

Menschen & Magie

Arkanes 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.

Text: Wanderer Bill sowie Daniel Proctor in Übersetzung von Thorsten Gresser, Moritz Mehlem, Clem Carlos Schermann, Alex Schröder, Marcus Sollmann und Jörg Theobald — großen Dank an Euch alle!

Bearbeitung und Satz: © Wanderer Bill, wandererbill73@gmail.com

So 17. Jan 11:32:05 CET 2021

Grafiken: public domain

Swords & Wizardry ist ein eingetragenes Warenzeichen von Matthew J. Finch. Wanderer Bill ist nicht assoziiert mit Matthew J. Finch, Mythmere Games oder Frog God Games.

Das Wanderer Bill Logo ist Product Identity, ansonsten ist *Arkanes Wissen und Zaubersprüche* 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 Buch unter <https://github.com/lskh/Hausregeln>

INHALTSVERZEICHNIS

1	Einleitung	I
2	Sprüche alphabetisch	5
	Abstoßung	5
	Antimagische Hülle	5
	Antipathie/Sympathie	6
	Antipflanzen Schutzhülle	7
	Anti-Tier Schutzhülle	7
	Astralspruch	8
	Auflösung	8
	Bauchreden	9
	Baumportal	9
	Beförderung durch Pflanzen	10
	Begrenzter Wunsch	10
	Beschwört Elementar	11
	Beschwört Erdelementar	12
	Beschwört Feuerlementar	12
	Beschwört Wetter	13
	Beseelt Felsen	13
	Bewegt Erde	14
	Blitzruf	14
	Blitzstrahl	14
	Böses bannen	15

Dauerhaftigkeit	16
Dauerndes Licht*	16
Dimensionstor	17
Dunkelheit	18
Durchgang	18
Ebenbild	18
Eissturm	19
Entdeckt Böses*	20
Erdbeben	20
Erhitzt Metall	22
Erkennt Lügen*	22
Erkennt Taschendimension	23
Erschafft Nahrung	23
Erschafft Wasser	24
Erzeugt Feuer*	24
Erzeugt Flamme	24
Erzeugt Taschendimension	25
ESP	26
Explosive Runen	27
Fata Morgana	27
Feenfeuer	27
Feuerball	28
Feuersturm	29
Feuerwand	29
Feuerwerk	30
Finde den Weg*	30
Findet Fallen	31
Findet Schlingen und Fallen	31
Finger des Todes	32
Flammende Wolke	32
Flammenschlag	33
Fliegen	33
Furcht bannen*	34

Fluchbrecher	34
Fürchterliche Waffe	35
Furcht	35
Geas	35
Geballte Faust	36
Gebet	37
Gedanken verbergen	37
Gefangenschaft*	38
Gesinnung erkennen	38
Gestaltwandel	38
Glas wie Stahl	39
Greifende Hand	39
Großtat	40
Gunst der Fortuna	41
Halluzination	41
Hält Monster	42
Hält Personen	42
Hält Pflanzen	43
Hält Tiere	43
Hast*	44
Heilen kritischer Wunden*	44
Heilen leichter Wunden*	45
Heilen schwerer Wunden*	45
Heilen*	46
Heiliges Wort*	46
Heilt Krankheiten*	47
Hellhören	47
Hellsicht	48
Herbeirufen von Monstern III	48
Herbeirufen von Monstern II	49
Herbeirufen von Monstern I	50
Herbeirufen von Monstern IV	51
Herbeirufen von Monstern VII	52

Herbeirufen von Monstern VI	53
Herbeirufen von Monstern V	54
Herbeirufen von Tieren III	56
Herbeirufen von Tieren II	56
Herbeirufen von Tieren I	56
Hitze trotzen	57
Infravision	57
Insektenplage	57
Kälte trotzen	58
Klingenbarriere	58
Klopfen	59
Kommunizieren mit der Natur	59
Kommunizieren	60
Kontakt zu anderen Ebenen	60
Krümmt Holz	62
Labyrinth	62
Levitation	63
Licht*	63
Lokalisiert Pflanzen	64
Lokalisiert Tiere	64
Luftdiener	65
Erkennt Lügen*	65
Machtwort Betäuben	66
Machtwort Blindheit	66
Machtwort Tod	67
Magie bannen	67
Magie erkennen	68
Magie lesen	68
Magische Botschaft	69
Magischer Riegel	69
Magisches Geschoss	70
Magisches Schwert	70
Massenbezauberung	71

Massenunsichtbarkeit	71
Massenverwandlung	71
Meteoritenschwarm	72
Mit Monstern kommunizieren	72
Mit Pflanzen kommunizieren	73
Mit Tieren kommunizieren	73
Mit Toten kommunizieren	74
Monster bezaubern	74
Netz	75
Neutralisiert Gift	76
Objekt beleben	76
Objekt finden	77
Person bezaubern	77
Pflanzentor	78
Pflanzenwachstum	78
Phasentor	80
Prismenkugel	80
Projiziertes Selbst	82
Queste*	82
Regeneration*	83
Reinkarnation	84
Sagenkunde	89
Scheinwald	89
Schild	90
Schlaf	90
Schlangen betören	91
Schleichendes Unheil	91
Schutz vor Blitzen	92
Schutz vor Bösem 10' Radius	92
Schutz vor Bösem*	92
Schutz vor Feuer	93
Schutz vor normalen Geschossen	93
Schwachsinnigkeit	94

Schwebende Scheibe	94
Schwerkraft umkehren	95
Seelenfalle	95
Segnung*	96
Seiltrick	97
Selbst verwandeln	97
Simulakrum	98
Sofortige Herbeirufung	98
Spiegelbild	99
Sprachen Lesen	100
Stärke	100
Statue	101
Steinsänger	101
Steinwand	102
Stein zu Fleisch*	102
Stille 15' Radius	102
Stöcke zu Schlangen	103
Suggestion	104
Symbol	104
Telekinese	105
Teleportation	105
Temperaturkontrolle 10'	107
Tiefe Meditation	107
Tiere beschwören	111
Tierwachstum	112
Todesspruch	112
Tödliche Wolke	113
Tor	113
Tote beleben	114
Tote erwecken*	114
Trübung	115
Unsichtbarer Schleicher	116
Unsichtbarkeit entdecken	116

