1 Standard-Aktion	Wie <i>Rüstung weihen</i> , aber Ziel erhält SR 5/Gutes, wenn es Niederstrecken oder Richtspruch anwendet
Rüstung weihen	EXP 237	4	1 Standard-Aktion	+1 RK/4 Stufen (max. +5)
Schlafwandeln	EXP 239	4	1 Runde	Kreatur bewegt sich, während sie schläft
Schwächerer Geas	GRW 278	4	1 Runde	Befiehlt Zielen mit 7 oder weniger TW
Steinhaut	GRW 336	4	1 Standard-Aktion	Gewährt SR 10/Adamant
Todesschutz	GRW 344	4	1 Standard-Aktion	Verleiht Immunität gegen alle Todeszauber und negative Energieeffekte
Unermüdliche Verfolger	EXP 248	4	1 Standard-Aktion	Wie Unermüdliche Verfolgung, betrifft aber mehrere Ziele
Unheilige Plage	GRW 348	4	1 Standard-Aktion	Schadet guten Kreaturen und macht sie krank (1W8/2 Stufen)
Verständigung	GRW 356	4	10 Minuten	Bringt kurze Nachrichten sofort überall hin
Weissagung	GRW 362	4	10 Minuten	Gibt wertvolle Ratschläge für bestimmte Handlungen
Zorn der Ordnung	GRW 370	4	1 Standard-Aktion	Schadet chaotischen Kreaturen und macht sie benommen (1W8/2 Stufen)
Böses bannen	GRW 254	5	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von bösen Kreaturen
Busse	GRW 256	5	1 Stunde	Befreit das Ziel von seinen Verfehlungen und macht magische Gesinnungsänderungen rückgängig
Chaotisches bannen	GRW 257	5	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von chaotischen Kreaturen
Flammenschlag	GRW 275	5	1 Standard-Aktion	Streckt Feinde mit heiligem Feuer nieder (1W6/Stufe Schaden)
Geas/Auftrag	GRW 278	5	10 Minuten	Wie <i>Schwächerer Geas</i> , kann aber jede Kreatur betreffen
Gerechte Macht	GRW 282	5	1 Standard-Aktion	Du wächst und erhältst Kampfboni
Gutes bannen	GRW 285	5	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von guten Kreaturen
Heiliges Gespräch	GRW 287	5	10 Minuten	Goththeit beantwortet eine Ja/Nein-Frage/Stufe
Mächtiger Befehl	GRW 250	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Befehl</i> , betrifft aber ein Ziel/Stufe
Mal der Gerechtigkeit	GRW 304	5	10 Minuten	Legt einen Auslöser fest, bei dessen Aktivierung das Ziel mit einem <i>Fluch</i> belegt wird
Massen- Klagelied des Geisterbanns	EXP 228	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Klagelied des Geisterbanns</i> , wirkt aber gegen mehrere Kreaturen
Massen- Leichte Wunden heilen	GRW 297	5	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Leichte Wunden verursachen	GRW 297	5	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Tadel	EXP 245	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Tadel</i> , betrifft aber mehrere Ziele
Nachhallender Schlag	EXP 232	5	1 Schnelle Aktion	Nahkampfangriff verursacht zusätzlich 1W6 Schaden
Rechtschaffenes bannen	GRW 316	5	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von rechtschaffenen Kreaturen
Telepathisches Band	GRW 341	5	1 Standard-Aktion	Verbindung ermöglicht es Verbündeten, sich miteinander zu unterhalten
Unwilliges Schild	EXP 249	5	1 Standard-Aktion	Ziel teilt die Wunden, die du erhältst
Verbannung	GRW 351	5	1 Standard-Aktion	Verbannt 2 TW/Stufe an extraplanare Kreaturen
Verzauberung brechen	GRW 357	5	1 Minute	Befreit das Ziel von Verzauberungen, Verwandlungen, Flüchen und Versteinierung
Wahrer Blick	GRW 359	5	1 Standard-Aktion	Lässt dich alle Dinge so sehen, wie sie wirklich sind
Weihen	GRW 361	5	24 Stunden	Heiligt einen Ort
Zauberresistenz	GRW 368	5	1 Standard-Aktion	Ziel erhält ZR 12 +Stufe
Zerstörende Waffe	GRW 369	5	1 Standard-Aktion	Nahkampfwaffe kann untote Kreaturen zerstören
Abstoßung	GRW 242	6	1 Standard-Aktion	Kreaturen können sich dir nicht nähern
Blasphemie	GRW 253	6	1 Standard-Aktion	Tötet, lähmt, schwächt oder macht nicht böse Kreaturen benommen
Diktum	GRW 259	6	1 Standard-Aktion	Tötet, lähmt, verlangsamt oder macht nicht rechtschaffene Kreaturen taub

# Inquisitorenzauber

domäne: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
Heiliges Wort	GRW 287	6	1 Standard-Aktion	Tötet, lähmt, blendet oder macht nicht gute Kreaturen taub
Heilung	GRW 287	6	1 Standard-Aktion	Heilt 10 Punkte/Stufe, sowie alle Krankheiten und geistigen Schäden
Heldenmahl	GRW 288	6	10 Minuten	Nahrung für eine Kreatur/Stufe heilt und verleiht Kampfboni
Klingenbarriere	GRW 292	6	1 Standard-Aktion	Klingenbarriere, die 1W6 Schaden/Stufe verursacht
Leid	GRW 296	6	1 Standard-Aktion	Verursacht 10 Schadenspunkte/Stufe beim Ziel
Mächtige Glyphe der Abwehr	GRW 285	6	10 Minuten	Wie <i>Glyphe der Abwehr</i> , aber bis zu 10W8 Schaden oder Zauber des 6. Grades
Mächtige Magie bannen	GRW 299	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Magie bannen</i> aber mit mehreren Zielen
Massen- Eitem	EXP 214	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Eitem</i> , betrifft aber mehrere Ziele
Massen- Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	6	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Mittelschwere Wunden verursachen	GRW 307	6	1 Standard-Aktion	Verursacht 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Reinigung	EXP 236	6	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +25) und entfernt verschiedene Gebrechen
Sagenkunde	GRW 320	6	Siehe Text	Enthüllt dir die Legenden über eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand
Tod den Untoten	GRW 344	6	1 Standard-Aktion	Zerstört 1W4/Stufe TW an untoten Kreaturen (max. 20W4)
Todeskreis	GRW 344	6	1 Standard-Aktion	Tötet 1W4 TW an Kreaturen pro Stufe
Weg finden	GRW 361	6	3 Runden	Gibt den direktesten Weg zu einem Ort an
Wort des Chaos	GRW 366	6	1 Standard-Aktion	Tötet, verwirrt, betäubt oder macht nicht chaotische Ziele taub
Zutritt verwehren	GRW 371	6	6 Runden	Blockiert Ebenenreisen und verletzt Kreaturen mit einer anderen Gesinnung