

# Menschen & Magie

Arkane Wissen und Zaubersprüche



# Menschen & Magie - Arkanes Wissen und Zaubersprüche

Eine Hausregelsammlung für Old-School Rollenspiele kompatibel mit *Swords & Wizardry* und allen Regeln, die auf dem Original Fantasy Rollenspiel von 1974 basieren.

Version *beta*,

Text und Satz: © Wanderer Bill, 2019, 2020

wandererbill73@gmail.com

Grafiken: LadyofHats, CC 0, public domain, <https://commons.wikimedia.org/wiki/User:LadyofHats>

*Swords & Wizardry* ist ein eingetragenes Warenzeichen von Matthew J. Finch

*Arkanes Wissen und Zaubersprüche* ist Open Game Content im Sinne der Open Game License, OGL 1.0a

Das heißt, Du darfst dieses Heftchen für Dich und für andere kopieren. Gib es gerne weiter!

Es ist auch kein Problem, *Arkanes Wissen und Zaubersprüche* für deinen eigenen Open Game Content zu benutzen, vorausgesetzt, Du hältst Dich dabei an die Regeln der Open Game License.

Schließlich ist *Menschen & Magie* auch Open Source. Du findest die Quelldateien für dieses Dokument unter <https://github.com/lskh/Hausregeln>

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Sprüche alphabetisch</b>	<b>10</b>
Antimagische Hülle . . . . .	10
Antipathie/Sympathie . . . . .	10
Auflösung . . . . .	11
Bauchreden . . . . .	12
Begrenzter Wunsch . . . . .	12
Beschwört Elementar . . . . .	12
Bewegt Erde . . . . .	13
Blitzstrahl . . . . .	13
Böses bannen . . . . .	14
Dauerndes Licht* . . . . .	15
Dimensionstor . . . . .	16
Durchgang . . . . .	16
ESP . . . . .	16
Ebenbild . . . . .	17
Entdeckt Böses* . . . . .	18
Erdbeben . . . . .	19
Erkennt Lügen* . . . . .	20
Erschafft Wasser . . . . .	20
Findet Fallen . . . . .	21
Fata Morgana . . . . .	21
Feuerball . . . . .	22
Feuerwand . . . . .	22
Finde den Weg* . . . . .	23
Findet Fallen . . . . .	24
Flammende Wolke . . . . .	24
Flammenschlag . . . . .	25
Fliegen . . . . .	25
Furcht bannen* . . . . .	26
Fluchbrecher . . . . .	26

Fürchterliche Waffe . . . . .	27
Geas . . . . .	27
Geballte Faust . . . . .	27
Gedanken verbergen . . . . .	28
Gefangenschaft* . . . . .	29
Gesinnung erkennen . . . . .	29
Gestaltwandel . . . . .	30
Gift neutralisieren . . . . .	30
Glas wie Stahl . . . . .	31
Greifende Hand . . . . .	31
Gunst der Fortuna . . . . .	32
Halluzination . . . . .	32
Hast* . . . . .	33
Heilen* . . . . .	33
Heilen kritischer Wunden . . . . .	34
Heilen leichter Wunden* . . . . .	34
Heilen schwerer Wunden* . . . . .	35
Heiliges Wort* . . . . .	35
Heilt Krankheiten* . . . . .	36
Hellhören . . . . .	37
Hellsicht . . . . .	37
Herbeirufen von Monstern I . . . . .	37
Herbeirufen von Monstern II . . . . .	38
Herbeirufen von Monstern III . . . . .	39
Herbeirufen von Monstern IV . . . . .	40
Herbeirufen von Monstern V . . . . .	41
Herbeirufen von Monstern VI . . . . .	43
Herbeirufen von Monstern VII . . . . .	44
Hitze trotzen . . . . .	45
Hält Monster . . . . .	45
Hält Personen . . . . .	45
Infravision . . . . .	46

Insektenplage . . . . .	46
Klingenbarriere . . . . .	47
Klopf-Klopf . . . . .	47
Kommunizieren . . . . .	48
Kontakt zu anderen Ebenen . . . . .	48
Kälte trotzen . . . . .	50
Labyrinth . . . . .	50
Levitation . . . . .	51
Licht* . . . . .	51
Luftdiener . . . . .	52
Erkennt Lügen* . . . . .	52
Machtwort Betäuben . . . . .	53
Machtwort Tod . . . . .	53
Magie bannen . . . . .	53
Magie erkennen . . . . .	54
Magie lesen . . . . .	55
Magischer Riegel . . . . .	55
Magisches Geschoss . . . . .	56
Magisches Schwert . . . . .	56
Massenbezauberung . . . . .	57
Massenunsichtbarkeit . . . . .	57
Massenverwandlung . . . . .	57
Meteoritenschwarm . . . . .	58
Mit Pflanzen kommunizieren . . . . .	58
Mit Tieren kommunizieren . . . . .	59
Monster bezaubern . . . . .	59
Erschafft Wasser . . . . .	60
Netz . . . . .	61
Objekt beleben . . . . .	61
Objekt finden . . . . .	62
Person bezaubern . . . . .	62
Pflanzenwachstum . . . . .	63

Phasentor . . . . .	64
Prismenkugel . . . . .	65
Projiziertes Selbst . . . . .	67
Queste* . . . . .	68
Regeneration* . . . . .	68
Reinkarnation . . . . .	69
Schild . . . . .	74
Schlaf . . . . .	74
Schlangen betören . . . . .	75
Schutz vor Bösem* . . . . .	76
Schutz vor Bösem (10 Fuß Radius) . . . . .	76
Schutz vor normalen Geschossen . . . . .	76
Schwachsinnigkeit . . . . .	77
Schwebende Scheibe . . . . .	77
Schwerkraft umkehren . . . . .	78
Seelenfalle . . . . .	78
Segnung* . . . . .	79
Selbst verwandeln . . . . .	80
Spiegelbild . . . . .	80
Sprachen Lesen . . . . .	81
Stille (15 Fuß Radius) . . . . .	81
Stöcke zu Schlangen . . . . .	82
Tiefe Meditation . . . . .	82
Tote beleben . . . . .	87
Unsichtbarkeit entdecken . . . . .	88
Unsichtbarkeit . . . . .	88
Unsichtbarkeit 10' Radius . . . . .	88
Verwandelt Fels zu Schlamm* . . . . .	89
Verwirrung . . . . .	89
Wasser senken . . . . .	90
Wasser und Nahrung reinigen* . . . . .	90
Wasseratmen . . . . .	91

Wilde Magie . . . . .	91
Zauberauge . . . . .	95
Zauberschloss . . . . .	96
<b>Sprüche nach Stufe</b>	<b>97</b>
<b>OPEN GAME LICENSE Version 1.0a</b>	<b>108</b>

# TABELLENVERZEICHNIS

2	Heiliges Wort . . . . .	36
3	Stufe I Monster . . . . .	38
4	Stufe II Monster . . . . .	39
5	Stufe III Monster . . . . .	40
6	Stufe IV Monster . . . . .	41
7	Stufe V Monster . . . . .	42
8	Stufe VI Monster . . . . .	43
9	Stufe VII Monster . . . . .	44
10	Kontakt zu anderen Ebenen . . . . .	49
11	Labyrinth . . . . .	50
12	Monster bezaubern . . . . .	60
13	Person bezaubern . . . . .	63
14	Pflanzenwachstum . . . . .	64
15	Prismenkugel . . . . .	65
16	Reinkarnation, Rechtschaffen . . . . .	70
17	Reinkarnation, Neutral . . . . .	71
18	Reinkarnation, Chaotisch . . . . .	72
19	Schlaf . . . . .	75
20	Tiefe Meditation . . . . .	83
21	Verwirrung . . . . .	90
22	Wilde Magie . . . . .	92
23	Druiden 1 . . . . .	97
24	Druiden 2 . . . . .	97
25	Druiden 3 . . . . .	97
26	Druiden 4 . . . . .	97
27	Druiden 5 . . . . .	98
28	Druiden 6 . . . . .	98
29	Druiden 7 . . . . .	98
30	Kleriker 1 . . . . .	98
31	Kleriker 2 . . . . .	99



32	Kleriker 3 . . . . .	99
33	Kleriker 4 . . . . .	100
34	Kleriker 5 . . . . .	100
35	Kleriker 6 . . . . .	101
36	Kleriker 7 . . . . .	101
37	Zauberkundige 1 . . . . .	101
38	Zauberkundige 2 . . . . .	102
39	Zauberkundige 3 . . . . .	102
40	Zauberkundige 4 . . . . .	103
41	Zauberkundige 5 . . . . .	104
42	Zauberkundige 6 . . . . .	104
43	Zauberkundige 7 . . . . .	104
44	Zauberkundige 8 . . . . .	105
45	Zauberkundige 9 . . . . .	105

# SPRÜCHE ALPHABETISCH

## ANTIMAGISCHE HÜLLE

**Spruchstufe** Zauberkundige 6

**Reichweite** selbst

**Dauer** 12 Phasen

Eine antimagische Barriere mit 10' (3 m) Radius wird um den Spruchanwender aufgebaut. Keine Zaubersprüche können diese Barriere durchdringen, weder von innen nach außen noch von außen nach innen. Deshalb kann der Zaubieranwender selbst nur die Sprüche anwenden, die sich auf ihn persönlich auswirken. Der Zaubieranwender kann den Zauberspruch innerhalb der maximalen Wirkungszeit jederzeit beenden. (Antimagische Schutzhülle, Anti-Magic Shell - Men & Magic)

## ANTIPATHIE/SYMPATHIE

**Spruchstufe** Zauberkundige 8

**Reichweite** 30' (10 m)

**Dauer** 12 Phasen pro Erfahrungsstufe

Der Zaubieranwender verzaubert einen Gegenstand oder Ort so, dass eine magische Ausstrahlung entsteht, die eine vom Zaubieranwender bestimmte Art von Kreaturen mit einer festgelegten Gesinnung besonders anzieht oder abstößt. Die Art der Kreatur oder die Art der Gesinnung muss benannt werden.

**Antipathie** Kreaturen der bestimmten Art oder Gesinnung fühlen einen unüberwindlichen Drang, den Ort zu verlassen oder den Gegenstand zu meiden. Der Zwang, den Ort zu verlassen und niemals

freiwillig während der Wirkungsdauer des Zauberspruches wieder aufzusuchen, ist unwiderstehlich. Der Kreatur steht ein Rettungswurf zu, bei dessen Gelingen sie in dem Gebiet verbleiben oder den Geg entstand auch anfassen kann, was mit einem starken Gefühl des Unwohlseins verbunden ist. Dieses Gefühl lenkt die Kreatur ab, wodurch der Geschicklichkeitswert pro Runde um 1 bis maximal um 4 abgesenkt wird.

**Sympathie** Kreaturen der bestimmten Art oder Gesinnung fühlen sich an dem verzauberten Ort sehr wohl oder streben danach, den verzauberten Gegenstand zu berühren oder zu besitzen. Der Zwang, an dem Ort zu verweilen oder den Gegenstand zu berühren, ist überwältigend. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur von dem Zwang befreit, nach 1 W6 Phasen ist jedoch ein weiterer Rettungswurf nötig, um festzustellen, ob die Kreatur wieder zurück zu dem Ort oder dem Gegenstand will. (Antipathy/Sympathy - Players Handbook)

## AUFLÖSUNG

**Spruchstufe** Zauberkundige 6

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** Dauerhaft

Ein dünner, grüner Strahl schießt aus dem Finger des Zaubersprechers. Es ist kein Angriffswurf notwendig. Jede nichtmagische Kreatur jeder beliebigen Größe wird augenblicklich aufgelöst. Gegen einen Gegenstand gerichtet wird ein Volumen eines 10' Würfels aufgelöst. Somit wird von großen Objekten oder Konstruktionen nur ein Teil aufgelöst. Der Zauberspruch wirkt auch auf Gegenständen, die auf Energie basieren, z.B. Zerquetschende Hand, er wirkt aber nicht gegen magische Effekte wie Antimagischer Schild. (Disinte-

grate - Men & Magic)

## BAUCHREDEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** 60' (20 m)

**Dauer** 2 Phasen

Für die Dauer des Zauberspruchs kann der Zauberkundige seine Stimme an einem anderen Ort erklingen lassen, der sich innerhalb der Spruchreichweite befindet. (Ventriloquism - Greyhawk)

## BEGRENZTER WUNSCH

**Spruchstufe** Zauberkundige 7

**Reichweite** unbegrenzt

**Dauer** siehe unten

Dieser mächtige Spruch erlaubt dem Zauberwirker die Realität zu verändern. Allerdings nur in einem gewissen Umfang und Zeitraum, welcher durch die Speilleitung bestimmt wird. (Limited Wish - Greyhawk)

## BESCHWÖRT ELEMENTAR

**Spruchstufe** Zauberkundige 5

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** bis gebannt oder zerstört

Mit diesem Spruch kann der Anwender ein Elementarwesen der elementaren Ebenen beschwören (RK -2, TW 16, S: 3-24). Für die Dauer des Zauberspruchs kann sich der Anwender nur mit halber

Bewegungsgeschwindigkeit bewegen und keine weitere Handlung unternehmen, da der Zauberspruch seine volle Konzentration benötigt, um das Elementarwesen zu kontrollieren. Für die Dauer des Spruches kann der Anwender dem Wesen Befehle geben, während der Spruchdauer kann er das Elementarwesen jederzeit zurück auf seine Existenzebene zurückschicken. Das Elementarwesen wird augenblicklich auf seine Existenzebene verbannt, wenn es Magie bannen oder Böses bannen ausgesetzt wird. Sobald der Zauberanwender seine Konzentration verliert, löst sich der Elementar aus der Verzauberung und greift den Zauberanwender unverzüglich an. Es ist dem Zauberanwender dann nicht mehr möglich, das Elementarwesen zurück auf dessen Existenzebene zu schicken. (Elementar beschwören, Elementargeist beschwören, Conjunction of Elementals - Men & Magic)

#### BEWEGT ERDE

**Spruchstufe** Zauberkundige 6

**Reichweite** 6 Phasen, Effekt permanent

**Dauer** 240' (72 m)

Mit diesem Spruch kann der Zauberkundige Erde bis hin zu Landschaftsmerkmalen wie Hügeln mit einer Geschwindigkeit von 6' (2 m) pro Minute verschieben. (Erde bewegen, Moving Terrain, Move Earth - Chainmail)

#### BLITZSTRAHL

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** Sofort

Der Spruchwirker schleudert eine mächtige elektrische Entladung mit einer Länge von 60' (20 m) und Breite von 5' (1,5 m). Sie richtet bei jedem Wesen in diesem Wirkungsbereich 1W6 Elektrizitätsschaden pro Erfahrungsstufe des Spruchanwenders an. Brennbare Materialien fangen sofort Feuer und werden dadurch beschädigt. Metalle mit einem niedrigen Schmelzpunkt wie Blei, Gold, Silber und Bronze können durch den Blitz geschmolzen werden. Wenn der Schaden ausreicht, ein Hindernis zu zerstören, kann sich der Blitzstrahl abhängig von der Umgebung über das Hindernis hinweg ausdehnen, ansonsten wird er reflektiert und reicht schlägt für die noch verbleibende Strecke zurück. Das bedeutet, dass sich der Spruchwirker selbst treffen kann, wenn diesen Spruch in 6 m Abstand von einer Granitwand anwendet. Alle Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs erhalten einen Rettungswurf gegen Sprüche. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den erlittenen Schaden. (Lightning Bolt - Men & Magic)

## BÖSES BANNEN

**Spruchstufe** Kleriker 5

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 1 Runde

Wenn er diesen Spruch wirkt, kann der Spruchwirker keine andere Aktion ausführen, als sich während der ganzen Dauer auf den Spruch zu konzentrieren. Sämtliche Untote, beschworene oder verzauberte Kreaturen oder bösertige Spruchwirkungen innerhalb der Reichweite werden gebannt, zerstört oder auf ihre Ebenen zurück geschickt.

Ob der Spruch erfolgreich ist wird durch das Verhältnis zwischen bösertigem Zauberer und dem Kleriker der den Zauber bannen will

bestimmt. Will ein Stufe 5 Kleriker die bösen beschwörungen eines Stufe 10 Zauberkundigen brechen, beträgt die Chance 5/10, oder 50%. Beträgt die Chance 100% oder mehr, gelingt der Spruch immer. (Zerstört Böses, Dispel Evil - Men & Magic)

### DAUERNDDES LICHT\*

**Spruchstufe** Zauberkundige 2, Kleriker 3

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** Dauer: Dauerhaft

Wird dieser Spruch gewirkt, entsteht Licht mit einem Radius von 120' (36 m). Das Licht ist so hell wie Sonnenlicht und sämtliche Kreaturen, die Abzüge durch Sonnenlicht erhalten (mit Ausnahme von Schaden durch Sonnenlicht), sind durch diesen Spruch betroffen. Der Spruch kann auf einen Gegenstand gewirkt werden, so dass dieser Gegenstand unter der Wirkung des Spruchs umhergetragen werden kann. Wird der Spruch auf eine Kreatur gewirkt, steht dieser ein Rettungswurf zu. Der Spruch kann auf die Augen einer Kreatur gewirkt werden, was Blindheit zur Folge hat. Dieser Spruch ist permanent, solange er nicht gebannt wird.