Unsichtbarkeit 10' Radius	117
Unsichtbarkeit	117
Unwiderstehlicher Tanz	117
Verlängerung III	118
Verlängerung II	118
Verlängerung I	118
Verlangsamung*	119
Vertreibt Holz	119
Verwandelt Andere	120
Verwandelt Fels zu Schlamm*	120
Verwandelt Metall zu Holz*	121
Verwandelt Objekte	121
Verwirrung	122
Verzögerter Feuerball	123
Wahre Sicht*	123
Wand aus Eisen	124
Wand aus Eis	124
Wasseratmen	125
Wasser reinigen	125
Wasser senken	126
Wasser teilen	126
Wasser und Nahrung reinigen*	126
Wetter kontrollieren	127
Wetter vorhersagen	127
Wiederauferstehung*	127
Wiederherstellung*	128
Wilde Magie	129
Windkontrolle	133
Windlauf	133
Wort des Rückrufs	134
Wunsch	134
Zauberauge	135
Zauberkruke	135

Zauberschloss	137
Zeitstopp	137
Zeitweise Stasis*	138
Zerquetschende Hand	138
Zweidimensionalität	139
3 Sprüche nach Stufe	140
Ergänzungen	153
4 OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	156
Index	162

TABELLENVERZEICHNIS

2.1	Baumportal	10
2.2	Erzeugt Taschendimension	25
2.4	Großtat	40
2.5	Heiliges Wort	47
2.6	Stufe III Monster	49
2.7	Stufe II Monster	50
2.8	Stufe I Monster	51
2.9	Stufe IV Monster	52
2.10	Stufe VII Monster	53
2.11	Stufe VI Monster	54
2.12	Stufe V Monster	55
2.13	Kontakt zu anderen Ebenen	61
2.14	Labyrinth	63

2.15	Monster bezaubern	75
2.16	Person bezaubern	78
2.17	Pflanzenwachstum	79
2.18	Prismenkugel	81
2.19	Reinkarnation, Rechtschaffen	85
2.20	Reinkarnation, Neutral	86
2.21	Reinkarnation, Chaotisch	87
2.22	Schlaf	90
2.24	Tiefe Meditation	108
2.25	Tote erwecken	115
2.26	Verwirrung	122
2.27	Wilde Magie	129
3.1	Druiden 1	140
3.2	Druiden 2	140
3.3	Druiden 3	141
3.4	Druiden 4	141
3.5	Druiden 5	141
3.6	Druiden 6	142
3.7	Druiden 7	142
3.8	Kleriker 1	143
3.9	Kleriker 2	143
3.10	Kleriker 3	144
3.11	Kleriker 4	144
3.12	Kleriker 5	145
3.13	Kleriker 6	145
3.14	Kleriker 7	145
3.15	Zauberkundige 1	146
3.16	Zauberkundige 2	147
3.17	Zauberkundige 3	147
3.18	Zauberkundige 4	148
3.19	Zauberkundige 5	149
3.20	Zauberkundige 6	149

3.21	Zauberkundige 7	150
3.22	Zauberkundige 8	151
3.23	Zauberkundige 9	151

I – EINLEITUNG

Menschen & Magie - Arkanes Wissen und Zaubersprüche ist eine Sammlung von Zaubersprüchen für klassische Fantasy Rollenspiele. Es ist Teil der Hausregelsammlung *Menschen & Magie*. Außer diesem Band umfasst *Menschen & Magie* bislang ein einführendes Spielerhandbuch für die Stufen 1 - 3 und die *Grenzland-Hausregeln*, die wir als Regelwerk für die seit 2017 laufende “Grenzland-Kampagne” benutzen.

Menschen & Magie orientiert sich stark am sogenannten “ersten Fantasy Rollenspiel der Welt”, auch als “nullte Edition” bekannt. Die Sprüche sind inspiriert von den diversen Regelwerken, welche die *Old School* Rollenspiel-Szene (OSR) hervor gebracht hat, und sind kompatibel mit allen Regeln, die auf dem Original Fantasy Rollenspiel von 1974 basieren. Eine Handvoll Sprüche hat sich im Laufe der Grenzland-Kampagne entwickelt.

Ich habe mich bemüht, die Angaben so offen und flexibel wie möglich zu gestalten. Zum Beispiel sind Längen in Zoll bzw. Fuß aber auch metrisch angeben. Rüstungsklassen sind - wie in Veröffentlichungen für *Swords & Wizardry* üblich - absteigend *und* aufsteigend angegeben, letztere jeweils in eckigen Klammern.

Trefferpunkte für Monster sind in aller Regel einfach nur als “TW”

angegeben. Je nach Regelsystem kann es sich dabei um einen W6 oder einen W8 handeln. Sofern nichts anderes angegeben ist, machen alle Kreaturen 1 W6 Schaden.

Außerdem ist zu jedem Spruch angegeben, in welchem Werk er das erste mal veröffentlicht wurde, und unter welchen Synonymen der Spruch möglicherweise bekannt ist. Einerseits finde ich es einfach interessant, welche Sprüche es wann gab, und zweitens ist es dadurch möglich, zum Beispiel nur Sprüche zu verwenden, die schon in den originalen drei Büchlein von 1974 aufgeführt waren, falls ein besonders "ursprüngliches" Spiel gewünscht ist. Wenn es für einen bestimmten Spruch mehrere veröffentlichte Varianten gibt, habe ich mich in der Regel für die ältere Interpretation entschieden. Häufig ist die Beschreibung dadurch kürzer und es gibt etwas mehr Raum für Interpretation.

