

Hexenklinge

- Zauber -

Hexenklingen-Zauber des 1. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Bekannt? Gewirkt: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

- ☐ Alarm
- ☐ Angreifer ablenken '
- ☐ Arkanes Siegel
- ☐ Entropieschild
- ☐ Erscheinung verändern
- ☐ Furcht auslösen
- ☐ Gesinnung verbergen
- ☐ Identifizieren
- ☐ Licht
- ☐ Magie entdecken
- ☐ Magie lesen
- ☐ Magische Waffe
- ☐ Nystuls magische Aura
- ☐ Person bezaubern
- ☐ Phantombedrohung *
- ☐ Rascher Rückzug
- ☐ Reittier
- ☐ Schlaf
- ☐ Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung
- ☐ Taschas fürchterlicher Lachanfall
- ☐ Unauffälliger Diener
- ☐ Vertrauten steigern *
- ☐ Wendewaffe °
- ☐ Zaubertrick

Hexenklingen-Zauber des 2. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Bekannt? Gewirkt: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

- ☐ Bärenstärke
- ☐ Blind- oder Taubheit verursachen
- ☐ Dunkelheit
- ☐ Einflüsterung
- ☐ Energien widerstehen
- ☐ Falsches Leben
- ☐ Fesseln
- ☐ Feuerwerk
- ☐ Gestalt verändern
- ☐ Glitzerstaub
- ☐ Hauch des Stumpfsinns
- ☐ Kritischer Treffer '
- ☐ Phantomangreifer °
- ☐ Pracht des Adlers
- ☐ Schnelle Unsichtbarkeit '
- ☐ Schutz vor Pfeilen
- ☐ Schwarm herbeizaubern
- ☐ Spiegelbilder

- ☐ Spinnenklettern
- ☐ Unsichtbares sehen
- ☐ Unsichtbarkeit
- ☐ Wirbelnde Klinge °
- ☐ Wut

Hexenklingen-Zauber des 3. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Bekannt? Gewirkt: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

- ☐ Arkaner Blick
- ☐ Geisterhafte Waffe '
- ☐ Geisterroß
- ☐ Hund des Verderbens *
- ☐ Mächtige magische Waffe
- ☐ Magie bannen
- ☐ Monster bezaubern
- ☐ Schutz vor Energien
- ☐ Sphäre der Unsichtbarkeit
- ☐ Stinkende Wolke
- ☐ Tiefschlaf
- ☐ Unauffindbarkeit
- ☐ Ungeziefer zurücktreiben
- ☐ Vampirgriff
- ☐ Verlangsamen
- ☐ Verwirrung
- ☐ Windwall

Hexenklingen-Zauber des 4. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Bekannt? Gewirkt: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

- ☐ Ausspähung
- ☐ Ausspähung entdecken
- ☐ Böswillige Verwandlung
- ☐ Dimensionstür
- ☐ Entkräftung
- ☐ Fester Nebel
- ☐ Furcht
- ☐ Kontakt zu anderen Ebenen
- ☐ Mächtige Unsichtbarkeit
- ☐ Pech °
- ☐ Person beherrschen
- ☐ Schattengestalt '
- ☐ Tödliches Phantom
- ☐ Verfluchte Klinge *
- ☐ Verständigung
- ☐ Verwandlung
- ☐ Verzauberung brechen
- ☐ Zauberresistenz abschätzen °

Zauber mit (*) = Buch des Krieges

Zauber mit (°) = Buch des Arkanen

Zauber mit (') = Buch der Abenteuer