Dauerhafte Dunkelheit (Umkehrung von Dauerhaftes Licht) produziert Dunkelheit im selben Ausmaß und auf dieselbe Art wie Dauerhaftes Licht. Man kann Dauerhafter Dunkelheit mit Dauerhaftem Licht oder Magie bannen entgegenwirken. Ebenso wie Dauerhaftes Licht kann auch Dauerhafte Dunkelheit mit denselben Folgen auf die Augen einer Kreatur gewirkt werden. Normale Sicht, inklusive Infravision, kann die so entstandene Dunkelheit nicht durchdringen, genauso wenig wird sie durch Lampen, Fackeln oder den Spruch Licht, erhellt. (Dauerhaftes Licht, Continual Light - Men & Magic)

## DIMENSIONSTOR

**Spruchstufe** Zauberkundige 4

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** 6 Phasen

Der Zauberanwender transportiert sich eine andere Kreatur, oder einen Gegenstand unverzüglich bis zu 360' (108 m) von dem augenblicklichen Standort an einen bekannten Ort. Die Reise endet exakt an der gewünschten Stelle. Es kann auch eine Richtung und Reichweite an einen unbekannten Ort vorgegeben werden, zum Beispiel 100' nach Süden und 20' hoch. Ist der Ort bereits von etwas Festem eingenommen, so schlägt der Zauberspruch fehl. (Dimensionentor, Dimension Door - Men & Magic)

## DURCHGANG

**Spruchstufe** Zauberkundige 5

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 3 Phasen

Der Zauberwirker schafft einen Durchgang durch hölzerne, gemauerte oder steinerne Wände, aber nicht durch Metall oder härtere Materialien. Der Durchgang ist etwa 7' (2 m) hoch, 10' (3 m) breit und 10' (3 m) tief - nach Gutdünken der Spielleitung ggf. auch tiefer. (Wände passieren, Loch-in-die-Wand, Passwall - Men & Magic)

## ESP

**Spruchstufe** Zauberkundige 2

**Reichweite** 12 Phasen

**Dauer** 60' (18 m)



Pro Phase konzentriert sich der Zauberanwender auf eine festgelegte Richtung. Nach dieser Phase erkennt er in dieser Richtung innerhalb von 60' (18 m) die Gedanken aller Kreaturen. Der Zauberanwender versteht die Bedeutung aller Gedanken, auch wenn er die Sprache der Kreaturen nicht versteht. Sind mehrere Kreaturen in dem Wirkungsbereich des Spruchs, dann muss sich der Zauberanwender eine zweite Phase lang konzentrieren, um die unterschiedlichen Gedanken auch voneinander unterscheiden zu können, da sie sonst in einem missverständlichen Durcheinander auf ihn einwirken. Die Wahrnehmung der Gedanken wird durch Wände, dicker als 2 Fuß oder eine dünne Bleischicht blockiert. (Gedankenlesen, Detect Thoughts - Men & Magic)

## EBENBILD

**Spruchstufe** Zauberkundige 8

**Reichweite** Berührung

**Dauer** Dauerhaft

Dieser Zauberspruch erstellt ein Ebenbild einer Kreatur. Um ein Ebenbild herstellen zu können, braucht der Zauberanwender ein Stück Fleisch (nicht Haare, Finger- oder Zehnnägel, Schuppen, Stacheln o.Ä.), das von dem lebenden Körper der ursprünglichen Kreatur genommen worden ist. Das Fleischstück muss nicht frisch sein, es darf aber noch nicht verweset sein. Wenn der Zauberspruch einmal gesprochen worden ist, muss das Ebenbild in einem Labor für 2W<sub>4</sub> Monate aufwachsen. Wenn es die volle körperliche Reife wie ein Erwachsener erreicht hat, wird für eine Woche eine psychische Verbindung zur ursprünglichen Kreatur hergestellt, sofern sie noch lebt. In dieser Zeit werden beide versuchen, den anderen zu finden und zu zerstören. Wenn dies unmöglich zu schaffen ist, besteht eine 95%ige Chance, dass entweder das Ebenbild oder das Original dem

Wahnsinn verfällt. Wenn dies geschieht, so trifft dies in 25% der Fälle üblicherweise das Original, andernfalls wird das Ebenbild verrückt. Es besteht eine 5%ige Chance, dass beide Wesen wahnsinnig werden. Wenn sich die zwei Wesen innerhalb dieser Woche nicht zerstören können, hebt sich die psychische Verbindung auf und es besteht kein Zwang mehr, den anderen zu vernichten. Der Zauberspruch dupliziert nur den Körper und Geist, nicht aber die Besitztümer der originalen Kreatur. (Duplikat, Clone - Greyhawk)

### ENTDECKT BÖSES\*

**Spruchstufe** Kleriker 1, Zauberkundige 2

**Reichweite** Kleriker: 120' (36 m), Zauberkundige 60' (18 m)

**Dauer** Kleriker: 1 Phase + 1/2 Phase pro Stufe, Zauberkundige: 5 Runden pro Stufe

In einem 10' (3 m) breiten Korridor in Blickrichtung des Zauberns kann die böse, oder gute Ausstrahlung von Geschöpfen und Gegenständen erkannt werden - insofern sie eine Gesinnung haben. Eine Giftschlange oder eine mechanische Falle sind zwar gefährlich, haben aber keine böse Ausstrahlung, es sei denn sie wären mit einem entsprechenden Zauber belegt.

Der Spruchwirker kann die Gegenwart von bösen Absichten spüren. Dies bezieht sich sowohl auf die Anwesenheit von lebenden Kreaturen als auch von Objekten, die für böse Absichten verzaubert wurden. Objekte und Kreaturen mit bösen Absichten innerhalb der Reichweite werden von einem magischen Glühen umhüllt.

Wichtig: Die Spielleitung hat zu entscheiden, was "böse" ist. Manche Dinge können für den Spruchwirker gefährlich sein, ohne "böse" zu sein, Fallen beispielsweise. Dieser Spruch verleiht nicht die Fähigkeit, Gedanken zu lesen, sondern nur die Fähigkeit, generell böse

Absichten zu erkennen. (Böses entdecken, Detect Evil - Men & Magic)

## ERDBEBEN

**Spruchstufe** Kleriker 7

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** 1 Runde

Wird Erdbeben gewirkt, erschüttert ein mächtiges aber örtlich gebundenes Zittern den Erdboden in einem 5' (1,5 m) Umkreis pro Charakterstufe. Das Beben zerstört Bauten, öffnet Risse in der Erde und so weiter. Der Effekt hält eine Runde an, währenddessen sich Kreaturen am Boden nicht bewegen, angreifen oder zaubern können. Das Erdbeben betrifft sämtliches Gelände, Bewuchs, Gebäude und Kreaturen im Gebiet. Der genaue Effekt des Zaubers Erdbeben hängt von der jeweiligen Umgebung ab, in der er gewirkt wird. Höhle, Hohlraum oder Tunnel: Der Spruch bringt die Decke zum Einsturz, was bei sämtlichen Kreaturen, die unter der Decke stehen, 7W6 Trefferpunkte Schaden verursacht. Wird Erbeben auf der Decke einer sehr großen Höhle gewirkt, kann es auch zu einer Gefahr für Kreaturen werden, die außerhalb des eigentlichen Wirkradius, aber unterhalb der einstürzenden Decke sind.

**Klippen:** Erdbeben bringt Klippen zum Zerbrechen, was in einem Erdrutsch resultiert, der sich ebenso horizontal bewegt wie vertikal. Jede Kreatur, die von dem Erdrutsch erfasst wird, nimmt 7W6 Trefferpunkte Schaden.

**Offene Fläche:** Risse tun sich auf und 1W6 Kreaturen, die sich auf dem Boden befinden, stürzen in diese Risse und sterben.

**Bauwerke:** Jedes Bauwerk auf offener Fläche nimmt 5W12 Punkte

Strukturschaden. Das reicht aus, um typische Holzbauten und Gemäuer einstürzen zu lassen, jedoch nicht zusätzlich verstärkte Gemäuer und Steinbauten. Jede Kreatur innerhalb eines einstürzenden Bauwerks nimmt 7W6 Trefferpunkte Schaden.

**Fluss, See oder Sumpf:** Es öffnen sich Risse am Grund des Gewässers, wodurch das Wasser versickert und sich schlammig es Gelände bildet. Morastige Feuchtgebiete und Sumpfland werden für die Dauer des Spruchs zu Treibsand. Bauwerke zerfallen und werden hinabgezogen, ebenso werden 1W6 Kreaturen hinabgezogen und sterben. (Earthquake - Greyhawk)

## ERKENNT LÜGEN\*

**Spruchstufe** Kleriker 4

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 1 Runde pro Charakterstufe

anderes Wesen wirken und somit die Fähigkeit erlangen, zu wissen ob eine Aussage wahr oder falsch ist. Unerkennbare Lüge (Umkehrung von Lüge erkennen) hebt die Wirkung von Lüge erkennen auf oder kann benutzt werden, um Lügen auf eine glaubhafte Art zu erzählen. (Entdeckt Lüge, Lüge erkennen, Detect Lies - Players Handbook)

## ERSCHAFFT WASSER

**Spruchstufe** Kleriker 4, Druiden 2

**Reichweite** nah

**Dauer** sofort

Mit diesem Spruch erzeugt der Spruchanwender den Wasserbedarf

für eine Abenteurergruppe von etwa 12 Menschen und Reittieren. Ab Stufe 9 kann der Spruchanwender pro Stufe doppelt so viel Wasser erschaffen. (Create Water - Men & Magic)

## FINDET FALLEN

**Spruchstufe** Kleriker 2

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 2 Runden

mit einer Falle versehenes Objekt oder eine mit einer Falle versehene Fläche in Reichweite gelangt, umgibt diese ein blaues, magisches Leuchten. Sowohl mechanische als auch magische Fallen werden von dies em Zauber erfasst. Allerdings gewährt er kein Wissen darüber, wie die Falle funktioniert oder wie man sie deaktiviert. (Fallen finden, Find Traps - Men & Magic)

## FATA MORGANA

**Spruchstufe** Zauberkundige 4

**Reichweite** 240' (73 m)

**Dauer** bis von einem Gegner berührt oder gebannt

Der Zauberanwender verändert das Aussehen, die Geräusche und den Geruch einer Landschaft so, dass sie wie eine andere aussieht. Zum Beispiel könnte ein Hügel verschwinden und durch einen Wald ersetzt werden. (Scheingelände, Geländehalluzination, Hallucinatory Terrain - Chainmail)

## FEUERBALL

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** Sofort

Der Feuerball explodiert mit einem dunklen Grollen und richtet 1W6 Schaden pro Erfahrungsstufe des Anwenders gegen jede Kreatur in einem Radius von 20' an. Der Anwender deutet mit seinen Finger auf den Punkt innerhalb der Reichweite, wo der Feuerball zünden soll. Eine glühende, erbsengroße Kugel springt von dem Finger des Anwenders zu dem Punkt, wo sie sich im Feuerball entfaltet, sollte sie auf dem Weg dahin nicht durch einen festen Widerstand aufgehalten werden. Trifft sie vorher auf einen Widerstand, detoniert der Feuerball an dieser Stelle. Brennbare Materialien fangen sofort Feuer und werden durch den Feuerball beschädigt. Metalle mit einem niedrigen Schmelzpunkt wie Blei, Gold, Silber und Bronze können durch den Feuerball geschmolzen werden. Wenn der Schaden des Feuerballs ausreicht, ein Hindernis zu zerstören, kann er sich abhängig von der Umgebung über das Hindernis hinweg ausdehnen. Andernfalls endet er an der Stelle wie jeder andere Zauber auch. Alle Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs erhalten einen Rettungswurf gegen Sprüche. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den erlittenen Schaden. (Fireball - Men & Magic)

## FEUERWAND

**Spruchstufe** Zauberkundige 4, Druiden 5

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** Konzentration

Eine feststehende, undurchsichtige und blendende Wand aus rotvioletterem Feuer schießt hervor und besteht, solange sich der Zauberan-

wender auf sie konzentriert und keine andere Aktion durchführt. Die Wand kann eine beliebige Form haben, bis zu 60' (18 m) lang und 20' (6 m) hoch, oder kreisförmig mit einem Durchmesser von 30' (9 m) und 20' (6 m) Höhe. Die Feuerwand kann von Kreaturen mit weniger als 3 TW nicht überwunden werden. Kreaturen mit mehr als 3 TW erleiden 1W6 Schaden, Untote oder Kreaturen, die an Kälte gewohnt sind, sogar 2W6, wenn sie durch die Wand hindurch treten. (Wall of Fire - Men & Magic)

## FINDE DEN WEG\*

**Spruchstufe** Kleriker 6

**Reichweite** Spruchwirker, Berührung

**Dauer** 1 Stunde + 1 Phase pro Charakterstufe, in der Wildnis einen Tag

Der Nutznießer dieses Spruchs findet den kürzesten und direktesten Weg zu einem spezifischen Ziel, egal ob aus einer Örtlichkeit heraus oder in eine Örtlichkeit hinein. Bei der Örtlichkeit kann es sich um freies Gelände, unterirdische Gegenden oder sogar einen Irrgarten innerhalb eines Labyrinth-Zaubers handeln. Finde den Weg funktioniert mit Richtungsangaben auf Örtlichkeiten, nicht auf Lebewesen oder Objekte innerhalb von Örtlichkeiten. Der Spruch befähigt das Ziel, die richtige Richtung zu spüren, um zum bestimmten Ziel zu kommen. Dies umfasst das Wissen darum, welchen Weg man an Kreuzungen nehmen oder welche körperlichen Aktionen man zur richtigen Zeit ausführen muss. Der Spruch endet, wenn das Ziel erreicht wurde oder die Dauer endet. Finde den Weg kann genutzt werden, um den Nutznießer des Spruches sowie dessen Begleiter innerhalb einer Runde von den Wirkungen eines Labyrinth-Zaubers zu befreien. Verliere den Weg (Umkehrung von Finde den Weg) macht ein berührtes Ziel absolut orientierungslos und unfähig, den

richtigen Weg zu finden. (Findet den Weg, Pfadfinder, Find the Path - Greyhawk)

## FINDET FALLEN

**Spruchstufe** Kleriker 2

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 2 Runden

mit einer Falle versehenes Objekt oder eine mit einer Falle versehene Fläche in Reichweite gelangt, umgibt diese ein blaues, magisches Leuchten. Sowohl mechanische als auch magische Fallen werden von dies em Zauber erfasst. Allerdings gewährt er kein Wissen darüber, wie die Falle funktioniert oder wie man sie deaktiviert. (Fallen finden, Find Traps - Men & Magic)

## FLAMMENDE WOLKE

**Spruchstufe** Zauberkundige 8

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 1W6+4 Runden

Durch die Entzündbare Wolke wird eine wabernde Rauchwolke, in der glühende Funken umherschwirren, erschaffen. Der Rauch behindert jede Sicht und füllt einen Raum von 20' (6 m) x 20' (6 m) x 10' (3 m) aus. Zusätzlich verursacht die Glut ab der dritten Runde Schaden. Anfangs entspricht der Schaden der halben Erfahrungsstufe des Zauberanwenders. In der vierten Runde erreicht die Hitze ihren Höhepunkt, so dass der verursachte Schaden der Erfahrungsstufe des Anwenders entspricht. Im Verlauf der fünften Runde schwächt sich die Hitze wieder, so dass nur Schaden in Höhe der halben Erfahrungsstufe des Spruchanwenders verursacht wird.



Ab der sechsten Runde hat die Glut keine schädliche Wirkung mehr. Alle Kreaturen innerhalb der Wolke erhalten einen Rettungswurf gegen Sprüche ab der dritten Runde, in der die Wolke existiert. Ist der Rettungswurf erfolgreich, wird der Schaden während der gesamten Wirkungsdauer des Spruchs halbiert. Andernfalls steht in der vierten beziehungsweise fünften Runde ein weiterer Rettungswurf zu. (Entzündbare Wolke, Incendiary Cloud - Players Handbook)

## FLAMMENSCHLAG

**Spruchstufe** Kleriker 5

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** sofort

30' (9 m) Höhe und 10' (3 m) Durchmesser hervor, die auf das Ziel niederfährt. Der Spruch verursacht 6W8 Trefferpunkte Schaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber reduziert den Schaden auf 3W8. (Flame Strike - Players Handbook)

## FLIEGEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** Berührung

**Dauer** 1 Phase pro Stufe + 1W6 Phasen

Der Zauber hält 1W6 + Erfahrungsstufe des Zaubernenden Phasen an, während dieser mit bis zu 120' (36 m) pro Runde fliegen kann. Die Geschwindigkeit kann angepasst werden, er kann aber auch einfach nur schweben. Die zusätzlichen 1W6 Runden werden von der Spielleitung verdeckt gewürfelt, so dass der Zauberkundige selbst nicht genau weiß, wie lange seine Kraft zu Fliegen anhält. (Fly - Men & Magic)

## FURCHT BANNEN\*

**Spruchstufe** Kleriker 1

**Reichweite** Berührung

**Dauer** 2 Phasen

Dieser Zauber flößt dem Ziel Mut ein und erlaubt ihm, die Folgen von magisch verursachter Furcht loszuwerden. Er ermöglicht dem Ziel einen Rettungswurf gegen Zauber, um die Effekte eines solchen Zaubers zu brechen. Das Ziel erhält auf diesen Rettungswurf einen Bonus von +1 pro Charakterstufe des Spruchwirkers. Furcht bannen wirkt dem Zauber Furcht entgegen und erlaubt einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf, sofern das Ziel noch nicht von magischer Furcht befallen ist. Das Ziel muss berührt werden, damit der Zauber funktioniert. Furcht (Umkehrung von Furcht bannen) bringt das berührte Ziel dazu, für eine Anzahl von Runden, die der Charakterstufe des Spruchwirkers entspricht, mit voller Bewegungsreichweite panisch und völlig hysterisch davonzurennen. (Befreien von Furcht, Behebt Furcht, Remove Fear - Players Handbook)

## FLUCHBRECHER

**Spruchstufe** Kleriker 3, Zauberkundige 4

**Reichweite** Nahbereich

**Dauer** permanent

Fluch brechen nimmt sofort einen Fluch vom Ziel. Verfluchte Waffen werden durch den Spruch zu normalen Waffen (Men & Magic). (Behebt Fluch, Remove Curse - Men & Magic)

## FÜRCHTERLICHE WAFFE

**Spruchstufe** Kleriker 3

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 1 Phase

Der Spruchwirker verzaubert eine Waffe, so dass sie 1W6 Punkte Extraschaden anrichtet und man damit Monster angreifen kann, die normalerweise nur mit magischen Waffen angegriffen werden können. (Zuschlagen, Striking - B/X)

## GEAS

**Spruchstufe** Zauberkundige 6

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** Bis die Aufgabe erfüllt ist

Wenn das Opfer dieses Spruches seinen Rettungswurf verfehlt muss es den magischen Auftrag des Zauberschwärzers ausführen. Den Auftrag abzulehnen denkt die Stärke um 50%, der Versuch den Auftrag zu ignorieren zum Tod des Charakters. (Geas - Men & Magic)

## GEBALLTE FAUST

**Spruchstufe** Zauberkundige 8

**Reichweite** 5' (1,5 m) pro Erfahrungsstufe

**Dauer** 1 Runde pro Erfahrungsstufe

körperlose Hand hervor, die einen Gegner schlägt, den der Zauberschwärzer pro Runde aussucht. Die Faust trifft das Ziel immer, und die Wirkung des Schlags wird mit 1W20 in der nachstehenden Tabelle bestimmt. Wenn das Ziel betäubt ist, wird 4 von dem Ergebnis auf

1W20 abgezogen, weil das Ziel nicht mehr ausweichen kann. Würfle  
1W20 Schaden:

1W20	Wirkung
1-12	1W6
13-16	2W6
17-19	3W6 + Betäubung für 1 Runde
20	4W6 + Betäubung für 3 Runden

Der Gegner kann die geballte Faust angreifen. Sie hat eine RK von 9 und so viele Trefferpunkte wie der Zauberanwender.

