

# hexenzauber

schutzherr\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitraufwand	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)	
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	
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	
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	
Nahrung und Wasser verderben	EXP 233	0	1 Standard-Aktion	Nahrung und Wasser werden ungenießbar	
Reparieren	GRW 318	0	10 Minuten	Repariert ein Objekt	
Resistenz	GRW 318	0	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe	
Stabilisieren	GRW 334	0	1 Standard-Aktion	Stabilisiert eine sterbende Kreatur	
Tanzende Lichter	GRW 339	0	1 Standard-Aktion	Erschafft Fackeln und andere Lichter	
*		1			
Befehl	GRW 249	1	1 Standard-Aktion	Ein Ziel befolgt den erteilten Befehl 1 Runde lang	
Brennende Hände	GRW 256	1	1 Standard-Aktion	1W4 Feuerschaden pro Stufe (max. 5W4)	
Furcht auslösen	GRW 277	1	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht 1W4 Runden lang	
Geheimtüren entdecken	GRW 281	1	1 Standard-Aktion	Enthüllt Geheimtüren innerhalb von 18 m	
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	
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)	
Magierrüstung	GRW 300	1	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +4 auf die RK	
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	
Reittier	GRW 318	1	1 Runde	Beschwört ein Reittier für 2 Stunden/Stufe	
Schlaf	GRW 323	1	1 Runde	Lässt 4 TW an Kreaturen in einen magischen Schlaf fallen	
Schlechtes Omen	EXP 241	1	1 Standard-Aktion	Ziel muss Angriff oder Wurf wiederholen und das schlechtere Ergebnis nehmen	
Schwächestrahl	GRW 328	1	1 Standard-Aktion	Strahl verursacht 1W6+1 Stärkeschaden für je 2 Stufen	
Sprachen verstehen	GRW 334	1	1 Standard-Aktion	Du kannst alle gesprochenen und geschriebenen Sprachen verstehen	
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	
Verführerisches Geschenk	EXP 250	1	1 Standard-Aktion	Ziel akzeptiert augenblicklich einen angebotenen Gegenstand und benutzt ihn	
Verhüllender Nebel	GRW 355	1	1 Standard-Aktion	Nebel umgibt dich	
Zauber verbergen	EXP 256	1	1 Standard-Aktion	Verbirgt Zauber vor <i>Magie entdecken</i>	
*		2			
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	
Eitern	EXP 214	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält ZR 12+deine Stufe gegen Heileffekte	
Erschrecken	GRW 269	2	1 Standard-Aktion	Versetzt Kreaturen mit weniger als 6 TW in Panik	
Fallen finden	GRW 270	2	1 Standard-Aktion	Du kannst Fallen finden wie ein Schurke	
Falsches Leben	GRW 270	2	1 Standard-Aktion	Du erhältst 1W10 temporäre TP +1/Stufe (max. +10)	
Fesseln	GRW 271	2	1 Runde	Fesselt die Aufmerksamkeit aller innerhalb von 30 m + 3 m/Stufe	
Gedanken wahrnehmen	GRW 279	2	1 Standard-Aktion	Du kannst oberflächliche Gedanken wahrnehmen	
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	
Gift verzögern	GRW 284	2	1 Standard-Aktion	Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen	
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	
Hauch des Stumpfsinns	GRW 286	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält einen Malus von 1W6 auf IN, WE und CH	
Krätze	EXP 229	2	1 Standard-Aktion	Ziel kränkelt und erhält -4 GE	
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)	
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	
Person festhalten	GRW 312	2	1 Standard-Aktion	Lähmt einen Humanoiden für 1 Runde/Stufe	
Sanfte Ruhe	GRW 320	2	1 Standard-Aktion	Konserviert eine Leiche	
Schwarm ausspeien	EXP 241	2	1 Standard-Aktion	Erzeugt einen Spinnenschwarm, der für dich kämpft	
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	
Spinnennetz	GRW 333	2	1 Standard-Aktion	6 m großer Radius wird mit klebrigen Spinnenfäden gefüllt, die Feinde umklammern und ihre Bewegung behindern können	
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	
Unstillbarer Hunger	EXP 248	2	1 Standard-Aktion	Das Ziel verhungert	
Verborgene Nachrichten	EXP 249	2	1 Standard-Aktion	Erhalte +10 auf Bluffenwürfe, um geheime Nachrichten zu übermitteln	
Verhalten durchschauen	EXP 251	2	1 Standard-Aktion	10 min./Stufe lang +5 auf Motiv erkennen und Wahrnehmung	
Vorahnung	GRW 357	2	1 Minute	Bringt in Erfahrung, ob eine Aktion gut oder schlecht sein wird	
