

Grad	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zauber/ Tag										
SG										



Markierung	Name	G	Schule	Zeitaufwand	Reichweite	Ziel/Effekt/Bereich	Wirkungsdauer	Beschreibung	Komponenten	Rettungswurf	ZR	Regelwerk/Seite
	Arkane Siegel	0	Allgemein	1 Standard-Aktion	Berührung	Eine persönliche Rune oder ein persönliches Siegel, das in ein Feld von 9dm ² passen muss	Permanent	Schreibt deine persönliche Rune auf ein Objekt oder eine Kreatur (sichtbar oder unsichtbar)	V, G	Nein	Nein	GRW 245
	Aufblitzen	0	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Lichtexplosion	Augenblicklich	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe)	V	Zähigkeit, keine Wirkung	Ja	GRW 246
	Ausbessern	0	Verwandlung	10 Minuten	3m	Ein Gegenstand von bis zu 1 Pfd./ Stufe	Augenblicklich	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand	V, G	Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand)	Ja (harmlos, Gegenstand)	GRW 247
	Ausbluten	0	Nekromantie	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Eine lebende Kreatur	Augenblicklich	Lässt eine eigentlich stabilisierte Kreatur sterben	V, G	Willen, keine Wirkung	Ja	GRW 247
	Benommenheit	0	Verzauberung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Eine humanoide Kreatur mit 4 oder weniger TW	1 Runde	Humanoide Kreatur mit 4 oder weniger TW verliert ihre nächste Aktion	V, G, M (ein wenig Wolle oder ein ähnliches Material)	Willen, keine Wirkung	Ja	GRW 251
	Botschaft	0	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Mittel (30m + 3m/ Stufe)	Eine Kreatur/ Stufe	10 Min./ Stufe	Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung	V, G, F (ein Stückchen Kupferdraht)	Nein	Nein	GRW 255
	Erschöpfende Berührung	0	Nekromantie	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte Kreatur	1 Runde/ Stufe	Berührungsangriff erschöpft Ziel	V, G, M (ein Schweißstropfen)	Zähigkeit, keine Wirkung	Ja	GRW 269
	Funken	0	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Ein Mini -Gegenstand	Augenblicklich	Entzündet brennbare Objekte	V oder G	Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand)	Ja (Gegenstand)	EXP 222
	Geisterhaftes Geräusch	0	Illusion	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Illusionäres Geräusch	1 Runde/ Stufe (A)	Vorgetäushtes Geräusch	V, G, M (ein Stückerhen Wolle oder ein kleiner Klumpen Wachs)	Willen, anzweifeln (falls Grund vorhanden)	Nein	GRW 281
	Gift entdecken	0	Erkenntnis	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Würfel mit 1,50 m Kantenlänge	Augenblicklich	Entdeckt Gift in einer Kreatur oder einem kleinen Gegenstand	V, G	Nein	Nein	GRW 283
	Kältestrahl	0	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Strahl	Augenblicklich	Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden	V, G	Nein	Ja	GRW 292
	Licht	0	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührter Gegenstand	10 Min./ Stufe	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel	V, M/GF (ein Glühwürmchen)	Nein	Nein	GRW 297
	Magie entdecken	0	Erkenntnis	1 Standard-Aktion	18m	Kegelförmige Ausstrahlung	Konzentration, bis zu 1 Min./ Stufe (A)	Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m	V, G	Nein	Nein	GRW 299

Grad	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zauber/ Jug										
SG										



Markierung	Name	G	Schule	Zeitaufwand	Reichweite	Ziel/Effekt/Bereich	Wirkungsdauer	Beschreibung	Komponenten	Rettungswurf	ZR	Regelwerk/Seite
	Magie lesen	0	Erkenntnis	1 Standard-Aktion	Persönlich	Du	10Min./ Stufe	Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen	V, G, F (ein Prisma aus klarem Kristall oder Gestein)	Nein	Nein	GRW 299
	Magierhand	0	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Ein nichtmagischer Gegenstand, der nicht benutzt wird und nicht mehr als 2,5 kg wiegt	Konzentration	Telekinese bis 5 Pfd	V, G	Nein	Nein	GRW 300
	Öffnen/Schließen	0	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Gegenstand, der bis zu 30 Pfd. wiegen kann oder Pforte, die geöffnet oder geschlossen werden kann	Augenblicklich	Öffnet oder schließt kleine oder leichte Gegenstände	V, G, F (ein Messingschlüssel)	Willen, keine Wirkung (Gegenstand)	Ja (Gegenstand)	GRW 311
	Resistenz	0	Bannzauber	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte Kreatur	1 Minute	Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe	V, G, M/GF (ein Miniaturumhang)	Willen, keine Wirkung (harmlos)	Ja (harmlos)	GRW 318
	Säurespritzer	0	Beschwörung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Ein Säuregeschoss	Augenblicklich	Kugel verursacht 1W3 Säureschaden	V, G	Nein	Nein	GRW 321
	Tanzende Lichter	0	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Mittel (30m + 3m/ Stufe)	Bis zu vier Lichter, die sich alle innerhalb eines Bereichs mit einem Radius von 3m befinden müssen	1 Minute (A)	Erschafft Fackeln und andere Lichter	V, G	Nein	Nein	GRW 339
	Untote schwächen	0	Nekromantie	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Strahl	Augenblicklich	Verursacht 1W6 Schaden bei einer untoten Kreatur	V, G	Nein	Ja	GRW 350
	Zaubertrick	0	Allgemein	1 Standard-Aktion	3m	Siehe Text	1 Stunde	Kleinere magische Tricks	V, G	Siehe Text	Nein	GRW 368