Die geballte Faust wird traditionell mit dem Zauberer *Bigby* in Verbindung gebracht. (Clenched Fist - Players Handbook)

## GEDANKEN VERBERGEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 8

**Reichweite** 10' (3 m) Radius

**Dauer** 24 Stunden

geschützt, die seine Gedanken und Gefühle lesen, entdecken oder beeinflussen können. Dieser Spruch schützt gegen alle die Gedanken beeinflussenden Sprüche und Sprucheffekte sowie vor dem Zusammentragen von Informationen durch Erkenntnismagie. Gedanken verbergen verhindert auch Begrenzter Wunsch und Wunsch, wenn diese Sprüche so eingesetzt werden, dass Sie Erkenntnisse über den Bezauberten gewinnen sollen oder seine Gedanken beeinflussen sollen. Hellsicht und magische Effekte, die Gebiete untersuchen, übersehen den Verzauberten, während sie alles andere aus dem Gebiet wahrnehmen. Wahrsagerei, die sich direkt gegen den Verzauberten

richtet, schlägt fehl. (Gedankenleere, Gedankenschild, Mind blank - Greyhawk)

### GEFANGENSCHAFT\*

**Spruchstufe** Zauberkundige 9

**Reichweite** Berührung

**Dauer** dauerhaft

Wenn der Zaubernde Gefangenschaft spricht und eine Kreatur berührt, wird sie im Zustand völliger Unbeweglichkeit (vergleiche Zeitweise Stasis) in einer kleinen Kugel tief in der Erde eingesperrt. Das Opfer bleibt solange gefangen, bis Freiheit (die Umkehrform von Gefangenschaft) an dem Ort gezaubert wird, an dem die Gefangenschaft stattgefunden hat. Magische Suche mit einer Kristallkugel, Gegenstand orten oder ähnlicher Erkenntnismagie zeigt nicht an, ob die Kreatur unter der Wirkung von Gefangenschaft steht. (Einkerkerung, Imprisonment - Players Handbook)

### GESINNUNG ERKENNEN

**Spruchstufe** Kleriker 2

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** 1 Phase

Der Wirker dieses Zaubers ist sich sofort der Gesinnung von Personen innerhalb der Reichweite bewusst. Weiterhin wird auch die Gesinnung von magischen Objekten sowie die Natur von (un-)heiligen Orten erkannt. Die Umkehrung dieses Spruchs verschleiern die Gesinnung des Ziels, auch gegen die Wirkung dieses Spruches. (Erkennt Gesinnung, Know Alignment - Players Handbook)

## GESTALTWANDEL

**Spruchstufe** Zauberkundige 9

**Reichweite** selbst

**Dauer** 10-15 (1W6+9) Phasen + 1 Phase pro Stufe

Durch diesen Zauberspruch kann der Zaubermagier die Form einer beliebigen, nicht einzigartigen Kreatur jeder Art annehmen, wobei spezielle mächtige Wesen wie Dämonen, Teufel oder Halbgötter ausgeschlossen sind. Die Trefferpunkte werden dabei beibehalten. Der Zaubermagier erhält alle besonderen und übernatürlichen Fähigkeiten (sowohl Angriffsformen als auch besondere Eigenschaften) der neuen Gestalt, wobei jede Fähigkeit, die das besondere Wissen und die besondere Intelligenz umfassen, ausgeschlossen sind, da hier der Zaubermagier seine eigenen Eigenschaften behält. Während der Dauer des Spruches kann der Zaubermagier jede Runde die Gestalt beliebig ändern. (Gestaltwandlung, Formenwechsel, Shape Change - Greyhawk)

## GIFT NEUTRALISIEREN

**Spruchstufe** Kleriker 4, Druiden 3

**Reichweite** Berührung

**Dauer** sofort, permanent

Der Spruchmagier neutralisiert jede Art von Gift oder Vergiftung bei dem berührten Ziel. Eine vergiftete Person erleidet keine weiteren Effekte durch das Gift, sämtliche temporären Effekte des Gifts werden aufgehoben. Der Spruch kehrt jedoch keine Soforteffekte des Giftes um, wie beispielsweise Trefferpunktverlust oder sonstige Effekte, die nicht von alleine verschwinden. Um eine tödlich vergiftete Kreatur zu retten, muss dieser Spruch sofort (in der selben Runde) angewandt werden. (Neutralisiert Gift, Neutralize Poison - Men &

Magic)

## GLAS WIE STAHL

**Spruchstufe** Zauberkundige 8

**Reichweite** Berührung

**Dauer** dauerhaft

Der Zauberspruch kann Glas stahlhart machen, wodurch es 10 Pfund pro Erfahrungsstufe tragen kann. Es wird stets der gesamte Glaskörper verstärkt. So könnte zum Beispiel eine Fensterscheibe verstärkt werden, nicht aber nur ein Teil eines großen Fenster. (Glasstahl, Glass-Steel - Players Handbook)

## GREIFENDE HAND

**Spruchstufe** Zauberkundige 7

**Reichweite** 1 Runde pro Erfahrungsstufe

**Dauer** 10' (3 m) pro Erfahrungsstufe

Dieser Zauberspruch formt eine geisterhafte und körperlose Hand, die als Barriere zwischen den Zaubernenden und einem anderen Wesen steht oder das Wesen an seinem Platz festhalten kann. Die Hand kann von der Größe zwischen einer normalen Menschenhand bis zu 10' Länge variieren und kann Kreaturen mit bis zu 1.000 Pfund Gewicht halten. Die Hand kann zusätzlich eingesetzt werden, eine Wesen mit bis zu 4.000 Pfund Gewicht mit Stößen zu bremsen, wodurch es sich nur 10' pro Runde bewegen kann. Die Bewegungsgeschwindigkeit von Wesen mit bis zu 16.000 Pfund Gewicht kann durch solche Stöße halbiert werden. Ein Gegner kann die Hand angreifen. Sie hat eine RK von 9 und so viele Trefferpunkte wie der Zaubersprucher.

Die greifende Hand wird traditionell mit dem Zauberer *Bigby* in Verbindung gebracht. (Grasping Hand - Players Handbook)

## GUNST DER FORTUNA

**Spruchstufe** Kleriker 1

**Reichweite** Nahbereich

**Dauer** dauerhaft, für eine Probe

Dein Gebet lenkt die Gunst der Götter auf einen Charakter Deiner Wahl. Sie oder er darf einmalig eine beliebige Probe (Angriff, Schadenswurf oder Rettungswurf) mit einem 30-seitigen Würfel zu würfeln. (Gunst der Fortuna - Menschen & Magie)

## HALLUZINATION

**Spruchstufe** Zauberkundige 2

**Reichweite** 240' (73 m)

**Dauer** Konzentration

Solange sich der Zauberwirker konzentriert, erschafft er eine andauernde, aktive Illusion. Die Illusion verschwindet, sobald sie von einer Kreatur berührt wird. Jedoch kann ein illusionäres Monster erschaffen werden, das einen Feind angreift. Betrachter erhalten einen Rettungswurf gegen Sprüche, um die Illusion zu durchschauen. Wenn der Rettungswurf misslingt, dauert die Illusion an und ein illusionäres Monster richtet Schaden an. Der Zauberanwender kann keine andere Aktion durchführen, solange er sich auf Trugbild konzentriert. (Trugbild, Geisterhafte Kraft, Phantasmal Force - Chainmail)



## HAST\*

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** 240' (73 m)

**Dauer** 3 Phasen

Mit diesem Zauberspruch können Kreaturen schneller handeln und sich schneller bewegen. Bis zu 24 Kreaturen innerhalb eines Durchmessers von 60' (18 m) können so verzaubert werden. Ein hastiges Wesen hat doppelt so viele Angriffe wie üblich. Einen zweiten Zauberspruch kann das Wesen nicht in derselben Runde einsetzen. Alle Bewegungsformen des Wesens (Laufen, Fliegen, Graben, Klettern und Schwimmen) werden verdoppelt. Die Wirkung von Hast wird nicht verstärkt, wenn es mehrfach angewandt wird. Hast hebt die Wirkung von Verlangsamern auf. Verlangsamern, die Umkehrform von Hast, halbiert die Zahl der Angriffe und die Bewegung der Ziele. Unter der Wirkung von Verlangsamern können nur alle zwei Runden Zaubersprüche gesprochen werden. (Haste - Men & Magic)

## HEILEN\*

**Spruchstufe** Kleriker 6

**Reichweite** Berührung

**Dauer** permanent

Heilen erlaubt es dem Spruchwirker göttliche Energie in das Ziel zu kanalisieren und so Verletzungen und Schmerzen zu beseitigen. Der Spruch befreit das Ziel sofort von folgenden Zuständen: Blindheit, Erkrankung, Müdigkeit, Schwachsinn sowie Gift. Weiterhin werden sofort sämtliche Trefferpunkte bis auf 1W<sub>4</sub> wieder hergestellt.

Schaden (Umkehrung von Heilen ) entzieht dem berührten Ziel sämtliche Trefferpunkte bis auf 1W<sub>4</sub> und verursacht dieselbe Er-

krankung wie Krankheit verursachen. (Heilung, Heal - Players Handbook)

## HEILEN KRITISCHER WUNDEN

**Spruchstufe** Kleriker 5, Druiden 6

**Reichweite** Berührung

**Dauer** permanent

Während er diesen Spruch wirkt, berührt der Kleriker eine Person oder Kreatur (oder sich selbst) und heilt damit  $3W8+3$  Trefferpunkte Schaden. Dieser Spruch kann nicht mehr Trefferpunkte wiederherstellen als die Zielkreatur normalerweise besitzt. Kritische Wunden heilen heilt weiterhin alle Zustände, die unter Leichte Wunden heilen aufgeführt sind. Kritische Wunden verursachen (Umkehrung von Kritische Wunden heilen) erzeugt beim Ziel  $3W8+3$  Trefferpunkte Schaden, sofern der Spruchwirker das Ziel berühren kann. (Heilt kritische Wunden, Kritische Wunden heilen, Cure critical wounds - Players Handbook)

## HEILEN LEICHTER WUNDEN\*

**Spruchstufe** Kleriker 1, Druiden 2

**Reichweite** Berührung

**Dauer** dauerhaft

Mit diesem Spruch kann der Kleriker sich selbst oder einem anderen Wesen  $2 - 7 (1W6+1)$  Trefferpunkte heilen. Es ist nicht möglich die Trefferpunkte über den ursprünglichen Wert anzuheben. Der Spruch ist umkehrbar, und *verursacht* dann  $2 - 7$  Punkte schaden. Da auch dafür eine Berührung erforderlich ist, muss der Kleriker einen erfolgreichen Trefferwurf ausführen, bevor er Schaden verursachen

kann. Je nach Gesinnung des Klerikers wird seine Gottheit unter Umständen nicht damit einverstanden sein, dass er seine Macht nutzt um Schaden zu verursachen. (Heilt leichte Wunden, Cure Light Wounds - Men & Magic)

### HEILEN SCHWERER WUNDEN\*

**Spruchstufe** Kleriker 4, Druiden 4

**Reichweite** Berührung

**Dauer** permanent

Während er diesen Spruch wirkt, berührt der Kleriker eine Person, eine Kreatur oder sich selbst und heilt damit 2W6+2 Trefferpunkte Schaden. Dieser Spruch kann nicht mehr Trefferpunkte wiederherstellen als die Zielkreatur normalerweise besitzt. Schwere Wunden heilen heilt weiterhin alle Zustände, die unter Leichte Wunden heilen aufgeführt sind. Schwere Wunden verursachen (Umkehrung von Schwere Wunden heilen) erzeugt beim Ziel 2W6+2 Trefferpunkte Schaden, sofern der Spruchwirker es berühren kann. (Schwere Wunden heilen, Heilt schwere Wunden, Cure serious wounds - Men & Magic)

### HEILIGES WORT\*

**Spruchstufe** Kleriker 7

**Reichweite** 40' (12 m)

**Dauer** sofort

Durch das Aussprechen des (Un-)heiligen Wortes erleidet jede böse (gute) Kreatur innerhalb der Spruchwirkung folgende Schäden:

Tabelle 2: Heiliges Wort

TW	Effekt
4 oder weniger	sofortiger Tod
5-8	benommen für 2W <sub>10</sub> Phasen
9-12	taub für 1W <sub>6</sub> Phasen
13+	kein Schaden, aber beeindruckt

(Holy Word - Greyhawk)

#### HEILT KRANKHEITEN\*

**Spruchstufe** Kleriker 3, Druiden 3

**Reichweite** Berührung

**Dauer** permanent

Dieser Spruch vernichtet sofort Grünschleim und heilt außerdem sofort sämtliche Krankheiten, inklusive Mumienfäule und Lykantropie.

Krankheit verursachen (Umkehrung von Krankheit heilen) verursacht beim Ziel eine furchtbare und tödliche Krankheit, die nach 2W<sub>12</sub> Tagen zum Tod führt. Ein Rettungswurf gegen Zauber ist erlaubt. Diese Krankheit kann mit Krankheit heilen geheilt werden. Das Opfer dieses Zaubers kann nicht von Schaden durch andere Zauber geheilt werden und benötigt die doppelte Zeit für normale Heilung. Das Leiden führt weiterhin zu einem -2 Abzug auf Trefferwürfe. (Krankheit heilen, Krankheiten heilen, Cure Disease - Men & Magic)

## HELLHÖREN

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** 2 Stunden

Der Spruchwirker kann auf die genannte Reichweite Geräusche auch durch bis solide Wände (bis zu etwa 2 Fuß dick) wahrnehmen. Der Spruch kann auch durch eine Kristallkugel gewirkt werden. (Clairaudience - Men & Magic)

## HELLSICHT

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** 12 Phasen

Mit Hilfe dieses Spruchs, kann der Anwender durch Wände oder andere Hindernisse hindurch sehen. Die Sicht wird durch Blei oder dicken Fels von 2' und mehr unterbrochen. (Hellsehen, Clairvoyance - Men & Magic)

## HERBEIRUFEN VON MONSTERN I

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg Kreaturen herbei, die ihm dienen und für ihn kämpfen, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreaturen getötet werden. Es dauert eine Phase, bis die Kreaturen erscheinen. Es erscheinen 1-3 normale, oder 1-6 kleine Monster.

Tabelle 3: Stufe I Monster

1W12	Monster
1	1-6 Kobolde
2	1-3 Goblins
3	1-3 Orks
4	1-3 Skelette
5	1-6 Riesenratten
6	1-6 Riesentausendfüßler
7	1-3 Banditen / Berserker
8	1-3 Spinnen
9	1-3 Klesche / Blutbestien
10	1-3 Stufe 2 Diebe
11	1-3 Zwerge / Elfen
12	1 Gallertwürfel (4 TW)

(Monster Summoning I - Greyhawk)

## HERBEIRUFEN VON MONSTERN II

**Spruchstufe** Zauberkundige 4

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg Kreaturen herbei, die ihm dienen und für ihn kämpfen, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreaturen getötet werden. Es dauert eine Phase, bis die Kreaturen erscheinen. Es erscheinen 1-2 Monster.

Tabelle 4: Stufe II Monster

1W12	Monster
1	1-2 Hobgoblins (1+1 TW)
2	1-2 Gnolle (2 TW)
3	1-2 Zombies (1 TW)
4	1-2 Ghule (2 TW)
5	1-2 Stufe 2 Kämpfer (2 TW)
6	1-2 Stufe 3 Zauberkundige (2 TW)
7	1-2 Stufe 3 Diebe (2 TW oder 3 W <sub>4</sub> )
8	1-2 Stufe 4 Zauberkundige (2+1 TW)
9	1-2 Stufe 4 Diebe (2+1 TW oder 4 W <sub>4</sub> )
10	1-2 Riesenkröten (2-3 TW)
11	1-2 Grottenschräte (Bugbears, 3+1 TW)
12	1-2 Aaskriecher (3+1 TW)

(Monster Summoning II - Greyhawk)

### HERBEIRUFEN VON MONSTERN III

**Spruchstufe** Zauberkundige 5

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg Kreaturen herbei, die ihm dienen und für ihn kämpfen, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreaturen getötet werden. Es dauert eine Phase, bis die Kreaturen erscheinen. Es erscheinen 1-2 Monster.

Tabelle 5: Stufe III Monster

1W12	Monster
1	1-2 Gruftbewohner (Wights, 3 TW)
2	1-2 Stufe 4 Kämpfer (4 TW)
3	1-2 Stufe 5 Kämpfer (5+1 TW)
4	1-2 Stufe 5 Zauberkundige (3 TW)
5	1-2 Stufe 6 Zauberkundige (3+1 TW)
6	1-2 Stufe 5 Diebe (3 TW oder 5W <sub>4</sub> )
7	1-2 Stufe 6 Diebe (3+1 TW oder 6W <sub>4</sub> )
8	1-2 Harpyien (3 TW)
9	1-2 Werratten (3 TW)
10	1-2 Riesenschlangen / Spinnen (3 TW)
11	1-2 Riesenwiesel (3 TW)
12	1-2 Ockergelee (5 TW)

(Monster Summoning III - Greyhawk)

#### HERBEIRUFEN VON MONSTERN IV

**Spruchstufe** Zauberkundige 6

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg Kreaturen herbei, die ihm dienen und für ihn kämpfen, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreaturen getötet werden. Es dauert eine Phase, bis die Kreaturen erscheinen. Erscheint ein Monster



Tabelle 6: Stufe IV Monster

1 W <sub>12</sub>	Monster
1	1 Doppelgänger (4 TW)
2	1 Todesalb (Wraith, 4 TW)
3	1 Gargyle (4 TW)
4	1 Oger (4+1 TW)
5	1 chaotischer Stufe 3 Kleriker (4 TW)
6	1 Stufe 6 Kämpfer (6 TW)
7	1 Stufe 7 Magier (4 TW)
8	1 Stufe 7 Dieb (4 TW oder 7W <sub>4</sub> )
9	1 Schatten (2+2 TW)
10	1 Riesenkäfer (3-4 TW)
11	1 Riesenskorpion (3-4 TW)
12	1 Lykanthrop (Werwolf, 4 TW/Wereber, 4+1 TW)
13	1 Fleischfressender Affe (4-5 TW)
14	1 Eulenbär (5 TW)
15	1 Versetzerbestie (6 TW)
16	1 Flimmerhund (4 TW)
17	1 Phasenspinne (5 TW)
18	1 Riesenzecke (3 TW)
19	1 Irrlicht (9 TW)
20	1 Rostmonster (5 TW)

(Monster Summoning IV - Greyhawk)

## HERBEIRUFEN VON MONSTERN V

**Spruchstufe** Zauberkundige 7

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg Kreaturen herbei, die ihm dienen und für ihn kämpfen, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreaturen getötet werden. Es dauert eine Phase, bis die Kreaturen erscheinen. Erscheint ein Monster

Tabelle 7: Stufe V Monster

1W12	Monster
1	1 Troll (6+1 TW)
2	1 Oger Magus (5+2 TW)
3	1 Stufe 8 Kämpfer (8+2 TW)
4	1 Lindwurm (7 TW)
5	1 Schreckgespenst (Spectre, 6 TW)
6	1 Mumie (5+1 TW)
7	1 Stufe 11 Druide (9 TW)
8	1 Höllenhund (5 TW)
9	1 Unsichtbarer Schleicher (8 TW)
10	1 Minotaurus (6 TW)
11	1 Mantikor (6+1 TW)
12	1 Lammasu (6+2 TW)
13	1 Cockatrice (5 TW)
14	1 Stufe 10 Magier (7 TW)
15	1 Stufe 9 Dieb (6+1 TW oder 9W <sub>4</sub> )
16	1 Salamander (7+3 TW)
17	1 Hydra (6-8 Köpfe/TW)
18	1 Erdkoloss (Umber Hulk, 8 TW)
19	1 Rostmonster (5 TW)
20	1 Riesennacktschnecke (12 TW)

(Monster Summoning V - Greyhawk)

## HERBEIRUFEN VON MONSTERN VI

**Spruchstufe** Zauberkundige 8

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg Kreaturen herbei, die ihm dienen und für ihn kämpfen, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreaturen getötet werden. Es dauert eine Phase, bis die Kreaturen erscheinen. Erscheint ein Monster

Tabelle 8: Stufe VI Monster

1W12	Monster
1	1 Riese (8-10+2 TW)
2	1 Titan (15 TW, 75-100 TP)
3	1 Hydra (9+ Köpfe/TW)
4	1 Drache (6-11 TW)
5	1 Golem (8-16 TW)
6	1 Basilisk (6+1 TW)
7	1 Gorgone (8 TW)
8	1 Feuerspeiende Hydra (6-8 Köpfe/TW)
9	1 Chimera (9 TW)
10	1 Vampir (7-9 TW)
11	1 Höllenhund (5-7 TW)
12	1 Stufe 9 Kämpfer/Paladin (9+3 TW)
13	1 Efreet (10 TW)
14	1-2 Oger magi (5+2 TW)
15	1 chaotischer Stufe 9 Kleriker (7+1 TW)
16	1 Stufe 11 Zauberkundiger (8+1 TW)
17	1 Stufe 10 Dieb (7 TW oder 10W <sub>4</sub> )
18	1 Lich (10 TW)
19	1 Purpurwurm (15 TW)

1W12	Monster
20	1 Rost Monster (6 TW)

(Monster Summoning VI - Greyhawk)

## HERBEIRUFEN VON MONSTERN VII

**Spruchstufe** Zauberkundige 9

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg Kreaturen herbei, die ihm dienen und für ihn kämpfen, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreaturen getötet werden.

