

alchemistenformeln

formeln	buch/seite	zg	zeitaufwand	beschreibung
Ameisenstärke	EXP 203	1	1 Standard-Aktion	Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur
Auge des Bombenwerfers	EXP 205	1	1 Standard-Aktion	Erhöht die Reichweite geworfener Waffen; Angriffe +1
Elementen trotzen	GRW 266	1	1 Standard-Aktion	Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen überleben
Geheimtüren entdecken	GRW 281	1	1 Standard-Aktion	Enthüllt Geheimtüren innerhalb von 18 m
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
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
Identifizieren	GRW 290	1	1 Standard-Aktion	Gewährt Bonus von +10 zum Identifizieren magischer Gegenstände
Leichte Wunden heilen	GRW 296	1	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)
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
Rascher Rückzug	GRW 316	1	1 Standard-Aktion	Deine Bewegungsrate steigt um 9 m
Schild	GRW 322	1	1 Standard-Aktion	Unsichtbarer Schild verleiht +4 auf die RK, wehrt Magische Geschosse ab
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
Steinfaust	EXP 244	1	1 Standard-Aktion	Deine unbewaffneten Hiebe sind tödlich
Untote entdecken	GRW 349	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt untote Kreaturen innerhalb von 18 m
Zielsicherer Schlag	GRW 369	1	1 Standard-Aktion	+20 auf deinen nächsten Angriffswurf
Alchemistische Aufteilung	EXP 202	2	1 Standard-Aktion	Erhalte die Vorzüge eines Trankes, ohne ihn zu trinken
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
Beistand	GRW 251	2	1 Standard-Aktion	+1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht, 1W8 temporäre TP +1/Stufe (max. +10)
Dunkelsicht	GRW 262	2	1 Standard-Aktion	Du kannst in absoluter Dunkelheit 18 m weit sehen
Energien widerstehen	GRW 266	2	1 Standard-Aktion	Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren
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
Gedanken wahrnehmen	GRW 279	2	1 Standard-Aktion	Du kannst oberflächliche Gedanken wahrnehmen
Gesinnung verbergen	GRW 283	2	1 Standard-Aktion	Verbirgt eine Gesinnung 24 Stunden lang
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
Hauch der Elemente	EXP 226	2	1 Standard-Aktion	Erhalte einen Berührungsangriff mit Energieschaden
Katzenhafte Anmut	GRW 292	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 GE
Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	2	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10)
Pracht des Adlers	GRW 316	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 CH
Rindenhaut	GRW 319	2	1 Standard-Aktion	Verleiht Verbesserungsbonus von +2 (oder höher) auf natürliche Rüstungen
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 ausspeien	EXP 241	2	1 Standard-Aktion	Erzeugt einen Spinnenschwarm, der für dich kämpft
Schweben	GRW 329	2	1 Standard-Aktion	Ziel bewegt sich nach deinen Vorgaben nach oben oder unten
Spinnenklettern	GRW 333	2	1 Standard-Aktion	Verleiht die Fähigkeit, an Wänden und Decken zu klettern
Teilweise Genesung	GRW 339	2	3 Runden	Bannt magische Attributsmali oder heilt 1W4 Punkte Attributsschaden
Trank in Gift verwandeln	EXP 246	2	1 Standard-Aktion	Trinke einen Trank und speie Gift auf eine Waffe
Unsichtbares sehen	GRW 348	2	1 Standard-Aktion	Enthüllt unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände
Unsichtbarkeit	GRW 349	2	1 Standard-Aktion	Ziel wird für 1 Min./Stufe unsichtbar oder bis es angreift
Verhalten durchschauen	EXP 251	2	1 Standard-Aktion	10 min./Stufe lang +5 auf Motiv erkennen und Wahrnehmung
Verschwimmen	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
Absorbierende Hand	EXP 202	3	1 Standard-Aktion	Zauberkundige absorbiert einen Gegenstand für 1 Tag/Stufe
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
Blind- oder Taubheit kurieren	GRW 253	3	1 Standard-Aktion	Heilt normale oder magische Blind- oder Taubheit
Bluthund	EXP 209	3	1 Standard-Aktion	Der Zauberkundige erhält die Besondere Fähigkeit Geruchssinn
Dornenhaut	EXP 211	3	1 Standard-Aktion	Angreifer erhalten 1W6+1 Schaden/Stufe
Drakonisches Reservoir	EXP 212	3	1 Standard-Aktion	Ziel kann Energieschaden absorbieren und Nahkampfangriffe damit verstärken
Elementarraua	EXP 214	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt eine Energieaura um dich herum
Elixier verstärken	EXP 215	3	1 Standard-Aktion	Elixier oder Trank wird ausgedehnt oder verstärkt
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
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
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
Krankheit kurieren	GRW 294	3	1 Standard-Aktion	Heilt das Ziel von allen Krankheiten
Schutz vor Energien	GRW 326	3	1 Standard-Aktion	Absorbiert 12 Punkte Schaden/Stufe durch eine Art von Energie
Schwere Wunden heilen	GRW 329	3	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Standort vortauschen	GRW 334	3	1 Standard-Aktion	Angriffe gegen das Ziel unterliegen einer Fehlschlagchance von 50%
Unauffindbarkeit	GRW 347	3	1 Standard-Aktion	Verbirgt ein Ziel vor Erkenntnismagie und Ausspähung
Wasser atmen	GRW 359	3	1 Standard-Aktion	Ziele können unter Wasser atmen
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
Arkane Auge	GRW 244	4	10 Minuten	Unsichtbares schwebendes Auge bewegt sich 9m/Runde
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
Bewegungsfreiheit	GRW 252	4	1 Standard-Aktion	Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen
Detonation	EXP 211	4	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W8/Stufe Energieschaden gegen alle Kreaturen innerhalb von 4,50 m
Drachennodem	EXP 211	4	1 Standard-Aktion	Verleiht dir die Odenwaffe eines Drachen
Elementargestalt I	GRW 265	4	1 Standard-Aktion	Du nimmst die Gestalt eines kleinen Elementars an
Feuerschild	GRW 273	4	1 Standard-Aktion	Kreaturen, die dich angreifen, erleiden Feuerschaden; du bist vor Hitze oder Kälte geschützt
Flüssige Gestalt	EXP 221	4	1 Standard-Aktion	Das Ziel erhält SR 10/Hiebaffen, die Fähigkeit, Wasser zu atmen, und Reichweite steigt um 3 m
Genesung	GRW 282	4	1 Minute	Stellt Stufen und entzogene Attributspunkte wieder her
Gift neutralisieren	GRW 283	4	1 Standard-Aktion	Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele
Immunität gegen Zauber	GRW 291	4	1 Standard-Aktion	Ziel ist immun gegen einen Zauber pro 4 Stufen
Kritische Wunden heilen	GRW 295	4	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20)
Luftweg	GRW 298	4	1 Standard-Aktion	Ziel kann auf Luft wie auf festem Untergrund gehen (klettern bis zu einem Winkel von 45°)
Lügen erkennen	GRW 298	4	1 Standard-Aktion	Enthüllt absichtliche Lügen
Mächtige Unsichtbarkeit	GRW 349	4	1 Standard-Aktion	Wie Unsichtbarkeit, Ziel kann aber angreifen, ohne sichtbar zu werden
Steinhaut	GRW 336	4	1 Standard-Aktion	Gewährt SR 10/Adamant
Todesschutz	GRW 344	4	1 Standard-Aktion	Verleiht Immunität gegen alle Todeszauber und negative Energieeffekte
Universalformel	EXP 248	4	1 Standard-Aktion	Funktioniert wie ein beliebiges Extrakt der 3. Stufe oder niedriger
Albtraum	GRW 242	5	10 Minuten	Schickt eine Nachricht, die 1W10 Schaden verursacht und erschöpft
Belebende Transformation	EXP 206	5	1 Standard-Aktion	Erhalte neue Kraft, wenn du kurz vor dem Tod stehst