Grad 1

Markierung	Name	G	Schule	Zeitaufwand	Reichweite	Ziel/Effekt/Bereich	Wirkungsdauer	Beschreibung	Komponenten	Rettungswurf	ZR	Buch
	Alarm	1	Bannzauber	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Ausstrahlung in einem Radius von 6 m, ausgehend von einem beliebigen Punkt	2 Stunden/ Stufe (A)	Schützt einen Bereich 2 Stunden/ Stufe	V, G, F/GF (eine kleine Glocke und ein Stück feinen Silberdrahts)	Nein	Nein	GRW 242
	Brennende Hände	1	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	4,50m	Kegelförmige Explosion	Augenblicklich	1W4 Feuerschaden pro Stufe (max. 5W4)	V, G	Reflex, halbiert	Ja	GRW 256

Grad	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zauber/ Tag										
SG										



Markierung	Name	G	Schule	Zeitaufwand	Reichweite	Ziel/Effekt/Bereich	Wirkungsdauer	Beschreibung	Komponenten	Rettungswurf	ZR	Buch
	Federfall	1	Verwandlung	1 Augenblickliche Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Ein mittelgroßer oder kleinerer Gegenstand, der sich im freien Fall befindet, oder eine Kreatur/ Stufe, keine zwei Ziele dürfen weiter als 6 m vonein	1 Runde/ Stufe bis zur Landung	Gegenstände und Kreaturen fallen langsam	V	Willen, keine Wirkung (harmlos) oder Willen, keine Wirkung (Gegenstand)	Ja (Gegenstand)	GRW 270
	Geheimtüren entdecken	1	Erkenntnis	1 Standard-Aktion	18m	Kegelförmige Ausströmung	Konzentration, bis zu 1 Min./ Stufe (A)	Enthüllt Geheimtüren innerhalb von 18 m	V, G	Nein	Nein	GRW 281
	Identifizieren	1	Erkenntnis	1 Standard-Aktion	18m	Eine kegelförmige Ausstrahlung	3 Runden/ Stufe (A)	Gewährt Bonus von +10 zum Identifizieren magischer Gegenstände	V, G, M (Wein, der mit einer Eulenfeder umgerührt wurde)	Nein	Nein	GRW 290
	Magierrüstung	1	Beschwörung	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte Kreatur	1 Stunde/ Stufe (A)	Ziel erhält +4 auf die RK	V, G, F (ein Stückchen gehärtetes Leder)	Willen, keine Wirkung (harmlos)	Nein	GRW 300
	Magische Waffe	1	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte Waffe	1 Min./ Stufe	Waffe erhält Bonus von +1	V, G, GF	Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand)	Ja (harmlos, Gegenstand)	GRW 304
	Magisches Geschoss	1	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Mittel (30m + 3m/ Stufe)	Bis zu fünf Kreaturen, von denen keine weiter als 4,50 m von den anderen entfernt sein darf	Sofort	1W4+1 Schaden; +1 Geschoss pro zwei Stufen über der ersten (max. 5)	V, G	Nein	Ja	GRW 303
	Schild	1	Bannzauber	1 Standard-Aktion	Persönlich	Du	1 Min./ Stufe	Unsichtbarer Schild verleiht +4 auf die RK, wehrt Magische Geschosse ab	V, G	Nein	Nein	GRW 322
	Schockgriff	1	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte Kreatur oder berührter Gegenstand	Augenblicklich	Berührung verursacht 1W6 Elektrizitätsschaden/ Stufe (max. 5)	V, G	Nein	Ja	GRW 325
	Schutz vor Bösem	1	Bannzauber	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte Kreatur	1 Min./ Stufe (A)	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung	V, G, M/GF	Willen, keine Wirkung (harmlos)	Nein (siehe Text)	GRW 325
	Schwebende Scheibe	1	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Energiescheibe mit einem Durchmesser von 90 cm	1 Stunde/ Stufe	Erzeugt eine waagrechte Scheibe mit einem Durchmesser von 90 cm, die 100 Pfd./ Stufe tragen kann	V, G, M (ein Tröpfchen Quecksilber)	Nein	Nein	GRW 329
	Sprachen verstehen	1	Erkenntnis	1 Standard-Aktion	Persönlich	Du	10 Min./ Stufe	Du kannst alle gesprochenen und geschriebenen Sprachen verstehen	V, G, M/GF (ein wenig Ruß und Salz)	Nein	Nein	GRW 334
	Unauffälliger Diener	1	Beschwörung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Ein unsichtbarer, geist- und formloser Diener	1 Stunde/ Stufe	Unsichtbare Kraft befolgt deine Befehle	V, G, M (ein Stückchen Schnur und etwas Holz)	Nein	Nein	GRW 347

