

druidenzauber

domäne* oder tiergeflährte: _____

ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitraufwand	Beschreibung	G e b e t
Aufblitzen	GRW 246	0	1 Standard-Aktion	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe)	
Ausbessern	GRW 247	0	10 Minuten	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand	
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 Fertigkeitwurf	
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 reinigen	GRW 310	0	1 Standard-Aktion	Reinigt 30 dm²/Stufe Nahrung und Wasser	
Resistenz	GRW 318	0	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe	
Richtung wissen	GRW 319	0	1 Standard-Aktion	Du weißt, wo Norden liegt	
Stabilisieren	GRW 334	0	1 Standard-Aktion	Stabilisiert eine sterbende Kreatur	
Tugend	GRW 347	0	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 temporären TP	
Wasser erschaffen	GRW 360	0	1 Standard-Aktion	Erschafft 7,5 Liter reines Wasser pro Stufe	
*		1			
Aberrationen entdecken	EXP 202	1	1 Standard-Aktion	Enthüllt Präsenz von Aberrationen	
Amisenstärke	EXP 203	1	1 Standard-Aktion	Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur	
Aspekt des Adlers	EXP 204	1	1 Standard-Aktion	Verleiht Boni auf Wahrnehmungswürfe und Fernkampfangriffe	
Aufbrausen	EXP 204	1	1 Standard-Aktion	Tausche Natürliche RK gegen Bonus auf Angriff mit Natürlichen Waffen	
Elementen trotzen	GRW 266	1	1 Standard-Aktion	Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen überleben	
Federleicht	EXP 217	1	1 Standard-Aktion	Ignoriere Bewegungsmali in schwierigem Gelände	
Feenfeuer	GRW 270	1	1 Standard-Aktion	Erhält die Umrisse eines Ziels und beendet <i>Verschwimmen</i> , Tarnung und ähnliche Effekte	
Flammen erzeugen	GRW 274	1	1 Standard-Aktion	1W6 Schaden +1/Stufe, Berührung oder Werfen	
Geruchlosigkeit	EXP 223	1	1 Standard-Aktion	Ziel kann nicht mittels Geruchssinn aufgespürt werden	
Geschärfte Sinne	EXP 223	1	1 Standard-Aktion	Erhalte +2 auf Wahrnehmungswürfe und Dämmerlicht	
Gute Beeren	GRW 285	1	1 Standard-Aktion	2W4 Beeren, von denen jede 1 TP heilt (max. 8 TP/24 Stunden)	
Hauch der See	EXP 227	1	1 Standard-Aktion	Deine Schwimmbewegungsrate steigt auf 9 m	
Lange Schritte	GRW 295	1	1 Standard-Aktion	Deine Grundbewegungsrate steigt um 3 m	
Leichte Wunden heilen	GRW 296	1	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)	
Lichtblitze	EXP 231	1	1 Standard-Aktion	Wie <i>Aufblitzen</i> , wirkt aber auf alle Kreaturen innerhalb von 3 m	
Magische Fänge	GRW 301	1	1 Standard-Aktion	Eine natürliche Waffe des Ziels erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe	
Magischer Stein	GRW 302	1	1 Standard-Aktion	Drei Steine erhalten +1 auf Angriffswürfe und verursachen 1W6+1 Schaden	
Mit Tieren sprechen	GRW 306	1	1 Standard-Aktion	Du kannst mit Tieren sprechen	
Rasches Graben	EXP 236	1	1 Standard-Aktion	Bewegt 1,50 m-Würfel an Erde	
Schattenumhang	EXP 238	1	1 Standard-Aktion	Reduziert Wirkung von Hitze und Sonneneinstrahlung	
Schlingen und Fallen entdecken	GRW 324	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt natürliche und primitive Fallen	
Shillelagh	GRW 331	1	1 Standard-Aktion	Knüppel oder Kampfstab werden 1 Min./Stufe zu einer Waffe +1 (1W8 Schaden)	
Springen	GRW 334	1	1 Standard-Aktion	Ziel erhält Bonus auf Würfe für Akrobatik	
Spurloses Gehen	GRW 334	1	1 Standard-Aktion	Ein Ziel/Stufe hinterlässt keine Spuren	
Steinflucht	EXP 244	1	1 Standard-Aktion	Deine unbewaffneten Hiebe sind tödlich	
Tier bezaubern	GRW 342	1	1 Standard-Aktion	Macht ein Tier zu deinem Freund	