Tabelle 9: Stufe VII Monster

1W12	Monster
1	1 Steingolem (12 TW)
2	1-3 Höllenhunde (7 TW)
3	1 Feuerspeiende Hydra (10 Köpfe/TW)
4	1 Roter Drache (11 TW)
5	1 Erdkoloss (Umber Hulk, 8-10 TW)
6	1 Eisengolem (16 TW)
7	1 Stufe 15 Dieb (11+4 TW oder (10W <sub>4</sub> +3))
8	1 Stufe 20 Lich (11+9 TW)
9	1-6 Versetzerbestien (6 TW)
10	1-2 Chimeren (9 TW)

(Monster Summoning VII - Greyhawk)

## HITZE TROTZEN

**Spruchstufe** Kleriker 2

**Reichweite** 30 Fuß

**Dauer** 6 Runden

Solange das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, widersteht es sämtlichen Auswirkungen von nicht magischer Hitze und erhält einen +2 Bonus auf sämtliche Rettungswürfe gegen hitzebasierende magische Attacken oder Odemwaffen. Weiterhin wird ein Punkt Schaden von jedem Würfel Schaden, der durch Hitzeangriffe hervorgerufen wird, absorbiert. Jeder Würfel aber macht mindestens einen Trefferpunkt Schaden. (Feuer Widerstehen, Resist Fire - Players Handbook)

## HÄLT MONSTER

**Spruchstufe** Zauberkundige 5

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** 6 Phasen + 1 Phase/Stufe

Der Zauberkundler benennt 1-4 Kreaturen innerhalb der Reichweite, die nach einem gescheiterten Rettungswurf für die Spruchdauer immobilisiert werden. Wird nur ein Ziel ausgewählt, erfolgt der Rettungswurf mit einer Erschwernis von -2. (Monsterlähmung, Monster festhalten, Hold Monster - Men & Magic)

## HÄLT PERSONEN

**Spruchstufe** Kleriker 2, Zauberkundige 3

**Reichweite** Kl 180' (54 m), ZK 120' (36 m)

**Dauer** Kl 9 Phasen, ZK 6 Phasen + 1 Phase/Stufe

Wenn dieser Spruch gewirkt wird, werden die meisten Humanoiden gelähmt und verharren an Ort und Stelle. Untote sowie alle Monster, die größer sind als Oger, werden davon nicht erfasst. Opfer dieses Spruchs sind sich der Umgebung völlig bewusst und atmen normal, können jedoch weder sonstige Handlungen durchführen noch sprechen. Jedem Opfer dieses Zaubers steht ein Rettungswurf zu. Dieser Spruch kann 1W<sub>4</sub> Individuen beeinflussen oder gezielt auf ein Opfer gewirkt werden. In diesem Fall wird der Rettungswurf mit einem -2 Malus belegt. (Person halten, Person festhalten, Hold Person - Men & Magic)

### INFRAVISION

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** Berührung

**Dauer** 1 Tag

Der Zaubernde oder eine andere Kreatur verfügt unter der Wirkung des Spruchs über Infravision mit 60' Sichtweite. (Infravision - Men & Magic)

### INSEKTENPLAGE

**Spruchstufe** Kleriker 5, Druiden 4

**Reichweite** 480' (146 m)

**Dauer** 1 Tag

Der Spruchwirker beschwört einen 60 m Durchmesser umfassenden Schwarm Insekten. Alle Kreaturen in diesem Areal mit 2 TW oder weniger fliehen vor dem Schwarm. Dieser Spruch funktioniert nicht, wenn er unterirdisch gewirkt wird. Der Spruchwirker kann den Schwarm 20' (6 m) pro Runde lenken. Während der gesam-

ten Dauer des Spruchs muss sich der Wirker darauf konzentrieren, die Kontrolle über den Schwarm aufrecht zu erhalten. Wird der Spruchwirker erfolgreich angegriffen oder verlässt der Schwarm die Reichweite des Spruchs, verliert der Wirker die Kontrolle darüber. (Insect Plague - Men & Magic)

## KLINGENBARRIERE

**Spruchstufe** Kleriker 6

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** 12 Runden

mit einem Durchmesser von bis zu 30' (9 m) wird hervorgerufen. Jede Kreatur, welche die Klingenbarriere passiert, erleidet 7W<sub>10</sub> Punkte Schaden. Mit diesem Zauber können Passagen blockiert werden, oder Gegner in einer kreisförmigen Barriere eingefangen werden. (Barriere, Blade Barrier - Greyhawk)

## KLOPF-KLOPF

**Spruchstufe** Zauberkundige 2

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** 1 Runde

verklemmte oder festgehaltene Türen. Es öffnet geheime Türen genauso wie verschlossene oder verriegelt Truhen sowie trickreich verschlossene Kisten. Geheime Türen müssen zuvor gefunden werden. Die Tür verschließt sich danach nicht von selbst. Klopfen hebt keine Gittertore oder ähnliche Hindernisse wie Fallgatter an, auch wirkt es nicht bei Seilen, Klettergewächsen oder ähnlichem. (Klopfen, Knock - Men & Magic)

## KOMMUNIZIEREN

**Spruchstufe** Kleriker 5

**Reichweite** selbst

**Dauer** 3 Fragen

Der Spruchwirker erbittet göttlichen Beistand, um Wissen zu erlangen. Dieser Spruch kann nur einmal pro Woche gewirkt werden. Durch den Spruch kann der Spruchwirker bis zu drei Fragen stellen, die mit "Ja" oder "Nein" beantwortbar sein müssen. Göttliche Mächte sehen es nicht gerne, wenn man sie wegen Kleinigkeiten oder andauernd anruft. Der Labyrinth Lord sollte sicherstellen, dass dieser Spruch nicht missbraucht wird. Einmal pro Jahr Spielzeit (nicht realer Zeit) darf der Spruchwirker sechs Fragen, anstelle von drei stellen. (Heiliges Gespräch, Gemeinschaft, Commune - Men & Magic)

## KONTAKT ZU ANDEREN EBENEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 5

**Reichweite** selbst

**Dauer** Anzahl Ja/Nein-Fragen

Der Zauberanwender sendet seine Gedanken in eine andere Ebene der Existenz, um dort von den Mächten einen Rat oder eine Informationen zu erhalten. Auf der nachstehenden Tabelle sind mögliche Ergebnisse und Resultate aufgelistet. Die Mächte antworten in einer Sprache, die der Zauberanwender versteht. Da sie diese Art Sprache nicht sehr mögen, antworten sie nur mit Ja oder Nein. Der Zauberanwender bestimmt, wie viele Fragen er stellen möchte. Die Anzahl der Fragen gibt die Macht des Antwortenden wieder und gibt Aufschluss, wie weit entfernt er ist. Je mehr Fragen gestellt werden, desto mächtiger und weiter entfernt ist die antwortende Macht. Es besteht



die Gefahr für den Zaubernden, dass er durch den Zauberspruch dem Wahnsinn verfällt. Die Wahrscheinlichkeit ergibt sich aus der Anzahl der Fragen.

Tabelle 10: Kontakt zu anderen Ebenen

Anzahl Fragen und Entfernung der Ebene	Wissen vorhanden	Richtige Antwort	Wahnsinn
3	25%	30%	1%
4	30%	40%	10%
5	35%	50%	20%
6	40%	60%	30%
7	50%	70%	40%
8	60%	75%	50%
9	70%	80%	60%
10	80%	85%	70%
11	90%	90%	80%
12	95%	99%	90%

Wahnsinn: Dies ist die Wahrscheinlichkeit, wann der Zauberanwender den Verstand durch die Kommunikation verliert. Der Wahnsinn hält so viele Wochen an, wie Fragen gestellt worden sind. Während dieser Zeit kann der Charakter nicht gespielt werden. Die Wahrscheinlichkeitswerte aus der Tabelle für den Wahnsinn senken sich um 5% für jede Erfahrungsstufe, die der Zauberanwender über der 11. Erfahrungsstufe ist. Beispiel: Ein Stufe 14 Zauberanwender erhält einen -15% Bonus auf seinen Wahnsinns-Wurf. (Andere Ebene kontaktieren, Äußere/Höhere Ebenen kontaktieren, Contact Other Plane - Men & Magic)

## KÄLTE TROTZEN

**Spruchstufe** Kleriker 1

**Reichweite** 30' (27 m)

**Dauer** 6 Phasen

Solange das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, widersteht es sämtlichen Auswirkungen von nicht magischer, eisiger Kälte und erhält einen +2 Bonus auf sämtliche Rettungswürfe gegen kältebasierende magische Attacken oder Odemwaffen. Weiterhin wird ein Punkt Schaden von jedem Würfel Schaden, der durch Kälteangriffe hervorgerufen wird, absorbiert Jeder Würfel macht nichtsdesto-trotz mindestens einen Trefferpunkt Schaden. (Kälte widerstehen, Widersteht Kälte, Resist Cold - Holmes Basic)

## LABYRINTH

**Spruchstufe** Zauberkundige 9

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** Abhängig von der Intelligenz

Der Zauberwirker verbannt das Opfer in ein extradimensionales Labyrinth aus Energieebenen. Die Anzahl der Kampfunden, wie lange es im Labyrinth irrt, richtet sich nach seiner Intelligenz:

Tabelle 11: Labyrinth

Intelligenz	Zeit im Labyrinth
6 oder weniger	6W <sub>4</sub> Runden
7-11	2W <sub>4</sub> Runden
12 oder mehr	1W <sub>4</sub> Runden

Kein Rettungswurf, jedoch sind Minotauren von dem Zauber nicht betroffen. (Irrgarten, Maze - Greyhawk)

## LEVITATION

**Spruchstufe** Zauberkundige 2

**Reichweite** Selbst

**Dauer** 6 + Erfahrungsstufe Runden

Für 6 + Erfahrungsstufe des Spruchanwenders Kampfunden kann sich der Spruchanwender nach seinen Wünschen hoch- und runter bewegen. Er lenkt seinen Auf- oder Abstieg geistig und hat dabei eine Geschwindigkeit von bis zu 20' pro Runde. Er kann sich nicht horizontal bewegen, wobei er sich entlang einer Klippe ziehen kann oder sich von einer Decke so abstoßen kann, dass er sich seitlich bewegt (grundsätzlich mit halber Landgeschwindigkeit). (Schweben, Levitate - Chainmail)

## LICHT\*

**Spruchstufe** Kleriker 1, Zauberkundige 1

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** Zauberkundige Stufe + 6 Phasen, Kleriker Stufe + 12 Phasen

Mit diesem Spruch kann magisches Licht von der Helligkeit einer Fackel erzeugt werden. Die Lichtquelle ist selbst unbeweglich, kann aber auf einen beweglichen Gegenstand, oder auch auf die Augen eines Wesens gewirkt werden. In letzterem Fall wird das Wesen durch den Zauber geblendet, sofern ihm ein Rettungswurf misslingt. Der Zauber kann umgekehrt gewirkt werden, und erzeugt dann magische Dunkelheit.

(Wizard Light, Light - Chainmail)

## LUFTDIENER

**Spruchstufe** Kleriker 7

**Reichweite** unerheblich

**Dauer** bis vollendet oder verrückt geworden

Dieser Spruch beschwört eine mächtige Kreatur von der Elementarebene der Lüfte und gibt ihr den Auftrag eine Sache oder ein Wesen zu holen und zum Spruchwirker zu bringen. Nur Kreaturen mit einer Stärke von 18 oder mehr können sich gegen den Griff des Luftdieners wehren, und auch diese haben nur eine 50%ige Chance zu entkommen. Der Luftdiener kann 500 Pfund (5000 Münzen) Gewicht tragen, und hat die folgenden Attribute: RK 3 [16], TW 16, AB +17, Schaden: 4-16 (4W4), BW 24". Scheitert der Luftdiener dabei den Auftrag zu erfüllen wird er verrückt und greift seinen Beschwörer an. (Aerial Servant - Greyhawk)

## ERKENNT LÜGEN\*

**Spruchstufe** Kleriker 4

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 1 Runde pro Charakterstufe

anderes Wesen wirken und somit die Fähigkeit erlangen, zu wissen ob eine Aussage wahr oder falsch ist. Unerkennbare Lüge (Umkehrung von Lüge erkennen) hebt die Wirkung von Lüge erkennen auf oder kann benutzt werden, um Lügen auf eine glaubhafte Art zu erzählen. (Entdeckt Lüge, Lüge erkennen, Detect Lies - Players Handbook)

## MACHTWORT BETÄUBEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 7

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** 1W6 bis 2W6 Runden

Der Zaubernde murmelt ein einzelnes Wort der Macht, durch das sein Ziel unabhängig davon betäubt wird, ob es das Wort hören kann oder nicht. Die Dauer des Spruchs hängt von der augenblicklichen Trefferpunktzahl des Ziels ab. Jede Kreatur mit mehr als 70 Trefferpunkten wird von dem Zauber nicht beeinträchtigt. - 35 oder weniger Trefferpunkt: 1W6 Runden - 36-70 Trefferpunkte: 2W6 Runden Es ist kein Rettungswurf erlaubt. (Machtwort Betäubung, Wort der Macht: Betäubung, Power Word: Stun - Greyhawk)

## MACHTWORT TOD

**Spruchstufe** Zauberkundige 9

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** sofort, dauerhaft

Der Zauberanwender murmelt ein machtvolles Wort, welches eine Kreatur in Reichweite nach Wahl des Zauberanwenders sofort tötet, sofern sie 50 Trefferpunkte oder weniger hat. Kreaturen mit mehr als 50 Trefferpunkten werden von dem Spruch nicht betroffen. Es gibt keinen Rettungswurf gegen diesen Spruch. (Wort der Macht: Tod, Power Word: Kill - Greyhawk)

## MAGIE BANNEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 3, Druiden 4

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** permanent, magische Gegenstände für 1 Phase

Mit diesem Zauber kann eine andauernde Spruchwirkung auf eine Kreatur oder einen Gegenstand innerhalb der Reichweite gebrochen werden. Der Spruch ist allerdings nicht stark genug um magische Gegenstände wie z.B. ein magisches Schwert *dauerhaft* zu entzaubern. Bei diesen Gegenständen wird die magische Wirkung lediglich für eine Phase unterdrückt.

Sämtliche Zauber anderer Magie wirkender Klassen werden automatisch gebannt, sofern diese eine gleich hohe oder niedrigere Stufe als der Wirker von Magie bannen besitzen. Für jede Stufe, die ein Gegner über dem Spruchwirker steht, besteht eine Chance von 5%, dass Magie bannen nicht funktioniert (diese 5% addieren sich). Wirkt zum Beispiel ein Stufe 7 Charakter Magie bannen, um einen Zauber zu bannen, der von einem Magier der 10. Stufe gewirkt wurde, besteht eine Chance von 15%, dass Magie bannen fehlschlägt.

Alternativ kann die Chance für das Brechen eines Spruches als der Verhältnis der Stufen beider Zauberwirker ausgerechnet werden. Will ein Zauberer der Stufe 6 einen Spruch eines Zauberkundigen der Stufe 9 brechen, beträgt die Erfolgchance 67%. (Zauber bannen, Zerstört Magie, Dispel Magic - Men & Magic)

## MAGIE ERKENNEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 1, Kleriker 1, Druiden 1

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** 2 Phasen

Mit diesem Zauber kann festgestellt werden, ob eine Person, ein Ort oder ein Gegenstand mit einem Zauber belegt wurde. Also zum Beispiel eine magischer Gegenstand oder eine mit Magie verschlossene

Tür. (Entdeckt Magie, Zauberei erkennen, Erkennt Magie, Detect Magic - Men & Magic)

## MAGIE LESEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** selbst

**Dauer** 2 Spruchrollen oder andere magische Schriften, 1 Phase

Lässt die Zauberkundige magische Runen entziffern. Wenn sie einen Spruch auf einer Spruchrolle oder aus einem Zauberbuch damit einmal entziffert hat, kann genau diese magische Schrift fortan ohne erneutes Wirken des Spruches gelesen werden. Alle Zauberbücher der Magier und Elfen sind so geschrieben, dass nur ihr Eigentümer diese ohne *Magie lesen* verwenden kann. (Zauber lesen, Read Magic - Men & Magic)

## MAGISCHER RIEGEL

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** nach Angabe der Spielleitung

**Dauer** 2W6 Phasen

Mit diesem Spruch werden Türen, Tore oder ähnliches für die Wirkdauer magisch verschlossen. Sie können immer noch mit roher Gewalt eingedrungen werden. Ein *Klopfen* Spruch oder *Magie zerstören* beendet die Spruchwirkung. (Hält Türen, Portal verschließen, Hold Portal - Men & Magic)

## MAGISCHES GESCHOSS

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** 150' (45 m)

**Dauer** Dauer: 1 Phase

Der Zauberkundige beschwört einen oder mehrere magische Pfeile, die ihr Ziel mit 1-7 (1W6+1) Schaden treffen. Das Geschoss trifft immer, auch wenn das Ziel im Nahkampf verwickelt ist oder keine vollständige Deckung hat bzw. nicht verborgen ist. Ein spezielles Körperteil kann nicht gezielt beschossen werden. Für jede fünf Erfahrungsstufen erhält der Zaubernde zwei weitere Geschosse, insgesamt drei auf Stufe 5, fünf auf Stufe 10, sieben auf Stufe 15 und so weiter. Wenn der Zaubерwirker mehrere Geschosse einsetzen kann, kann er sie auf eins oder entsprechend viele Ziele aufteilen. Ein Geschoss kann nur ein Ziel treffen. (Magic Missile - Greyhawk)

## MAGISCHES SCHWERT

**Spruchstufe** Zauberkundige 7

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 1 Runde pro Erfahrungsstufe

Der Zaubерwirker beschwört eine glühende Energieklinge, die wie ein Schwert geführt wird. Die Angriffsstärke entspricht der eines Kämpfers mit der halben Erfahrungsstufe wie der Zaubерnde. Ein Angriffswurf von 19 oder mehr trifft immer. Das Energieschwert kann jede Kreatur normal schädigen, die nur mit magischen Waffen angegriffen werden kann, sowie Kreaturen, die sich nicht in derselben Phase befinden, oder sich auf der ätherischen oder astralen Ebene aufhalten. Das Schwert fügt 4W6 Trefferpunkte Schaden zu. Magie bannen lässt das magische Schwert verschwinden. Das magische Schwert wird traditionell mit dem Magier *Mordenkainen* in



Verbindung gebracht. (Schwert, Mage's Sword - Players Handbook)

### MASSENBEZAUBERUNG

**Spruchstufe** Zauberkundige 8

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** wie *Personen bezaubern*

Dieser Spruch wirkt genauso wie Personen bezaubern, oder Monster bezaubern, nur dass er sich auf 30 Trefferwürfel an Kreaturen in jeder beliebigen Kombination auswirkt. Auf Rettungswürfe gilt ein Abzug von -2 (Mass Charm - Greyhawk)