Grad	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zauber/ Tag										
SG										



Markierung	Name	G	Schule	Zeitaufwand	Reichweite	Ziel/Effekt/Bereich	Wirkungsdauer	Beschreibung	Komponenten	Rettungswurf	ZR	Buch
	Zielsicherer Schlag	1	Erkenntnis	1 Standard-Aktion	Persönlich	Du	siehe Text	+20 auf deinen nächsten Angriffswurf	V, F (kleine, hölzerne Nachbildung einer Zielscheibe)	Nein	Nein	GRW 369
	Bärenstärke	2	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte Kreatur	1 Min./ Stufe	Ziel erhält 1 Min./ Stufe +4 ST	V, G, M/GF (ein Paar Haare oder ein wenig Dung eines Bären)	Willen, keine Wirkung (harmlos)	Ja (harmlos)	GRW 249
	Feuerwerk	2	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Lang (120m + 12m/ Stufe)	Eine Feuerquelle, bis zu einem Würfel mit 6 m Kantenlänge	1W4+1 Runden oder 1W4+1 Runden nachdem Kreaturen die Rauchwolke verlassen haben (siehe Text)	Verwandelt Feuer in blendendes Licht oder erstickenden Rauch	V, G, M (eine Feuerquelle)	Willen, keine Wirkung oder Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text)	Ja oder nein (siehe Text)	GRW 273
	Flammenkugel	2	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Mittel (30m + 3m/ Stufe)	Kugel mit einem Durchmesser von 1,50 m	1 Runde/ Stufe	Erschafft eine rollende Feuerkugel, 3W6 Feuerschaden	V, G, M/GF (Talg, Schwefel und Eisenpulver)	Reflex, keine Wirkung	Ja	GRW 274
	Grube erschaffen	2	Beschwörung	1 Standard-Aktion	Mittel (30m + 3m/ Stufe)	Ein Loch von 3 m x 3 m Größe, 3 m/2 Stufen tief (max. 9m)	1 Runde + 1 Runde/ Stufe	Erzeugt eine extradimensionale Grube	V, G, F (eine Miniaturschaukel im Wert von 10 GM)	Reflex, keine Wirkung	Nein	EXP 226
	Sengender Strahl	2	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Einer oder mehrere Strahlen	Augenblicklich	Berührungsangriff auf Entfernung, verursacht 4W6 Feuerschaden, +1 Strahl/4 Stufen (max. 3)	V, G	Nein	Ja	GRW 331
	Spinnenklettern	2	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte Kreatur	10 Min./ Stufe	Verleiht die Fähigkeit, an Wänden und Decken zu klettern	V, G, M (eine lebende Spinne)	Willen, keine Wirkung (harmlos)	Ja (harmlos)	GRW 333
	Unsichtbares sehen	2	Erkenntnis	1 Standard-Aktion	Persönlich	Du	10 Min./ Stufe	Enthüllt unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände	V, G, M (Talkum und Silberpulver)	Nein	Nein	GRW 348
	Unsichtbarkeit	2	Illusion	1 Standard-Aktion	Persönlich oder Berührung	Du oder eine Kreatur oder ein Gegenstand, die nicht mehr als 100Pfd./ Stufe wiegen dürfen	1 Min./ Stufe	Ziel wird für 1 Min./ Stufe unsichtbar oder bis es angreift	V, G, M/GF (eine in Gummiarabikum eingelassene Wimper)	Willen, keine Wirkung (harmlos) oder Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand)	Ja (harmlos) oder ja (harmlos, Gegenstand)	GRW 349
	Blitz	3	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	36m	36 m lange Linie	Augenblicklich	Elektrizität verursacht 1W6 Schaden/ Stufe	V, G, M (Fell und ein Glasstab)	Reflex, halbiert	Ja	GRW 254
	Feuerball	3	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Lang (120m + 12m/ Stufe)	Ausbreitung mit einem Radius von 6 m	Augenblicklich	1W6 Schaden pro Stufe, 6 m Radius	V, G, M (ein Kügelchen Fledermausdung und Schwefel)	Reflex, halbiert	Ja	GRW 272
	Fliegen	3	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte Kreatur	1 Min./ Stufe	Ziel kann mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen	V, G, F (die Feder einer Schwinge)	Willen, keine Wirkung (harmlos)	Ja (harmlos)	GRW 276

