

zauber	buch/seite	zg	zeitaufwand	beschreibung
Anmut	EXP 203	1	1 Schnelle Aktion	Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe
Böses herausfordern	EXP 210	1	1 Standard-Aktion	Kreatur wird kränkelnd, wenn sie dich nicht bekämpft
Elementen trotzen	GRW 266	1	1 Standard-Aktion	Du kannst problemlos in heißen oder kalten Umgebungen überleben
Fehdehandschuh	EXP 217	1	1 Standard-Aktion	Zwingt Ziel, sich dir zu nähern und dich zu bekämpfen
Gift entdecken	GRW 283	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt Gift in einer Kreatur oder einem kleinen Gegenstand
Göttliche Gunst	GRW 285	1	1 Standard-Aktion	Du erhältst pro drei Stufen +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe
Heldenhafter Widerstand	EXP 227	1	1 Augenblickliche Aktion	Du kannst Handauflegen benutzen, wenn du ohnmächtig wirst
Klagelied des Geisterbanns	EXP 228	1	1 Standard-Aktion	Körperlose Kreatur erhält halben Schaden durch nicht-magische Waffe
Leichte Wunden heilen	GRW 296	1	1 Standard-Aktion	Heilt 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5)
Magie lesen	GRW 299	1	1 Standard-Aktion	Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen
Magische Waffe	GRW 304	1	1 Standard-Aktion	Waffe erhält Bonus von +1
Resistenz	GRW 318	1	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe
Sammelpunkt	EXP 237	1	1 Standard-Aktion	Ein Feld verleiht guten Kreaturen Boni
Schleier aus positiver Energie	EXP 241	1	1 Standard-Aktion	+2 RK, +2 auf Rettungswürfe gegen Untote
Schutz vor Bösem	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung
Schutz vor Chaos	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung
Schutz vor Gutem	GRW 325	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung
Schutz vor Ordnung	GRW 326	1	1 Standard-Aktion	+2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung
Segnen	GRW 330	1	1 Standard-Aktion	Verbündete erhalten +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht
Teilweise Genesung	GRW 339	1	3 Runden	Bannt magische Attributsmal oder heilt 1W4 Punkte Attributsschaden
Tugend	GRW 347	1	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 temporären TP
Untote entdecken	GRW 349	1	1 Standard-Aktion	Entdeckt untote Kreaturen innerhalb von 18 m
Waffe weihen	GRW 358	1	1 Standard-Aktion	Waffe trifft böse Gegner besonders gut
Wasser erschaffen	GRW 360	1	1 Standard-Aktion	Erschafft 7,5 Liter reines Wasser pro Stufe
Wasser weihen	GRW 360	1	1 Minute	Erschafft Weihwasser
Anderen schützen	GRW 243	2	1 Standard-Aktion	Du erleidest die Hälfte des Schadens, den das Ziel erleidet
Aufopferung des Paladins	EXP 204	2	1 Augenblickliche Aktion	Erleide Schaden und andere Effekte für andere Kreatur
Aura der mächtigen Tapferkeit	EXP 205	2	1 Standard-Aktion	Erhöht Stärke der Aura der Tapferkeit des Paladins
Bärenstärke	GRW 249	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 ST
Ehrfurchtgebietende Waffe	EXP 213	2	1 Standard-Aktion	Waffe erhält +2 auf Schadenswürfe
Energien widerstehen	GRW 266	2	1 Standard-Aktion	Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren
Flammende Verstrickung	EXP 219	2	1 Schnelle Aktion	Dein Niederstrecken-Angriff verstrickt Kreaturen
Gerechte Kraft	EXP 223	2	1 Standard-Aktion	Erhöht Angriffsbonus mit jedem Treffer
Gesinnung verbergen	GRW 283	2	1 Standard-Aktion	Verbirgt eine Gesinnung 24 Stunden lang
Gift verzögern	GRW 284	2	1 Standard-Aktion	Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen
Heilige Bande	EXP 227	2	1 Runde	Wirke Heilzauber mit der Reichweite Berührung auf Distanz
Lähmung aufheben	GRW 295	2	1 Standard-Aktion	Befreit eine oder mehr Kreaturen von Lähmung oder Verlangsamern
Leuchtender Weg	EXP 230	2	1 Standard-Aktion	Magische Spur hilft guten Kreaturen und behindert böse
Lichtlanze	EXP 231	2	1 Standard-Aktion	Erzeugt ein ermutigendes Leuchfeuer
Oppositionsresistenz	EXP 234	2	1 Standard-Aktion	Schützt eine Kreatur vor Angriffen, die auf der Gesinnung basieren
Pracht des Adlers	GRW 316	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 CH
Rüstung beschwören	EXP 237	2	1 Standard-Aktion	Rufe Rüstung herbei, welche deine Kleidung zeitweilig ersetzt
