

# magierzauber

arkane schule: \_\_\_\_\_ verwehte schulen: \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_

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	Vorgetauschtes 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	
Säurespritzer	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	
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	
Schwächestrahl	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	
Steinfaust	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	
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	
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	

# magierzauber

arkane schule: \_\_\_\_\_ verwehrte schulen: \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
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 erstickenden 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
Pfeilexlosion	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
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
Geisterross	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 Stilles Trugbild, 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 Grube erschaffen, 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
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 Schutzzauber, aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
Schutzkreis gegen Chaos	GRW 328	3	1 Standard-Aktion	Wie Schutzzauber, aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
Schuttkreis gegen Gutes	GRW 328	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
Schuttkreis 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 vortauschen	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; Zauberner 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
Ansteckung	GRW 243	4	1 Standard-Aktion	Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit
Arkane 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
Dimensionstür	GRW 260	4	1 Standard-Aktion	Teleportiert dich über kurze Entfernungen
Drachendom	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
Gedächtniserweiterung	GRW 279	4	10 Minuten	Du kannst zusätzliche Zauber vorbereiten oder einen behalten, den du gerade gewirkt hast
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
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
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
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

# magierzauber

arkane schule:

verwehrte schulen:

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
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
Gedankennebel	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 anderem 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 Versteinierung
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
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, Gerüche, Geräusche und Wärmeeffekte
Des Magiers Erinnerung	GRW 258	6	1 Standard-Aktion	Du kannst dir einen Zauber des 5. oder eines niedrigeren Grades wieder in Erinnerung rufen
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/Hiebswaffen, 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 Fertigkeitsswürfe; 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	6	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
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
Sirocco	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



# magierzauber

arkane schule: \_\_\_\_\_ verwehte schulen: \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitraufwand	Beschreibung
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 Morhgs 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
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</i> Waffen, Immunität gegen deine Feuerzauber und einen einmaligen Feuerstrahlangriff
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 Zaubergade, die auf den Zauberkörper zurückgeworfen werden
Zugreifende Hand	GRW 370	7	1 Standard-Aktion	Hand bietet Deckung, schiebt Kreaturen weg oder ergreift sie
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 gefühlbeeinflussende 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
Mächtigere 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
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	Berührungangriff 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

# magierzauber

arkane schule: \_\_\_\_\_ verwehte schulen: \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
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 scheinbaren 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
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 Einkerkierung
Einkerkierung	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- Erstickern	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 Herbeizauberns
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 Zauberrückens	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