Tier herbeirufen	EXP 246	1	1 Standard-Aktion	Bringe ein Tier dazu, zu dir zu kommen	
Tiere beruhigen	GRW 343	1	1 Standard-Aktion	Beruhigt (2W4 + Stufe) TW an Tieren	
Tiere oder Pflanzen entdecken	GRW 343	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt bestimmte Arten von Pflanzen oder Tieren	
Verbündeten der Natur herbeizaubern I	GRW 352	1	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei	
Verhüllender Nebel	GRW 355	1	1 Standard-Aktion	Nebel umgibt dich	
Verstricken	GRW 356	1	1 Standard-Aktion	Pflanzen verstricken jeden in einem Radius von 12 m	
Vor Tieren verstecken	GRW 357	1	1 Standard-Aktion	Tiere können 1 Ziel/Stufe nicht entdecken	
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	
*		2			
Adlerauge	EXP 202	2	1 Minute	Erzeugt einen magischen Sensor hoch über dir	
Aspekt des Bären	EXP 204	2	1 Standard-Aktion	+2 auf RK und Kampfmanöverwürfe	
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	
Baum	GRW 249	2	1 Standard-Aktion	Du siehst 1 Stunde/Stufe genau wie ein Baum aus	
Brennender Blick	EXP 210	2	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W6 Feuerschaden bei einer Kreatur	
Duftspur	EXP 212	2	1 Standard-Aktion	Hinterlasse eine Spur, der Verbündete folgen können	
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	
Erde und Gestein erweichen	GRW 268	2	1 Standard-Aktion	Verwandelt Stein in Lehm oder Erde in Sand oder Schlamm	
Festbeissen	EXP 218	2	1 Standard-Aktion	Kreatur erhält die Fähigkeit Ergreifen bei Angriff mit Natürlichen Waffen	
Feuerfalle	GRW 272	2	10 Minuten	Geöffneter Gegenstand verursacht 1W4 +1/Stufe Schaden	
Flammenklinge	GRW 274	2	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff verursacht 1W8 +1/2Stufen Schaden	
Flammenkugel	GRW 274	2	1 Standard-Aktion	Erschafft eine rollende Feuerkugel, 3W6 Feuerschaden	
Gift beschleunigen	EXP 224	2	1 Standard-Aktion	Beschleunigt das Einsetzen der Wirkung eines Giftes	
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	
Holz formen	GRW 289	2	1 Standard-Aktion	Formt Holz so um, dass es deinen Zwecken dienlich ist	
Holz krümmen	GRW 289	2	1 Standard-Aktion	Krümmt Holz	
Katzenhafte Anmut	GRW 292	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 GE	
Krätze	EXP 229	2	1 Standard-Aktion	Ziel kränkelt und erhält -4 GE	
Metall erhitzen	GRW 304	2	1 Standard-Aktion	Macht Metall so heiß, dass es jenen schadet, die es berühren	
Metall kühlen	GRW 305	2	1 Standard-Aktion	Kaltes Metall schadet denen, die es berührt	
Natürlicher Rhythmus	EXP 234	2	1 Standard-Aktion	+1 auf Schadenswürfe bei jedem Treffer (max. +5)	
Nebelwolke	GRW 310	2	1 Standard-Aktion	Nebel behindert die Sicht	
Rindenhaut	GRW 319	2	1 Standard-Aktion	Verleiht Verbesserungsbonus von +2 (oder höher) auf natürliche Rüstungen	
Schützendes Lagerfeuer	EXP 242	2	1 Standard-Aktion	Erzeugt ein sicheres Gebiet um ein Lagerfeuer	
Schwarm herbeizaubern	GRW 328	2	1 Runde	Beschwört einen Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen	
Spinnenklettern	GRW 333	2	1 Standard-Aktion	Verleiht die Fähigkeit, an Wänden und Decken zu klettern	
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	
Teilweise Genesung	GRW 339	2	3 Runden	Bannt magische Attributsmali oder heilt 1W4 Punkte Attributtschaden	
Tier festhalten	GRW 342	2	1 Standard-Aktion	Lähmt ein Tier 1 Runde/Stufe	
Tier verkleinern	GRW 342	2	1 Standard-Aktion	Schrumpft ein bereitwilliges Tier	
Tierbote	GRW 342	2	1 Minute	Schickt ein sehr kleines Tier zu einem bestimmten Ort	
Tiere faszinieren	GRW 343	2	1 Standard-Aktion	Fasziniert 2W6 TW an Tieren	
