

# klerikerzauber

domäne I\*: \_\_\_\_\_ domäne II\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/seite	ZG	zeit/aufwand	Beschreibung	G e b e t e
Ausbessern	GRW 247	0	10 Minuten	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand	
Ausbluten	GRW 247	0	1 Standard-Aktion	Lässt eine eigentlich stabilisierte Kreatur sterben	
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 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	
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			
** _____		1			
Ameisenstärke	EXP 203	1	1 Standard-Aktion	Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur	
Befehl	GRW 249	1	1 Standard-Aktion	Ein Ziel befolgt den erteilten Befehl 1 Runde lang	
Böses entdecken	GRW 254	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Kreaturen, Zauber oder Gegenstände der entsprechenden Gesinnung	
Chaotisches entdecken	GRW 257	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Kreaturen, Zauber oder Gegenstände der entsprechenden Gesinnung	
Elementen trotzen	GRW 266	1	1 Standard-Aktion	Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen überleben	
Entropieschild	GRW 267	1	1 Standard-Aktion	Fernkampfangriffe gegen dich haben eine Fehlschlagchance von 20%	
Furcht auslösen	GRW 277	1	1 Standard-Aktion	Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht 1W4 Runden lang	
Furcht bannen	GRW 277	1	1 Standard-Aktion	Unterdrückt Furcht oder verleiht einem Ziel + einem weiteren/4 Stufen +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht	
Göttliche Gunst	GRW 285	1	1 Standard-Aktion	Du erhältst pro drei Stufen +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe	
Gutes entdecken	GRW 285	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Kreaturen, Zauber oder Gegenstände der entsprechenden Gesinnung	
Heiligtum	GRW 287	1	1 Standard-Aktion	Feinde können dich nicht angreifen und du kannst nicht angreifen	
Leichte Wunden heilen	GRW 296	1	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)	
Leichte Wunden verursachen	GRW 296	1	1 Standard-Aktion	Berührung verursacht 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)	
Magische Waffe	GRW 304	1	1 Standard-Aktion	Waffe erhält Bonus von +1	
Magischer Stein	GRW 302	1	1 Standard-Aktion	Drei Steine erhalten +1 auf Angriffswürfe und verursachen 1W6+1 Schaden	
Monster herbeizaubern I	GRW 308	1	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft	
Rechtschaffenes entdecken	GRW 316	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Kreaturen, Zauber oder Gegenstände der entsprechenden Gesinnung	
Schild des Glaubens	GRW 323	1	1 Standard-Aktion	Aura verleiht einen Ablenkungsbonus von +2 oder höher	
Schutz vor Bösem	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung	
Schutz vor Chaos	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung	
Schutz vor Gutem	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung	
Schutz vor Ordnung	GRW 326	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung	
Segnen	GRW 330	1	1 Standard-Aktion	Verbündete erhalten +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht	
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	
Totenwache	GRW 346	1	1 Standard-Aktion	Enthüllt, wie nah Ziele innerhalb von 9 m dem Tode sind	
Unheil	GRW 348	1	1 Standard-Aktion	Ein Ziel erhält -2 auf Angriffs- Schaden- Rettungs- und Fertigkeitswürfe	
