

waldläuferzauber

zauber	buch/seite	zg	zeitaufwand	beschreibung
Abdrücke lesen	EXP 202	1	1 Minute	Erkenne das Aussehen einer Kreatur aus ihren Spuren
Aberrationen entdecken	EXP 202	1	1 Standard-Aktion	Enthüllt Präsenz von Aberrationen
Alarm	GRW 242	1	1 Standard-Aktion	Schützt einen Bereich 2 Stunden/Stufe
Ameisenstärke	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
Bleiklingen	EXP 208	1	1 Standard-Aktion	Nahkampfwaffen wirken, als wären sie größer
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
Energien widerstehen	GRW 266	1	1 Standard-Aktion	Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren
Federleicht	EXP 217	1	1 Standard-Aktion	Ignoriere Bewegungsmali in schwierigem Gelände
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
Gift entdecken	GRW 283	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Gift in einer Kreatur oder einem kleinen Gegenstand
Gift verzögern	GRW 284	1	1 Standard-Aktion	Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen
Gleiten	EXP 224	1	1 Standard-Aktion	Du erleidest keinen Schaden durch Stürze und bewegst dich beim Fallen 18 m/Runde
Jagdgeheul	EXP 228	1	1 Standard-Aktion	Behandle Gegner als Erzfeinde für 1 Runde/Stufe
Lange Schritte	GRW 295	1	1 Standard-Aktion	Deine Grundbewegungsrate steigt um 3 m
Magie lesen	GRW 299	1	1 Standard-Aktion	Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen
Magische Fänge	GRW 301	1	1 Standard-Aktion	Eine natürliche Waffe des Ziels erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe
Mit Tieren sprechen	GRW 306	1	1 Standard-Aktion	Du kannst mit Tieren sprechen
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
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
Tanzende Laterne	EXP 246	1	1 Standard-Aktion	Animiert eine Laterne, die dir dann folgt
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
Tierbote	GRW 342	1	1 Minute	Schickt ein sehr kleines Tier zu einem bestimmten Ort
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
Unermüdliche Verfolgung	EXP 248	1	1 Standard-Aktion	Ignoriere Erschöpfung, wenn du eilst
Verbündeten der Natur herbeizaubern I	GRW 352	1	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei
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
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
Auge des Jägers	EXP 205	2	1 Standard-Aktion	+20 auf Wahrnehmungswürfe, um ein Ziel zu entdecken
Ausdauer des Ochs	GRW 247	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 KO
Bluthund	EXP 209	2	1 Standard-Aktion	Der Zauberkundige erhält die Besondere Fähigkeit Geruchssinn
Dornenwuchs	GRW 260	2	1 Standard-Aktion	Kreaturen in dem Bereich erleiden 1W4 Schaden und können verlangsamt werden
Festbeissen	EXP 218	2	1 Standard-Aktion	Kreatur erhält die Fähigkeit Ergreifen bei Angriff mit Natürlichen Waffen
Geniessbar machen	EXP 223	2	1 Standard-Aktion	Verwandle Gegenstände bis zu 5 Pfund/Stufe in Nahrung
Gift beschleunigen	EXP 224	2	1 Standard-Aktion	Beschleunigt das Einsetzen der Wirkung eines Giftes
Katzenhafte Anmut	GRW 292	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 GE
Lagerplatz verstecken	EXP 230	2	10 Minuten	Verbirgt alle Spuren deines Lagers
Leichte Wunden heilen	GRW 296	2	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)
Leitstern	EXP 230	2	1 Minute	Kenne die ungefähre Entfernung zu dem Ort, an dem du diesen Zauber gewirkt hast
Mit Pflanzen sprechen	GRW 306	2	1 Standard-Aktion	Du kannst mit Pflanzen und Pflanzenkreaturen sprechen
Pfeilexplosion	EXP 234	2	1 Standard-Aktion	Erzeugt Kopien eines Pfeiles, der in der vorigen Runde eine Kreatur getötet hat
Rindenhaut	GRW 319	2	1 Standard-Aktion	Verleiht Verbesserungsbonus von +2 (oder höher) auf natürliche Rüstungen
Schatzkarte erschaffen	EXP 238	2	1 Stunde	Macht aus einer Leiche eine Schatzkarte
Schlinge	GRW 324	2	3 Runden	Erschafft eine magische Falle
Schutz vor Energien	GRW 326	2	1 Standard-Aktion	Absorbiert 12 Punkte Schaden/Stufe durch eine Art von Energie