Zone der Wahrheit	GRW 369	2	1 Standard-Aktion	Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs können nicht lügen	
Zustand	GRW 370	2	1 Standard-Aktion	Überwacht den Zustand und die Position von Verbündeten	
*		3			
Arkaner Blick	GRW 244	3	1 Standard-Aktion	Du kannst magische Auren wahrnehmen	
Auf Wasser gehen	GRW 246	3	1 Standard-Aktion	Ziel kann auf Wasser wie auf festem Untergrund gehen	
Blind- oder Taubheit kurieren	GRW 253	3	1 Standard-Aktion	Heilt normale oder magische Blind- oder Taubheit	
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	
Einflüsterung	GRW 263	3	1 Standard-Aktion	Bringt ein Ziel dazu, eine vorgeschlagene Handlung auszuführen	
Entkräftender Strahl	GRW 267	3	1 Standard-Aktion	Strahl entkräftet Ziel	
Fliegen	GRW 276	3	1 Standard-Aktion	Ziel kann mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen	
Fluch brechen	GRW 276	3	1 Standard-Aktion	Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch	
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)	
Glyphe der Abwehr	GRW 284	3	10 Minuten	Insschrift schadet jenen, die an ihr vorbei gehen	

# hexenzauber

schutzherr\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitraufwand	Beschreibung
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
Krankheit kurieren	GRW 294	3	1 Standard-Aktion	Heilt das Ziel von allen Krankheiten
Kreischen	EXP 228	3	1 Standard-Aktion	Gegner provozieren Gelegenheitsangriffe
Leitstern	EXP 230	3	1 Minute	Kenne die ungefähre Entfernung zu dem Ort, an dem du diesen Zauber gewirkt hast
Magie bannen	GRW 298	3	1 Standard-Aktion	Beendet einen Zauber oder magischen Effekt
Mit Toten sprechen	GRW 306	3	10 Minuten	Leiche beantwortet eine Frage/2 Stufen
Monster herbeizaubern III	GRW 308	3	1 Runde	Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen
Schneesturm	GRW 325	3	1 Standard-Aktion	Behindert die Sicht und Bewegungen
Sinne teilen	EXP 244	3	1 Runde	Höre/Rieche/Sieh wo dein Vertrauter sich befindet
Stinkende Wolke	GRW 336	3	1 Standard-Aktion	Übelkeitserregende Dämpfe für 1 Runde/Stufe
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
Unlöschrbarer Durst	EXP 248	3	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur leidet an Austrocknung
Vampirgriff	GRW 351	3	1 Standard-Aktion	Berührung verursacht 1W6 Schaden/2 Stufen; Zauberder erhält dieselbe Menge als TP
Verbannt aus der Natur	EXP 249	3	1 Standard-Aktion	Ziel erhält -10 auf Überlebenskunstwürfe
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
*				
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
Bosheit	EXP 209	4	1 Runde	Bringe gegen angreifende Kreatur einen Berührungsauber
Dimensionstür	GRW 260	4	1 Standard-Aktion	Teleportiert dich über kurze Entfernungen
Dreigestalt	EXP 212	4	1 Standard-Aktion	Erscheine älter oder jünger
Eissturm	GRW 264	4	1 Standard-Aktion	Hagel verursacht in einem 12 m breiten Zylinder 5W6 Schaden
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
Furcht	GRW 277	4	1 Standard-Aktion	Ziele innerhalb des Kegels fliehen 1 Runde/Stufe
Gift neutralisieren	GRW 283	4	1 Standard-Aktion	Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele
Kreatur aufspüren	GRW 294	4	1 Standard-Aktion	Enthüllt die Richtung, in der sich eine vertraute Kreatur aufhält
Lügen erkennen	GRW 298	4	1 Standard-Aktion	Enthüllt absichtliche Lügen
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
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
Schwarze Tentakel	GRW 328	4	1 Standard-Aktion	Tentakel winden sich um alle innerhalb einer Ausbreitung von 6 m
Schwere Wunden heilen	GRW 329	4	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Schwere Wunden verursachen	GRW 329	4	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff, 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Sicherer Unterschlupf	GRW 332	4	10 Minuten	Erschafft eine stabile Hütte
Tiefe Verzweiflung	GRW 342	4	1 Standard-Aktion	Ziel erleidet -2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe
Todesschutz	GRW 344	4	1 Standard-Aktion	Verleiht Immunität gegen alle Todeszauber und negative Energieeffekte
Tödliches Phantom	GRW 345	4	1 Standard-Aktion	Furchteinflößende Illusion tötet Ziel oder verursacht 3W6 Schaden
Vergiften	GRW 355	4	1 Standard-Aktion	Deine Berührung verursacht 1W3 KO-Schaden für 6 Runden
Verwirrung	GRW 356	4	1 Standard-Aktion	Ziel verhält sich 1 Runde/Stufe lang seltsam