Unstillbarer Hunger	EXP 248	2	1 Standard-Aktion	Das Ziel verhungert	
Verbündeten der Natur herbeizaubern II	GRW 352	2	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei	
Weisheit der Eule	GRW 362	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 WE	

druidenzauber

domäne* oder tiergefährzte: _____

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
Wellenritt	EXP 253	2	1 Standard-Aktion	Welle erhöht Bewegungsrate einer Kreatur
Windstoß	GRW 364	2	1 Standard-Aktion	Weht kleinere Kreaturen weg oder wirft die um
*		3		
Ansteckung	GRW 243	3	1 Standard-Aktion	Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit
Blitze herbeirufen	GRW 254	3	1 Runde	Ruft Blitze vom Himmel herab (3W6 pro Blitz)
Dornenwuchs	GRW 260	3	1 Standard-Aktion	Kreaturen in dem Bereich erleiden 1W4 Schaden und können verlangsamt werden
Feuer löschen	GRW 272	3	1 Standard-Aktion	Löscht Feuer
Gift neutralisieren	GRW 283	3	1 Standard-Aktion	Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele
Krankheit kurieren	GRW 294	3	1 Standard-Aktion	Heilt das Ziel von allen Krankheiten
Lagerplatz verstecken	EXP 230	3	10 Minuten	Verbirgt alle Spuren deines Lagers
Mächtige Magische Fänge	GRW 302	3	1 Standard-Aktion	Eine natürliche Waffe erhält +1/4 Stufen (max. +5)
Massen- Federleicht	EXP 217	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Federleicht</i> , aber mehrere Kreaturen
Mit Pflanzen sprechen	GRW 306	3	1 Standard-Aktion	Du kannst mit Pflanzen und Pflanzenkreaturen sprechen
Mit Stein verschmelzen	GRW 306	3	1 Standard-Aktion	Du und deine Ausrüstung verschmelzen mit Stein
Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	3	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10)
Pflanzen schrumpfen	GRW 314	3	1 Standard-Aktion	Schrumpft Pflanzen oder hemmt das Wachstum normaler Pflanzen
Pflanzenwachstum	GRW 315	3	1 Standard-Aktion	Lässt Pflanzen wachsen und verbessert die Ernte
Schatzkarte erschaffen	EXP 238	3	1 Stunde	Macht aus einer Leiche eine Schatzkarte
Schlinge	GRW 324	3	3 Runden	Erschafft eine magische Falle
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
Seerosenpfad	EXP 243	3	1 Standard-Aktion	Gehe auf sich bewegende Seerosen über das Wasser
Stein formen	GRW 335	3	1 Standard-Aktion	Gibt Stein eine beliebige Form
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
Tier beherrschen	GRW 342	3	1 Runde	Das betroffene Tier gehorcht stillen, geistigen Befehlen
Unlöscharer Durst	EXP 248	3	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur leidet an Austrocknung
Verbannt aus der Natur	EXP 249	3	1 Standard-Aktion	Ziel erhält -10 auf Überlebenskunstwürfe
Verbündeten der Natur herbeizaubern III	GRW 352	3	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei
Vergiften	GRW 355	3	1 Standard-Aktion	Deine Berührung verursacht 1W3 KO-Schaden für 6 Runden
Versanden	EXP 251	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt schwieriges Gelände und verwischt Spuren. Kann Kreaturen und Gegenstände bewegen
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
*		4		
Aspekt des Hirsches	EXP 204	4	1 Standard-Aktion	+2 RK gegen Gelegenheitsangriffe und erhöhte Bewegungsrate
Ausspähung	GRW 248	4	1 Stunde	Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus
Bewegungsfreiheit	GRW 252	4	1 Standard-Aktion	Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen
Blitzkugeln	EXP 208	4	1 Standard-Aktion	Fliegende Blitzkugeln verursachen je 3W6 Elektrizitätsschaden
Blutige Klauen	EXP 209	4	1 Standard-Aktion	Verursache blutende Wunden durch Angriffe mit natürlichen Waffen