Untote entdecken	GRW 349	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt untote Kreaturen innerhalb von 18 m	
Verfluchen	GRW 355	1	1 Standard-Aktion	Feinde erhalten -1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht	
Verhüllender Nebel	GRW 355	1	1 Standard-Aktion	Nebel umgibt dich	
Vor Untoten verstecken	GRW 357	1	1 Standard-Aktion	Untote Kreaturen können ein Ziel/Stufe nicht entdecken	
Wasser entweihen	GRW 360	1	1 Standard-Aktion	Erschafft unheiliges Wasser	
Wasser weihen	GRW 360	1	1 Minute	Erschafft Weihwasser	
* _____		2			
** _____		2			
Anderen schützen	GRW 243	2	1 Standard-Aktion	Du erleidest die Hälfte des Schadens, den das Ziel erleidet	
Anmut	EXP 203	2	1 Schnelle Aktion	Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe	
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)	
Dunkelheit	GRW 261	2	1 Standard-Aktion	Übernatürliche Schatten in einem Radius von 6 m	
Ehrfurchtgebietende Waffe	EXP 213	2	1 Standard-Aktion	Waffe erhält +2 auf Schadenswürfe	
Energien widerstehen	GRW 266	2	1 Standard-Aktion	Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren	
Fallen finden	GRW 270	2	1 Standard-Aktion	Du kannst Fallen finden wie ein Schurke	
Fesseln	GRW 271	2	1 Runde	Fesselt die Aufmerksamkeit aller innerhalb von 30 m + 3 m/Stufe	
Gefühle besänftigen	GRW 280	2	1 Standard-Aktion	Beruhigt Kreaturen und hebt Gefühleffekte auf	
Geräuschexplosion	GRW 282	2	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W8 Schallschaden; kann Ziele auch betäuben	
Gesinnung verbergen	GRW 283	2	1 Standard-Aktion	Verbirgt eine Gesinnung 24 Stunden lang	
Gift verzögern	GRW 284	2	1 Standard-Aktion	Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen	
Klagelied des Geisterbanns	EXP 228	2	1 Standard-Aktion	Körperlose Kreatur erhält halben Schaden durch nicht-magische Waffe	
Lähmung aufheben	GRW 295	2	1 Standard-Aktion	Befreit eine oder mehr Kreaturen von Lähmung oder Verlangsamung	
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	
Ort entweihen	GRW 311	2	1 Standard-Aktion	Erfüllt einen Bereich mit negativer Energie, die untote Kreaturen stärkt	
Ort weihen	GRW 311	2	1 Standard-Aktion	Erfüllt einen Bereich mit positiver Energie, die untote Kreaturen schwächt	
Person festhalten	GRW 312	2	1 Standard-Aktion	Lähmt einen Humanoiden für 1 Runde/Stufe	
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	
Rüstung beschwören	EXP 237	2	1 Standard-Aktion	Rufe Rüstung herbei, welche deine Kleidung zeitweilig ersetzt	
Sanfte Ruhe	GRW 320	2	1 Standard-Aktion	Konserviert eine Leiche	
Segen von Mut und Lebenskraft	EXP 243	2	1 Standard-Aktion	+2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und Tod	
Sprache weitergeben	EXP 244	2	1 Standard-Aktion	Ziel versteht ausgewählte Sprache	
Stille	GRW 336	2	1 Runde	Negiert Geräusche in einem Radius von 6 m	
Teilweise Genesung	GRW 339	2	3 Runden	Bannt magische Attributsmali oder heilt 1W4 Punkte Attributsschaden	
Totenglocke	GRW 346	2	1 Standard-Aktion	Tötet sterbende Kreaturen, du erhältst 1W8 temporäre TP, +2 auf ST und +1 Stufe	
Vorahnung	GRW 357	2	1 Minute	Bringt in Erfahrung, ob eine Aktion gut oder schlecht sein wird	
Waffe des Glaubens	GRW 358	2	1 Standard-Aktion	Magische Waffe, die eigenständig angreift	
Waffengesinnung	GRW 359	2	1 Standard-Aktion	Waffe wird gut, böse, rechtschaffen oder chaotisch	
Weisheit der Eule	GRW 362	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 WE	