### MASSENUNSICHTBARKEIT

**Spruchstufe** Zauberkundige 7

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** siehe Beschreibung

Dieser Spruch lässt 1W3 x 100 menschen- bis Pferdegroße Kreaturen oder Objekte unsichtbar werden, als seien sie unter einem *Unsichtbarkeitszauber*. Der Spruch kann auch bis zu 6 Kreaturen von der Größe eines Drachen betreffen. Der Sprucheffekt hält an bis er gebrochen wird, oder eine der unsichtbaren Kreaturen einen Angriff ausführt. (Mass Invisibility - Greyhawk)

### MASSENVERWANDLUNG

**Spruchstufe** Zauberkundige 4

**Reichweite** 240' (73 m)

**Dauer** Bis widerrufen oder gebrochen.

Bis zu 100 menschen- bis pferdegroße Kreaturen werden so verzaubert, dass sie dem Betrachter als unauffällige Bäume erscheinen. Die Illusion ist so perfekt, dass man sie nicht bemerkt, wenn man durch den Wald geht. (Massenwandlung, Massmorph - Men & Magic)

## METEORITENSCHWARM

**Spruchstufe** Zauberkundige 9

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** sofort

Der Zauberkundige schleudert kleine Meteoriten aus seinen Händen, die an einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite zu Feuerbällen explodieren. Es können 4 Feuerbälle mit 10W6 Schaden, oder 8 Feuerbälle mit 5W6 Schaden erzeugt werden. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden. (Meteorschwarm, Meteor Swarm - Greyhawk)

## MIT PFLANZEN KOMMUNIZIEREN

**Spruchstufe** Kleriker 4, Druiden 4

**Reichweite** Hörweite

**Dauer** 6 Phasen

Der Spruchwirker kann mit Pflanzen kommunizieren. Dies bezieht sich sowohl auf normale Pflanzen als auch auf Pflanzenkreaturen. Der Spruchwirker kann den Pflanzen Fragen stellen und die Antworten verstehen. Weiterhin kann er die Pflanzen bitten, sich auf eine solche Art und Weise zu bewegen oder zu wachsen, dass ein bisher undurchgängiger Weg frei oder schwieriges Gelände begehbar wird. Die Pflanzen werden durch den Spruch nicht freundlicher oder kooperativer gegenüber dem Spruchwirker, als sie es normalerweise

wären. Mag eine Pflanze den Spruchwirker, so kann sie ihm, wenn sie möchte, einen Gefallen erweisen oder ihm helfen. (Mit Pflanzen verständigen, Pflanzensprache, Speak with Plants - Men & Magic)

## MIT TIEREN KOMMUNIZIEREN

**Spruchstufe** Kleriker 2, Druiden 2

**Reichweite** Hörweite

**Dauer** 6 Phasen

Der Spruchwirker kann jedes normale Tier sowie die Riesen- Version von normalen Tieren verstehen und mit ihnen kommunizieren. Der Spruchwirker kann nach dem Wirken dieses Spruchs einer bestimmten Tierart Fragen stellen und Antworten erhalten, obwohl das Tier durch den Spruch nicht freundlicher oder kooperativer gegenüber dem Spruchwirker wird, als es normalerweise ist. Die Art des Tieres muss der Spruchwirker festlegen, wenn er den Spruch wirkt. Mag ein Tier den Spruchwirker, so kann es ihm, wenn es möchte, einen Gefallen erweisen oder ihm helfen. (Tiersprache, Speak with Animals - Men & Magic)

## MONSTER BEZAUBERN

**Spruchstufe** Zauberkundige 4

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** siehe Beschreibung

Monster bezaubern wirkt identisch dem Spruch Personen bezaubern (weiter unten beschrieben), wobei es nicht auf Humanoide oder Kreaturen von der Größe eines Ogers oder kleiner beschränkt ist. Es wird nur ein Monster verzaubert, wenn es 4 oder mehr TW hat.

Bei einer Gruppe von Monstern, die jeweils nicht mehr als 3 TW haben, wird mit 3W6 bestimmt, wie viele Monster betroffen sind.

Einmal pro Woche wird gewürfelt, ob es dem Monster gelingt sich von der Bezauberung zu befreien:

Tabelle 12: Monster bezaubern

Trefferwürfel	Chance die Bezauberung abzuschütteln
2-	5 %
2-4	10 %
5-7	20 %
8-10	40 %
11+	80 %

(Bezaubert Monster, Charm Monsters - Men & Magic)

## ERSCHAFFT WASSER

**Spruchstufe** Kleriker 4, Druiden 2

**Reichweite** nah

**Dauer** sofort

Mit diesem Spruch erzeugt der Spruchanwender den Wasserbedarf für eine Abenteurergruppe von etwa 12 Menschen und Reittieren. Ab Stufe 9 kann der Spruchanwender pro Stufe doppelt so viel Wasser erschaffen. (Create Water - Men & Magic)

## NETZ

**Spruchstufe** Zauberkundige 2

**Reichweite** 30' (9 m)

**Dauer** 48 Phasen

Der Spruch erzeugt eine klebrige Masse aus Spinnweben, die einen Bereich von etwa 10' x 10' x 20' (3 m x 3 m x 6 m) ausfüllt. Mit einer Fackel oder einem flammenden Schwert lassen sich die Fasern innerhalb einer Runde durchtrennen, Kreaturen die größer als ein Pferd sind brauchen 2 Runden, normale Menschen brauchen länger - nach Entscheidung der Spielleitung. (Web - Monsters & Treasure)

## OBJEKT BELEBEN

**Spruchstufe** Kleriker 6

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** 6 Phasen

Der Kleriker belebt mit diesem Spruch leblose Objekte wie zum Beispiel Statuen, Stühle, Teppiche oder Tische. Die Objekte befolgen die Befehle des Klerikers, greifen Gegner an, oder führen sonstige Aktionen im Auftrag des Spruchwirkers aus. Die Kampfwerte werden der so belebten Gegenstände werden nach Bedarf durch die Spielleitung festgelegt. Als Beispiel hätte eine Stein-Statue folgende Werte: RK 1 [18], TW 8, S: 2-16 (2W8), BW 3", ein Stuhl wäre viel schneller, aber würde weniger Schaden anrichten. Es können etwa zwei menschengroße Objekte, oder ein Objekt doppelt so groß wie ein Mensch animiert werden. (Beseelt Objekt, Objekt bewegen, Animate Object - Greyhawk)

## OBJEKT FINDEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 2, Kleriker 3

**Reichweite** ZK 60' + 10'/Stufe (18 m + 3 m), Kl 90' + 10'/Stufe (27 m + 3 m)

**Dauer** momentan, 1 Runde

ihm gut bekannter Gegenstand befindet, zu spüren. Auch kann der Spruchwirker generell nach einer Sorte Gegenstand suchen. Dabei erspürt er dann den ihm nächsten Gegenstand dieser Sorte. Der Versuch, einen bestimmten Gegenstand zu finden, benötigt ein genaues geistiges Abbild des Gegenstands. Ist das Abbild nicht gut oder genau genug, schlägt der Spruch fehl. Personen und Kreaturen können mit dem Spruch nicht erspürt werden. (Objekt lokalisieren, Gegenstand orten, Ermittelt Objekt, Locate Object - Men & Magic)

## PERSON BEZAUBERN

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** bis der Zauber gebrochen wird (!)

Eine mit diesem Spruch bezauberte Person sieht in dem Spruchwirker einen guten Freund und Verbündeten, für den sie sich innerhalb gewisser Grenzen vorteilhaft einsetzen wird. Eine bezauberte Person wird bemüht sein, angemessenen Bitten des Spruchwirkers nachzukommen, sie wird sich aber nicht kopflos in den Untergang stürzen.

Der bezauberten Person steht mindestens einmal ein Rettungswurf zu. Nach Entscheidung der Spielleitung können je nach Intelligenz in bestimmten Zeitabständen weitere Rettungswurf möglich sein:

Tabelle 13: Person bezaubern

Intelligenz	Rettungswurf einmal pro:
6-	Monat
7-9	drei Wochen
10-11	zwei Wochen
12-15	Woche
16-17	zwei Tage
18+	Tag

(Bezaubert Personen, Personen bezaubern, Charm Person - Men & Magic)

## PFLANZENWACHSTUM

**Spruchstufe** Druiden 3, Zauberkundige 4

**Reichweite** 240' (96 m)

**Dauer** dauerhaft, bis gebrochen

Durch diesen Spruch wird normale Vegetation (Gras, Blumen, Büsche, Unterholz, Bäume, Rankengewächse usw.) auf einer Fläche von etwa 3000 Quadratfuß (278 qm)<sup>1</sup> undurchdringlich dicht überwuchert. Damit der Zauber funktioniert, müssen im Wirkungsbereich

<sup>1</sup>Es ist nicht leicht zu entscheiden, wie die Größenangabe in *Men & Magic* gemeint war. Dort steht "30 square inches", und inches wurden ja im Gelände in jeweils 10 Fuß umgerechnet. In *Swords & Wizardry* wird eine Umrechnung in 300 Quadratfuß (27 m<sup>2</sup>) vorgeschlagen, eine lächerlich kleine Fläche für diesen Zauber. Korrekter erscheint mir die hier gewählte Umrechnung 30 square inches = 3000 square feet, was zumindest der Größenordnung nach auch den Angaben im *Players Handbook* von 2" x 2" (also 20' x 20') pro Stufe entsprechen würde. Schließlich bestünde noch die Möglichkeit, dass 30" x 30" in gemeint war, was auch in *Swords*

Bäume und Dickicht vorhanden sein. Erst durch Magie bannen verliert der Zauber seine Wirkung.

Die Form der verzauberten Flächen kann vom Spruchwirker frei gewählt werden. Folgende Größen sind möglich:

Tabelle 14: Pflanzenwachstum

Fuß	Meter
54' x 54'	16 m x 16 m
75' x 40'	23 m x 12 m
100' x 30'	30 m x 9 m
150' x 20'	46 m x 6 m
300' x 10'	92 m x 3 m

## PHASENTOR

**Spruchstufe** Zauberkundige 7

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** 7 Durchgänge

Das Phasentor ist ein unsichtbarer Durchgang etwa 7' breit, 10' hoch und 10' tief (2 m x 3 m x 3 m), der nur für den Spruchwirker zugänglich ist. Das Portal kann nur von einem, oder mehreren Spruchwirkern gebrochen werden, deren gesamte Stufenanzahl mindestens das doppelte der Stufen des Erschaffers des Portals betragen muss. (Phasentür, Phase door - Greyhawk)

---

& *Wizardry* als Alternative angeführt wird. Das wären dann 90.000 Quadratfuß, also rund 8400 m<sup>2</sup> - eine Fläche die für einen Wald durchaus vernünftig erscheint, und auch zum Maßstab von *Chainmail* passen würde. (Growth of Plants, Plant Growth - Men & Magic)



## PRISMENKUGEL

**Spruchstufe** Zauberkundige 9

**Reichweite** selbst

**Dauer** 6 Phasen

Der Zaubernde beschwört eine feststehende, undurchsichtige Kugel aus schimmerndem, vielfarbigem Licht, mit einem Radius von 10' (3 m), das ihn umgibt und ihn gegen alle Angriffsformen schützt. Die Kugel blitzt in allen Farben des sichtbaren Spektrums auf. Kreaturen mit weniger als 8 TW werden für 1-6 Phasen geblendet. Der Zauberwirker kann die Kugel nach Belieben betreten oder verlassen und wird in ihrer unmittelbaren Nähe von ihr nicht verletzt. Hält er sich jedoch in ihr auf, wird alles, inklusive Zaubersprüche, was er aus ihr rausschleudern will, geblockt. Kreaturen, welche die Kugel betreten wollen, erleiden die Schäden aller Farben nacheinander. Typischerweise ist nur die obere Hälfte der Kugel sichtbar, da der Zauberanwender ihre Mitte darstellt, so dass die untere Hälfte üblicherweise im Erdreich verschwunden ist.

Tabelle 15: Prismenkugel

Schicht	Farbe	Wirkung der Farbe	Aufgehoben durch
1	Rot	Stoppt Fernkampfwaffen, verursacht 12 TP Schaden	Eissturm oder andere kälte-basierte Angriffe

Schicht	Farbe	Wirkung der Farbe	Aufgehoben durch
2	Orange	Stoppt magische und nicht-magische Fernkampfaffen, 24 Punkte Schaden wenn berührt	Blitz oder andere auf Elektrizität basierende Angriffe
3	Gelb	Stoppt alle Ode-Waffen, 48 Punkte Schaden wenn berührt	Magische Pfeile oder <i>Magisches Geschoss</i>
4	Grün	Verhindert jegliche Wahrnehmungssprüche in das innere zu wirken, bei Berührung Rettungswurf gegen Todesstrahlen oder sofortiger Tod	<i>Passwall</i> oder andere erd-bewegende Magie
5	Blau	Blockiert jegliche Kleriker-Magie. Versteinert bei Berührung (Rettungswurf)	<i>Auflösung</i>
6	Indigo	Tötet auf der Stelle und unwiderruflich	Magie brechen

Schicht	Farbe	Wirkung der Farbe	Aufgehoben durch
7	Violet	Wer die violette Sphäre berührt verliert permanent den Verstand, blockt jegliche arkane Magie	Dauerndes Licht

(Prismenwand, Regenbogensphäre, Prismatic Sphere, Prismatic Wall - Greyhawk)

## PROJIZIERTES SELBST

**Spruchstufe** Zauberkundige 6

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** 6 Phasen

Der Zauberwirker erschafft ein halbreales, illusionäres Ebenbild von sich selbst. Die Selbstdarstellung sieht genauso aus, hört sich genauso an und riecht genauso wie der Zaubernde, kann aber nicht berührt werden. Die Selbstdarstellung ahmt die Bewegungen und Sprache des Zaubernenden direkt nach und jedes Geräusch, und jeder gewirkte Zauberspruch (!), scheint von der Selbstdarstellung auszugehen. Wird die Darstellung berührt oder durch eine Waffe getroffen, verschwindet sie. Jedoch schießen Geschosse und Magie durch sie hindurch und richten erkennbar nichts an dem Zaubernenden aus. (Projiziert Ebenbild, Selbstdarstellung, Projected Image, Project Image - Men & Magic)

## QUESTE\*

**Spruchstufe** Kleriker 5  
**Reichweite** Hörweite  
**Dauer** bis abgeschlossen

Wird dieser Spruch auf eine Person gewirkt, so steht dieser ein Rettungswurf gegen Zauber zu. Ein Erfolg bedeutet, dass der Spruch nicht gewirkt hat. Schlägt der Rettungswurf fehl, so kann der Spruchwirker das Ziel dazu bringen, sich auf eine Queste zu begeben. Diese Queste kann durchaus gefährlich sein, jedoch kann das Ziel nicht dazu gebracht werden, sich vorsätzlich selbst zu verletzen. Weigert sich das Ziel sich auf die ihm gestellte Queste zu begeben, erleidet es die Auswirkungen eines Fluches. Die genauen Auswirkungen des Fluches sollten dabei mit der Formulierung der Queste festgelegt werden, und benötigen das Einverständnis der Spielleitung. Die einzige Möglichkeit, den Fluch zu beenden ist es, die Queste doch anzunehmen.

Alternativ kann auch die Umkehrung von Queste, Queste entfernen, genutzt werden, um den Fluch zu beenden und eine bestehende Questverpflichtung von dem Ziel zu nehmen. Genau wie bei Magie bannen sinkt die Chance auf ein erfolgreiches Fluch brechen und Questverpflichtung um 5% pro Charakterstufe, die der Wirker von Queste entfernen unterhalb des Wirkers von Queste ist. (Auftrag, Quest - Men & Magic)

## REGENERATION\*

**Spruchstufe** Kleriker 7  
**Reichweite** Berührung  
**Dauer** permanent

Füße, Hände, Beine, Schwänze und sogar Köpfe bei mehrköpfigen Kreaturen) des Ziels, sowie gebrochene Knochen und zerstörte Organe wachsen wieder nach. Die körperliche Regeneration ist eine Runde, nachdem der Spruch gewirkt wurde, abgeschlossen. Wenn die abgetrennten Körperteile vorhanden sind und während der Regeneration an die ursprüngliche Position gehalten werden. Andernfalls dauert die Regeneration  $2W_4$  Runden. Nekrose (Umkehrung von Regeneration) bringt Körperteile zum Absterben. Sie nehmen eine Schwarzfärbung an, verschrumpeln und fallen ab. Der Körperteil wird innerhalb einer Runde nutzlos, fällt innerhalb von  $2W_4$  Runden ab und zerfällt zu Staub. Der Spruchwirker muss einen erfolgreichen Berührungsangriff auf das Ziel schaffen, damit der Spruch funktioniert. Der Herr der Labyrinth legt den betroffenen Körperteil zufällig fest. (Regenerate - Players Handbook)

## REINKARNATION

**Spruchstufe** Zauberkundige 6, Druiden 7

**Reichweite** Berührung

**Dauer** Dauerhaft

Mit diesem Zauberspruch holt der Zaubерwirker das Leben eines Charakters wieder zurück, indem er einen anderen Körper schafft. Dadurch, dass der Charakter in einen neuen Körper zurückkehrt, sind alle körperlichen Gebrechen und Verletzungen geheilt. Der Zustand des toten Körpers ist unerheblich<sup>2</sup>. Solange ein kleiner Teil

---

<sup>2</sup>Einige Retro-Klone und spätere Editionen schränken dies ein, indem eine Reinkarnation zum Beispiel nur innerhalb einer Woche nach dem Tod des Charakters möglich ist, oder nur innerhalb einer Anzahl von Tagen, die der Stufe des Zaubерwirkers entspricht. Je nach Konstitution ist ggf. ein Prozentwurf gegen die Überlebenswahrscheinlichkeit bei Reinkarnation bzw. Wiederbelebung erforderlich

des originalen Körpers existiert, kann er reinkarniert werden. Die Magie des Spruches erschafft einen völlig neuen, jungen erwachsenen Körper. Wenn das Ergebnis auf der unten stehenden Tabelle ergibt, dass die Reinkarnation in einen Menschen, Elfen, Zwerg oder Halbling erfolgt, dann wird die Erfahrungsstufe mit 1 W6 bestimmt. Die Klasse kann im Rahmen der üblichen Regeln frei gewählt werden. Wird ein Charakter als Kreatur reinkarniert, wird er in der neuen Form weitergespielt<sup>3</sup>. Andernfalls muss der Spieler den Charakter abgeben. Monster sammeln keine Erfahrung und erhalten keine Erfahrungsstufen.