Dornenhaut	EXP 211	4	1 Standard-Aktion	Angreifer erhalten 1W6+1 Schaden/Stufe
Dürre	GRW 261	4	1 Standard-Aktion	Lässt eine Pflanze verdorren oder verursacht 1W6 Schaden/Stufe bei einer Pflanzenkreatur
Eissturm	GRW 264	4	1 Standard-Aktion	Hagel verursacht in einem 12 m breiten Zylinder 5W6 Schaden
Flammenschlag	GRW 275	4	1 Standard-Aktion	Streckt Feinde mit heiligem Feuer nieder (1W6/Stufe Schaden)
Geysir	EXP 224	4	1 Standard-Aktion	Erzeugt einen Geysir aus kochendem Wasser
Hain der Erholung	EXP 226	4	10 Minuten	Erzeugt Bäume und eine kleine Quelle
Luftweg	GRW 298	4	1 Standard-Aktion	Ziel kann auf Luft wie auf festem Untergrund gehen (klettern bis zu einem Winkel von 45°)
Magie bannen	GRW 298	4	1 Standard-Aktion	Beendet einen Zauber oder magischen Effekt
Mondsucht	EXP 232	4	1 Standard-Aktion	Ziel ist verwirrt und wütend
Pflanzen befehligen	GRW 313	4	1 Standard-Aktion	Beeinflusst die Handlungen von einer oder mehreren Pflanzenkreaturen
Riesenhaftes Ungeziefer	GRW 319	4	1 Standard-Aktion	Verwandelt Tausendfüßler, Skorpione und Spinnen in riesenhaftes Ungeziefer
Rostgriff	GRW 319	4	1 Standard-Aktion	Deine Berührung bringt Eisen und Eisenlegierungen zum Rosten
Schutzhülle des Lebens	EXP 241	4	1 Standard-Aktion	Schützt Kreatur vor der Umwelt
Schutzhülle gegen Pflanzen	GRW 326	4	1 Standard-Aktion	Hält belebte Pflanzen zurück
Schwere Wunden heilen	GRW 329	4	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Starker Kiefer	EXP 244	4	1 Standard-Aktion	Deine Angriffe mit natürlichen Waffen wirken als wärst du zwei Kategorien größer
Steindornen	GRW 335	4	1 Standard-Aktion	Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W8 Schaden und können verlangsamt werden
Ungeziefer zurücktreiben	GRW 348	4	1 Standard-Aktion	Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer wird 3 m weit zurückgetrieben
Verbündeten der Natur herbeizaubern IV	GRW 352	4	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei
Wahre Gestalt	EXP 251	4	1 Standard-Aktion	Entfernt Effekte, die Gestaltwechsel erzeugen
Wasser kontrollieren	GRW 360	4	1 Standard-Aktion	Lässt Wasser steigen oder sinken
Wiedergeburt	GRW 363	4	10 Minuten	Erweckt ein Ziel in einem zufällig bestimmtem Körper wieder zum Leben
Windstrom	EXP 254	4	1 Standard-Aktion	Erzeugt Wind, der nicht-tödlichen Schaden verursacht und Kreaturen zu Boden werfen oder wegschieben kann
*		5		
Aspekt des Wolfes	EXP 204	5	1 Standard-Aktion	+4 ST und GE, +2 Bonus auf Zu-Fall-bringen
Böswillige Verwandlung	GRW 255	5	1 Standard-Aktion	Verwandelt das Ziel in ein harmloses Tier
Busse	GRW 256	5	1 Stunde	Befreit das Ziel von seinen Verfehlungen und macht magische Gesinnungsänderungen rückgängig
Dornenwand	GRW 260	5	1 Standard-Aktion	Dornen schaden jedem, der verursacht, die Wand zu durchdringen
Dreigestalt	EXP 212	5	1 Standard-Aktion	Erscheine älter oder jünger
Einswerden mit der Natur	GRW 263	5	10 Minuten	Du lernst das Gelände innerhalb von 1,5 km/Stufe kennen
Entweihen	GRW 267	5	24 Stunden	Macht einen Ort unheilig
Erwecken	GRW 269	5	24 Stunden	Tier oder Baum erhält menschliches Bewusstsein
Ewige Ruhe	EXP 216	5	1 Runde	Tote Kreatur kann nicht wiederbelebt werden
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
Feuerwand	GRW 273	5	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
Gewittersturm herbeirufen	GRW 283	5	1 Runde	Wie <i>Blitze herbeirufen</i> , aber 5W6 Schaden pro Blitz
Hölzerner Weg	GRW 289	5	1 Standard-Aktion	Trete durch einen Baum zu einem anderen, weiter entfernten
Insektenplage	GRW 291	5	1 Runde	Kreaturen werden von Wespenschwärmen angegriffen
