

## Heiliger Krieger (Holy Warrior, RC126)

### L 1) Heilige Attacke (F) R: S / D: 1 KR [6704]

Wenn der Zauberer in der Kampfrunde nach dem Zauber eine Nahkampfattacke gegen eine `böse` Kreatur macht, so besteht eine Chance, daß die Attacke kritisch ist, und zwar mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% pro Stufe zusätzlich zur normalen Wahrscheinlichkeit für die entsprechende Waffe. Ist eine Attacke kritisch, so wirkt sie auch bei großen und übergroßen Kreaturen mit ihrem vollen Wert (Es werden also nicht bei einigen Kreaturen vom Wert des kritischen Treffers einige Punkte abgezogen!)

### L 2) Blutfluss stoppen (H \* c) R: B / D: C [6705]

Stoppt eine Blutung von 1W6 pro KR. Ziel darf sich nicht schneller als gehend fortbewegen, sonst bricht die Wunde wieder auf.

### L 3) Schmerzlosigkeit 25% (S \* s) R: S / D: 13min [6706]

Die Lebensenergie des Magiers erhöht sich vorübergehend um 25%. Nach Abklingen des Spruches bleiben die Schäden jedoch vorhanden, und wenn er dann unter 0 ist...

### L 4) Benommenheit heilen I (S \* s) R: S / D: - [6707]

Heilt automatisch eine KR Benommenheit.

### L 5) Mut (S \* s) R: S / D: - [6708]

Wenn dem Magier ein Widerstandswurf gegen einen Angst- oder Panikzauber mißlingt, kann er einen zusätzlichen WW mit +10 machen, wenn er vorher gesagt hat, daß dieser Spruch aktiv werden soll.

### L 6) Kleine Heilung I (H \* s) R: B / D: C [6709]

Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Minute, solange der Magier sich konzentriert. (Wird durch Handauflegen I kompensiert. Braucht nicht gelernt zu werden, wenn der andere Spruch bereits bekannt ist !)

### L 7) Heilige Aura I (F) R: S / D: 13min [6710]

Eine heilschimmernde Aura mit 3m Radius umgibt den Magier. Dämonen und Untote (und andere `böse` Kreaturen, je nach Meisterentscheid) müssen einen Widerstandswurf machen, oder bekommen einen kritischen Treffer `A` einer Kategorie, die der Meister bestimmt, in jeder KR, die sie innerhalb des Radius sind, freundliche Kreaturen im Radius bekommen eine Steigerung ihrer Moral um +5 (z.B. Initiative o.ä.)

### M 8) Schnitte heilen III (H \* ) R: B / D: P [6711]

Der Magier kann Blutungen bis zu 3 W6 pro KR heilen.

### M 9) Stärke II (P) R: S / D: 13KR [6712]

Verdoppelt die Stärke des Magiers mit allen Konsequenzen.

### M 10) Schmerzlosigkeit 50% (S \* s) R: S / D: 13min [6713]

Wie oben, aber mit 50% zusätzlicher Lebensenergie.

### S 11) Benommenheit heilen III (S \* s) R: S / D: - [6714]

Wie oben, heilt aber 3 KR Benommenheit.

### S 12) Heilige Aura II (F) R: S / D: 13min [6715]

Wie oben, aber der krit. Treffer ist `B` und Moralbonus +10.

### S 13) Stärke III (P) R: S / D: 13KR [6716]

Verdreifacht die Stärke des Magiers mit allen Konsequenzen.

## Austreibungen (Exorcism, RC180)

### L 1) Reinigen (F) R: B / D: - [6647]

Der Magier kann ein Gebiet von 30cm/Stufe physikalisch reinigen.

### L 2) Dämonen entdecken (I c) R: 30m / D: 16min (C) [25828]

Entdeckt sowohl freie als auch gebundene Dämonen. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.

### L 3) Dämonen vertreiben I (F M c) R: 3m / D: C [6648]

Läßt einen Typ I Dämon fliehen.

### L 6) Dämonen bannen I (F M) R: 3m / D: 16Jahr [6649]

Verbannt einen Typ I Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.