Die Angaben zur Erstveröffentlichung bedeuten folgendes:

Chainmail Ein Regelwerk für das Spiel mit mittelalterlichen Zinnsoldaten von 1971. Das Fantasy-Supplement von Chainmail gilt als Vorläufer des ersten Fantasy Rollenspiels der Welt.

Men & Magic Dies ist der erste Band der drei kleinen Heftchen, die 1974 veröffentlicht wurden.

Monsters & Treasure Dies ist der zweite Band der drei kleinen Heftchen. Wenn ein Spiel konsequent die Regeln aus den drei kleinen Heftchen -

also der "nullten Edition" - verwendet, sollten zu Beginn nur Sprüche mit der Angabe *Chainmail*, *Men & Magic* oder *Monsters & Treasure* benutzt werden. Natürlich gehört es zu einem Old School Spiel dazu, dass Zauberkundige sich bemühen neue Sprüche zu erfinden, um so den Kanon zu erweitern.

Greyhawk Das Supplement I, welches 1976 veröffentlicht wurde, ent-

hält eine große Anzahl an neuen Zaubersprüchen, insbesondere erstmals Zauberkundigensprüche der Stufen 7 bis 9, und Klerikersprüche der Stufen 6 bis 7.

Eldritch Wizardy Ebenfalls in 1976 veröffentlicht ist *Eldritch Wizardry* das Supplement III zu den Originalregeln. Hier wurde die Charakterklasse der Druiden detailliert beschrieben. Die hier übersetzten Druiden Sprüche sind aus *Swords & Wizardry Complete* übernommen.

Holmes Basic Holmes Basic war das erste *Basic Set*, welches 1977 veröffentlicht wurde. Ganz überwiegend entsprechen die Sprüche in Holmes Basic den ersten beiden Spruchstufen aus *Men & Magic* und *Greyhawk*

Erste Edition Hiermit ist das Spielerhandbuch der ersten “Advanced” Edition gemeint, welches 1978 veröffentlicht wurde. Einige dieser Sprüche sind in der deutschen Übersetzung eines B/X-Klons wiedergegeben, und haben so ihren Weg in diese Sammlung gefunden.

B/X Hiermit sind zusammenfassend die *Basic* und *Expert* Editionen von Tom Moldvay, Dave Cook und Steve Marsh von 1981 gemeint. B/X bildet die Grundlage für einige sehr populäre Retroklone.

3,5 SRD Der Spruch *Steinsänger* stammt aus der unter Open Game Licence in 2003 veröffentlichten Edition 3.5.

Menschen & Magie Hierbei handelt es sich schließlich um Sprüche aus unserer eigenen Spielrunde. Sie sind zum Teil inspiriert aus anderen in den letzten Jahren veröffentlichten Regelsystemen oder Blog-Beiträgen.

2 – SPRÜCHE ALPHABETISCH

ABSTOSSUNG

Spruchstufe Zauberkundige 6

Reichweite 120' (36 m)

Dauer 1 Stunde

Mit diesem Spruch kann die Zauberkundige bewirken, dass sich Kreaturen rückwärts bewegen statt auf sie zu zu kommen. (Repulsion - Greyhawk)

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, Kugel der Unverwundbarkeit, 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 - Erste Edition)

ANTIPFLANZEN SCHUTZHÜLLE

Spruchstufe Druiden 5

Reichweite selbst

Dauer 2 Stunden

Der Spruchwirker wird von einer magischen Barriere umgeben, die jede Art von Pflanzen daran hindert, den Spruchwirker zu erreichen oder anzugreifen. Die Schutzhülle hat einen Radius von 10' (3 m). Sprüche, oder Angriffe, die von innerhalb der Schutzhülle nach außen gewirkt werden, lösen die Schutzhülle auf der Stelle auf. (Schutzhülle gegen Lebendes, Anti-Plant Shell, Anti-Plant Ward - Eldritch Wizardry)

ANTI-TIER SCHUTZHÜLLE

Spruchstufe Druiden 6

Reichweite selbst

Dauer 2 Stunden

Mit diesem Zauber wird eine magische Barriere mit 10' (3 m) Radius beschworen, die normale und riesige - aber nicht magische - Tiere daran hindert, ihn zu erreichen oder anzugreifen. Die Hülle wird zerstört, falls von der innerhalb der Hülle ein Spruch, oder ein Angriff nach außen gewirkt wird. (Schutzhülle gegen Lebendes, Anti-Animal Ward, Anti-Animal Shell - Eldritch Wizardry)

ASTRALSPRUCH

Spruchstufe Kleriker 7, Zauberkundige 9

Reichweite 100 Meilen überirdisch, 100 Meter unterirdisch

Dauer 2 Stunden

Mit diesem Spruch kann die Spruchwirkerin auf die Astralebene wechseln und dort reisen. Sie ist von der Primärebene aus gesehen unsichtbar, und kann nur von Wesen gesehen werden, die sich ebenfalls auf der Astralebene befinden. Der physische Körper der Spruchwirkerin bleibt dabei in einer art komatösen Zustand am Ausgangsort zurück, und die Spruchwirkerin kann sich bis zur oben genannten Reichweite von ihrem Körper entfernen. Bewegt sie sich weiter weg, stirbt ihr Körper und ihre astrale Form bleibt auf der astralen Ebene gefangen.

Es ist möglich von der Astralen Ebene aus Sprüche zu wirken. Allerdings besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5% pro Spruchstufe, dass der Spruch fehlschlägt, sowie eine Chance von 2% pro Spruchstufe, dass die Wirkung des Astralspruches beendet wird, und die Spruchwirkerin in ihren physischen Körper zurück geworfen wird.