Kritische Wunden heilen	GRW 295	5	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20)
Schlamm zu Fels verwandeln	GRW 323	5	1 Standard-Aktion	Verwandelt zwei Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge
Schlangenstab	EXP 240	5	1 Standard-Aktion	Verwandelt Stab oder anderes Holz in Schlangen, die für dich kämpfen
Segen des Salamanders	EXP 243	5	1 Standard-Aktion	Ziel erhält Schnelle Heilung 2, Feuerresistenz 10 und +2 auf seine KMV
Steinhaut	GRW 336	5	1 Standard-Aktion	Gewährt SR 10/Adamant
Tierwachstum	GRW 343	5	1 Standard-Aktion	Ein Tier wächst zum Doppelten seiner Größe an
Todesschutz	GRW 344	5	1 Standard-Aktion	Verleiht Immunität gegen alle Todeszauber und negative Energieeffekte
Verbündeten der Natur herbeizaubern V	GRW 353	5	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei

druidenzauber

domäne* oder tiergefährtc: _____

	ZAUBER	Buch/seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
	Weihen	GRW 361	5	24 Stunden	Heiligt einen Ort
	Windkontrolle	GRW 363	5	1 Standard-Aktion	Ändert Windrichtung und -geschwindigkeit
*			6		
	Eisenholz	GRW 263	6	1 Min./Pfd., das erschaffen wird	Magisches Holz, das so stark wie Stahl ist
	Erde bewegen	GRW 268	6	Siehe Text	Erschafft Gräben und Hügel
	Erzählende Steine	GRW 269	6	10 Minuten	Du kannst mit natürlichem oder bearbeiteten Stein sprechen
	Feuersaat	GRW 272	6	1 Standard-Aktion	Eicheln und Beeren werden zu Granaten und Bomben
	Holz zurücktreiben	GRW 289	6	1 Standard-Aktion	Schiebt hölzerne Gegenstände weg
	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- Leichte Wunden heilen	GRW 297	6	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
	Massen- Weisheit der Eule	GRW 362	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Weisheit der Eule</i> , betrifft aber 1 Ziel/Stufe
	Pflanzentor	GRW 315	6	1 Standard-Aktion	Bewege dich sofort von einer Pflanze zu einer anderen Pflanze derselben Art
	Schutzhülle gegen Lebendes	GRW 326	6	1 Runde	3 m großer Bereich, der lebende Kreaturen abhält
	Schwarmhaut	EXP 241	6	1 Standard-Aktion	Verwandelt deinen Körper in einen Schwarm, der kämpfen kann
	Scirocco	EXP 242	6	1 Standard-Aktion	Heißer Wind verursacht 4W6 Schaden, erschöpft jene, die Schaden genommen haben, und stößt Kreaturen zu Boden
	Steinwand	GRW 336	6	1 Standard-Aktion	Erschafft eine Steinwand, die noch geformt werden kann
	Verbündeten der Natur herbeizaubern VI	GRW 353	6	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei
	Wächtereiche	GRW 360	6	10 Minuten	Eine Eiche wird zu einem Baumhirtenwächter
	Weg finden	GRW 361	6	3 Runden	Gibt den direktesten Weg zu einem Ort an
	Zauberstecken	GRW 368	6	10 Minuten	Speichert einen Zauber in einem hölzernen Kampfstab
*			7		
	Erdwall	EXP 215	7	1 Standard-Aktion	Erzeugt eine 1,50 m dicke Erdbarriere
	Feuersturm	GRW 273	7	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W6/Stufe Feuerschaden
	Heilung	GRW 287	7	1 Standard-Aktion	Heilt 10 Punkte/Stufe, sowie alle Krankheiten und geistigen Schäden
	Kriechender Tod	GRW 294	7	1 Standard-Aktion	Schwärme von Tausendfüßlern greifen auf deinen Befehl hin an
	Mächtige Ausspähung	GRW 248	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Ausspähung</i> , wirkt aber schneller und länger
	Massen- Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	7	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
	Metall in Holz verwandeln	GRW 305	7	1 Standard-Aktion	Metall innerhalb von 12 m wird zu Holz
	Pflanzen beleben	GRW 313	7	1 Standard-Aktion	Du kannst eine oder mehrere Pflanzen beleben, die für dich kämpfen