### L 8) Dämonen vertreiben II (F M c) R: 3m / D: C [6650]

Läßt einen Typ II Dämon fliehen.

### L 10) Dämonen bannen II (F M) R: 3m / D: 16Jahr [6651]

Verbannt einen Typ II Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.

### M 12) Dämonen vertreiben III (F M c) R: 3m / D: C [6652]

Läßt einen Typ III Dämon fliehen.

### S 14) Dämonen bannen III (F M) R: 3m / D: 16Jahr [6653]

Verbannt einen Typ III Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.

### S 16) Dämonen vertreiben IV (F M c) R: 3m / D: C [6654]

Läßt einen Typ IV Dämon fliehen.

## Zauber brechen (Spell Breaker, RC127)

### L 1) Untote vertreiben III (F) R: S / D: 8min [6772]

Zwingt bis zu 3 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 3 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Geht er um 1-50 fehl, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 3, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -10). Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).

### L 2) Untote entdecken (I \* c) R: 24m / D: 8min (C) [6773]

Entdeckt die Anwesenheit von Untoten. Jede KR kann der Magier sich auf ein Gebiet mit 3m Radius in Reichweite konzentrieren.

### M 3) Magie entdecken (I \* c) R: 15m / D: 8min (C) [6774]

Entdeckt Magie in einem Ziel, gibt aber nicht die Quelle oder die Stärke der Magie an. Jede KR kann der Magier sich auf ein neues Ziel konzentrieren.

### M 4) Gegenkanäle (F) R: 30m / D: - [6775]

Beendet eine Übertragung eines beliebigen Kanal-Spruchs, wenn der Resistenzwurf für den Spruch fehlerhaft.

### M 5) Untote vertreiben V (F) R: S / D: 8min [6776]

Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 5 Punkte an Untoten.

### S 6) Fluch neutralisieren (F) R: B / D: 8min [6777] WW:-20

Neutralisiert einen Fluch für die Dauer des Spruches. Der Fluch ist nicht gebrochen, und wirkt danach wieder.

### S 7) Magie abwehren (F \* c) R: S / D: C [6778]

Wenn ein Spruch der vom Magier vorher genannten Quelle der Macht auf den Magier geworfen wird, muß der Zauber erst einen Widerstandswurf gegen diesen Spruch machen, bevor er (wenn der Wurf gelingt) den Magier trifft.

### S 8) Fluch brechen (F) R: B / D: P [6779]

Bricht einen Fluch, dem der Widerstandswurf gegen diesen Zauber nicht gelingt. Die Stufe des Fluchs ist die Stufe des Magiers, der ihn gesprochen hat. Wenn der Fluch nicht gebrochen wurde, kann der Magier erst dann einen neuen Versuch machen, wenn er eine Stufe aufgestiegen ist.

## Wege des Schutzes (Shielding Ways, RC180)

### L 1) Schild (F \*) R: S / D: 7min [4381]

Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.

### M 2) Verschwimmen (F) R: S / D: 7min [5270]

Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. -1 auf alle Attacken gegen ihn.

### M 3) Aura (F) R: S / D: 70min [6751]

Erschafft eine helle Aura um den Magier, die ihn mächtiger erscheinen läßt. -10 auf alle Attacken gegen ihn.

### M 4) Schutzgebiet I (D) R: S / D: 7min [6752]

Jeder, der mit dem Magier `verbündet` ist (Meisterentscheid) in 3m Umkreis kann von Elementenangriffen 5 abziehen und auf Magieresistenzwürfe 5 zuzählen.

### S 5) Fernkampfablenkung I (F \*) R: 30m / D: - [4383]

Der Zauberkundige kann ein Geschloß ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüberfliegt. Zieht 10 von der Fernkampfattacke ab. Der Zauberkundige muß das Geschloß sehen können.

### S 6) Luftwall (E) R: 15m / D: C [6754]

Erschafft einen Luftwall (3x3x1m), der alle Bewegungen und Angriffe durch ihn hindurch um 50% reduziert.

### S 7) Nahkampfablenkung I (F \*) R: 30m / D: 1 KR [4384]

Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegners in seinem Sichtbereich ablenken (-10 auf Attacke). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!

