

## 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 Zauberanwender selbst nur die Sprüche anwenden, die sich auf ihn persönlich auswirken. Der Zauberanwender 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 Zauberanwender verzaubert einen Gegenstand oder Ort so, dass eine magische Ausstrahlung entsteht, die eine vom Zauberanwender 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 Gegenstand 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 1W6 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 Zauberanwenders. 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 Gegenstände, die auf Energie basieren, z.B. Zerquetschende Hand, er wirkt aber nicht gegen magische Effekte wie Antimagischer Schild. (Disintegrate/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 Zauberkundigen die Realität zu verändern. Allerdings nur in einem gewissen Umfang und Zeitraum, welcher durch die Spielleitung 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 das 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 bössartige Spruchwirkungen innerhalb der Reichweite werden gebannt, zerstört oder auf ihre Ebenen zurück geschickt.

Ob der Spruch erfolgreich ist wird durch das Verhältnis zwischen bössartigem 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)

## **Dauerndes 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 Sonn enlicht 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/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 verwest sein. Wenn der Zauberspruch einmal gesprochen worden ist, muss das Ebenbild in einem Labor für 2W4 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 Zaubernenden 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 Erdb eben 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 versehene 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 diesem 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 rotvioletterm Feuer schießt hervor und besteht, solange sich der Zauberanwender 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 diesem 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 Wirkungs-dauer 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 Zaubernden 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 Zauberanwender 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

1W20	Wirkung
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 verschleiert 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 Zauberwirker 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 Zauberanwender 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 Zaubernde seine eigenen Eigenschaften behält. Während der Dauer des Spruches kann der Zaubernde jede Runde die Gestalt beliebig ändern. (Gestaltwandlung, Formenwechsel, Shape Change/Greyhawk)

## Gift neutralisieren

**Spruchstufe** Kleriker 4, Druiden 3

**Reichweite** Berührung

**Dauer** sofort, permanent

Der Spruchwirker 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 Zauberwirker 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 Zauberwirker.

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

## Trugbild

**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. (Halluzination, 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 Verlangsamen auf. Verlangsamen, die Umkehrform von Hast, halbiert die Zahl der Angriffe und die Bewegung der Ziele. Unter der Wirkung von Verlangsamen 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 1W4 wieder hergestellt.

Schaden (Umkehrung von Heilen ) entzieht dem berührten Ziel sämtliche Trefferpunkte bis auf 1W4 und verursacht dieselbe Erkrankung 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)

## 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:

TW	Effekt
4 oder weniger	sofortiger Tod
5-8	benommen für 2W10 Phasen
9-12	taub für 1W6 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 2W12 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. (Hellschauen, Clairvoyance/Men & Magic)

## 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 Odenwaffen. Weiterhin wird ein Punkt Schaden von jedem Würfel Schaden, der durch Hitzeangriffe hervorgerufen wird, absorbiert. Jeder Würfel aber macht mindestens einen Trefpunkt Schaden. (Feuer Widerstehen, Resist Fire/Players Handbook)

## Hält Monster

**Spruchstufe** Zauberkundige 5

**Reichweite** 120' (36 m)

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

Der Zauberwirker 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 1W4 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 gesamten 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 hervor gerufen. Jede Kreatur, welche die Klingenbarriere passiert, erleidet 7W10 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

verklebte 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 Ausschluss, 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.

Table 3: 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%

Anzahl Fragen und Entfernung der Ebene	Wissen vorhanden	Richtige Antwort	Wahnsinn
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 nichtsdestotrotz 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 Kampfrunden, wie lange es im Labyrinth irrt, richtet sich nach seiner Intelligenz:

Intelligenz	Zeit im Labyrinth
6 oder weniger	6W4 Runden

Intelligenz	Zeit im Labyrinth
7-11	2W4 Runden
12 oder mehr	1W4 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 Kampfrunden 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 machtvolleres 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 eingerannt 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 Zauberwirker 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 Zauberwirker beschwört eine glühende Energieklinge, die wie ein Schwert geführt wird. Die Angriffstärke entspricht der eines Kämpfers mit der halben Erfahrungsstufe wie der Zaubernde. 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

begehrbar 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:

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)

## Bezaubert Personen

**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:

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

(Person bezaubern, 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,

<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

müssen im Wirkungsbereich 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:

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)

## 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

---

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 & 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)

Hälfte der Kugel sichtbar, da der Zauberanwender ihre Mitte darstellt, so dass die untere Hälfte üblicherweise im Erdreich verschwunden ist.

Schicht	Farbe	Wirkung der Farbe	Aufgehoben durch
1	Rot	Stoppt Fernkampfwaffen, verursacht 12 TP Schaden	Eissturm oder andere kälte-basierte Angriffe
2	Orange	Stoppt magische und nicht-magische Fernkampfwaffen, 24 Punkte Schaden wenn berührt	Blitz oder andere auf Elektrizität basierende Angriffe
3	Gelb	Stoppt alle Odem-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
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 Zauberkirker 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)

### **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)

## 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)

## Sprüche nach Stufe

Table 9: Druiden 1

	Spruch	Seite
1	Magie erkennen	23

Table 10: Druiden 2

	Spruch	Seite
1	Erschafft Wasser	27
2	Heilen leichter Wunden*	15
3	Mit Tieren kommunizieren	26

Table 11: Druiden 3

	Spruch	Seite
1	Gift neutralisieren	13
2	Heilt Krankheiten*	16
3	Pflanzenwachstum	28