Schützende Hand	EXP 242	2	1 Standard-Aktion	Schützt vor Gelegenheitsangriffen
Schützendes Lagerfeuer	EXP 242	2	1 Standard-Aktion	Erzeugt ein sicheres Gebiet um ein Lagerfeuer
Segen des Chamäleons	EXP 243	2	1 Standard-Aktion	Verleiht einen Bonus von +4 auf Heimlichkeitswürfe und Tarnung
Steinschlag	EXP 244	2	1 Standard-Aktion	Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 2W6 Schaden
Tier festhalten	GRW 342	2	1 Standard-Aktion	Lähmt ein Tier 1 Runde/Stufe
Verbündeten der Natur herbeizaubern II	GRW 352	2	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei
Verhalten durchschauen	EXP 251	2	1 Standard-Aktion	10 min./Stufe lang +5 auf Motiv erkennen und Wahrnehmung
Vielseitige Waffe	EXP 251	2	1 Standard-Aktion	Waffe durchdringt einige SR
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
Windwall	GRW 364	2	1 Standard-Aktion	Lenkt Pfeile, kleinere Kreaturen und Gase ab
Aspekt des Hirsches	EXP 204	3	1 Standard-Aktion	+2 RK gegen Gelegenheitsangriffe und erhöhte Bewegungsrate
Auf Wasser gehen	GRW 246	3	1 Standard-Aktion	Ziel kann auf Wasser wie auf festem Untergrund gehen
Baum	GRW 249	3	1 Standard-Aktion	Du siehst 1 Stunde/Stufe genau wie ein Baum aus
Dunkelsicht	GRW 262	3	1 Standard-Aktion	Du kannst in absoluter Dunkelheit 18 m weit sehen
Gift neutralisieren	GRW 283	3	1 Standard-Aktion	Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele
Giftbolzen	EXP 224	3	1 Schnelle Aktion	Bolzen oder Pfeil vergiftet Ziel
Krankheit kurieren	GRW 294	3	1 Standard-Aktion	Heilt das Ziel von allen Krankheiten
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
Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	3	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10)
Pflanzen befähigen	GRW 313	3	1 Standard-Aktion	Beeinflusst die Handlungen von einer oder mehreren Pflanzenkreaturen
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
Schutzhülle des Lebens	EXP 241	3	1 Standard-Aktion	Schützt Kreatur vor der Umwelt
Starker Kiefer	EXP 244	3	1 Standard-Aktion	Deine Angriffe mit Natürlichen Waffen wirken als wärest du zwei Kategorien größer
Tier verkleinern	GRW 342	3	1 Standard-Aktion	Schrumpft ein bereitwilliges Tier
Unermüdliche Verfolger	EXP 248	3	1 Standard-Aktion	Wie Unermüdliche Verfolgung, betrifft aber mehrere Ziele
Ungeziefer zurücktreiben	GRW 348	3	1 Standard-Aktion	Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer wird 3 m weit zurückgetrieben
Verbündeten der Natur herbeizaubern III	GRW 352	3	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei
Windumhang	EXP 255	3	1 Standard-Aktion	Erzeugt Vorhang aus Wind um dich herum
Zum Feind erklären	EXP 256	3	1 Schnelle Aktion	Ziel wird ein Erzfeind vom Typ deiner Wahl behandelt
Aspekt des Wolfes	EXP 204	4	1 Standard-Aktion	+4 ST und GE, +2 Bonus auf Zu-Fall-bringen
Bewegungsfreiheit	GRW 252	4	1 Standard-Aktion	Ziel kann sich trotz Behinderungen normal bewegen
Blutige Klauen	EXP 209	4	1 Standard-Aktion	Verursache blutende Wunden durch Angriffe mit Natürlichen Waffen
Einswerden mit der Natur	GRW 263	4	10 Minuten	Du lernst das Gelände innerhalb von 1,5 km/Stufe kennen
Geist des Schützen	EXP 222	4	1 Standard-Aktion	Beschwört einen unsichtbaren Geist, der deine Pfeile als Schnelle Aktion verschießt
Hain der Erholung	EXP 226	4	10 Minuten	Erzeugt Bäume und eine kleine Quelle
Hölzerner Weg	GRW 289	4	1 Standard-Aktion	Trete durch einen Baum zu einem anderen, weiter entfernten

waldläuferzauber

zauber	buch/seite	zg	zeitaufwand	beschreibung
Schwere Wunden heilen	GRW 329	4	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Segen des Salamanders	EXP 243	4	1 Standard-Aktion	Ziel erhält Schnelle Heilung 2, Feuerresistenz 10 und +2 auf seine KMV
Tierwachstum	GRW 343	4	1 Standard-Aktion	Ein Tier wächst zum Doppelten seiner Größe an
Unauffindbarkeit	GRW 347	4	1 Standard-Aktion	Verbirgt ein Ziel vor Erkenntnismagie und Ausspähung
Verbündeten der Natur herbeizaubern IV	GRW 352	4	1 Runde	Du rufst Kreaturen zum Kämpfen herbei