

# *Gesegneter Häscher*

- Zauber -

## **Häscher-Zauber des 1. Grades**

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- \_\_\_ Alarm
- \_\_\_ Ast zu Ast °
- \_\_\_ Befehl °
- \_\_\_ Bequemer Weg °
- \_\_\_ Beschleunigte Bewegung °
- \_\_\_ Bluthund °
- \_\_\_ Elementen trotzen
- \_\_\_ Energien widerstehen
- \_\_\_ Falkenauge \* °
- \_\_\_ Gefühle besänftigen °
- \_\_\_ Gift entdecken
- \_\_\_ Gift verlangsamen
- \_\_\_ Intuitives Heilen °
- \_\_\_ Lange Schritte
- \_\_\_ Magie lesen
- \_\_\_ Magische Fänge
- \_\_\_ Mimikry \*
- \_\_\_ Mit Tieren sprechen
- \_\_\_ Naturwacht \*
- \_\_\_ Pfeilschneller Geist °
- \_\_\_ Pflanzen verletzen °
- \_\_\_ Präziser Schuss °
- \_\_\_ Reittier des Reisenden \*
- \_\_\_ Scharfschütze °
- \_\_\_ Schlingen und Fallen entdecken
- \_\_\_ Seil beleben °
- \_\_\_ Selbstverkleidung °
- \_\_\_ Sofortiges Suchen °
- \_\_\_ Springen
- \_\_\_ Spurloses Gehen
- \_\_\_ Tier bezaubern
- \_\_\_ Tierbote
- \_\_\_ Tiere beruhigen
- \_\_\_ Tiere oder Pflanzen entdecken
- \_\_\_ Umarme die Wildnis °
- \_\_\_ Unheil °
- \_\_\_ Verbündeten der Natur herbeizaubern 1
- \_\_\_ Verstricken
- \_\_\_ Vor Tieren verstecken
- \_\_\_ Zielsicherer Schuss °

## **Häscher-Zauber des 2. Grades**

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- \_\_\_ Ausdauer des Ochsen
- \_\_\_ Bequemes Klettern °
- \_\_\_ Dornenwuchs
- \_\_\_ Gedanken wahrnehmen °
- \_\_\_ Geruchssinn \*
- \_\_\_ Gestrüpp \*
- \_\_\_ Gunst der Natur \* °
- \_\_\_ Intuitives Balancieren °
- \_\_\_ Intuitives Lauschen °
- \_\_\_ Katzenhafte Anmut
- \_\_\_ Leichte Wunden heilen
- \_\_\_ Mit Pflanzen sprechen
- \_\_\_ Person bezaubern °
- \_\_\_ Person festhalten °
- \_\_\_ Rindenhaut
- \_\_\_ Schlinge
- \_\_\_ Schnelle Hast °
- \_\_\_ Schutz vor Energien
- \_\_\_ Tageslicht °
- \_\_\_ Tierausbildung °
- \_\_\_ Tier festhalten
- \_\_\_ Verbündeten der Natur herbeizaubern 2
- \_\_\_ Weisheit der Eule
- \_\_\_ Windwall

## **Häscher-Zauber des 3. Grades**

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- \_\_\_ Auf Wasser gehen
- \_\_\_ Baum
- \_\_\_ Dunkelsicht
- \_\_\_ Erzfeind entdecken \*
- \_\_\_ Geisterhafter Lockvogel \*
- \_\_\_ Gift neutralisieren
- \_\_\_ Hellhören / Hellsehen °
- \_\_\_ Klingenturm °
- \_\_\_ Krankheit kurieren
- \_\_\_ Lügen erkennen °
- \_\_\_ Mächtige magische Fänge
- \_\_\_ Mal des Jägers \*
- \_\_\_ Mittelschwere Wunden heilen
- \_\_\_ Pflanzen befehligen
- \_\_\_ Pflanzen schrumpfen
- \_\_\_ Pflanzenwachstum
- \_\_\_ Rauchflasche \*
- \_\_\_ Tier verkleinern
- \_\_\_ Todesschutz °
- \_\_\_ Unsichtbares sehen °

- \_\_\_ Ungeziefer zurücktreiben
- \_\_\_ Verbündeten der Natur herbeizaubern 3
- \_\_\_ Waldverschmelzung \* ’

### **Häscher-Zauber des 4. Grades**

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- \_\_\_ Bewegungsfreiheit
- \_\_\_ Bogen des Verderbens \*
- \_\_\_ Einswerden mit der Natur
- \_\_\_ Fortschicken °
- \_\_\_ Hölzerner Weg
- \_\_\_ Mal der Gerechtigkeit °
- \_\_\_ Massenmimikry \*
- \_\_\_ Person beherrschen °
- \_\_\_ Pfeilsturm ’
- \_\_\_ Sagenkunde °
- \_\_\_ Schwere Wunden heilen
- \_\_\_ Tierwachstum
- \_\_\_ Unauffindbarkeit
- \_\_\_ Unerbittlicher Verfolger \*
- \_\_\_ Verbündeten der Natur herbeizaubern 4
- \_\_\_ Waffe des Verderbens ’

Zauber mit ( \* ) = Buch des Glaubens

Zauber mit ( ’ ) = Buch der Abenteuer

Zauber, die mit einem ( ° ) versehen sind, gehören zu den zusätzlich Zaubern des Gesegneten Häschers und stehen im Spielerhandbuch.

**Notizen:**