Zerbersten	GRW 369	2	1 Standard-Aktion	Schallwellen beschädigen Gegenstände und kristalline Kreaturen	
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	

klerikerzauber

domäne i\*: domäne ii\*\*:

	ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitaufwand	Beschreibung
*			3		
**			3		
	Ansteckung	GRW 243	3	1 Standard-Aktion	Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit
	Auf Wasser gehen	GRW 246	3	1 Standard-Aktion	Ziel kann auf Wasser wie auf festem Untergrund gehen
	Blick durch eigene Augen	EXP 208	3	1 Standard-Aktion	Verlagert dein Bewusstsein in ein Objekt, das dein Bild trägt
	Blind- oder Taubheit kurieren	GRW 253	3	1 Standard-Aktion	Heilt normale oder magische Blind- oder Taubheit
	Blind- oder Taubheit verursachen	GRW 253	3	1 Standard-Aktion	Macht ein Ziel blind oder taub
	Dauerhafte Flamme	GRW 257	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt ein dauerhaftes Licht, das keine Wärme verbreitet
	Elementare Zungen	EXP 214	3	1 Standard-Aktion	Gibt dir die Fähigkeit, mit Elementaren und anderen Kreaturen zu sprechen
	Fluch	GRW 276	3	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	3	1 Standard-Aktion	Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch
	Gebet	GRW 279	3	1 Standard-Aktion	Verbündete erhalten +1 auf die meisten Würfe, Feinde -1 auf dieselben Würfe
	Gegenstand aufspüren	GRW 280	3	1 Standard-Aktion	Spürt die Richtung, in der sich ein Gegenstand befindet (bestimmter Gegenstand oder Art)
	Gegenstand verbergen	GRW 280	3	1 Standard-Aktion	Verbirgt Gegenstand vor Ausspähung
	Geschichte des Blutes	EXP 223	3	1 Minute	Erfahre etwas über eine Kreatur anhand ihres Blutes
	Gleißendes Licht	GRW 284	3	1 Standard-Aktion	Strahl verursacht 1W8 Schaden/2 Stufen; mehr gegen untote Kreaturen
	Glyphe der Abwehr	GRW 284	3	10 Minuten	Inschrift schadet jenen, die an ihr vorbei gehen
	Heilige Bande	EXP 227	3	1 Runde	Wirke Heilzauber mit der Reichweite Berührung auf Distanz
	Hilfreiche Hand	GRW 288	3	1 Standard-Aktion	Geisterhafte Hand führt ein Ziel zu dir
	Krankheit kurieren	GRW 294	3	1 Standard-Aktion	Heilt das Ziel von allen Krankheiten
	Kurze Rast	EXP 229	3	1 Minute	Ziele brauchen nur 2 Stunden Rast pro Nacht, können aber für mehr Vorteile länger schlafen
	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
	Magisches Schutzgewand	GRW 304	3	1 Standard-Aktion	Rüstung oder Schild erhalten einen Verbesserungsbonus von +1/4 Stufen
	Mantel des Zorns	EXP 232	3	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +1/vier Stufen auf Rettungswürfe
	Mit Stein verschmelzen	GRW 306	3	1 Standard-Aktion	Du und deine Ausrüstung verschmelzen mit Stein
	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
	Nahrung und Wasser erschaffen	GRW 310	3	10 Minuten	Kann drei Menschen (oder ein Pferd)/Stufe ernähren
	Schutz vor Energien	GRW 326	3	1 Standard-Aktion	Absorbiert 12 Punkte Schaden/Stufe durch eine Art von Energie
	Schutzkreis gegen Böses	GRW 326	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
	Schutzkreis gegen Chaos	GRW 328	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
	Schutzkreis gegen Gutes	GRW 328	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
	Schutzkreis gegen Ordnung	GRW 328	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
	Schwere Wunden heilen	GRW 329	3	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