Überirdisch können astral reisende 100 Meilen pro Stunde zurück legen, unterirdisch nur 120' (36 m) pro Phase. (Astral Spell - Greyhawk)

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)

BAUMPORTAL

Spruchstufe Druiden 5

Reichweite Berührung des ersten Baumes

Dauer Bis zu 1 Stunde pro Erfahrungsstufe

Dieser Spruch ermöglicht der Anwenderin einen Baum zu betreten, und einen anderen Baum der gleichen Art eine bestimmte Distanz entfernt wieder zu verlassen. Wahlweise, kann sie sich auch für die Spruchdauer in einem der Bäume aufhalten, und diese dann wieder verlassen.

Folgende Distanzen können so überbrückt werden:

Tabelle 2.1: Baumportal

Baumart	maximale Distanz
Eiche, Esche, Eibe	3.000' (1 km)
Ulme, Linde	2.000' (600 m)
andere Laubbäume	1.500' (450 m)
Nadelbäume	1.000' (300 m)
sonstige Bäume	500' (150 m)

(Passiert Pflanzen, Pflanzen passieren, Pass Plant - Eldritch Wizardry)

BEFÖRDERUNG DURCH PFLANZEN

Spruchstufe Druiden 6

Reichweite Berührung für erste Pflanze

Dauer 24 Stunden, oder bis das Ziel erreicht ist.

Der Spruchwirker dringt auf magische Weise in eine Pflanze ein, und kann innerhalb einer Runde in eine andere Pflanze der gleichen Art überwechseln. Nach Eintritt in die erste Pflanze nimmt er alle Pflanzen in einem Radius von 3.000' (1 km) wahr, und kann mit Sicherheit in eine dieser Pflanzen wechseln. Soll eine größere Distanz zurück gelegt werden, besteht eine Chance von 20% 1W6 Meilen abseits des geplanten Ziels versetzt zu werden. Alternativ kann sich der Spruchwirker auch bis zu 24 Stunden in einer der Pflanzen aufhalten. Wird die betreffende Pflanze während dieser Zeit zerstört, stirbt der Spruchwirker. (Transport via Plants - Eldritch Wizardry)

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, Schaden 3W6). 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)

BESCHWÖRT ERDELEMENTAR

Spruchstufe Druiden 7

Reichweite 240' (72 m)

Dauer Bis gebrochen, oder keine Konzentration mehr

Mit diesem Spruch beschwört der Spruchwirker einen Erdelementar mit 16 Trefferwürfeln, der dem Beschwörer freundlich gesonnen ist. Er bleibt, solange sich der Beschwörer konzentrieren kann, führt dessen Anweisungen aus, und zieht sich auf seine Heimatebene zurück, sobald der Spruch beendet ist. Er wird seinen Beschwörer nicht angreifen. (Conjure Earth Elemental, Conjunction of Earth Elementals - Eldritch Wizardry)

BESCHWÖRT FEUERLEMENTAR

Spruchstufe Druiden 6

Reichweite 240' (72 m)

Dauer Bis gebrochen oder die Konzentration endet

Mit diesem Ritual beschwört der Spruchwirker einen Elementar von der Ebene des Feuers mit 16 Trefferwürfeln. Der Elementar ist dem Spruchwirker freundlich gesonnen, führt dessen Anweisungen aus, solange sich dieser konzentrieren kann, und zieht sich anschließend auf seine Heimatebene zurück, ohne seinen Beschwörer anzugreifen. Allerdings besteht eine 5% Wahrscheinlichkeit, dass der Spruchwirker nicht genau das Beschwört, was er erwartet: in 50% dieser Fälle beschwört er einen Feuerelementar mit 20 TW, ansonsten einen Efreut, der den Spruchwirker doch angreifen wird, sollte seine Konzentration nachlassen. (Conjunction of Fire Elementals, Conjure Fire Elemental - Eldritch Wizardry)

BESCHWÖRT WETTER

Spruchstufe Druiden 6

Reichweite 5 Meilen Radius um den Spruchwirker

Dauer 1 Stunde/Erfahrungsstufe

Mit diesem Spruch führt die Spruchwirkerin im Wirkungsbereich einen Wetterwechsel herbei, der etwa 30 Minuten nach Wirken des Spruchs eintritt. Die Spruchwirkerin kann mit dem Spruch jede Art von Wetter hervorrufen, allerdings steht das Wetter dann nicht unter ihrer Kontrolle. Das heißt sie kann nicht den Sturm *ein bestimmtes* Dach abdecken lassen, oder eine bestimmte Person vom Blitz treffen lassen. Im Allgemeinen wird das hervorgerufene Wetter immer noch zur aktuellen Saison passen. Erst Druiden der 11. Erfahrungsstufe oder höher, oder Gruppen von mehreren Druiden können jedes beliebige Wetter hervor rufen. (Weather Summoning - Eldritch Wizardry)

BESEELT FELSEN

Spruchstufe Druiden 7

Reichweite 60' (18 m)

Dauer 1 Stunde

Mit diesem Spruch weckt die Spruchwirkerin einen geheimnisvollen Lebensgeist in Stein und Fels, und zwar in bis zu 1 Kubikmeter Fels pro Erfahrungsstufe (also ein Volumen von 3' bzw. 1 m Kantenlänge). Der animierte Fels ist kaum intelligent, und bewegt und handelt auf eigene Intention. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% + 2% pro Erfahrungsstufe kann die Spruchwirkerin den animierten Fels unter ihre Kontrolle bringen. Der animierte Fels kann sich mit einer Bewegungsrate von 3" bewegen, außer es handelt sich um eine Statue eines

Lebewesens. Nur dann kann sich der animierte Stein so schnell bewegen, wie sich das dargestellte Lebewesen bewegen könnte. (Animate Rock - Eldritch Wizardry)

BEWEGT ERDE

Spruchstufe Zauberkundige 6

Reichweite 240' (72 m)

Dauer 6 Phasen, Effekt permanent

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)

BLITZRUF

Spruchstufe Druiden 3

Reichweite 1.000' (300 m)

Dauer 1 Stunde

Mit diesem Spruch kann die Spruchwirkerin aus natürlichen Sturm- oder Gewitterwolken einen Blitz hervorrufen, der ein beliebiges Ziel mit einem Schaden von $8W6 + 1$ pro Erfahrungsstufe trifft. Es ist möglich mehrere Blitze hinter einander hervorzurufen, allerdings nur alle 10 Minuten. (Call Lightning - Eldritch Wizardry)

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. (Blitz, 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 böartige Spruchwirkungen innerhalb der Reichweite werden gebannt, zerstört oder auf ihre Ebenen zurück geschickt.