Tabelle 16: Reinkarnation, Rechtschaffen

W%	Wesen
1-6	Mensch
7-12	Halbling
13-18	Baumherr (Treant, 8 TW)
19-24	Einhorn (4 TW)
25-30	Pegasus (2+2 TW)
31-36	Hippogreif (3+1 TW)
37-42	Elf
43-48	Werbär (6 TW)
49-54	Roc (6 TW)
55-60	Zwerg
61-66	Gnom
67-72	Zentaur (4 TW)
73-78	Messingdrache (6-8 TW)
79	Kupferdrache (7-9 TW)

<sup>3</sup>In den Originalregeln ist die Art der Kreatur, sofern sie auf den Gesinnungstabellen angegeben ist, nicht begrenzt. Als Hausregel bietet sich an, dass ein Charakter nur dann als die jeweilige Kreatur reinkarniert werden kann, wenn seine Trefferwürfel mindestens denen der betreffenden Kreatur entsprechen

W%	Wesen
80	Bronzener Drache (8-10 TW)
81	Silberner Drache (9-11 TW)
82	Goldener Drache (10-12 TW)
83-88	Sturmriese (15 TW)
89-95	Lammasu (6+2 TW)
96-00	Blinzelhund (4 TW)

Tabelle 17: Reinkarnation, Neutral

W%	Wesen
1-6	Mensch
7-9	Nixe (Nixie)
10-12	Fee/Fliegewichel (Pixie)
13-15	Dryade (2 TW)
16-19	Greif (7 TW)
20-22	Zentaur (4 TW)
23-25	Elf
26-28	Roc (6 TW)
29-32	Zwerg
33-36	Gnom
37-39	Hydra (5-12 TW)
40-42	Meeresmonster (15-45 TW)
43-45	Minotaurus (6 TW)
46	Hügelriese (8 TW)
47	Frostriese (10+1 TW)
48	Wolkenriese (12+2 TW)
49	Sturmriese (15 TW)
50-52	Lich (10+ TW)
53-55	Doppelgänger (4 TW)
56-58	Phasenspinne (5 TW)

W%	Wesen
59	Werwolf (4 TW)
60	Werbär (6 TW)
61	Wertiger (5 TW)
62-64	Ork
65-67	Oger (4+1 TW)
68	Weißer Drache (5-7 TW)
69	Schwarzer Drache (6-8 TW)
70	Grüner Drache (7-9 TW)
71	Roter Drache (9-11 TW)
72-74	Lindwurm (Wyvern, 7 TW)
75-78	Purpurwurm (15 TW)
79-81	Chimere (9 TW)
82	Blauer Drache (8-10 TW)
83	Steinriese (9 TW)
84	Feuerriese (11+3 TW)
85-87	Grottenschat (3+1 TW)
88-90	Irrlicht (9 TW)
91-94	Echsenmensch (2+1 TW)
97	Erdkoloss (Umber Hulk, 8 TW)
98-00	Tier

Tabelle 18: Reinkarnation, Chaotisch

W%	Wesen
1-5	Mensch
6-10	Goblin
11-15	Kobold
16-20	Hobgoblin (1+1 TW)
21-25	Gnoll (2 TW)
26	Hügelriese (8 TW)



W%	Wesen
27	Steinriese (9 TW)
28	Frostriese (10+1 TW)
29	Feuerriese (11+3 TW)
30	Sturmriese (15 TW)
31-35	Ork
36-39	Oger (4+1 TW)
40-42	Troll (6+3 TW)
43	Gruftbewohner (Wight, 3 TW)
44-48	Werratte
49-53	Werwolf (4 TW)
54-58	Wereber (4+1 TW)
59-61	Wertiger (5 TW)
62-64	Ghul (2 TW)
65	Todesalb (Wraith, 4 TW)
66	Mumie (5+1 TW)
67	Schreckgespenst (Spectre, 6 TW)
68-69	Vampir (7-9 TW)
70-71	Medusa (4 TW)
72-74	Mantikor (6+1 TW)
75-76	Gargyle (4 TW)
77	Gorgone (8 TW)
78-79	Minotaurus (6 TW)
80	Weißer Drache (5-7 TW)
81	Schwarzer Drache (6-8 TW)
82	Grüner Drache (7-9 TW)
83	Blauer Drache (8-10 TW)
84	Roter Drache (9-11 TW)
85-86	Chimera (9 TW)
87-91	Grottenschrat (Bugbear, 3+1 TW)
92	Oger Magus (5+2 TW)

W%	Wesen
93	Irrlicht (9 TW)
94	Schatten (2+2 TW)
95	Lich (10+ TW)
96	Doppelgänger (4 TW)
97	Harpyie (3 TW)
98	Salamander (7+3 TW)
99	Versetzerbestie (6 TW)
00	Höllenhund (3-7 TW)

(Wiedergeburt, Reincarnation - Men & Magic)

## SCHILD

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** selbst

**Dauer** 2 Phasen

Schild erschafft ein unsichtbares Energiefeld, das den Zaubern den schützt. Gegen Geschosse erhöht der Spruch die RK um 2. Gegen jeden anderen Angriff hat der Zaubern eine effektive RK von 4. (Shield - Men & Magic)

## SCHLAF

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** 240' (80 m)

**Dauer** 6 Phasen

Der Zauber lässt bis zu 2W8 Trefferwürfel an lebenden Wesen für die genannte Dauer in einen Tiefschlaf verfallen (siehe Tabelle).

Durch Schläge oder Tritte können sie geweckt werden. So lange sie schlafen, kann ihnen aber automatisch, d.h. ohne Trefferwurf Schaden zugefügt werden. Ein Rettungswurf ist nicht zulässig; Schlaf wirkt nicht gegen Untote.

Tabelle 19: Schlaf

Trefferwürfel	Betroffene Kreaturen
bis 1+1	2W8
2+	2W6
3+	1W6
4 bis 4+1	1
> 4+1	0

(Sleep - Men & Magic)

## SCHLANGEN BETÖREN

**Spruchstufe** Kleriker 2

**Reichweite** 60' (18 m)

**Dauer** 7-12 Runden im Kampf, sonst 2-5 Phasen

Schlangen zu beeinflussen und sie gleichgültig gegenüber dem Spruchwirker und anderen Personen werden zu lassen. Ein Kleriker kann eine Anzahl von Trefferwürfeln an Schlangen gemäß seiner Charakterstufe beeinflussen. So könnte ein Kleriker der 7. Stufe bis zu sieben Trefferwürfeln an Schlangen beeinflussen. Das könnten z.B. sieben Schlangen mit einem Trefferwürfel, zwei Schlangen mit drei Trefferwürfeln sowie eine mit einem Trefferwürfel oder jede andere Kombination an Schlangen sein. (Schlangen bezaubern, Schlangenbezauberung, Snake charm - Greyhawk)

## SCHUTZ VOR BÖSEM\*

**Spruchstufe** Kleriker 1, Zauberkundige 1

**Reichweite** selbst

**Dauer** Kleriker 12 Phasen, Zauberkundige 6 Phasen

Der Zauber gibt den Angriffswürfen von bösen Kreaturen einen Abzug von -1 und eigenen Rettungswürfen +1. Durch eine magische Hülle, die den Empfänger umgibt, werden verzauberte, beschworene oder herbeigerufene Wesen daran gehindert den Empfänger auch nur zu berühren. (Protection from Evil - Men & Magic)

## SCHUTZ VOR BÖSEM (10 FUSS RADIUS)

**Spruchstufe** Zauberkundige 3, Kleriker 4

**Reichweite** 10' (3 m) um den Anwender

**Dauer** 6 Phasen

Dieser Spruch funktioniert exakt wie Schutz vor Bösem, lediglich die Reichweite der Barriere wurde auf einen Umkreis von 10 Fuß erhöht, so dass auch die Mitabenteurer die Vorteile des Spruchs erhalten, so lange sie innerhalb des Radius bleiben. Angriffe durch "böse" Gegner erleiden einen Abzug von -1, Rettungswürfe einen Bonus von +1. Magisch hervorgerufene Monster (Protection from evil 10' radius - Men & Magic)

## SCHUTZ VOR NORMALEN GESCHOSSEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** selbst

**Dauer** 12 Phasen

Unter der Wirkung dieses Zauberspruchs ist der Zauberanwender

vollständig unverwundbar durch kleine, nichtmagische Geschosse. Nur der Zaubernde erhält diesen Schutz. Er wirkt nicht gegen große Geschosse wie Felsen, die von Riesen geschleudert werden, oder magisch verzauberte Pfeile. (Protection from Normal Missiles - Men & Magic)

### SCHWACHSINNIGKEIT

**Spruchstufe** Zauberkundige 5, Druiden 6

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** bis gebrochen

Wenn dem Ziel sein Rettungswurf gegen Zaubersprüche mit einem -4 Abzug misslingt, verliert er den Verstand. Die so verzauberte Kreatur kann nicht mehr sprechen, Zaubersprüche anwenden, Sprachen verstehen oder sich in irgendeiner Form unterhalten. Dieser Zustand hält solange an, bis ein Magie bannen auf den Betroffenen gesprochen wird. (Schwachsinn, Feeblemind - Men & Magic)

### SCHWEBENDE SCHEIBE

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** 6 Phasen

Der Zauberwirker erschafft ein leicht konkaves, rundes, scheibenförmiges Kraftfeld, das ihm folgt und Lasten tragen kann. Die Scheibe durchmisst 3' und ist in der Mitte etwa 1 Zoll dick. Sie kann 500 Pfund tragen. Wenn es Flüssigkeiten transportieren soll, kann es bis zu 2 Gallonen (1 Gallone entspricht knapp 4,5 Liter) fassen. Die Scheibe schwebt 3' über dem Boden und behält seine Höhe immer bei. Sie bewegt sich stets horizontal mit der Geschwindigkeit des

Magiers. Sofern es nicht anders bestimmt wird, behält sie immer einen Abstand von 6' zum Zauberanwender und folgt in diesem Abstand. Wenn die Wirkung nachlässt und der Zauber endet, fällt alles, was auf der Scheibe transportiert wird, unvermittelt auf den Untergrund.

Die Schwebende Scheibe wird traditionell mit dem Zauberer *Tenser* in Verbindung gebracht. (Flying Disc - Holmes Basic)

## SCHWERKRAFT UMKEHREN

**Spruchstufe** Zauberkundige 7

**Reichweite** 90' (30 m)

**Dauer** 1 Kampfrunde

Dieser Spruch kehrt die Schwerkraft in einem kubischen Raum von etwa 30' x 30' x 30' (10 m x 10 m x 10 m) um, wodurch alle nicht gesicherten Kreaturen und Gegenstände innerhalb des Bereiches nach oben fallen. Wenn auf dieser Wegstrecke eine Decke oder andere Hindernisse im Weg sind, erleiden die Kreaturen und Objekte denselben Fallschaden, als wenn sie die Strecke natürlich gefallen wären. Danach fallen sie wieder herunter, wodurch sie ein weiteres mal Fallschaden erleiden können. (Umgekehrte Schwerkraft, Reverse Gravity - Greyhawk)

## SELENFALLE

**Spruchstufe** Zauberkundige 8

**Reichweite** 10' (3 m)

**Dauer** permanent

Seelenfalle zwingt die Seele und den Körper einer Kreatur in einen

Edelstein. Der Edelstein hält das Opfer auf unbestimmte Zeit oder bis der Edelstein zerstört wird und die Lebensenergie wieder befreit ist, wodurch sich der Körper wieder formt. Bevor der Spruch angewandt wird, muss sich der Spruchwirker einen Edelstein in Wert von mindestens 1.000 GM für jeden Trefferwürfel der einzufangenden Kreatur verschaffen. Der Spruch wird auf eine von zwei Möglichkeiten ausgelöst:

Entweder wird der Zauberspruch abgeschlossen, indem die letzten Worte der Formel als Standardaktion wie ein regulärer Spruch gegen das Opfer gesprochen wird. Das erlaubt dem Opfer einen Rettungswurf gegen Sprüche, um sich der Wirkung zu entziehen. Gelingt dieser, zerbricht der Edelstein. Oder die andere Methode, die bei weitem hinterhältiger ist, kommt zur Anwendung. Hier akzeptiert das Opfer es, selbst die Magie auszulösen, indem es selbst die magischen Worte, die auf einen Gegenstand eingraviert sind, liest und somit die Wirkung des Spruches auslöst. Um diese Methode anwenden zu können, müssen der Name des Opfers und das Aktivierungswort auf einen Gegenstand eingraviert sein, wenn der Edelstein verzaubert wird. Ein Sympathie Spruch kann auf den Aktivierungsgegenstand gewirkt werden. Sobald das Opfer den Gegenstand aufnimmt oder den Aktivierungsgegenstand akzeptiert, wird seine Lebensenergie automatisch in den Edelstein gezogen, ohne einen Rettungswurf zuzulassen. (Trap the Soul - Players Handbook)

### SEGNUNG\*

**Spruchstufe** Kleriker 2

**Reichweite** 6 Phasen

**Dauer** 60' (20 m), nur auf Charaktere, die sich nicht im Kampf befinden

Segnung erfüllt die Verbündeten des Spruchwirkers<sup>4</sup> innerhalb des Wirkradius von 60' (20 m) mit Mut, wirkt jedoch nicht auf Gegner. Jeder Verbündete erhält einen +1 Moralbbonus sowie +1 auf sämtliche Angriffswürfe. Die Umkehrung dieses Spruchs wirkt nicht auf Verbündete innerhalb des Wirkradius, sondern auf Gegner und verursacht Abzüge von -1 anstelle der oben erwähnten Boni. (Segen, Bless - Men & Magic)

## SELBST VERWANDELN

**Spruchstufe** Zauberkundige 4

**Reichweite** selbst

**Dauer** 6 Phasen + 1 Phase pro Stufe

Der Zauberkundige nimmt Gestalt und allgemeine Eigenschaften, nicht jedoch Kampfwerte, eines beliebigen Wesens oder Gegenstandes an. Dass heißt, dass ein Zauberer, der sich in einen Drachen verwandelt, zwar fliegen, aber nicht kämpfen kann wie ein Drache. (Selbstverwandlung, Polymorph Self - Men & Magic)

## SPIEGELBILD

**Spruchstufe** Zauberkundige 2

**Reichweite** selbst

**Dauer** 6 Phasen

Mehrere illusionäre Ebenbilder des Zaubernden tauchen um ihn

---

<sup>4</sup>Die Formulierung in *Men & Magic* ist "recipients" - also mehrere. Holmes Basic erklärt eindeutig: "... +1 to attack dice of the party blessed". Daher übernehme ich hier, wie auch in *Labyrinth Lord* diese Interpretation. In *Swords & Wizardry* dagegen wird der Spruch so ausgelegt, dass es nur *einen* Empfänger der Segnung geben kann.



herum auf, was es für Angreifer schwer macht, das richtige Ziel anzugreifen. Sie sind nah an dem Zaubernden dran und verschwinden, wenn er getroffen wird. Spiegelbild erstellt 1W4 identische Abbildung. Sie bewegen sich genauso wie der Zaubernde, geben vor zu zaubern, trinken Zaubersprüche, usw. Feinde, die den Zaubernden angreifen, treffen ein Spiegelbild. Jeder Angriff zerstört ein Spiegelbild (auch wenn kein physischer Kontakt hergestellt worden ist) bis keine Spiegelbilder mehr verfügbar sind. (Mirror Image - Greyhawk)

## SPRACHEN LESEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** selbst

**Dauer** 2 Runden

Für die Dauer dieses Zauberspruchs kann der Zaubernde jede Sprache, verschlüsselte Nachrichten, Karten oder andere geschriebene Inhalte lesen. Dieser Zauberspruch ermöglicht es nicht, diese Sprache auch zu sprechen, oder Rätsel automatisch zu lösen. (Read Languages - Men & Magic)

## STILLE (15 FUSS RADIUS)

**Spruchstufe** Kleriker 2

**Reichweite** 180' (54 m)

**Dauer** 12 Phasen

Wird dieser Spruch gewirkt, herrscht innerhalb von 30 Fuß (9 m) Durchmesser absolute Stille. Jegliches Geräusch verstummt, eine Unterhaltung ist unmöglich. Keinerlei Geräusch entsteht mehr innerhalb des Wirkradius. Das bedeutet auch, dass aus dem Wirkungsbereich heraus keine Zaubersprüche gewirkt werden können. Al-

lerdings kann man innerhalb des Wirkradius sämtliche Geräusche hören, die außerhalb entstehen. Der Spruch kann auf jede beliebige Stelle in der Umgebung gewirkt werden, der Effekt ist jedoch stationär, sofern er nicht auf ein transportables Objekt gewirkt wird. Der Spruch kann auch auf eine Kreatur gewirkt werden, die dann den Mittelpunkt des Wirkradius darstellt. Der Effekt bewegt sich dann mit der Kreatur mit. Wird der Spruch auf eine Kreatur gewirkt, so steht dieser ein Rettungswurf gegen Zauber zu, falls sie sich gegen den Effekt wehren möchte. Gelingt dieser Rettungswurf, tritt der Zauber zwar in Kraft, jedoch nicht auf der Kreatur sondern nur im Umfeld der Kreatur. Der Effekt ist dann stationär und die Kreatur kann aus dem Wirkradius herauslaufen. (Schweigen (Radius 15e), Silence 15-foot radius - Greyhawk)

## STÖCKE ZU SCHLANGEN

**Spruchstufe** Kleriker 4

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** 6 Phasen

Der Spruchwirker kann 2W8 Stöcke in Schlangen verwandeln. Es besteht eine Chance von 50%, dass es sich um Giftschlangen handelt. Der Spruchwirker kann den Schlangen (RK 6 [13], TW 1, BW 9") Befehle erteilen. Am Ende der Wirkdauer oder falls sie getötet werden, verwandeln sich die Schlangen in Stöcke zurück. (Schlangen aus Stöcken, Turn Sticks to Snakes, Sticks to Snakes - Men & Magic)

## TIEFE MEDITATION

**Spruchstufe** Kleriker 1

**Reichweite** selbst

## Dauer Ritual für 3 Phasen

Wenn der Kleriker dieses Ritual wirkt, würfelt der DM im geheimen auf dieser Liste. Je nach Effekt kann es sofort zu einem Ereignis kommen (z.B. wenn der Kleriker mit einem besonderen Spruch gesegnet wird), oder erst, wenn der Kleriker danach eine bestimmte Handlung vollzieht (z.B. die ungläubigen angreift).

Kosmische Zeichen wie Sternschnuppen, Kometen, Nordlichter u.Ä. geben einen Bonus von +10

Tabelle 20: Tiefe Meditation

1W <sub>100</sub>	Effekt
1-15	so intensiv Du dich auch hingibst, Du spürst, dass Dir kein Zauber gelingen wird. Was wirst Du tun, um die Gunst Deiner Gottheit zurück zu gewinnen?
16-65	Deine Visionen stimmen Dich zuversichtlich, alles wird laufen, wie geplant. Du kannst Deine Zauber wirken wie immer (Falls Du grundsätzlich Sprüche wirken kannst).
66-85	Deine Gottheit ist zufrieden mit Dir, sie gewährt Dir einen besonderen Spruch: eine Stufe über deinen sonstigen Fähigkeiten. XP 5% der nächsten Stufe.
86	Deine Gottheit gewährt nicht nur Dir einen Spruch Deiner Wahl, sondern auch 2 Deiner Gefährten. Vorausgesetzt sie teilen Deine Gesinnung! XP 10% der nächsten Stufe

<sup>1</sup> W <sub>100</sub>	Effekt
87	Du wirst Eure Feinde niederschmettern, deine (un)heilige Waffe beginnt im nächsten Kampf mit kaum zu ertragender Helligkeit im Licht Deiner Gottheit zu leuchten, nichts und niemand kann Dich stoppen: XP 20% der nächsten Stufe, wenn Du Deiner Gottheit einen Schrein errichtest.
88	einen Bonusspruch Deiner Wahl: welchen Auftrag wirst Du Deiner Gottheit dafür erfüllen? XP 5% der nächsten Stufe.
89	Deine Gottheit erscheint selbst, Rettungswurf gegen Odem um nicht handlungsunfähig auf die Knie zu fallen. Deine Gefährten werden in Furcht die Flucht ergreifen, wenn Du sie nicht davor bewahren kannst. Gelingt es Dir, steigst Du sofort eine Stufe auf. Versagst Du, steigt Deine Weisheit um +2.
90	Einer Deiner Gefährten könnte der neue Paladin / Rächer sein, wirst Du ihn bekehren? Du bist zuversichtlich und wirkst Deinen Spruch mit doppelter Effektstärke.
91	Du spürst die Wut Deiner Gottheit, +3 auf Treffer und Schadenswürfe im nächsten Kampf. XP 10% der nächsten Stufe, wenn Du auf diesem Wege die Ungläubigen niederstreckst.
92	nicht nur Deine Gottheit nimmt Dein Bitten wahr: Ihr Gegner schickt einen Dämon/Teufel/Engel um Dir eine Lehre zu erteilen. Ein Reaktionswurf entscheidet, ob der Gesandte dich bekehren will, nur auf eine Tasse Tee gekommen ist, oder den Auftrag hat, Dich zu zerquetschen wie Ungeziefer.