	Schwere Wunden verursachen	GRW 329	3	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff, 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
	Stein formen	GRW 335	3	1 Standard-Aktion	Gibt Stein eine beliebige Form
	Tageslicht	GRW 339	3	1 Standard-Aktion	Helles Licht in einem Radius von 18 m
	Tiefere Dunkelheit	GRW 342	3	1 Standard-Aktion	Gegenstand verbreitet übernatürliche Schatten in einem Radius von 18 m
	Tote beleben	GRW 346	3	1 Standard-Aktion	Erschafft untote Skelette und Zombies
	Unsichtbarkeit aufheben	GRW 349	3	1 Standard-Aktion	Bannt <i>Unsichtbarkeit</i> innerhalb von 1,50 m/Stufe
	Wasser atmen	GRW 359	3	1 Standard-Aktion	Ziele können unter Wasser atmen
	Windwall	GRW 364	3	1 Standard-Aktion	Lenkt Pfeile, kleinere Kreaturen und Gase ab
*			4		
**			4		
	Bewegungsfreiheit	GRW 252	4	1 Standard-Aktion	Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen
	Chaoshammer	GRW 256	4	1 Standard-Aktion	Schadet rechtschaffenen Kreaturen und verlangsamt sie (1W8 SP/2 Stufen)
	Dimensionsanker	GRW 259	4	1 Standard-Aktion	Verhindert außerdimensionale Bewegungen
	Ewige Ruhe	EXP 216	4	1 Runde	Tote Kreatur kann nicht wiederbekehrt werden
	Fortschicken	GRW 277	4	1 Standard-Aktion	Zwingt eine Kreatur dazu, auf ihre Heimatebene zurückzukehren
	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
	Göttliche Macht	GRW 285	4	1 Standard-Aktion	Du erhältst Angriffsboni und 1 TP/Stufe
	Heiliger Schlag	GRW 286	4	1 Standard-Aktion	Schadet bösen Kreaturen und blendet sie möglicherweise (1W8 SP/2 Stufen)
	Immunität gegen Zauber	GRW 291	4	1 Standard-Aktion	Ziel ist immun gegen einen Zauber pro 4 Stufen
	Kritische Wunden heilen	GRW 295	4	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20)
	Kritische Wunden verursachen	GRW 295	4	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff, 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +20)
	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 Magische Waffe	GRW 304	4	1 Standard-Aktion	+1/4 Stufen (max. +5)
	Monster herbeizaubern IV	GRW 308	4	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
	Planare Anpassung	EXP 235	4	1 Standard-Aktion	Widerstehe schädlichen Effekten einer Ebene
	Riesenhaftes Ungeziefer	GRW 319	4	1 Standard-Aktion	Verwandelt Tausendfüßler, Skorpione und Spinnen in riesenhaftes Ungeziefer
	Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen	GRW 353	4	10 Minuten	Austausch von Gefallen mit einer extraplanaren Kreatur mit 6TW
	Segen des Eifers	EXP 243	4	1 Standard-Aktion	Verbündete erhalten eine Auswahl von Vorteilen
	Todesschutz	GRW 344	4	1 Standard-Aktion	Verleiht Immunität gegen alle Todeszauber und negative Energieeffekte
	Ungeziefer zurücktreiben	GRW 348	4	1 Standard-Aktion	Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer wird 3 m weit zurückgetrieben
	Unheilige Plage	GRW 348	4	1 Standard-Aktion	Schadet guten Kreaturen und macht sie krank (1W8/2 Stufen)
	Verbündeter des Glaubens	EXP 249	4	1 Standard-Aktion	Erzeugt einen göttlichen Verbündeten, der dir hilft
	Vergiften	GRW 355	4	1 Standard-Aktion	Deine Berührung verursacht 1W3 KO-Schaden für 6 Runden
	Verständigung	GRW 356	4	10 Minuten	Bringt kurze Nachrichten sofort überall hin
	Wasser kontrollieren	GRW 360	4	1 Standard-Aktion	Lässt Wasser steigen oder sinken
	Weissagung	GRW 362	4	10 Minuten	Gibt wertvolle Ratschläge für bestimmte Handlungen
