

Sprüche des Zauberers

	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5
1	Ausbessern (147)	Arkane Neigung (162)	Bindender Ruf (270)*	Eis kontrollieren (239)	Gedächtnissäuberung (252)
2	Bauchrednern (158)	Außersinnliche Wahrnehmung (166)	Blitz (222)	Erde umwandeln (244)	Hepsojs fruchtbarer Fungus (247)
3	Brennende Hände (142)	Böses entdecken (259)*	Dämonen herbeirufen (206)	Feuer kontrollieren (238)	Lokerimons zielsicherer Jäger (249)
4	Ekims mystische Maske (137)	Feuerresistenz (169)	Dimensionsschritt (225)	Lokerimons geordnete Unterstützung (241)	Magisches Bollwerk (251)
5	Energie kontrollieren (143)	Furcht (191)	Emirikols entropischer Malstrom (213)	Verwandlung (243)	Replik (253)
6	Erstickende Wolke (134)	Gegenstand aufspüren (177)	Ewiger Streiter (214)	Zauberersinne (245)	
7	Federfall (140)	Klopfen (175)	Feuerball (216)		
8	Kälteberührung (133)	Magischer Mund (180)	Fliegen (217)		
9	Magie entdecken (260)*	Monster herbeirufen (184)	Geister befragen (204)		
10	Magie lesen (152)	Nythuuls Stachelmantel (186)	Gespentischer Hund (211)		
11	Magisches Geschoss (144)	Phantom (187)	Hast (221)		
12	Magisches Schild (146)	Schwächestrahle (190)	Lähmung (264)*		
13	Pakt mit dem Schutzpatron (148)**	Schweben (176)	Leben einhauchen (202)		
14	Person bezaubern (131)	Sengender Stahl (192)	Magie bannen (208)		
15	Portalwache (160)	Spiegelbild (182)	Magie schreiben (236)		
16	Runenalphabet der Sterblichen (154)	Spinnennetz (196)	Runenalphabet der Feen (227)		
17	Schlaf (155)	Stab des Zauberers (199)	Schwertmagie (229)		
18	Schutzpatron herbeirufen (144)**	Stärke (188)	Trank brauen (223)		
19	Seilwerk (153)	Unsichtbarer Begleiter (173)	Übernahme (232)		
20	Spinnenklettern (156)	Unsichtbares entdecken (165)	Verlangsamten (228)		
21	Sprachen verstehen (136)	Unsichtbarkeit (172)	Wasseratmung (235)		
22	Sprühende Farben (135)	Vergessen (170)	Windstoß (219)		
23	Tiere herbeirufen (129)	Zerbersten (193)	Zu Stein verwandeln (233)		
24	Vergrößern (139)	(Zauber des Schutzpatrons)***	(Zauber des Schutzpatrons)***		
25	Vertrauten finden (141)				
26	Zaubertrick (130)				
27	(Zauber des Schutzpatrons)***				

* Wie der Kleriker-Zauberspruch mit demselben Namen. Da die Variante des Zauberers eine andere Zauberstufe hat erhält der Zauberer einen -2 Malus auf seine Zauberwürfe.

Bindender Ruf ist zum Beispiel ein Spruch der Stufe 2 für den Kleriker und Stufe 3 für den Zauberer; deshalb wendet der Zauberer beim Wurf auf die Zauberspruchtabelle einen -2 Malus auf seinen Zauberwurf an. Bei einer natürlichen 1 erfolgt zu 50% eine Große Verderbnis *oder* ein Zauberpatzer, es wird auf die entsprechende allgemeine Tabelle gewürfelt.

** Wenn entweder *Pakt mit dem Schutzpatron* oder *Schutzpatron herbeirufen* gewürfelt wird erhält der Zauberer beide Sprüche, sie zählen aber nur als ein gelernter Spruch.

*** Ignoriere dieses Ergebnis solange der Zauberer noch nicht den Spruch *Pakt mit dem Schutzpatron* erlernt hat. Wenn der Zauberer diesen Spruch kennt lernt er den entsprechenden Zauber des Schutzpatrons. Frage deinen Spielleiter für weitere Informationen.

Sprüche des Klerikers

	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5
1	Segnung (255)	Verbannung (269)	Tote beleben (285)	Leiden der Götter (295)	Gerechtes Feuer (301)
2	Dunkleheit (258)	Bindender Ruf (270)	Blitz aus heiterem Himmel (287)	Erdbeben verursachen (296)	Wetterkontrolle (302)
3	Böses entdecken (259)	Lähmung aufheben (272)	Exorzieren (288)	Weihen / Entweihen (298)	Wirbelnde Verderbnis (303)
4	Magie entdecken (260)	Göttliches Symbol (275)	Fluch brechen (289)	Insektenplage (300)	
5	Speisen der Götter (262)	Lotosblick (276)	Mit den Toten sprechen (290)		
6	Heilige Zuflucht (263)	Gift oder Krankheit neutralisieren (277)	Waffe des Glaubens (291)		
7	Lähmung (264)	Lebenskraft wiederherstellen (278)	Wahrer Name (293)		
8	Schutz vor Bösem (265)	Schlangenbeschwörung (280)			
9	Kälte oder Hitze widerstehen (266)	Beißender Stein (282)			
10	Hellsehen (267)	Wyrd des Holzes (284)			
11	Machtwort (268)	Verfluchen (273)			

Zauber je nach Schutzpatron

Schutzpatron	Wurf für <i>Herbeirufen</i>	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
Bobugbubilz	Seite 322	Kaulquappenmetamorphose (325)	Prächtiger Morast (326)	Pakt des Bodenfressers (328)
Azi Dahaka	Seite 330	Schlagentrick (333)	Vertrauter der Hydra (334)	Sturm ernten (335)
Sezrekan	Seite 336	Absondern (339)	Schildmaid (340)	Phylakterium der Seele (341)
König des Elfenlandes	Seite 342	Baumwandeln (345)	Kriegshorn des Elfenlandes (346)	Das Träumen (347)
Drei Schicksale	Seite 348	Atropos Klinge (351)	Moiraes Fluch (352)	Fäden des Schicksals (353)
Yddgrrl, die Weltenwurzel	Seite 354	-	-	-
Obitu-Que	Seite 355	-	-	-
Ithha, Prinz des elementaren Bösen	Seite 366	-	-	-