## Inspiration/Eingebung (Inspirations, RC182)

- L 1) Tiere bezaubern (M)** R: 30m / D: 11h [6660]  
Ein Tier glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
- L 2) Eingebungen I (M\*)** R: 30m / D: 22KR [6661]  
Magier kann alle innerhalb von 3m/St Radius, die auf seiner Seite sind (und wissen, daß er da ist) inspirieren, so daß sie +5 auf alle Würfe und Pools bekommen. Dieser Spruch wirkt nicht auf den Paladin selbst. Eingebungssprüche sind nicht kumulativ. Dieser Spruch wird gewöhnlich nur im Kampf oder in hochreligiösen Momenten benutzt.
- L 3) Art bezaubern (M)** R: 30m / D: 11h [6662]  
Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
- L 4) Eingebungen II (M\*)** R: 30m / D: 22KR [6663]  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +10.
- L 5) Suggestion (M)** R: 30m / D: V [6664]  
Ziel wird einen Befehl ausführen, der nicht komplett gegen es gerichtet ist (nicht Selbstmord, selbst fesseln o.ä.).
- M 6) Vertrauter (M)** R: B / D: P [6665]  
Der Magier kann sich selbst auf ein Wesen mit tierischer Intelligenz einstimmen. Der Magier muß das Tier besitzen (maximal dreifache Masse des Magiers) und muß diesen Zauber dreimal pro Tag für eine Stunde sprechen (1 Stunde konzentrieren). Danach kann der Magier das Tier kontrollieren und die Welt durch seine Augen sehen (Reichweite 15m/Stufe). Wenn das Tier getötet wird, ist der Magier für 1 Woche auf -50 für alle Aktionen.
- M 7) Eingebungen IV (M\*)** R: 30m / D: 22KR [6666]  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +20.
- M 8) Art halten I (M c)** R: 33m / D: C [6667]  
Hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
- S 9) Eingebungen V (M\*)** R: 30m / D: 22KR [6668]  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +25.
- S 10) Art beherrschen I (M)** R: 15m / D: 11min [6669]  
Ziel muß dem Magier gehorchen, wie in Suggestion.
- S 11) Reitlegenheit beschwören (M)** R: 1 / D: P [6670]  
Magier ruft ein Reittier herbei, das den Gegebenheiten der Umgebung am meisten angepaßt ist. Das Wesen darf nicht von irgendwem anders beansprucht werden. Es ist von tierischer Intelligenz.

## Antworten (Communal Ways, S150)

- L 1) Raten (I)** R: S / D: - [6874]  
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur wenig oder keine Information besitzt, (z.B. welcher Korridor hinausführt), so bekommt er einen Bonus von 25 auf sein Raten (bei zwei Möglichkeiten also statt 50% nun 75%).
- M 3) Eingebung I (I)** R: S / D: - [6875]  
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
- M 4) Träume I (I)** R: S / D: eine normale Schlafperiode [6876]  
Magier träumt über etwas, das er vor dem Schlafengehen entschieden hat. Kann nur einmal pro Nacht angewendet werden.
- S 5) Eingebung III (I)** R: S / D: - [6877]  
Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
- S 6) Geschichte des Todes (I)** R: S / D: - [6878]  
Magier bekommt eine Vision des Sterbens und eventuell des Mörders eines toten Wesens. Wesen darf höchstens Stufe Jahre tot sein und Magier muß bis 3m an den Toten heran.
- S 7) Kanal öffnen (1500m/St) (F)** R: 10500m / D: C [6879]  
Magier kann jedes Wesen, das er kennt, kontaktieren. Mit diesem Spruch erfährt der Magier, wo das Wesen ist und kann dann einen Kanal-Spruch schicken.