	Zauberkräfte verleihen	GRW 368	4	10 Minuten	Verleihe dem Ziel Zauber
	Zorn der Ordnung	GRW 370	4	1 Standard-Aktion	Schadet chaotischen Kreaturen und macht sie benommen (1W8/2 Stufen)
	Zungen	GRW 370	4	1 Standard-Aktion	Du kannst jede Sprache sprechen
*			5		
**			5		
	Ausspähung	GRW 248	5	1 Stunde	Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus
	Böses bannen	GRW 254	5	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von bösen Kreaturen
	Busse	GRW 256	5	1 Stunde	Befreit das Ziel von seinen Verfehlungen und macht magische Gesinnungsänderungen rückgängig
	Chaotisches bannen	GRW 257	5	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von chaotischen Kreaturen
	Ebenenwechsel	GRW 262	5	1 Standard-Aktion	Bis zu acht Ziele können auf eine andere Ebene reisen
	Entweihen	GRW 267	5	24 Stunden	Macht einen Ort unheilig
	Flammenschlag	GRW 275	5	1 Standard-Aktion	Streckt Feinde mit heiligem Feuer nieder (1W6/Stufe Schaden)
	Gerechte Macht	GRW 282	5	1 Standard-Aktion	Du wächst und erhältst Kampfboni

# klerikerzauber

domäne i\*: \_\_\_\_\_ domäne ii\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitraufwand	Beschreibung
Gestickter Schatz	EXP 224	5	1 Standard-Aktion	Gegenstände auf einem Stück Stoff werden eingestickt
Gutes bannen	GRW 285	5	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von guten Kreaturen
Heiliges Gespräch	GRW 287	5	10 Minuten	Gottheit beantwortet eine Ja/Nein-Frage/Stufe
Insektenplage	GRW 291	5	1 Runde	Kreaturen werden von Wespenschwärmen angegriffen
Lebensatem	GRW 296	5	1 Standard-Aktion	Heilt 5W8 Schaden +1+/Stufe und belebt kürzlich Verstorbene
Mächtiger Befehl	GRW 250	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Befehl</i> , betrifft aber ein Ziel/Stufe
Mal der Gerechtigkeit	GRW 304	5	10 Minuten	Legt einen Auslöser fest, bei dessen Aktivierung das Ziel mit einem <i>Fluch</i> belegt wird
Massen- Klagelied des Geisterbanns	EXP 228	5	1 Standard-Aktion	Wie <i>Klagelied des Geisterbanns</i> , wirkt aber gegen mehrere Kreaturen
Massen- Leichte Wunden heilen	GRW 297	5	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Leichte Wunden verursachen	GRW 297	5	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Monster herbeizaubern V	GRW 308	5	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Rechtschaffenes bannen	GRW 316	5	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von rechtschaffenen Kreaturen
Reinigung	EXP 236	5	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +25) und entfernt verschiedene Gebrechen
Säule des Lebens	EXP 238	5	1 Standard-Aktion	Erschaffene Säule heilt 2W8 +1/Stufe (max. +20)
Schlangenstab	EXP 240	5	1 Standard-Aktion	Verwandelt Stab oder anderes Holz in Schlangen, die für dich kämpfen
Schneller Tod	GRW 325	5	1 Standard-Aktion	Berührungsangriff verursacht 12W6 +1/Stufe Schaden
Schutzhülle des Lebens	EXP 241	5	1 Standard-Aktion	Schützt Kreatur vor der Umwelt
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
Tote erwecken	GRW 346	5	1 Minute	Erweckt ein Ziel zum Leben, das nicht länger als 1 Tag/Stufe tot war
Verzauberung brechen	GRW 357	5	1 Minute	Befreit das Ziel von Verzauberungen, Verwandlungen, Flüchen und Versteinering
Wahrer Blick	GRW 359	5	1 Standard-Aktion	Lässt dich alle Dinge so sehen, wie sie wirklich sind
Weihen	GRW 361	5	24 Stunden	Heiligt einen Ort
Zauberresistenz	GRW 368	5	1 Standard-Aktion	Ziel erhält ZR 12 +Stufe