Sattelfestigkeit	EXP 238	2	1 Standard-Aktion	Ermittelt Bonusschaden durch Bewegung auf Reittier
Segen von Mut und Lebenskraft	EXP 243	2	1 Standard-Aktion	+2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und Tod
Silberzunge	EXP 243	2	1 Standard-Aktion	Wirf 2 Würfel bei Diplomatiwürfen, nimm das höchste Ergebnis
Weisheit der Eule	GRW 362	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 WE
Würde verleihen	EXP 256	2	1 Standard-Aktion	Ziel erhält Boni auf Rettungswürfe in Höhe seines CH-Wertes
Zone der Wahrheit	GRW 369	2	1 Standard-Aktion	Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs können nicht lügen
Blind- oder Taubheit kurieren	GRW 253	3	1 Standard-Aktion	Heilt normale oder magische Blind- oder Taubheit
Flammendes Urteil	EXP 219	3	1 Schnelle Aktion	Eine niedergestreckte Kreatur erleidet Schaden, wenn sie angreift
Fluch brechen	GRW 276	3	1 Standard-Aktion	Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch
Gebet	GRW 279	3	1 Standard-Aktion	Verbündete erhalten +1 auf die meisten Würfe, Feinde -1 auf dieselben Würfe
Göttliche Stärkung	EXP 225	3	1 Standard-Aktion	Übertrage Trefferpunkte und Zielkreatur erhält SR/Böses
Heiliges Flüstern	EXP 227	3	1 Standard-Aktion	Flüstern lässt böse Kreaturen kränkeln. Gute Kreaturen erhalten Boni
Lügen erkennen	GRW 298	3	1 Standard-Aktion	Enthüllt absichtliche Lügen
Mächtige Magische Waffe	GRW 304	3	1 Standard-Aktion	+1/4 Stufen (max. +5)
Magie bannen	GRW 298	3	1 Standard-Aktion	Beendet einen Zauber oder magischen Effekt
Mal des Verbots	EXP 231	3	1 Standard-Aktion	2 Kreaturen müssen Willenswürfe bestehen, um einander anzugreifen zu können
Mantel des Zorns	EXP 232	3	1 Standard-Aktion	Ziel erhält +1/vier Stufen auf Rettungswürfe
Massen- Klagelied des Geisterbanns	EXP 228	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Klagelied des Geisterbanns</i> , wirkt aber gegen mehrere Kreaturen
Mittelschwere Wunden heilen	GRW 307	3	1 Standard-Aktion	Heilt 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10)
Reittier heilen	GRW 318	3	1 Standard-Aktion	Wie Heilung, nur bei einem Streitross oder einem anderen besonderen Reittier
Rüstung weihen	EXP 237	3	1 Standard-Aktion	+1 RK/4 Stufen (max. +5)
Schutzkreis gegen Chaos	GRW 328	3	1 Standard-Aktion	Wie <i>Schutzzauber</i> , aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe
Tageslicht	GRW 339	3	1 Standard-Aktion	Helles Licht in einem Radius von 18 m
Böses bannen	GRW 254	4	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von bösen Kreaturen
Chaotisches bannen	GRW 257	4	1 Standard-Aktion	+4 Bonus gegen Angriffe von chaotischen Kreaturen
Eid der Aufopferung	EXP 213	4	1 Standard-Aktion	Erleide viel Runden lang Schaden für einen Verbündeten
Einhalt gebieten	EXP 214	4	1 Augenblickliche Aktion	Ziel kann nicht mit Nahkampfwaffen angreifen
Erzwungene Reue	EXP 216	4	1 Standard-Aktion	Ziel fällt zu Boden und beichtet all seine Sünden
Flamme der Herrlichkeit	EXP 219	4	1 Standard-Aktion o. Augenbl.	Opfere dich, um gute Kreaturen zu heilen und bösen zu schaden
Flammende Vergeltung	EXP 219	4	1 Schnelle Aktion	Niedergestreckte Kreatur erleidet 3W8 Schaden
Friedensschwur	EXP 221	4	1 Standard-Aktion	Verleiht +5 RK und SR 10/Böses; Ziel kann nicht angreifen
Genesung	GRW 282	4	1 Minute	Stellt Stufen und entzogene Attributspunkte wieder her
Gift neutralisieren	GRW 283	4	1 Standard-Aktion	Macht das Ziel gegen Gifte immun und entgiftet Ziele
Heiliges Schwert	GRW 287	4	1 Standard-Aktion	Waffe wird zu einer Waffe +5, verursacht +2W6 Schaden gegen Böses
Mal der Gerechtigkeit	GRW 304	4	10 Minuten	Legt einen Auslöser fest, bei dessen Aktivierung das Ziel mit einem <i>Fluch</i> belegt wird
Nachhallender Schlag	EXP 232	4	1 Schnelle Aktion	Nahkampfangriff verursacht zusätzlich 1W6 Schaden
Rochade	EXP 237	4	1 Standard-Aktion	Tausche augenblicklich den Standort mit einem Verbündeten
Schwere Wunden heilen	GRW 329	4	1 Standard-Aktion	Heilt 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15)
Todesschutz	GRW 344	4	1 Standard-Aktion	Verleiht Immunität gegen alle Todeszauber und negative Energieeffekte
Verzauberung brechen	GRW 357	4	1 Minute	Befreit das Ziel von Verzauberungen, Verwandlungen, Flüchen und Versteinern