

Bardenzauber

Grad 0

- ☐ Aufblitzen
- ☐ Ausbessern
- ☐ Benommenheit
- ☐ Botschaft
- ☐ Geisterhaftes Geräusch
- ☐ Instrument herbeizaubern
- ☐ Licht
- ☐ Magie entdecken
- ☐ Magie lesen
- ☐ Magierhand
- ☐ Öffnen/Schließen
- ☐ Resistenz
- ☐ Richtung wissen
- ☐ Schlaflied
- ☐ Tanzende Lichter
- ☐ Zaubertrick

Grad 1

- ☐ Alarm
- ☐ Austilgen
- ☐ Bauchreden
- ☐ Federfall
- ☐ Furcht auslösen
- ☐ Furcht bannen
- ☐ Gegenstand verbergen
- ☐ Geheimtüren entdecken
- ☐ Gesinnung verbergen
- ☐ Hypnose
- ☐ Identifizieren
- ☐ Leichte Wunden heilen
- ☐ Magischer Mund
- ☐ Monster herbeizaubern I
- ☐ Nystuls Magische Aura
- ☐ Person bezaubern
- ☐ Rascher Rückzug
- ☐ Schlaf
- ☐ Schmieren
- ☐ Schwächere Verwirrung
- ☐ Seil beleben
- ☐ Selbstverkleidung
- ☐ Sprachen verstehen
- ☐ Stilles Trugbild
- ☐ Tashas Fürchterlicher Lachanfall
- ☐ Unauffälliger Diener

Grad 2

- ☐ Blind- oder Taubheit verursachen
- ☐ Dunkelheit

- ☐ Einfaches Trugbild
- ☐ Einflüsterung
- ☐ Erschrecken
- ☐ Fesseln
- ☐ Feuerwerk
- ☐ Gestalt verändern
- ☐ Gedanken wahrnehmen
- ☐ Gefühle besänftigen
- ☐ Gegenstand aufspüren
- ☐ Geräuschexplosion
- ☐ Gift verzögern
- ☐ Glitzerstaub
- ☐ Heldenmut
- ☐ Hypnotisches Muster
- ☐ Irreführung
- ☐ Katzenhafte Anmut
- ☐ Mittelschwere Wunden heilen
- ☐ Monsterbenommenheit
- ☐ Monster herbeizaubern II
- ☐ Person festhalten
- ☐ Pracht des Adlers
- ☐ Schwarm herbeizaubern
- ☐ Schläue des Fuchses
- ☐ Spiegelbilder
- ☐ Stille
- ☐ Tierbote
- ☐ Tiere faszinieren
- ☐ Unsichtbarkeit
- ☐ Verschwimmen
- ☐ Windgeflüster
- ☐ Wut
- ☐ Zerbersten
- ☐ Zungen

Grad 3

- ☐ Ausspähung
- ☐ Feste Hoffnung
- ☐ Flimmern
- ☐ Fluch brechen
- ☐ Furcht
- ☐ Gasförmige Gestalt
- ☐ Geisterross
- ☐ Geräusche formen
- ☐ Hast
- ☐ Hellhören/Hellsehen
- ☐ Illusionsschrift
- ☐ Leomunds Winzige Hütte
- ☐ Mächtiges Trugbild
- ☐ Magie bannen
- ☐ Mit Tieren sprechen
- ☐ Monster bezaubern
- ☐ Monster herbeizaubern III

- ☐ Redegewandtheit
- ☐ Schwächerer Geas
- ☐ Schwere Wunden heilen
- ☐ Sphäre der Unsichtbarkeit
- ☐ Standort vortäuschen
- ☐ Tageslicht
- ☐ Tiefe Verzweiflung
- ☐ Tiefschlag
- ☐ Tintenschlange
- ☐ Verlangsamten
- ☐ Unsichtbares sehen
- ☐ Verwirrung
- ☐ Verborgene Seite

Grad 4

- ☐ Ausspähung entdecken
- ☐ Bewegungsfreiheit
- ☐ Brüllen
- ☐ Dimensionstür
- ☐ Erinnerung verändern
- ☐ Gift neutralisieren
- ☐ Kreatur aufspüren
- ☐ Kritische Wunden heilen
- ☐ Leomunds Sicherer Unterschlupf
- ☐ Mächtige Unsichtbarkeit
- ☐ Mit Pflanzen sprechen
- ☐ Monster festhalten
- ☐ Monster herbeizaubern IV
- ☐ Person beherrschen
- ☐ Regenbogenmuster
- ☐ Sagenkunde
- ☐ Schattenbeschwörung
- ☐ Scheingelände
- ☐ Ungeziefer zurücktreiben
- ☐ Verzauberung brechen
- ☐ Zone der Stille

Grad 5

- ☐ Ablenkung
- ☐ Alptraum
- ☐ Arkane Spiegelung
- ☐ Äußerlichkeiten
- ☐ Eigenständiges Trugbild
- ☐ Falsche Erkenntnis
- ☐ Gedankennebel
- ☐ Großer Heldenmut
- ☐ Lied der Zwietracht
- ☐ Massen- „Leichte Wunden heilen“
- ☐ Masseneinflüsterung
- ☐ Mächtige Magie bannen

- ☐ Monster herbeizaubern V
- ☐ Schattenhervorrufung
- ☐ Schattenreise
- ☐ Traum

Grad 6

- ☐ Böser Blick
- ☐ Dauerhaftes Trugbild
- ☐ Geas/Auftrag
- ☐ Gegenstände beleben
- ☐ Harmonische Vibrationen
- ☐ Heldenmahl
- ☐ Mächtige Ausspähung
- ☐ Mächtiges Brüllen
- ☐ Massen- „Katzenhafte Anmut“
- ☐ Massen- „Monster bezaubern“
- ☐ Massen- „Mittelschwere Wunden heilen“
- ☐ Massen- „Pracht des Adlers“
- ☐ Massen- „Schläue des Fuchses“
- ☐ Monster herbeizaubern VI
- ☐ Ottos Unwiderstehlicher Tanz
- ☐ Projiziertes Ebenbild
- ☐ Schleier
- ☐ Vorbestimmtes Trugbild
- ☐ Weg finden
- ☐ Zauber analysieren