	Sonnenstrahl	GRW 333	7	1 Standard-Aktion	Blendet und verursacht 4W6 Schaden
	Steckenwandlung	GRW 335	7	1 Runde	Dein Stab wird auf Befehl zu einem Baumhirten
	Strudel	EXP 245	7	1 Standard-Aktion	Erzeugt einen Wirbel in Wasser
	Verbündeten der Natur herbeizaubern VII	GRW 353	7	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei
	Wahrer Blick	GRW 359	7	1 Standard-Aktion	Lässt dich alle Dinge so sehen, wie sie wirklich sind
	Wetterkontrolle	GRW 362	7	10 Minuten (siehe Text)	Verändert die örtlichen Wetterbedingungen
	Windwandeln	GRW 364	7	1 Standard-Aktion	Du und alle deine Gefährten verwandeln sich in Dampf und können schneller reisen
*			8		
	Blitzgewitter	EXP 208	8	1 Standard-Aktion	Verursacht Zielen 1W8 Schaden/Stufe (max. 20W8)
	Erdbeben	GRW 268	8	1 Standard-Aktion	Ein Bereich mit einem Radius von 24 m wird von schweren Beben erschüttert
	Finger des Todes	GRW 274	8	1 Standard-Aktion	Verursacht bei einem Ziel 10 SP/Stufe
	Fröhliche Gelassenheit	EXP 221	8	1 Standard-Aktion	Macht eine Kreatur freundlich und friedlich
	Lavawand	EXP 230	8	1 Standard-Aktion	Wand schadet Gegnern, die sie durchqueren, und wirft Lava auf nahe Ziele
	Mantel der See	EXP 232	8	1 Standard-Aktion	Hüllt dich in schützende Wasser
	Massen- Schwere Wunden heilen	GRW 329	8	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
	Metall oder Stein zurücktreiben	GRW 305	8	1 Standard-Aktion	Schiebt Metall oder Stein beiseite
	Pflanzen kontrollieren	GRW 314	8	1 Standard-Aktion	Du kannst die Handlungen einer oder mehrerer Pflanzenkreaturen kontrollieren
	Rückruf	GRW 320	8	1 Standard-Aktion	Teleportiert dich zurück an einen bestimmten Ort
	Schwerkraft umkehren	GRW 329	8	1 Standard-Aktion	Kreaturen und Gegenstände fallen nach oben
	Sonnenfeuer	GRW 332	8	1 Standard-Aktion	Blendet alle innerhalb von 3 m und verursacht 6W6 Schaden
	Tierform	GRW 343	8	1 Standard-Aktion	Ein Verbündeter/Stufe verwandelt sich in ein ausgewähltes Tier
	Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII	GRW 353	8	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei
	Wirbelwind	GRW 365	8	1 Standard-Aktion	Wirbelsturm, der Schaden verursacht und Kreaturen mitreißen kann
*			9		
	Antipathie	GRW 243	9	1 Stunde	Von dem Zauber betroffener Ort oder Gegenstand vertreibt manche Kreaturen
	Elementarhorde	GRW 265	9	10 Minuten	Beschwört verschiedene Elementare
	Gestaltwandel	GRW 283	9	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in eine Kreatur deiner Wahl verwandeln und einmal pro Runde die Gestalt wechseln
	Massen- Kritische Wunden heilen	GRW 295	9	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe bei mehreren Kreaturen
	Moderner Schlurfer	GRW 307	9	1 Standard-Aktion	Beschwört 1W4+2 Moderne Schlurfer, die für dich kämpfen
	Regeneration	GRW 318	9	3 Volle Runden	Die abgetrennten Gliedmaßen des Ziels wachsen nach, 4W8 Punkte +1/Stufe (max. +35) werden geheilt
	Sechster Sinn	GRW 330	9	1 Standard-Aktion	Ein sechster Sinn warnt dich vor nahenden Gefahren
	Sturm der Vergeltung	GRW 337	9	1 Runde	Ein Sturm aus Hagel, Säure und Blitzen geht hernieder
	Sympathie	GRW 339	9	1 Stunde	Gegenstand oder Ort zieht bestimmte Kreaturen an
	Tsunami	EXP 247	9	1 Standard-Aktion	Riesige Welle fegt alles in ihrem Weg hinweg und verübt Schaden
	Verbündeten der Natur herbeizaubern IX	GRW 353	9	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei
	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
	Zerschmetternde Felsen	EXP 256	9	1 Standard-Aktion	Ziel erleidet 20W6 Schaden