alchemistenformeln

formeln	buch/seite	zg	zeitaufwand	beschreibung
Bestiengestalt III	GRW 251	5	1 Standard-Aktion	Du kannst die Gestalt eines winzigen oder bis zu riesigen Tieres oder einer kleinen oder mittelgroßen magischen Bestie annehmen
Der Zeit entrinnen	EXP 211	5	1 Standard-Aktion	Versetzt dich zeitweilig in Stasis
Elementargestalt II	GRW 265	5	1 Standard-Aktion	Du kannst die Gestalt eines mittelgroßen Elementars annehmen
Kontakt zu anderen Ebenen	GRW 293	5	10 Minuten	Du kannst einer extraplanaren Wesenheit Fragen stellen
Magisches Gefäß	GRW 302	5	1 Standard-Aktion	Ermöglicht es, von einer anderen Kreatur Besitz zu ergreifen
Pflanzengestalt I	GRW 313	5	1 Standard-Aktion	Du kannst die Gestalt einer kleinen oder mittelgroßen Pflanze annehmen
Planare Anpassung	EXP 235	5	1 Standard-Aktion	Widerstehe schädlichen Effekten einer Ebene
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
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
Verzögerte Wirkung	EXP 251	5	1 Standard-Aktion	Extrakt wirkt erst dann, wenn du es willst
Zauberresistenz	GRW 368	5	1 Standard-Aktion	Ziel erhält ZR 12 +Stufe
Ablenkung	GRW 241	6	1 Standard-Aktion	Macht dich unsichtbar und erschafft einen illusionären Doppelgänger
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
Böser Blick	GRW 254	6	1 Standard-Aktion	Ziel verfällt in Panik, wird krank und fällt ins Koma
Drachengestalt I	GRW 261	6	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen mittelgroßen Drachen verwandeln
Elementargestalt III	GRW 265	6	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen großen Elementar verwandeln
Heilung	GRW 287	6	1 Standard-Aktion	Heilt 10 Punkte/Stufe, sowie alle Krankheiten und geistigen Schäden
Pflanzengestalt II	GRW 313	6	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in eine große Pflanze verwandeln
Riesengestalt I	GRW 319	6	1 Standard-Aktion	Du kannst dich in einen großen Riesen verwandeln
Schattenreise	GRW 322	6	1 Standard-Aktion	Du trittst in die Schatten, um schneller zu reisen
Statue	GRW 335	6	1 Runde	Ziel kann sich freiwillig in eine Statue verwandeln
Umwandlung	GRW 347	6	1 Standard-Aktion	Du erhältst Boni im Kampf
Wahrer Blick	GRW 359	6	1 Standard-Aktion	Lässt dich alle Dinge so sehen, wie sie wirklich sind
Windwandeln	GRW 364	6	1 Standard-Aktion	Du und alle deine Gefährten verwandeln sich in Dampf und können schneller reisen
Zauber analysieren	GRW 367	6	1 Standard-Aktion	Enthüllt die magischen Eigenschaften eines Ziels
Zwillingsgestalt	EXP 257	6	1 Standard-Aktion	Erzeugt ein kontrollierbares Double