Table 12: Druiden 4

	Spruch	Seite
1	Insektenplage	18
2	Magie bannen	22
3	Mit Pflanzen kommunizieren	25



Table 13: Druiden 5

	Spruch	Seite
1	Feuerwand	8
2	Verwandelt Fels zu Schlamm*	31

Table 14: Druiden 6

	Spruch	Seite
1	Heilen kritischer Wunden (Players Handbook)	15

Table 15: Kleriker 1

	Spruch	Seite
1	Entdeckt Böses*	6
2	Furcht bannen* (Players Handbook)	10
3	Heilen leichter Wunden*	15
4	Kälte trotzen (Holmes Basic)	20
5	Licht* (Chainmail)	21
6	Magie erkennen	23

Table 16: Kleriker 2

	Spruch	Seite
1	Findet Fallen	9
2	Gesinnung erkennen (Players Handbook)	12
3	Hitze trotzen (Players Handbook)	17
4	Hält Personen	17
5	Mit Tieren kommunizieren	26

Table 17: Kleriker 3

	Spruch	Seite
1	Dauerndes Licht*	4
2	Fluchbrecher	11
3	Fürchterliche Waffe (B/X)	11
4	Heilt Krankheiten*	16
5	Objekt finden	27

Table 18: Kleriker 4

	Spruch	Seite
1	Erkennt Lügen* (Players Handbook)	22
2	Erschafft Wasser	27
3	Gift neutralisieren	13
4	Mit Pflanzen kommunizieren	25

Table 19: Kleriker 5

	Spruch	Seite
1	Böses bannen	3
2	Flammenschlag (Players Handbook)	10
3	Heilen kritischer Wunden (Players Handbook)	15
4	Insektenplage	18
5	Kommunizieren	19
6	Queste*	31

Table 20: Kleriker 6

	Spruch	Seite
1	Finde den Weg* (Greyhawk)	9
2	Heilen* (Players Handbook)	15
3	Klingenbarriere (Greyhawk)	18
4	Objekt beleben (Greyhawk)	27

Table 21: Kleriker 7

	Spruch	Seite
1	Erdbeben (Greyhawk)	6
2	Heiliges Wort* (Greyhawk)	16
3	Luftdiener (Greyhawk)	21

Table 22: Zauberkundige 1

	Spruch	Seite
1	Bauchreden (Greyhawk)	2
2	Bezaubert Personen	28
3	Licht* (Chainmail)	21

	Spruch	Seite
4	Magie erkennen	23
5	Magie lesen	23
6	Magischer Riegel	23
7	Magisches Geschoss (Greyhawk)	24

Table 23: Zauberkundige 2

	Spruch	Seite
1	Dauerndes Licht*	4
2	ESP	5
3	Entdeckt Böses*	6
4	Klopf-Klopf	18
5	Levitation (Chainmail)	21
6	Netz (Monsters & Treasure)	27
7	Objekt finden	27
8	Trugbild (Chainmail)	14

Table 24: Zauberkundige 3

	Spruch	Seite
1	Blitzstrahl	3
2	Feuerball	8
3	Fliegen	10
4	Hast*	14
5	Hellhören	16
6	Hellsicht	17
7	Hält Personen	17
8	Infravision	18
9	Magie bannen	22

Table 25: Zauberkundige 4

	Spruch	Seite
1	Dimensionstor	4
2	Fata Morgana (Chainmail)	8
3	Feuerwand	8
4	Fluchbrecher	11
5	Massenverwandlung	25
6	Monster bezaubern	26

	Spruch	Seite
7	Pflanzenwachstum	28
8	Zauberauge	32

Table 26: Zauberkundige 5

	Spruch	Seite
1	Beschwört Elementar	2
2	Durchgang	4
3	Hält Monster	17
4	Kontakt zu anderen Ebenen	19
5	Verwandelt Fels zu Schlamm*	31

Table 27: Zauberkundige 6

	Spruch	Seite
1	Antimagische Hülle	1
2	Auflösung	1
3	Bewegt Erde (Chainmail)	3
4	Geas	11
5	Projiziertes Selbst	30

Table 28: Zauberkundige 7

	Spruch	Seite
1	Begrenzter Wunsch (Greyhawk)	2
2	Greifende Hand (Players Handbook)	14
3	Machtwort Betäuben (Greyhawk)	22
4	Magisches Schwert (Players Handbook)	24
5	Massenunsichtbarkeit (Greyhawk)	25
6	Phasentor (Greyhawk)	29

Table 29: Zauberkundige 8

	Spruch	Seite
1	Antipathie/Sympathie (Players Handbook)	1
2	Ebenbild (Greyhawk)	5
3	Flammende Wolke (Players Handbook)	9

	Spruch	Seite
4	Geballte Faust (Players Handbook)	11
5	Gedanken verbergen (Greyhawk)	12
6	Glas wie Stahl (Players Handbook)	13
7	Massenbezauberung (Greyhawk)	24

Table 30: Zauberkundige 9

	Spruch	Seite
1	Gefangenschaft* (Players Handbook)	12
2	Gestaltwandel (Greyhawk)	13
3	Labyrinth (Greyhawk)	20
4	Machtwort Tod (Greyhawk)	22
5	Meteoritenschwarm (Greyhawk)	25
6	Prismenkugel (Greyhawk)	29