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

DAUERHAFTIGKEIT

Spruchstufe Zauberkundige 8

Reichweite siehe Beschreibung

Dauer permanent, bis gebrochen

Mit diesem Spruch kann die Zaubерwirkerin die Wirkung eines anderen Spruchs dauerhaft machen. Nur *ein* Spruch kann dauerhaft auf ein Objekt gelegt werden, und nur zwei auf eine Kreatur. Die Dauerhaftigkeit kann nur durch Zauberkundige der doppelten Erfahrungsstufe gebrochen werden. Einige dauerhafte Sprüche sind problematisch für die Spielbalance - es gilt die Entscheidung der Spielleitung. (Permanency, Permanent Spell - Greyhawk)

DAUERNDDES LICHT*

Spruchstufe Zauberkundige 2, Kleriker 3

Reichweite 120' (36 m)

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, Dauerhafte Flamme, 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 unbekanntem 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, Dimensionstür, Dimension Door - Men & Magic)

DUNKELHEIT

Spruchstufe Zauberkundige 2

Reichweite 120' (36 m)

Dauer 1 Stunde

Mit diesem Spruch erzeugt die Spruchwirkerin innerhalb eines Radius von 15' (5 m) magische Dunkelheit, in der nicht einmal mit Dunkelsicht etwas gesehen werden kann. *Licht* oder *Magie brechen* beenden die Spruchwirkung. (Darkness - Greyhawk)

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)

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 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, Klon, Clone - Greyhawk)

EISSTURM

Spruchstufe Zauberkundige 4

Reichweite 120' (36 m)

Dauer 1 Kampfrunde

Die Zauberkundige beschwört einen wirbelnden Eissturm der auf ein Volumen von etwa 30' (10 m) Kantenlänge betrifft. Alle betroffenen Kreaturen erleiden 3W₁₀ Schaden durch Eiszapfen. Es ist kein Rettungswurf möglich. (Ice Storm - 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 Zauberen 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, Gutes und 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 Zerschlagen, was in einem Erdbeben 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)

ERHITZT METALL

Spruchstufe Druiden 2

Reichweite 30' (10 m)

Dauer 7 Kampfrunden

Mit diesem Spruch kann die Spruchwirkerin etwa 20 Pfund Metall bzw. Rüstung und Waffen einer Person pro Erfahrungsstufe glühend heiß werden lassen. Es gibt keinen Rettungswurf, gegen die Erhitzung, allerdings erleiden Lebewesen keinen Schaden, die natürliche oder magische Feuerresistenz haben.

Folgende Effekte treten durch das erhitzte Metall ein:

Runde 1 heiß, aber noch nicht gefährlich

Runde 2 1W₄ Punkte Schaden, verbrannte Gliedmaße können für einen Tag nicht benutzt werden.

Runden 3-5 Schaden 1W₄+1 pro Runde, die Brandverletzungen brauchen 1W₃ Wochen um zu heilen, so lange können verletzte Gliedmaßen nicht benutzt werden.

Runde 6 1W₄ Schaden

Runde 7 Das Metall ist noch spürbar heiß, verursacht aber keinen Schaden mehr.

(Metall erhitzen, Heat Metal - Eldritch Wizardry)

ERKENNT LÜGEN*

Spruchstufe Kleriker 4

Reichweite 30' (9 m)

Dauer 1 Runde pro Charakterstufe

Der Zauberwirker kann diesen Spruch auf sich selbst oder ein 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 - Erste Edition)

ERKENNT TASCHEMDIMENSION

Spruchstufe Zauberkundige 7, Kleriker 7

Reichweite selbst

Dauer 1 Anwendung

Mit diesem 1W6 Stunden dauernden Ritual erkennt der Anwender, ob er sich in einer Taschendimension befindet. Außerdem erfährt er wo die Taschendimension ihre Zugänge bzw. Portale hat. (Taschendimension erkennen - Menschen & Magie)

ERSCHAFFT NAHRUNG

Spruchstufe Kleriker 5

Reichweite Nahbereich

Dauer sofort

Mit diesem Spruch erzeugt die Klerikerin Nahrung für eine Abenteurergruppe von etwa 12 Menschen und Reittieren. Ab Stufe 9 kann sie pro Stufe doppelt so viel Nahrung erschaffen. (Create Food - Men & Magic)

ERSCHAFFT WASSER

Spruchstufe Druiden 2, Kleriker 4

Reichweite Nahbereich

Dauer augenblicklich

Mit diesem Spruch erzeugt die Spruchwirkerin aus dem Nichts ausreichend Wasser für etwa 24 Menschen (oder auch 12 Menschen mit Pferden). Das Wasser entspricht dem Tagesbedarf für die genannte Gruppe. Auf Stufe 9 kann doppelt so viel Wasser erzeugt werden, und ab jeder Erfahrungsstufe danach nochmals doppelt so viel. (Wasser erzeugen, Create Water - Men & Magic)

ERZEUGT FEUER*

Spruchstufe Druiden 4

Reichweite 30' (10 m)

Dauer 1 Phase

Dieser Spruch erzeugt auf eine Fläche von etwa 10' x 10' (3 x 3 m) magisches Feuer. Dieses kann brennbare Materialien anzünden, die dann ganz normal brennen. Der Spruch kann auch umgekehrt genutzt werden um normales Feuer zu löschen. (Feuer erzeugen, Produce Fire - Eldritch Wizardry)

