

# Zaubersprüche

**Heilen von Wunden (DY)** - Gestenzauber der Stufe 2 - Erschaffen : Holz => Erde

*Heilt 1W6 LP und AP*

AP: 3, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch  
Material (1GS): 10

**Handauflegen (DY)** - Gestenzauber der Stufe 1 - Erschaffen : Holz => Feuer

*Heilt 1W6 AP. Eine Person kann nur einmal am tag neue Kraft erhalten.*

AP: 2, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch  
Material (1GS): 10

**Heiliger Zorn** - Gedankenzauber der Stufe 1 - Verändern : Luft => Erde

*Stärke +30, Schaden +1, Raufen +2*

AP: 1, WM: -2, Zauberdauer: 1sec, Reichweite: -, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: Zauberer, Wirkungsdauer: 2min, Ursprung: göttlich

**Rauchwolke** - Gestenzauber der Stufe 2 - Verändern : Feuer => Luft

*Sichtweite 3m / 1m, Husten 1W6-2AP PW:Gift, B6*

AP: 2, WM: -2, Zauberdauer: 5sec, Reichweite: 30m, Wirkungsziel: Umgebung, Wirkungsbereich: 9m Umkreis, Wirkungsdauer: 10min, Ursprung: elementar  
Material (Asche und Zunder 1SS):

**Erkennen von Krankheit (DY)** - Gedankenzauber der Stufe 1 - Erkennen : Magan => Eis

*Erkennt, ob Lebewesen krank ist und ob ansteckend. Erkennt Lebensgefahr. Ansteckung bei PW-30:Gift*

AP: 1, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Geist, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch  
Material (1GS): 10

**Heilen von Krankheit (DY)** - Gestenzauber der Stufe 2 - Zerstören : Holz => Eis

*Heilt natürliche und magische Krankheiten. Beendet Fortschreiten der Krankheit. Nur ein Versuch.*

AP: 2, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch  
Material (1GS): 10

**Heilen schwerer Wunden (DY)** - Gestenzauber der Stufe 3 - Erschaffen : Holz => Erde

*2W6 LP und AP, nur alle drei Tage pro Abenteurer.*

AP: 4, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch  
Material (1GS): 10

**Bannen von Gift (DY)** - Gestenzauber der Stufe 2 - Zerstören : Holz => Eis

*Der Zauberer kann ein Lebewesen vor den Folgen einer Vergiftung bewahren.*

AP: 4, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch  
Material (1GS): 10

**Seelenheilung (DY)** - Wortzauber der Stufe 2 - Verändern : Holz => Luft

*Hebt die Wirkung von Zaubern auf, die die geistige Gesundheit beeinträchtigen. Hilft auch gegen Geisteskrankheiten, die keinen magischen Ursprung haben.*

AP: 2, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Geist, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: göttlich  
Material (1GS): 10

**Besänftigen** - Wortzauber der Stufe 2 - Beherrschen : Wasser => Wasser

*Wirkt beruhigend auf die Anima aggressiver Menschen oder ähnlich intelligenten Wesen ein.*

AP: 1 je Grad, WM: -2, Zauberdauer: 5sec, Reichweite: 30m, Wirkungsziel: Geist, Wirkungsbereich: 1 Wesen pro Grad, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: göttlich

**Reinigen** - Gestenzauber der Stufe 1 - Zerstören : Holz => Eis

*Entfernt alle Krankheiten aus Flüssigkeiten und Lebensmitteln von bis zu 1kg Masse. Wirkt nicht gegen Gift.*

AP: 1, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: 1m, Wirkungsziel: Umgebung, Wirkungsbereich: 1kg, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

**Entgiften** - Wortzauber der Stufe 2 - Zerstören : Magan => Eis

*Neutralisiert Gift auf Gegenständen oder in Getränken und Speisen. Wirkt nicht gegen Gifte in lebenden Körpern.*

AP: 2, WM: 0, Zauberdauer: 30sec, Reichweite: 3m, Wirkungsziel: Umgebung, Wirkungsbereich: 1 Objekt, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

**Hören der Geister** - Gedankenzauber der Stufe 3 - Erkennen : Eis => Luft

*Der Zauberer kann mit Geistern Verstorbener, die sicht- oder spürbar sind und sich im Wirkungsbereich aufhalten, Kontakt aufnehmen und Informationen von ihnen erhalten, die allerdings nicht stimmen müssen.*

AP: 2, WM: -2, Zauberdauer: 10sec, Reichweite: 0m, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 6m Umkreis, Wirkungsdauer: 20sec je Grad, Ursprung: dämonisch

**Blutmeisterschaft (DY)** - Gedankenzauber der Stufe 3 - Verändern : Erde => Holz

*Der Zauberer vermag den Blutfluß in seinem Körper bewußt zu kontrollieren. -2 LP-Verlust, Heilzeit schwerer Wunden halbiert bei täglicher Anwendung*

AP: 3, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: -, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 10min je Grad, Ursprung: göttlich  
Material (1GS): 10