## Wege der Waffen (Arm's Ways, RC181)

- M 1) Attacke +5 (F\*)** R: S / D: 1 KR [6726]  
Addiert +5 auf den Pool in der nächsten KR nach dem Zauber.
- M 2) Attacke +10 (F\*)** R: S / D: 1 KR [6727]  
Addiert +10 für 1 KR oder +5 für 2 KR.
- M 3) Attacke +15 (F\*)** R: S / D: 1 KR [6728]  
Addiert +15 für 1 KR oder +5 für 3 KR oder eine KR +10 und eine +5 usw. (Limit: +15)
- S 4) Attacke +20 (F\*)** R: S / D: 1 KR [6729]  
Wie Attacke +15, aber mit Limit +20.
- S 5) Attacke +25 (F\*)** R: S / D: 1 KR [6730]  
Wie Attacke +15, aber mit Limit +25.
- S 6) Attacke +30 (F\*)** R: S / D: 1 KR [6731]  
Wie Attacke +15, aber mit Limit +30.

## Handauflegen (Laying on Hands, RC181)

- L 1) Handauflegen I (H)** R: B / D: P [6681]  
Ziel erhält einen Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
- L 2) Erfrierungen heilen I (H)** R: B / D: P [6682]  
Heilt einen Körperabschnitt mit Erfrierungen.
- L 3) Verbrennungen heilen I (H)** R: B / D: P [6683]  
Heilt eine Verbrennung ersten Grades.
- L 4) Kleinere Brüche heilen (H)** R: B / D: P [6684]  
Richtet einen einfachen Bruch (keine komplizierten Brüche, Splitterbrüche oder Gelenkschäden. Nur ein Bruch pro Zauber. Erholungszeit: 1-10 Tage).
- M 5) Benommenheit heilen I (H\*)** R: B / D: P [6685]  
Heilt 1 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)
- M 6) Handauflegen II (H)** R: B / D: P [6686]  
Ziel erhält 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
- M 7) Größere Brüche heilen (H)** R: B / D: P [6687]  
Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden komplizierte Brüche geheilt.
- S 8) Krankheit widerstehen (H)** R: B / D: P [6688]  
Das Ziel erhält einen weiteren Widerstandswurf gegen eine Krankheit. (Entspricht dem Zauber der Stufe 4 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN, braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist.)
- S 9) Gift widerstehen (H)** R: B / D: P [6689]  
Das Ziel erhält einen weiteren Widerstandswurf gegen ein Gift. (Entspricht dem Zauber der Stufe 4 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN, braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist.)
- S 10) Erwachen (H)** R: B / D: P [6690]  
Ziel wacht sofort auf. (Entspricht dem Zauber der Stufe 10 der Liste WEGE DER HEILUNG, es braucht nur einer von beiden gelernt zu werden.

## Wege der Heilung (Concussion's Ways, S142)

- M 1) Heilung (1-10) (H)** R: T / D: P [5700]  
Heilt 1W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.
- S 2) Verbrennung/Erfrierung heilen (H)** R: T / D: P [5701]  
Heilt 1 Gebiet von leichten Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades.
- S 3) Leichte Schmerzen heilen (H)** R: T / D: P [5702]  
Heilt leichte Schmerzen wie Kopfschmerzen, Zahnschmerzen, Übelkeit, Bienenstich u.ä.
- S 4) Heilung (3-30) (H)** R: T / D: P [5703]  
Heilt 3W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.

## Krankheiten / Gifte heilen (Purifications, S139)

- M 1) Krankheiten stoppen (H)** R: 3m / D: P [5648]  
Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
- M 1) Nahrung konservieren (F)** R: B / D: 1 Woche [25539]  
Der Zauberkundige Spruches ist es möglich, einer Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
- S 2) Nahrungsreinigung (F)** R: B / D: P [25570]  
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
- S 3) Gifte neutralisieren (H)** R: 3m / D: P [5649]  
Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
- S 3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)** R: B / D: P [25561]  
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
- S 4) Krankheiten widerstehen I (H)** R: 3m / D: 4min [5650]  
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.

## Wege des Lichts (Light's Ways, S141)

- M 1) Projiziertes Licht (F)** R: 6m / D: 50min [5720]  
Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zaubers, 6m effektive Reichweite.
- M 2) Licht I (F)** R: T / D: 50min [5721]  
Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
- S 3) Aura (F)** R: 3m / D: 50min [5722]  
Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
- S 4) Licht II (F)** R: 15m / D: 50min [5723]  
Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
- S 5) Plötzliches Licht (F)** R: 30m / D: - [5724]  
Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf

geblendet.