ERZEUGT FLAMME

Spruchstufe Druiden 2

Reichweite Handfläche der Spruchwirkerin

Dauer 2 Phasen pro Erfahrungsstufe

Durch wirken dieses Spruches erscheint in der Handpalme der Spruchwirkerin eine kleine Flamme magischen Feuers. Die Flamme kann bis zu 30' (10 m) weit geworfen werden, und setzt dann brennbare Materialien in Brand. Die magische Flamme - nicht jedoch das möglicherweise verursachte Feuer - erlischt so bald die Spruchwirkerin ihre Hand schließt. (Flamme erzeugen, Create Flame - Eldritch Wizardry)

ERZEUGT TASCHEMDIMENSION

Spruchstufe Kleriker 7, Zauberkundige 9

Reichweite siehe Beschreibung

Dauer Unbegrenzt

Der Anwender erzeugt eine Taschendimension ganz nach seinen Vorstellungen. Von außen ist die Taschendimension zunächst nur etwa so groß wie eine Walnuß, sie kann aber auf die Größe eines beliebigen vorbestehenden Raumes ausgedehnt werden, und ist dann durch die Zugänge des Raums zu betreten. Um sie wieder zu verlassen müssen Portale von innen nach außen eingerichtet werden.

Um den Zauber zu wirken, muss der Anwender einem lebenden Schwertfisch, den er im Mahlstrom gefangen hat die Landkarte seiner Taschendimension auf den Rücken tätowieren. Nachdem er den Schwertfisch wieder frei lässt, wird er seine Taschendimension in der ersten Muschel finden, die er am Strand der nächst gelegenen Insel entdeckt.

Die Taschendimension hat im Inneren folgende Größe:

Tabelle 2.2: Erzeugt Taschendimension

1W100	Größe der Taschendimension
1-20	Die Größe eines Megadungeons
21-30	12 x 12 Meilen (3 Hexfelder)

1W ₁₀₀	Größe der Taschendimension
31-50	6 x 6 Hexfelder
51-70	10 x 20 Hexfelder
71-89	20 x 30 Hexfelder
90-98	1 Planet (vielleicht ein Hohlplanet)
99	Ein Sonnensystem
00	Ein Subsector (8 x 10 Parsec)

(Taschendimension erzeugen - Menschen & Magie)

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, Gedanken wahrnehmen, Detect Thoughts - Men & Magic)

EXPLOSIVE RUNEN

Spruchstufe Zauberkundige 3

Reichweite Schriftstück

Dauer dauerhaft

Die Zauberkundige beschreibt Papier, Pergament oder ähnliches mit magischen Runen, die in Flammen aufgehen, sobald sie von einer anderen Person gelesen werden. Die explosiven Runen verursachen automatisch 4W6 Punkte Schaden, und das Schriftstück wird unwiderruflich zerstört.

Magische Runen können von Zauberkundigen die zwei oder mehr Erfahrungsstufen über der Spruchwirkerin stehen in 60% erkannt, danach in 75% umgangen werden. Gelingt beides werden die explosiven Runen dadurch dauerhaft entfernt. (Explosive Runes - Grewyhawk)

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)

FEENFEUER

Spruchstufe Druiden 1

Reichweite 60' (20 m)

Dauer 1 Stunde

Dieser Spruch lässt die Umrisse von Kreaturen oder Gegenständen im Zielbereich mit einem unheimlichen Glimmen aufleuchten. Unsichtbare Kreaturen sind dadurch nicht weniger schwer zu treffen, als sichtbare. Je nach Situation kann die Spielleitung einen Bonus von +1 auf Trefferwürfe gegen betroffene Kreaturen gewähren. Die Fläche in der Der Zauber wirkt entspricht etwa 10 Quadratfuß + 2 Quadratfuß pro Stufe des Spruchwirkers ($3 \text{ m}^2 + 0.5 \text{ m}^2$ pro Stufe). (Faerie Fire - Eldritch Wizardry)

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)

FEUERSTURM

Spruchstufe Druiden 7

Reichweite 100'+10' pro Erfahrungsstufe (30 m + 3 m)

Dauer 1 Phase

Mit diesem Spruch ruft die Spruchwirkerin auf einer Fläche von etwas 30' x 30' (10 m x 10 m) pro Erfahrungsstufe eine Feuersbrunst hervor, deren Flammen bis zu 30' (10 m) pro Erfahrungsstufe hoch schlagen. Wesen mit 3 Trefferwürfeln oder weniger können das Feuer gar nicht überwinden, solche mit mehr als 3 Trefferwürfeln erleiden 1W6 Punkte Schaden pro 10' (3 m), die sie sich durch das Feuer bewegen. Untote Kreaturen erleiden den doppelten Schaden. (Fire Storm - Eldritch Wizardry)

FEUERWAND

Spruchstufe Zauberkundige 4, Druiden 5

Reichweite 60' (18 m)

Dauer Konzentration

Eine feststehende, undurchsichtige und blendende Wand aus rotvio-
lertem 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)

FEUERWERK

Spruchstufe Zauberkundige 2, Druiden 3

Reichweite 240' (72 m)

Dauer 1 Stunde

Mit diesem Spruch ruft die Spruchwirkerin ein Feuerwerk oder eine starke Rauchentwicklung aus einer beliebigen Feuerquelle in Reichweite entstehen. Was genau passiert wird einvernehmlich mit der Spielleitung entschieden. Entstehender Rauch nimmt aber mindestens ein Volumen von 20' x 20' x 20' (6 x 6 x 6 m) ein. (Pyrotechnics - Greyhawk)

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, Weg finden, Pfadfinder, Find the Path - Greyhawk)

FINDET FALLEN

Spruchstufe Kleriker 2

Reichweite 30' (9 m)

Dauer 2 Runden

Dieser Zauber ist auf den Spruchwirker zentriert. Sobald ein 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)

FINDET SCHLINGEN UND FALLEN

Spruchstufe Druiden 1

Reichweite 30' (10 m)