$1W_{100}$	Effekt
93	Du spürst den Schutz Deines Glaubens und dass Deine Gottheit Dir heute gut gesinnt ist. Jeglicher Schaden den Du heute nehmen würdest wird von Dir abprallen als wäre es nie geschehen. Doch dies bleibt nicht ohne Preis. Ist Deine Gottheit chaotischer Gesinnung, so trifft es zufällig ein anderes Wesen in der Nähe des Kampfgeschehens. Bei einer rechtschaffenen Gottheit trifft es einen zufälligen Gegner. Bei einer neutralen Gottheit teilt sich der Schaden zu gleichen Teilen auf alle Wesen in einem Umkreis von 5m um Dich herum auf, auch den Angreifer selbst, wenn er sich in diesem Umkreis befindet.
94	Du fühlst Dich nach der Meditation als sei heute das Glück auf Deiner Seite und als ob Dir alles gelingen würde. Bei jeder Probe außerhalb von Kampfsituationen erhältst Du einen Bonus in Höhe Deiner aktuellen Stufe.
95	Deine Gottheit gewährt heute Boni auf Moral-Proben in Kampfsituationen. Ist die angebetete Gottheit chaotischer Gesinnung, so gibt es einen Bonus von $1W_4$ auf Moral-Proben zugunsten der Gegner, bei rechtschaffener Gesinnung zuungunsten der Gegner. Bei neutraler Gesinnung werden Moralproben nur mit $1W_{6+2}$ gewürfelt.
96	Du erwachst aus Deiner tiefen Meditation mit einer gestärkten Wachsamkeit und spürst förmlich jegliches andere Wesen um Dich herum. Heute bist Du nie überrascht und gewinnst in jeder Kampfrunde die individuelle Initiative.

$1W_{100}$	Effekt
97	Dein Gott erhöht deine Gebete und gewährt dir und deinen Gefährten ein Festmahl aus erlesenen Speisen und kostbarem Wein. Das Mahl kann bis zu 20 Leute für den restlichen Tag nähren. Jeder, der davon isst, wird von Krankheiten und Giften geheilt und erhält für den Rest des Tages einen Bonus auf seine aktuellen und maximalen Trefferpunkte in Höhe von $1W6 +$ deine Klerikerstufe.
98	Dein Gott ist zufrieden mit dir und möchte, dass du noch lange auf dieser Welt verbleibst. Er verjüngt deinen Körper, woraufhin dein Alter um $2W_4$ Jahre sinkt, aber nie unter 18 Jahre. Deine Stärke, Konstitution und Geschicklichkeit steigen jeweils um +1. Dafür brauchst du 10 % mehr Erfahrung, um deine nächste Stufe zu erreichen.
99	Du hast erschreckend reale Visionen einer schrecklichen Plage, die deine Feinde heimsucht - zum Beispiel ein Insektenschwarm, der ihre Felder verheert, eine Krankheit, die ihre Krieger dahinrafft oder ein Blutregen, der sie in Angst und Schrecken versetzt. Beschreibe deine Vision. Daraufhin wird die Plage wahr, mit allen Konsequenzen, die der Zorn deines Gottes mit sich bringt. Doch die Visionen zehren dich aus. Für den Rest des Tages handelst du immer als letztes in der Initiative und erhältst einen Abzug von -2 auf Angriffs- und Rettungswürfe.

$1W_{100}$	Effekt
00	Dein Gott erscheint in unerwarteter Gestalt, und gewährt Dir einen Wunsch. Gelingt Dir eine Weisheitsprobe geht der Wunsch in Erfüllung, verfehlst Du sie begeben Dich auf eine heilige Queste und Deine Weisheit steigt um +2.

(Tiefe Meditation - Menschen & Magie)

## TOTE BELEBEN

**Spruchstufe** Kleriker 3

**Reichweite** 60' (20 m)

**Dauer** permanent

Dieser Spruch verwandelt die Knochen oder die Leichen von toten Kreaturen in untote Skelette (RK 7 [12], TW 1/2, BW 6“) oder Zombies (RK 8 [11], TW 1, BW 6“), die den gesprochenen Kommandos des Zauberwirkers gehorchen. Die Untoten können dem Zauberwinker folgen, oder bleiben in einer bestimmten Zone und attackieren sämtliche Wesen (oder nur eine bestimmte Art von Wesen), die diese Zone betreten. Die Untoten bleiben solange belebt, bis sie zerstört werden oder “Magie bannen” auf sie gewirkt wird. Der Spruchwinker kann Untote mit einer Anzahl an Trefferwürfeln gemäß seiner Stufe beleben. Diese Untoten sind nicht intelligent und verlieren sämtliche Fähigkeiten, die sie im Leben besaßen. Werden andere Leichen als solche von Menschen und Menschenähnlichen animiert, entsprechen deren Trefferwürfel der Anzahl Trefferwürfel als lebende Kreatur. Zum Beispiel könnte ein Stufe 4 Kleriker einen einzelnen Zentauren-Zombie mit RK 7 [12], TW 4, BW 6" erschaffen. (Beseelt Tote, Animate Dead - Players Handbook)

## UNSICHTBARKEIT ENTDECKEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 2

**Reichweite** 10' (3 m) pro Erfahrungsstufe

**Dauer** 6 Phasen

Der Zauberanwender kann unsichtbare, verborgene, ätherische oder astrale Kreaturen und Gegenstände sehen, (Unsichtbares entdecken, Entdeckt Unsichtbarkeit, Detect Invisible - Men & Magic)

## UNSICHTBARKEIT

**Spruchstufe** Zauberkundige 2

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** bis gebrochen

Das Ziel des Spruches - eine Person, eine Kreatur oder ein Gegenstand - wird unsichtbar, bis es selbst einen Angriff ausführt, oder die Unsichtbarkeit durch den Zauberkundigen selbst, oder einen anderen Zauber gebrochen wird. (Invisibility - Chainmail)

## UNSICHTBARKEIT 10' RADIUS

**Spruchstufe** Zauberkundige 3

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** bis gebrochen

Dieser Spruch funktioniert exakt wie Unsichtbarkeit, wobei von dem Mittelpunkt des Zauberspruchs alles und jeder innerhalb 10' Radius unsichtbar wird. Wer den Bereich verlässt, wird wieder sichtbar. Angriffe auf unsichtbare Dinge haben einen Malus von -4. (Invisibility 10' radius - Men & Magic)



## VERWANDELT FELS ZU SCHLAMM\*

**Spruchstufe** Zauberkundige 5, Druiden 5

**Reichweite** 120' (36 m)

**Dauer** 3d6 Tage oder bis umgekehrt

Dieser Spruch lässt Felsen auf einer Fläche von etwa 300' x 300' (90 m x 90 m) für 3W6 Tage zu Schlamm werden. Kreaturen, die durch dieses Gebiet gelangen wollen, werden in ihrer Bewegung um 90% verlangsamt. Wird Schlamm zu Fels verwandelt (die Umkehrform des Spruchs), wird die gleiche Menge Schlamm für immer in Fels verwandelt. (Fels zu Schlamm, Transmute Rock to Mud - Men & Magic)

## VERWIRRUNG

**Spruchstufe** Zauberkundige 4, Druiden 7

**Reichweite** 120'

**Dauer** 12 Phasen

Dieser Zauberspruch verwirrt 2W6 Ziele plus je eine Kreatur pro Stufe des Zauberkundigen über der 8. Stufe.

Kreaturen mit weniger als 4 Trefferwürfeln werden automatisch verwirrt. Solche mit 4 oder mehr Trefferwürfeln werden erst betroffen, wenn sie nach dem Ablauf von 1W12 - Stufe des Spruchanwenders Runden einen Rettungswurf gegen Sprüche verfehlen. Allerdings muss dieser Rettungswurf für die verbleibende Wirkdauer des Spruchs auch alle 10 Kampfrunden, bzw. jede Phase, wiederholt werden.

Die so verzauberten Ziele sind nicht mehr in der Lage, bestimmte Handlungen zu unternehmen. Was genau die verzauberten Gegner machen, wird für jede neue Phase (alle 10 Kampfrunden) mit einem Wurf auf folgender Tabelle ermittelt:

Tabelle 21: Verwirrung

2W6	Verhalten
2-5	Ziel greift die Gruppe des Zauberanwenders an
6-8	Ziel unternimmt nichts
9-12	Ziel greift die eigenen Mitstreiter an

Ist ein verzaubertes Ziel nicht in der Lage, einen Angriff durchzuführen, erzählt es nur sinnloses Zeug und gibt merkwürdige Laute von sich. (Confusion - Chainmail)

## WASSER SENKEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 6

**Reichweite** 240' (72 m)

**Dauer** 10 Phasen

Senkt den Wasserspiegel in Seen, Flüssen und anderen Gewässern auf 50% der ursprünglichen Tiefe.

Im *Players Handbook* wurde dieser Spruch auch als Klerikerspruch der 4. Stufe eingeführt. (Wasser absenken, Lower Water - Men & Magic)

## WASSER UND NAHRUNG REINIGEN\*

**Spruchstufe** Kleriker 1

**Reichweite** Nahbereich

**Dauer** Sofort, dauerhaft

Dieser Spruch macht verschmutztes, brackiges, giftiges oder anderweitig kontaminiertes Essen und Wasser wieder genießbar. Es wird Nahrung für etwas 12 Personen gereinigt. (Reinigt Essen und Trinken, Purify Food and Water - Men & Magic)

## WASSERATMEN

**Spruchstufe** Zauberkundige 3, Druiden 3

**Reichweite** 30' (10 m)

**Dauer** 2 Stunden

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberkundige oder ein anderes Lebewesen im Wasser ohne Schwierigkeit atmen. Er behält die Fähigkeit, normale Luft zu atmen. Kreaturen unter der Wirkung dieses Spruches erhalten nicht automatisch die Fertigkeit Schwimmen. (Water Breathing - Men & Magic)

## WILDE MAGIE

**Spruchstufe** Zauberkundige 1

**Reichweite** selbst

**Dauer** Ritual für 1 Phase, Effekt betrifft den nächsten gewirkten Spruch

Mit diesem Ritual kann der Zauberkundige seinen nächsten Spruch mit besonderer Arkaner Energie aufladen. Dies kann dazu führen, dass sich der Spruch nicht verbraucht oder eine stärkere Wirkung hat als sonst.

Allerdings bringt das Ritual auch große Risiken mit sich. Mit roher Arkaner Energie herum zu spielen, kann den Zauberkundigen und die Kampagnen-Welt für immer verändern.

Tabelle 22: Wilde Magie

1W20	Effekt
2-	Der Zauber geht verloren und schlägt furchtbar fehl:
1	der Zauber wirkt auf den Zauberwirker selbst
2	ein schlecht gelaunter niederer Dämon wird auf die Primärebene gerissen (RK 5 [14], TW 1+1, BW 12") und greift den Zauberkundigen an.
3	Es knallt und raucht, der Zauberer erleidet ein bleibendes Brandmal: -1 auf Reaktionswürfe
4	für 1W6 Minuten regnet es Frösche: alle (!) Proben und Angriffswürfe -1.
5	der Zauberwirker altert augenblicklich um 10 Jahre: Weisheit +1, Stärke und Konstitution -1. Seine Haare und sein Bart werden dadurch sehr lang: Geschicklichkeit und Rettungswürfe -2 bis die Haare unter Kontrolle gebracht sind.
6	ein arkaner Kugelblitz trifft den Zauberer an der Stirn: Bewußtlosigkeit für 1W6 Runden.
7	der Zauberwirker vergisst seinen Namen und was er nochmal wollte, 1 Rettungswurf gegen Sprüche pro Tag um sich zu erinnern.
8	die Ausrüstung des Zauberwirkers verwandelt sich in Heuschrecken, ihm bleibt nur noch sein Leopardenfell-Schlüpfer. Falls er eine Waffe in der Hand hielt, verwandelt sich diese in eine Giftschlange (RK 6 [13], TW 1, Gift: Rettungswurf oder krank für 1-4 Tage, BW 9").
3-4	Der Zauber geht wirkungslos verloren: es zischt und pufft, lila Rauch, Schwefelgeruch (Gelächter auf den billigen Plätzen).

1W20	Effekt
5-10	Der Zauber kann normal gewirkt werden, geht aber wie üblich für den Tag verloren.
11-17	Der Zauber kann normal gewirkt werden, ohne sich zu verbrauchen.
19-22	Der Zauber verursacht den doppelten Effekt (Reichweite, Ausdehnung, Schaden, Wirkdauer usw.), der Zauberer braucht 2 Runden, um sich von der arkanen Entladung zu erholen. XP 5% der nächsten Stufe
23-27	Der Zauber verursacht den dreifachen Effekt (Reichweite, Ausdehnung, Schaden, Wirkdauer usw.), der Zauberer braucht 4 Runden, um sich von der arkanen Entladung zu erholen und erhält 10% der Erfahrungspunkte, die er zum Erreichen der nächsten Stufe braucht. Außerdem passiert folgendes (und zwar dauerhaft, Reaktion -1):
1	dem Zauberkundigen wachsen 1W4 häßliche Warzen im Gesicht
2	dem Zauberwirker wächst ein Buckel
3	die Finger des Zauberkundigen verformen sich krallenartig
4	die Haare des Zauberwirkers ergrauen auf der Stelle
5	das eine Auge des Zauberwirkers tritt seltsam hervor
6	die Stimme des Zauberkundigen verändert sich auf beunruhigende Art und Weise.

1W20	Effekt
28+	Der Zauber verursacht den vierfachen Effekt, ein arkaner Tsunami. Der Zauberwirker braucht 8 Runden um sich zu erholen, und erhält 20% der Erfahrungspunkte, die er zum Erreichen der nächsten Stufe braucht. Während noch magisches Feuer am Zauberwirker auf- und abzüngelt passiert folgendes:
1	eine Gliedmaße oder ein Sinnesorgan des Zauberwirkers wird durch das eines Tieres oder eines Monsters in der Umgebung ausgetauscht (welches das ist, weiß der Spielleiter)
2	eine Gliedmaße des Zauberwirkers wird durch die eines abgründigen Wesens ausgetauscht, eine Tentakel, eine diabolische Klaue, eine riesige Krepsschere.
3	dem Zauberwirker wächst ein zusätzliches Auge ... oder ein Horn.
4	der Zauberer verschwindet für 1W6 Phasen in einer Taschendimension. Er fällt danach an einem vom Spielleiter gewählten Ort auf die Primärebene zurück. Er hat in der Zwischenzeit sehr seltsame Dinge gesehen ... Rettungswurf gegen Sprüche um nicht für 1W4 Phasen sinnlos vor sich her zu stammeln. Gelingt der Rettungswurf, hat er etwas über die Zukunft erfahren.
5	ein Miniaturplanet beginnt um den Kopf des Zauberkundigen zu kreisen. In Stresssituationen kann ihn nur ein Rettungswurf gegen Sprüche davor bewahren nicht durch die wundersamen Bewegungen der Gestirne abgelenkt zu sein.

<sup>1</sup> W <sub>20</sub>	Effekt
6	Der Zauberkundige verwandelt sich in ein Tier. Punkt.
7	dem Zauberkundigen wachsen spitze Ohren, je nach Gesinnung mehr elfenartig oder mehr goblinartig.
8	die Haut des Zauberkundigen verfärbt sich: 1. grünlich, 2. bläulich, 3. grau, 4. seltsam durchsichtig.
9	die Intelligenz des Zauberkundigen erhöht sich um 1-3 Punkte
10	der Zauberkundige wird mit der Kenntnis eines hochstufigen Spruchs erleuchtet

(Wilde Magie - Menschen & Magie)

## ZAUBERAUGE

**Spruchstufe** Zauberkundige 4

**Reichweite** 240'

**Dauer** 6 Phasen

Sensor herbei, der visuelle Eindrücke an den Zauberanwender übermittelt und über eine Infravision von 60' verfügt. Dieses Arkane Auge kann sich pro Phase bis zu 120' weit bewegen. Während der Wirkungsdauer kann das Auge in jede Richtung reisen. Feste Hindernisse können nicht durchdrungen werden, es kann aber durch Löcher oder Spalten hindurch fliegen, die mindestens 1 Zoll breit sind. (Magisches Auge, Arkanes Auge, Wizard Eye - Men & Magic)

## ZAUBERSCHLOSS

**Spruchstufe** Zauberkundige 2

**Reichweite** Nahbereich

**Dauer** dauerhaft, bis gebrochen

Ein Arkane Schloss wird auf Türen, Truhen oder Portale gezaubert und verschließt diese ähnlich dem Zauberspruch Portal schließen auf magische Weise. Der Zauberanwender kann jederzeit ohne Schwierigkeiten das arkane Schloss öffnen und schließen, anderenfalls kann das Arkane Schloss mit Magie bannen oder Klopfen geöffnet werden. Zusätzlich kann jeder Zauberanwender, der mindestens drei Stufen mächtiger als der Spruchanwender des Arkanen Schlosses ist, das Arkane Schloss ungehindert passieren. Wesen mit Magieresistenz können magisch verschlossene Türen ohne jedes Problem aufbrechen. (Arkane Schloss, Wizard Lock - Men & Magic)



# SPRÜCHE NACH STUFE

Tabelle 23: Druiden 1

	Spruch	Seite
1	Magie erkennen	54

Tabelle 24: Druiden 2

	Spruch	Seite
1	Erschafft Wasser	60
2	Heilen leichter Wunden*	34
3	Mit Tieren kommunizieren	59

Tabelle 25: Druiden 3

	Spruch	Seite
1	Gift neutralisieren	30
2	Heilt Krankheiten*	36
3	Pflanzenwachstum	63
4	Wasseratmen	91

Tabelle 26: Druiden 4

	Spruch	Seite
1	Heilen schwerer Wunden*	35
2	Insektenplage	46

	Spruch	Seite
3	Magie bannen	53
4	Mit Pflanzen kommunizieren	58

Tabelle 27: Druiden 5

	Spruch	Seite
1	Feuerwand	22
2	Verwandelt Fels zu Schlamm*	89

Tabelle 28: Druiden 6

	Spruch	Seite
1	Heilen kritischer Wunden (Players Handbook)	34
2	Schwachsinnigkeit	77