Zerstörende Waffe	GRW 369	5	1 Standard-Aktion	Nahkampfwaffe kann untote Kreaturen zerstören
*		6		
**		6		
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
Heilung	GRW 287	6	1 Standard-Aktion	Heilt 10 Punkte/Stufe, sowie alle Krankheiten und geistigen Schäden
Heldenmahl	GRW 288	6	10 Minuten	Nahrung für eine Kreatur/Stufe heilt und verleiht Kampfboni
Klingenbarriere	GRW 292	6	1 Standard-Aktion	Klingenbarriere, die 1W6 Schaden/Stufe verursacht
Leid	GRW 296	6	1 Standard-Aktion	Verursacht 10 Schadenspunkte/Stufe beim Ziel
Mächtige Glyphe der Abwehr	GRW 285	6	10 Minuten	Wie <i>Glyphe der Abwehr</i> , aber bis zu 10W8 Schaden oder Zauber des 6. Grades
Mächtige Magie bannen	GRW 299	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Magie bannen</i> aber mit mehreren Zielen
Massen- 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- Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	6	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Mittelschwere Wunden verursachen	GRW 307	6	1 Standard-Aktion	Verursacht 2W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Planare Anpassung	EXP 235	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Planare Anpassung</i> , betrifft aber mehrere Kreaturen
Massen- Pracht des Adlers	GRW 316	6	1 Standard-Aktion	Wie <i>Pracht des Adlers</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
Monster herbeizaubern VI	GRW 308	6	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Rückruf	GRW 320	6	1 Standard-Aktion	Teleportiert dich zurück an einen bestimmten Ort
Schutzhülle gegen Lebendes	GRW 326	6	1 Runde	3 m großer Bereich, der lebende Kreaturen abhält
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)
Untote erschaffen	GRW 350	6	1 Stunde	Du kannst Ghule, Grule, Mumien oder Morhgs erschaffen
Verbannung	GRW 351	6	1 Standard-Aktion	Verbannt 2 TW/Stufe an extraplanare Kreaturen
Verbündeter aus den Ebenen	GRW 353	6	10 Minuten	Wie <i>Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen</i> , aber bis zu 12 TW
Weg finden	GRW 361	6	3 Runden	Gibt den direktesten Weg zu einem Ort an
Windwandeln	GRW 364	6	1 Standard-Aktion	Du und alle deine Gefährten verwandeln sich in Dampf und können schneller reisen
Zutritt verwehren	GRW 371	6	6 Runden	Blockiert Ebenenreisen und verletzt Kreaturen mit einer anderen Gesinnung
*		7		
**		7		
Abstoßung	GRW 242	7	1 Standard-Aktion	Kreaturen können sich dir nicht nähern
Ätherischer Ausflug	GRW 245	7	1 Standard-Aktion	Du wirst 1 Runde/Stufe ätherisch
Auferstehung	GRW 246	7	1 Minute	Erweckt ein totes Ziel vollständig wieder zum Leben
Blasphemie	GRW 253	7	1 Standard-Aktion	Tötet, lähmt, schwächt oder macht nicht böse Kreaturen benommen
Diktum	GRW 259	7	1 Standard-Aktion	Tötet, lähmt, verlangsamt oder macht nicht rechtschaffene Kreaturen taub
Heiliges Wort	GRW 287	7	1 Standard-Aktion	Tötet, lähmt, blendet oder macht nicht gute Kreaturen taub
Mächtige Ausspähung	GRW 248	7	1 Standard-Aktion	Wie <i>Ausspähung</i> , wirkt aber schneller und länger
Massen- Schwere Wunden heilen	GRW 329	7	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Massen- Schwere Wunden verursachen	GRW 329	7	1 Standard-Aktion	Verursacht 3W8 Schaden +1+/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
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
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