Dauer 1 Stunde + 1 Phase pro Stufe

Ähnlich wie *Findet Fallen* ermöglicht, dieser Spruch, automatisch Fallen und Gruben zu entdecken - allerdings nur in der Wildnis, nicht im Dungeon. (Entdeckt Schlingen und Fallen, Detect Snares and Pits - Eldritch Wizardry)

FINGER DES TODES

Spruchstufe Kleriker 5, Druiden 6

Reichweite 120' (36 m)

Dauer augenblicklich

Durch eine einfache zeigende Geste mit dem Finger tötet die Spruchwinkerin auf der Stelle eine beliebige Kreatur, vorausgesetzt diese verfehlt ihren Rettungswurf gegen Todesstrahlen. Diesen Spruch anzuwenden ist immer ein Akt abgrundtiefer Bösartigkeit, die zu schweren spirituellen Konsequenzen führt. Es handelt sich um die Umkehrung des Spruchs *Tote erwecken* (Finger of Death - 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' x 20' x 10' (6 x 6 x 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 - Erste Edition)

FLAMMENSCHLAG

Spruchstufe Kleriker 5

Reichweite 60' (18 m)

Dauer sofort

Der Zauber Flammenschlag ruft eine göttliche Feuersäule von 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 - Erste Edition)

FLIEGEN

Spruchstufe Zauberkundige 3

Reichweite Berührung

Dauer 1 Phase pro Stufe + 1W6 Phasen

Der Zauber hält 1W6 + Erfahrungsstufe des Zaubers 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 - Erste Edition)

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. (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)

FURCHT

Spruchstufe Zauberkundige 4

Reichweite 240' (72 m)

Dauer 1 Stunde

Kreaturen innerhalb der konusförmigen Reichweite müssen einen Rettungswurf gegen Sprüche bestehen, oder in Panik flüchten. Dabei besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass sie Ihre Waffen oder sonstige Gegenstände, die sie in der Hand halten, fallen lassen. (Fear - Greyhawk)

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 Zauberwirkers 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

Dieser Zauberspruch ruft eine große, geistförmige und 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
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 - Erste Edition)

GEBET

Spruchstufe Kleriker 3

Reichweite 30' (10 m)

Dauer folgende Kampfunde

Mit diesem Spruch wendet die Spruchwirkerin die Gunst der Götter gegen die Gegner. Die Rettungswürfe aller betroffenen Kreaturen in einer Fläche von 20' x 20' (6 x 6 m) erschweren sich um -1 zuzüglich nochmals -1 pro 10 Erfahrungsstufen der Spruchwirkerin. Kleriker bis zur Stufe 10 verursachen also einen Abzug von -1, Kleriker der 10. bis 19. Stufe -2 usw. (Prayer - Greyhawk)

GEDANKEN VERBERGEN

Spruchstufe Zauberkundige 8

Reichweite 10' (3 m) Radius

Dauer 24 Stunden

Der Verzauberte wird gegen alle Gegenstände und Sprüche 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 - Erste Edition)

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 - Erste Edition)

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)

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 - Erste Edition)

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 Zaubernden 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 - Erste Edition)

GROSSTAT

Spruchstufe Kleriker 1

Reichweite Nahbereich

Dauer 1 Woche

Mit diesem Spruch kann der Kleriker sich selbst oder einen Verbündeten auf eine große Tat vorbereiten: Je nach Stufe des Klerikers kann der Begünstigte einen zusätzlichen Würfel zu seinem Angriffswurf werfen. Die so ermittelte Zahl zählt als Bonus für Angriff und Schaden.

Tabelle 2.4: Großstat

Stufe	Bonuswürfel
1-3	1W4
4-6	1W6

Stufe	Bonuswürfel
7-9	1W8
10-12	1W10

Der Begünstigte muss vor seinem Angriff ein besonderes Vorhaben deklarieren. Gelingt der Treffer *und* erreicht der Wert auf dem Bonuswürfel 3 oder mehr, gelingt die epische Tat.

Für eine gelungene Großtat gibt es Erfahrungspunkte in Höhe von 10% der nächsten Stufe. (Großtat - Menschen & Magie)

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)

HÄLT MONSTER

Spruchstufe Zauberkundige 5

Reichweite 120' (36 m)

Dauer 6 Phasen + 1 Phase/Stufe

Der Zaubermagier 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)

HÄLT PFLANZEN

Spruchstufe Druiden 5

Reichweite 30' (10 m) pro Erfahrungsstufe

Dauer 1 Stunde (+10 Minuten pro Erfahrungsstufe)

Mit diesem Spruch kann die Spruchwirkerin 1W₄ pflanzliche Wesen lähmen bzw. deren Wachstum stoppen, sofern diese ihren Rettungswurf verfehlen. Falls eine einzelne Pflanze fokussiert wird, ist deren Rettungswurf um -2 erschwert. (Pflanzen halten, Hold Plant - Eldritch Wizardry)

HÄLT TIERE

Spruchstufe Druiden 3

Reichweite 120' (36 m)

Dauer 1 Stunde (+10 Minuten/Erfahrungsstufe)

Mit diesem Spruch kann die Spruchwirkerin bis zu 4 Tiere bewegungsunfähig machen, solange deren gesamten Trefferwürfel nicht die Erfahrungsstufe der Spruchwirkerin überschreiten. Den Tieren steht ein Rettungswurf zu; falls ein einzelnes Tier fokussiert wird, ist dieser um -2 erschwert. (Tiere halten, Tiere festhalten, Hold Animal - Eldritch Wizardry)

HAST*

Spruchstufe Zauberkundige 3

Reichweite 240' (72 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 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 - Erste Edition)

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 $2W_{6+2}$ Trefferpunkte Schaden, sofern der Spruchwirker es berühren kann. (Schwere Wunden heilen, Heilt schwere Wunden, Cure serious wounds - 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 $1W_4$ wieder hergestellt.