Tabelle 29: Druiden 7

	Spruch	Seite
1	Reinkarnation	69
2	Verwirrung (Chainmail)	89

Tabelle 30: Kleriker 1

	Spruch	Seite
1	Entdeckt Böses*	18

	Spruch	Seite
2	Furcht bannen* (Players Handbook)	26
3	Gunst der Fortuna (Menschen & Magie)	32
4	Heilen leichter Wunden*	34
5	Kälte trotzen (Holmes Basic)	50
6	Licht* (Chainmail)	51
7	Magie erkennen	54
8	Schutz vor Bösem*	76
9	Tiefe Meditation (Menschen & Magie)	82
10	Wasser und Nahrung reinigen*	90

Tabelle 31: Kleriker 2

	Spruch	Seite
1	Findet Fallen	24
2	Gesinnung erkennen (Players Handbook)	29
3	Hitze trotzen (Players Handbook)	45
4	Hält Personen	45
5	Mit Tieren kommunizieren	59
6	Schlangen betören (Greyhawk)	75
7	Segnung*	79
8	Stille (15 Fuß Radius) (Greyhawk)	81

Tabelle 32: Kleriker 3

	Spruch	Seite
1	Dauerndes Licht*	15
2	Fluchbrecher	26
3	Fürchterliche Waffe (B/X)	27

	Spruch	Seite
4	Heilt Krankheiten*	36
5	Objekt finden	62
6	Tote beleben (Players Handbook)	87

Tabelle 33: Kleriker 4

	Spruch	Seite
1	Erkennt Lügen* (Players Handbook)	52
2	Erschafft Wasser	60
3	Gift neutralisieren	30
4	Heilen schwerer Wunden*	35
5	Mit Pflanzen kommunizieren	58
6	Schutz vor Bösem (10 Fuß Radius)	76
7	Stöcke zu Schlangen	82

Tabelle 34: Kleriker 5

	Spruch	Seite
1	Böses bannen	14
2	Flammenschlag (Players Handbook)	25
3	Heilen kritischer Wunden (Players Handbook)	34
4	Insektenplage	46
5	Kommunizieren	48
6	Queste*	68

Tabelle 35: Kleriker 6

	Spruch	Seite
1	Finde den Weg* (Greyhawk)	23
2	Heilen* (Players Handbook)	33
3	Klingenbarriere (Greyhawk)	47
4	Objekt beleben (Greyhawk)	61

Tabelle 36: Kleriker 7

	Spruch	Seite
1	Erdbeben (Greyhawk)	19
2	Heiliges Wort* (Greyhawk)	35
3	Luftdiener (Greyhawk)	52
4	Regeneration* (Players Handbook)	68

Tabelle 37: Zauberkundige 1

	Spruch	Seite
1	Bauchreden (Greyhawk)	12
2	Licht* (Chainmail)	51
3	Magie erkennen	54
4	Magie lesen	55
5	Magischer Riegel	55
6	Magisches Geschoss (Greyhawk)	56
7	Person bezaubern	62
8	Schild	74
9	Schlaf	74
10	Schutz vor Bösem*	76

	Spruch	Seite
11	Schwebende Scheibe (Holmes Basic)	77
12	Sprachen Lesen	81
13	Wilde Magie (Menschen & Magie)	91

Tabelle 38: Zauberkundige 2

	Spruch	Seite
1	Dauerndes Licht*	15
2	ESP	16
3	Entdeckt Böses*	18
4	Halluzination (Chainmail)	32
5	Klopf-Klopf	47
6	Levitation (Chainmail)	51
7	Netz (Monsters & Treasure)	61
8	Objekt finden	62
9	Spiegelbild (Greyhawk)	80
10	Unsichtbarkeit (Chainmail)	88
11	Unsichtbarkeit entdecken	88
12	Zauberschloss	96

Tabelle 39: Zauberkundige 3

	Spruch	Seite
1	Blitzstrahl	13
2	Feuerball	22
3	Fliegen	25
4	Hast*	33
5	Hellhören	37

	Spruch	Seite
6	Hellsicht	37
7	Herbeirufen von Monstern I (Greyhawk)	37
8	Hält Personen	45
9	Infravision	46
10	Magie bannen	53
11	Schutz vor Bösem (10 Fuß Radius)	76
12	Schutz vor normalen Geschossen	76
13	Unsichtbarkeit 10' Radius	88
14	Wasseratmen	91

Tabelle 40: Zauberkundige 4

	Spruch	Seite
1	Dimensionstor	16
2	Fata Morgana (Chainmail)	21
3	Feuerwand	22
4	Fluchbrecher	26
5	Herbeirufen von Monstern II (Greyhawk)	38
6	Massenverwandlung	57
7	Monster bezaubern	59
8	Pflanzenwachstum	63
9	Selbst verwandeln	80
10	Verwirrung (Chainmail)	89
11	Zauberauge	95

Tabelle 41: Zauberkundige 5

	Spruch	Seite
1	Beschwört Elementar	12
2	Durchgang	16
3	Herbeirufen von Monstern III (Greyhawk)	39
4	Hält Monster	45
5	Kontakt zu anderen Ebenen	48
6	Schwachsinnigkeit	77
7	Verwandelt Fels zu Schlamm*	89

Tabelle 42: Zauberkundige 6

	Spruch	Seite
1	Antimagische Hülle	10
2	Auflösung	11
3	Bewegt Erde (Chainmail)	13
4	Geas	27
5	Herbeirufen von Monstern IV (Greyhawk)	40
6	Projiziertes Selbst	67
7	Reinkarnation	69
8	Wasser senken	90

Tabelle 43: Zauberkundige 7

	Spruch	Seite
1	Begrenzter Wunsch (Greyhawk)	12
2	Greifende Hand (Players Handbook)	31
3	Herbeirufen von Monstern V (Greyhawk)	41



	Spruch	Seite
4	Machtwort Betäuben (Greyhawk)	53
5	Magisches Schwert (Players Handbook)	56
6	Massenunsichtbarkeit (Greyhawk)	57
7	Phasentor (Greyhawk)	64
8	Schwerkraft umkehren (Greyhawk)	78

Tabelle 44: Zauberkundige 8

	Spruch	Seite
1	Antipathie/Sympathie (Players Handbook)	10
2	Ebenbild (Greyhawk)	17
3	Flammende Wolke (Players Handbook)	24
4	Geballte Faust (Players Handbook)	27
5	Gedanken verbergen (Greyhawk)	28
6	Glas wie Stahl (Players Handbook)	31
7	Herbeirufen von Monstern VI (Greyhawk)	43
8	Massenbezauberung (Greyhawk)	57
9	Seelenfalle (Players Handbook)	78

Tabelle 45: Zauberkundige 9

	Spruch	Seite
1	Gefangenschaft* (Players Handbook)	29
2	Gestaltwandel (Greyhawk)	30
3	Herbeirufen von Monstern VII (Greyhawk)	44
4	Labyrinth (Greyhawk)	50
5	Machtwort Tod (Greyhawk)	53
6	Meteoritenschwarm (Greyhawk)	58

	Spruch	Seite
7	Prismenkugel (Greyhawk)	65



# OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names,

mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
6. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity,

including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

7. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
8. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
9. Copy of this License: You **MUST** include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
10. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
11. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
12. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within

30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

13. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
14. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document © 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document © 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006–2008 Chris Gonnerman.

New Spells: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2007 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham

OSRICTM © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax

Labyrinth Lord TM Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord TM German Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into German by Thorsten Gresser, Moritz Mehlem, Clem Carlos Schermann, Alex Schröder, Marcus Sollmann, and Jörg Theobald.

Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry Complete Rules, Copyright 2010, Matthew J. Finch

Delving Deeper Reference Rules Volume 1: The Adventurer's Handbook Copyright 2012, Cameron Dubeers and Simon J. Bull.

Delving Deeper Reference Rules Volume 2: The Referee's Guide Copyright 2012, Cameron Dubeers and Simon J. Bull.

Delving Deeper Reference Rules Volume 3: The Monster & Treasure Reference Copyright 2012, Cameron Dubeers and

Menschen & Magie, © 2019, Laurens Kils-Hütten

END OF LICENCE



# INDEX

- Äußere/Höhere Ebenen kontaktieren, 48
- Aerial Servant, 52
- Andere Ebene kontaktieren, 48
- Animate Dead, 87
- Animate Object, 61
- Anti-Magic Shell, 10
- Antimagische Hülle, 10
- Antimagische Schutzhülle, 10
- Antipathie/Sympathie, 10
- Antipathy/Sympathy, 10
- Arkanes Auge, 95
- Arkanes Schloss, 96
- Auflösung, 11
- Auftrag, 68
- Böses bannen, 14
- Böses entdecken, 18
- Barriere, 47
- Bauchreden, 12
- Befreien von Furcht, 26
- Begrenzter Wunsch, 12
- Behebt Fluch, 26
- Behebt Furcht, 26
- Beschwört Elementar, 12
- Beseelt Objekt, 61
- Beseelt Tote, 87
- Bewegt Erde, 13
- Bezaubert Monster, 59
- Bezaubert Personen, 62
- Bigby, 28, 31
- Blade Barrier, 47
- Bless, 79
- Blitzstrahl, 13
- Charm Monsters, 59
- Charm Person, 62
- Clairaudience, 37
- Clairvoyance, 37
- Clenched Fist, 27
- Clone, 17
- Commune, 48
- Confusion, 89
- Conjuration of Elementals, 12
- Contact Other Plane, 48
- Continual Light, 15
- Create Water, 20, 60
- Cure critical wounds, 34
- Cure Disease, 36
- Cure Light Wounds, 34
- Cure serious wounds, 35
- Dauerhaftes Licht, 15
- Dauerndes Licht\*, 15
- Detect Evil, 18
- Detect Invisible, 88
- Detect Lies, 20, 52
- Detect Magic, 54
- Detect Thoughts, 16
- Dimension Door, 16
- Dimensionentor, 16

Dimensionstor, 16  
 Disintegrate, 11  
 Dispel Evil, 14  
 Dispel Magic, 53  
 Duplikat, 17  
 Durchgang, 16  
  
 Earthquake, 19  
 Ebenbild, 17  
 Einkerkerung, 29  
 Elementar beschwören, 12  
 Elementargeist beschwören, 12  
 Entdeckt Böses\*, 18  
 Entdeckt Lüge, 20, 52  
 Entdeckt Magie, 54  
 Entdeckt Unsichtbarkeit, 88  
 Entzündbare Wolke, 24  
 Erdbeben, 19  
 Erde bewegen, 13  
 Erkennt Gesinnung, 29  
 Erkennt Lügen\*, 20, 52  
 Erkennt Magie, 54  
 Ermittelt Objekt, 62  
 Erschafft Wasser, 20, 60  
 ESP, 16  
  
 Fürchterliche Waffe, 27  
 Fallen finden, 21, 24  
 Fata Morgana, 21  
 Feeblemind, 77  
 Fels zu Schlamm, 89  
 Feuer Widerstehen, 45  
 Feuerball, 22  
 Feuerwand, 22  
 Find the Path, 23  
  
 Find Traps, 21, 24  
 Finde den Weg\*, 23  
 Findet den Weg, 23  
 Findet Fallen, 21, 24  
 Fireball, 22  
 Flame Strike, 25  
 Flammende Wolke, 24  
 Flammenschlag, 25  
 Fliegen, 25  
 Fluchbrecher, 26  
 Fly, 25  
 Flying Disc, 77  
 Formenwechsel, 30  
 Furcht bannen\*, 26  
  
 Geas, 27  
 Geballte Faust, 27  
 Gedanken verbergen, 28  
 Gedankenleere, 28  
 Gedankenlesen, 16  
 Gedankenschild, 28  
 Gefangenschaft\*, 29  
 Gegenstand orten, 62  
 Geisterhafte Kraft, 32  
 Geländehalluzination, 21  
 Gemeinschaft, 48  
 Gesinnung erkennen, 29  
 Gestaltwandel, 30  
 Gestaltwandlung, 30  
 Gift neutralisieren, 30  
 Glas wie Stahl, 31  
 Glass-Steel, 31  
 Glasstahl, 31  
 Grasping Hand, 31  
 Greifende Hand, 31

Growth of Plants, 63	Hold Portal, 55
Gunst der Fortuna, 32	Holy Word, 35
Hält Monster, 45	Imprisonment, 29
Hält Personen, 45	Incendiary Cloud, 24
Hält Türen, 55	Infravision, 46
Hallucinatory Terrain, 21	Insect Plague, 46
Halluzination, 32	Insektenplage, 46
Hast*, 33	Invisibility, 88
Haste, 33	Invisibility 10' radius, 88
Heal, 33	Irrgarten, 50
Heilen kritischer Wunden, 34	Kälte trotzen, 50
Heilen leichter Wunden*, 34	Kälte widerstehen, 50
Heilen schwerer Wunden*, 35	Klingenbarriere, 47
Heilen*, 33	Klopf-Klopf, 47
Heiliges Gespräch, 48	Klopfen, 47
Heiliges Wort*, 35	Knock, 47
Heilt Krankheiten*, 36	Know Alignment, 29
Heilt kritische Wunden, 34	Kommunizieren, 48
Heilt leichte Wunden, 34	Kontakt zu anderen Ebenen, 48
Heilt schwere Wunden, 35	Krankheit heilen, 36
Heilung, 33	Krankheiten heilen, 36
Hellhören, 37	Kritische Wunden heilen, 34
Hellsehen, 37	Lüge erkennen, 20, 52
Hellsicht, 37	Labyrinth, 50
Herbeirufen von Monstern I, 37	Levitate, 51
Herbeirufen von Monstern II, 38	Levitation, 51
Herbeirufen von Monstern III, 39	Licht*, 51
Herbeirufen von Monstern IV, 40	Light, 51
Herbeirufen von Monstern V, 41	Lightning Bolt, 13
Herbeirufen von Monstern VI, 43	Limited Wish, 12
Herbeirufen von Monstern VII, 44	Locate Object, 62
Hitze trotzen, 45	Loch-in-die-Wand, 16
Hold Monster, 45	
Hold Person, 45	

Lower Water, 90  
 Luftdiener, 52  
 Machtwort Betäuben, 53  
 Machtwort Betäubung, 53  
 Machtwort Tod, 53  
 Mage's Sword, 56  
 Magic Missile, 56  
 Magie bannen, 53  
 Magie erkennen, 54  
 Magie lesen, 55  
 Magischer Riegel, 55  
 Magisches Auge, 95  
 Magisches Geschoss, 56  
 Magisches Schwert, 56  
 Mass Charm, 57  
 Mass Invisibility, 57  
 Massenbezauberung, 57  
 Massenunsichtbarkeit, 57  
 Massenverwandlung, 57  
 Massenwandlung, 57  
 Massmorph, 57  
 Maze, 50  
 Meteor Swarm, 58  
 Meteoritenschwarm, 58  
 Meteorschwarm, 58  
 Mind blank, 28  
 Mirror Image, 80  
 Mit Pflanzen kommunizieren, 58  
 Mit Pflanzen verständigen, 58  
 Mit Tieren kommunizieren, 59  
 Monster bezaubern, 59  
 Monster festhalten, 45  
 Monster Summoning I, 37  
 Monster Summoning II, 38  
 Monster Summoning III, 39  
 Monster Summoning IV, 40  
 Monster Summoning V, 41  
 Monster Summoning VI, 43  
 Monster Summoning VII, 44  
 Monsterlähmung, 45  
 Mordenkainen, 56  
 Move Earth, 13  
 Moving Terrain, 13  
 Netz, 61  
 Neutralize Poison, 30  
 Neutralisiert Gift, 30  
 Objekt beleben, 61  
 Objekt bewegen, 61  
 Objekt finden, 62  
 Objekt lokalisieren, 62  
 Passwall, 16  
 Person bezaubern, 62  
 Person festhalten, 45  
 Person halten, 45  
 Personen bezaubern, 62  
 Pfadfinder, 23  
 Pflanzensprache, 58  
 Pflanzenwachstum, 63  
 Phantasmal Force, 32  
 Phase door, 64  
 Phasentür, 64  
 Phasentor, 64  
 Plant Growth, 63  
 Polymorph Self, 80  
 Portal verschließen, 55  
 Power Word: Kill, 53

Power Word: Stun, 53  
 Prismatic Sphere, 65  
 Prismatic Wall, 65  
 Prismenkugel, 65  
 Prismenwand, 65  
 Project Image, 67  
 Projected Image, 67  
 Projiziert Ebenbild, 67  
 Projiziertes Selbst, 67  
 Protection from Evil, 76  
 Protection from evil 10' radius, 76  
 Protection from Normal Missiles, 76  
 Purify Food and Water, 90  
  
 Quest, 68  
 Queste\*, 68  
  
 Read Languages, 81  
 Read Magic, 55  
 Regenbogensphäre, 65  
 Regenerate, 68  
 Regeneration\*, 68  
 Reincarnation, 69  
 Reinigt Essen und Trinken, 90  
 Reinkarnation, 69  
 Remove Curse, 26  
 Remove Fear, 26  
 Resist Cold, 50  
 Resist Fire, 45  
 Reverse Gravity, 78  
  
 Scheingelände, 21  
 Schild, 74  
 Schlaf, 74  
  
 Schlangen aus Stöcken, 82  
 Schlangen betören, 75  
 Schlangen bezaubern, 75  
 Schlangenbezauberung, 75  
 Schutz vor Bösem (10 Fuß Radius), 76  
 Schutz vor Bösem\*, 76  
 Schutz vor normalen Geschossen, 76  
 Schwachsinn, 77  
 Schwachsinnigkeit, 77  
 Schweben, 51  
 Schwebende Scheibe, 77  
 Schweigen (Radius 15e), 81  
 Schwere Wunden heilen, 35  
 Schwerkraft umkehren, 78  
 Schwert, 56  
 Seelenfalle, 78  
 Segen, 79  
 Segnung\*, 79  
 Selbst verwandeln, 80  
 Selbstdarstellung, 67  
 Selbstverwandlung, 80  
 Shape Change, 30  
 Shield, 74  
 Silence 15-foot radius, 81  
 Sleep, 74  
 Snake charm, 75  
 Speak with Animals, 59  
 Speak with Plants, 58  
 Spiegelbild, 80  
 Sprachen Lesen, 81  
 Stöcke zu Schlangen, 82  
 Sticks to Snakes, 82

Stille (15 Fuß Radius), 81

Striking, 27

Tenser, 78

Tiefe Meditation, 82

Tiersprache, 59

Tote beleben, 87

Transmute Rock to Mud, 89

Trap the Soul, 78

Trugbild, 32

Turn Sticks to Snakes, 82

Umgekehrte Schwerkraft, 78

Unsichtbares entdecken, 88

Unsichtbarkeit, 88

Unsichtbarkeit 10' Radius, 88

Unsichtbarkeit entdecken, 88

Ventriloquism, 12

Verwandelt Fels zu Schlamm\*, 89

Verwirrung, 89

Wände passieren, 16

Wall of Fire, 22

Wasser absenken, 90

Wasser senken, 90

Wasser und Nahrung reinigen\*, 90

Wasseratmen, 91

Water Breathing, 91

Web, 61

Widersteht Kälte, 50

Wiedergeburt, 69

Wilde Magie, 91

Wizard Eye, 95

Wizard Light, 51

Wizard Lock, 96

Wort der Macht: Betäubung, 53

Wort der Macht: Tod, 53

Zauber bannen, 53

Zauber lesen, 55

Zauberauge, 95

Zauberei erkennen, 54

Zauberschloss, 96

Zerstört Böses, 14

Zerstört Magie, 53

Zuschlagen, 27