Wanderndes Sternenfunkeln	EXP 252	4	1 Standard-Aktion	Erhellte Ziel und produziert Licht
Weissagung	GRW 362	4	10 Minuten	Gibt wertvolle Ratschläge für bestimmte Handlungen
*				
Ausspähende Augen	GRW 248	5	1 Minute	1W4 +1/Stufe schwebende Augen spionieren für dich
Böswillige Verwandlung	GRW 255	5	1 Standard-Aktion	Verwandelt das Ziel in ein harmloses Tier
Dürre	GRW 261	5	1 Standard-Aktion	Lässt eine Pflanze verdorren oder verursacht 1W6 Schaden/Stufe bei einer Pflanzenkreatur
Erscheinung bannen	EXP 215	5	1 Standard-Aktion	Bannt berührte Illusionen oder veränderte Form einer Kreatur
Ersticken	EXP 215	5	1 Standard-Aktion	Das Ziel erstickt
Ewige Ruhe	EXP 216	5	1 Runde	Tote Kreatur kann nicht wiederbelebt werden
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 zurückerholen
Höhere Erschaffung	GRW 289	5	10 Minuten	Wie <i>Niedere Erschaffung</i> , kann aber auch Stein und Metall erzeugen
Kontakt zu anderen Ebenen	GRW 293	5	10 Minuten	Du kannst einer extraplanaren Wesenheit Fragen stellen
Kritische Wunden heilen	GRW 295	5	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20)
Kritische Wunden verursachen	GRW 295	5	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff, 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20)
Magisches Gefäß	GRW 302	5	1 Standard-Aktion	Ermöglicht es, von einer anderen Kreatur Besitz zu ergreifen
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- 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
Schwachsinn	GRW 328	5	1 Standard-Aktion	IN und CH des Ziels sinken auf 1
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
Telepathisches Band	GRW 341	5	1 Standard-Aktion	Verbindung ermöglicht es Verbündeten, sich miteinander zu unterhalten
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
Überlandflug	GRW 347	5	1 Standard-Aktion	Du fliegst mit einer Bewegungsrate von 12 m und kannst über größere Distanzen eilen
Verzauberung brechen	GRW 357	5	1 Minute	Befreit das Ziel von Verzauberungen, Verwandlungen, Flüchen und Versteinierung
Wellen der Erschöpfung	GRW 362	5	1 Standard-Aktion	Mehrere Ziele werden erschöpft
Wiedergeburt	GRW 363	5	10 Minuten	Erweckt ein Ziel in einem zufällig bestimmtem Körper wieder zum Leben
*				
Böser Blick	GRW 254	6	1 Standard-Aktion	Ziel verfällt in Panik, wird krank und fällt ins Koma
Fleisch zu Stein	GRW 275	6	1 Standard-Aktion	Verwandelt Ziel in eine Statue
Geas/Auftrag	GRW 278	6	10 Minuten	Wie <i>Schwächerer Geas</i> , kann aber jede Kreatur betreffen
Gegenstände beleben	GRW 280	6	1 Standard-Aktion	Gegenstände greifen deine Gegner an
Großer Heldenmut	GRW 285	6	1 Standard-Aktion	+4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe; Immunität gegen Furcht; temporäre TP
Kältekegel	GRW 292	6	1 Standard-Aktion	1W6 Kälteschaden/Stufe
Massen- Eiern	EXP 214	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Eiern</i> , betrifft aber mehrere Ziele
Massen- Leichte Wunden heilen	GRW 297	6	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Leichte Wunden verursachen	GRW 297	6	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe

# hexenzauber

schutzherr\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitraufwand	Beschreibung
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
Sagenkunde	GRW 320	6	Siehe Text	Enthüllt dir die Legenden über eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand
Schneller Tod	GRW 325	6	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff verursacht 12W6 +1/Stufe Schaden
Schwarmhaut	EXP 241	6	1 Standard-Aktion	Verwandelt deinen Körper in einen Schwarm, der kämpfen kann
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
Tote erwecken	GRW 346	6	1 Minute	Erweckt ein Ziel zum Leben, das nicht länger als 1 Tag/Stufe tot war
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
Unwilliger Schild	EXP 249	6	1 Standard-Aktion	Ziel teilt die Wunden, die du erhältst
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
Weg finden	GRW 361	6	3 Runden	Gibt den direktesten Weg zu einem Ort an
Zauber analysieren	GRW 367	6	1 Standard-Aktion	Enthüllt die magischen Eigenschaften eines Ziels
*				
Äthertor	GRW 246	7	1 Standard-Aktion	Erschafft einen unsichtbaren Durchgang durch eine Barriere