Grad	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zauber/ Tag										
SG										



Markierung	Name	G	Schule	Zeitaufwand	Reichweite	Ziel/Effekt/Bereich	Wirkungsdauer	Beschreibung	Komponenten	Rettungswurf	ZR	Buch
	Geisterross	3	Beschwörung	10 Minuten	0 m	Eine quasi reale, pferdeähnliche Kreatur	1 Stunde/ Stufe (A)	Magisches Pferd erscheint für 1 Stunde/ Stufe	V, G	Nein	Nein	GRW 282
	Illusionsschrift	3	Illusion	1 Minute pro Seite	Berührung	Ein berührter Gegenstand, der nicht mehr als 10 Pfd. Wiegt	1 Tag/ Stufe (A)	Nur der intendierte Leser kann die Schrift lesen	V, G, M (auf Blei basierende Tinte im Wert von 50 GM)	Willen, keine Wirkung, siehe Text	Ja	GRW 290
	Mächtige Magische Waffe	3	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Eine Waffe oder 50 Projektile (müssen sich beim Wirken des Zaubers gegenseitig berühren)	1 Stunde/ Stufe	+1/4 Stufen (max. +5)	V, G, M/GF (Kalk- und Kohlepulver)	Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand)	Ja (harmlos, Gegenstand)	GRW 304
	Magie bannen	3	Bannzauber	1 Standard-Aktion	Mittel (30m + 3m/ Stufe)	Ein Zauberkundiger, eine Kreatur oder ein Gegenstand	Sofort	Beendet einen Zauber oder magischen Effekt	V, G	Nein	Nein	GRW 298
	Wasser atmen	3	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Berührung	Berührte lebende Kreatur	2 Stunden/ Stufe (siehe Text)	Ziele können unter Wasser atmen	V, G, M/GF (ein kurzes Schilfrohr oder ein Strohhalm)	Willen, keine Wirkung (harmlos)	Ja (harmlos)	GRW 360
	Ausspähung	4	Erkenntnis	1 Stunde	Siehe Text	Magischer Sensor	1 Min./ Stufe	Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus	V, G, M/GF (eine Wasserfläche), F (ein Silberspiegel im Wert von 1.000 GM)	Willen, keine Wirkung	Ja	GRW 248
	Dimensionstür	4	Beschwörung	1 Standard-Aktion	Lang (120m + 12m/ Stufe)	Du und der berührte Gegenstand oder andere bereitwillige berührte Kreaturen	Augenblicklich	Teleportiert dich über kurze Entfernungen	V	Nein und Willen, keine Wirkung (Gegenstand)	Nein und ja (Gegenstand)	GRW 260
	Eissturm	4	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Lang (120m + 12m/ Stufe)	Zylinder (Radius: 6 m, Höhe: 6 m)	1 Runde/ Stufe (A)	Hagel verursacht in einem 12 m breiten Zylinder 5W6 Schaden	V, G, M/GF (Staub und Wasser)	Nein	Ja	GRW 264
	Elementargestalt I	4	Verwandlung	1 Standard-Aktion	Persönlich	Du	1 Min./ Stufe (A)	Du nimmst die Gestalt eines kleinen Elementars an	V, G, M (das Element, dessen Form du annehmen möchtest)	Nein	Nein	GRW 265
	Sicherer Unterschlupf	4	Beschwörung	10 Minuten	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Gebäude von 6 m x 6 m	2 Stunde/ Stufe (A)	Erschafft eine stabile Hütte	V, G, M (ein Stückchen Stein, Sand, ein Tropfen Wasser und ein Holzsplitter)	Nein	Nein	GRW 332
	Unverwüstliche Sphäre	4	Hervorrufung	1 Standard-Aktion	Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)	Kugel mit einem Durchmesser von 30 cm/ Stufe mit einer Kreatur im Zentrum	1 Minute/ Stufe (A)	Energiesphäre schützt ein Ziel, hält es aber auch gefangen	V, G, F (eine Kristallkugel)	Reflex, keine Wirkung	Ja	GRW 351