Vollständige Genesung	GRW 357	7	3 Runden	Wie <i>Genesung</i> , plus alle Stufen und Attributswerte werden wieder hergestellt
Wetterkontrolle	GRW 362	7	10 Minuten (siehe Text)	Verändert die örtlichen Wetterbedingungen
Wort des Chaos	GRW 366	7	1 Standard-Aktion	Tötet, verwirrt, betäubt oder macht nicht chaotische Ziele taub
Zerstörung	GRW 369	7	1 Standard-Aktion	Tötet das Ziel und zerstört die Überreste
Zuflucht	GRW 370	7	1 Standard-Aktion	Verändert einen Gegenstand so, dass er seinen Besitzer zu dir bringt
*		8		
**		8		
Antimagisches Feld	GRW 243	8	1 Standard-Aktion	Hebt Magie innerhalb von 3m auf
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)
Dimensionsschloss	GRW 259	8	1 Standard-Aktion	Teleportation und Dimensionsreisen werden für 1 Tag/Stufe blockiert
Erdbeben	GRW 268	8	1 Standard-Aktion	Ein Bereich mit einem Radius von 24 m wird von schweren Beben erschüttert
Feuersturm	GRW 273	8	1 Standard-Aktion	Verursacht 1W6/Stufe Feuerschaden
Fröhliche Gelassenheit	EXP 221	8	1 Standard-Aktion	Macht eine Kreatur freundlich und friedlich
Heilige Aura	GRW 286	8	1 Standard-Aktion	+4 auf die RK, +4 Resistenz und ZR von 25 gegen böse Zauber

# klerikerzauber

domäne I\*: \_\_\_\_\_ domäne II\*: \_\_\_\_\_

ZAUBER	Buch/Seite	ZG	Zeitraufwand	Beschreibung
Mächtige Immunität gegen Zauber	GRW 291	8	1 Standard-Aktion	Wie <i>Immunität gegen Zauber</i> , aber bis zu Zauber des 8. Grades
Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen	GRW 353	8	10 Minuten	Wie <i>Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen</i> , aber bis zu 18 TW
Mächtigere Untote erschaffen	GRW 350	8	1 Stunde	Erschafft Schatten, Schreckgespenster, Todesalben und Zehrer
Massen- Kritische Wunden heilen	GRW 295	8	1 Standard-Aktion	Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe bei mehreren Kreaturen
Massen- Kritische Wunden verursachen	GRW 295	8	1 Standard-Aktion	Verursacht 4W8 Schaden +1/Stufe bei 1 Ziel/Stufe
Monster herbeizaubern VIII	GRW 308	8	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Schild der Ordnung	GRW 322	8	1 Standard-Aktion	+4 auf die RK, +4 Resistenz und ZR von 25 gegen chaotische Zauber
Schutzmantel des Chaos	GRW 328	8	1 Standard-Aktion	+4 auf die RK, +4 Resistenz und ZR von 25 gegen rechtschaffene Zauber
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
Unheilige Aura	GRW 348	8	1 Standard-Aktion	+4 auf die RK, +4 Resistenz und ZR von 25 gegen gute Zauber
*			9	
**			9	
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
Entzug von Lebenskraft	GRW 267	9	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 2W4 negative Stufen
Implosion	GRW 291	9	1 Standard-Aktion	Fügt einer Kreatur/Runde 10 SP/Stufe zu
Massenheilung	GRW 288	9	1 Standard-Aktion	Wie <i>Heilung</i> , betrifft aber 1 Ziel/Stufe
Monster herbeizaubern IX	GRW 308	9	1 Runde	Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft
Seele binden	GRW 330	9	1 Standard-Aktion	Spernt 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
Tor	GRW 345	9	1 Standard-Aktion	Verbindet zwei Ebenen zum Zweck des Reisens oder Herbeizauberns
Wahre Auferstehung	GRW 359	9	10 Minuten	Wie <i>Auferstehung</i> , es werden aber keine Überreste benötigt
Winde der Vergeltung	EXP 254	9	1 Standard-Aktion	Verleiht die Fähigkeit zu fliegen und mit Wind Angriffe durchzuführen
Wunder	GRW 366	9	1 Standard-Aktion	Erbittet die Einmischung einer Gottheit