Ebenenwechsel	GRW 262	7	1 Standard-Aktion	Bis zu acht Ziele können auf eine andere Ebene reisen
Gegenstand teleportieren	GRW 280	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Teleportieren</i> , betrifft aber berührten Gegenstand
Heilung	GRW 287	7	1 Standard-Aktion	Heilt 10 Punkte/Stufe, sowie alle Krankheiten und geistigen Schäden
Kugelblitz	GRW 295	7	1 Standard-Aktion	1W6 Schaden/Stufe; 1 Folgeblick/Stufe
Leid	GRW 296	7	1 Standard-Aktion	Verursacht 10 Schadenspunkte/Stufe beim Ziel
Mächtige Ausspähung	GRW 248	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Ausspähung</i> , wirkt aber schneller und länger
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- Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	7	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Mittelschwere Wunden verursachen	GRW 307	7	1 Standard-Aktion	Verursacht 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Person festhalten	GRW 312	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Person festhalten</i> , betrifft aber alle innerhalb von 9 m
Monster herbeizaubern VII	GRW 308	7	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Regeneration	GRW 318	7	3 Volle Runden	Die abgetrennten Gliedmaßen des Ziels wachsen nach, 4W8 Punkte +1/Stufe (max. +35) werden geheilt
Sofortige Herbeizauberung	GRW 332	7	1 Standard-Aktion	Präparierter Gegenstand erscheint in deinen Händen
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
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
*				
Antipathie	GRW 243	8	1 Stunde	Von dem Zauber betroffener Ort oder Gegenstand vertreibt manche Kreaturen
Auferstehung	GRW 246	8	1 Minute	Erweckt ein totes Ziel vollständig wieder zum Leben
Aufforderung	GRW 246	8	10 Minuten	Wie Verständigung, du kannst aber auch eine Inflüsterung mit senden
Aufspüren	GRW 247	8	10 Minuten	Enthüllt den genauen Aufenthaltsort einer Kreatur oder eines Gegenstands
Blitzgewitter	EXP 208	8	1 Standard-Aktion	Verursacht Zielen 1W8 Schaden/Stufe (max. 20W8)
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
Mächtige Ausspähende Augen	GRW 248	8	1 Minute	Wie <i>Ausspähende Augen</i> , Augen verfügen aber auch über Wahrer Blick
Massen- Monster bezaubern	GRW 307	8	1 Standard-Aktion	Wie <i>Monster bezaubern</i> , betrifft aber alle innerhalb von 9 m
Massen- Schwere Wunden heilen	GRW 329	8	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Schwere Wunden verursachen	GRW 329	8	1 Standard-Aktion	Verursacht 3W8 Schaden +1+/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Moment der Eingebung	GRW 307	8	1 Standard-Aktion	Du erhältst einen Verständigungsbonus von +1/Stufe auf einen einzigen Angriffs-, Fertigkeitss- oder Rettungswurf
Monster herbeizaubern VIII	GRW 308	8	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Seelenfalle	GRW 330	8	1 Standard-Aktion oder siehe Text	Sperrt das Ziel in einem Edelstein ein
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
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
Zerstörung	GRW 369	8	1 Standard-Aktion	Tötet das Ziel und zerstört die Überreste
*				
Astrale Projektion	GRW 245	9	30 Minuten	Projiziert dich und deine Gefährten auf die Astralebene
Elementarhorde	GRW 265	9	10 Minuten	Beschwört verschiedene Elementare
Kreis der Teleportation	GRW 294	9	10 Minuten	Kreis teleportiert jede in ihm befindliche Kreatur zu einem bestimmten Ort
Massen- Erstickten	EXP 216	9	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur/Stufe erstickt
Massen- Kritische Wunden heilen	GRW 295	9	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe bei mehreren Kreaturen
Massen- Kritische Wunden verursachen	GRW 295	9	1 Standard-Aktion	Verursacht 4W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Monster festhalten	GRW 308	9	1 Standard-Aktion	Wie <i>Monster festhalten</i> , betrifft aber alle innerhalb von 9 m
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
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
Sturm der Vergeltung	GRW 337	9	1 Runde	Ein Sturm aus Hagel, Säure und Blitzen geht hernieder
Wehgeschrei der Todesfee	GRW 361	9	1 Standard-Aktion	Fügt 1 Kreatur/Stufe 10 SP/Stufe zu
Wort der Macht: Tod	GRW 365	9	1 Standard-Aktion	Tötet eine Kreatur mit 100 oder weniger TP
Zuflucht	GRW 370	9	1 Standard-Aktion	Verändert einen Gegenstand so, dass er seinen Besitzer zu dir bringt