Schaden (Umkehrung von Heilen) entzieht dem berührten Ziel sämtliche Trefferpunkte bis auf $1W_4$ und verursacht dieselbe Erkrankung wie Krankheit verursachen. (Heilung, Heal - Erste Edition)

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 2.5: Heiliges Wort

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

(Göttliches Wort, 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' (1/2 Meter) und mehr unterbrochen.

Alternativ kann der Zauberkundige auch eine magische Verbindung zu einer Kreatur innerhalb der Spruchreichweite herstellen. Der Anwender kann dann alles das sehen, was die Kreatur sieht. Die Verbindung mit dem Ziel und das Sehen durch dessen Augen dauert 1 Phase, so dass der Zauberanwender pro Phase eine neue Kreatur aussuchen kann. (Hellsehen, Clairvoyance - Men & Magic)

HERBEIRUFEN VON MONSTERN III

Spruchstufe Zauberkundige 5

Reichweite 10' (3 m)

Dauer Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfrunden)

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 2.6: 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 ₄)
7	1-2 Stufe 6 Diebe (3+1 TW oder 6W ₄)
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 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 2.7: Stufe II Monster

$1W_{12}$	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 3W ₄)
8	1-2 Stufe 4 Zauberkundige (2+1 TW)
9	1-2 Stufe 4 Diebe (2+1 TW oder 4W ₄)
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 I

Spruchstufe Zauberkundige 3

Reichweite 10' (3 m)

Dauer Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfrunden)

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 2.8: Stufe I Monster

1W ₁₂	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 IV

Spruchstufe Zauberkundige 6

Reichweite 10' (3 m)

Dauer Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfrunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg eine Kreatur herbei, die ihm dient und für ihn kämpft, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreatur getötet wird. Es dauert eine Phase, bis die Kreatur erscheint.

Tabelle 2.9: Stufe IV Monster

1W ₂₀	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 ₄)
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 Eulenzwerg (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 VII

Spruchstufe Zauberkundige 9

Reichweite 10' (3 m)

Dauer Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfrunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg eine Kreatur herbei, die ihm dient und für ihn kämpft, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreatur getötet wird.

Tabelle 2.10: Stufe VII Monster

1 W ₁₀	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 (10 W ₄₊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)

HERBEIRUFEN VON MONSTERN VI

Spruchstufe Zauberkundige 8

Reichweite 10' (3 m)

Dauer Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfrunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg eine Kreatur herbei, die ihm dient und für ihn kämpft, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreatur getötet wird. Es dauert eine Phase, bis die Kreatur erscheint.

Tabelle 2.11: Stufe VI Monster

1W ₂₀	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 ₄)
18	1 Lich (10 TW)
19	1 Purpurwurm (15 TW)
20	1 Rost Monster (6 TW)

(Monster Summoning VI - Greyhawk)

HERBEIRUFEN VON MONSTERN V

Spruchstufe Zauberkundige 7

Reichweite 10' (3 m)

Dauer Verzögerung 1 Phase, Wirkung 6 Runden (Kampfrunden)

Der Zauberkundige ruft auf magischem Weg eine Kreatur herbei, die ihm dient und für ihn kämpft, bis die Wirkdauer vorbei ist, oder die Kreatur getötet wird. Es dauert eine Phase, bis die Kreatur erscheint.

Tabelle 2.12: Stufe V Monster

1W ₂₀	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 Druiden (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 ₄)
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 TIEREN III

Spruchstufe Druiden 6

Reichweite 30' (10 m)

Dauer 4 Stunden

Die Spruchwirkerin ruft folgende Anzahl an Tieren herbei in ihren Dienst: 4 Tiere bis zur Größe eines Elefanten, 12 Tiere von der Größe eines Menschen oder 24 Tiere die kleiner sind als Menschen. Die Tiere gehorchen der Spruchwirkerin aufs Wort. (Animal Summoning III - Eldritch Wizardry)

HERBEIRUFEN VON TIEREN II

Spruchstufe Druiden 5

Reichweite 30' (10 m)

Dauer 2 Stunden

Die Spruchwirkerin ruft folgende Anzahl an Tieren herbei in ihren Dienst: 2 Tiere bis zur Größe eines Elefanten, 6 Tiere von der Größe eines Menschen oder 12 Tiere die kleiner sind als Menschen. Die Tiere gehorchen der Spruchwirkerin aufs Wort. (Animal Summoning II - Eldritch Wizardry)

HERBEIRUFEN VON TIEREN I

Spruchstufe Druiden 4

Reichweite 30' (10 m)

Dauer 1 Stunden

Die Spruchwirkerin ruft folgende Anzahl an Tieren herbei in ihren Dienst: 1 Tiere bis zur Größe eines Elefanten, 3 Tiere von der Größe

eines Menschen oder 3 Tiere die kleiner sind als Menschen. Die Tiere gehorchen der Spruchwirkerin aufs Wort. (Animal Summoning I - Eldritch Wizardry)

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 - Erste Edition)

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)

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)

KLINGENBARRIERE

Spruchstufe Kleriker 6

Reichweite 60' (18 m)

Dauer 12 Runden

Ein unbeweglicher, vertikaler Vorhang aus wirbelnden Klingen 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)

KLOPFEN

Spruchstufe Zauberkundige 2

Reichweite 60' (18 m)

Dauer 1 Runde

Dieser Spruch öffnet verschlossene, verbarrickadierte, 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. (Knock - Men & Magic)

KOMMUNIZIEREN MIT DER NATUR

Spruchstufe Druiden 5

Reichweite selbst

Dauer 3 Fragen

Durch diesen Spruch teilen Land, Himmel und belebte Natur der Spruchwirkerin Antworten auf bis zu drei Fragen mit. Der Spruch

kann nicht unterirdisch oder innerhalb von Gebäuden gewirkt werden, und es können nur Antworten erwartet werden, die sich auf die Natur selbst beziehen. (Verständigung mit der Natur, Commune with Nature - Eldritch Wizardry)

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. Die Spielleitung 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 siehe Beschreibung

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.

Tabelle 2.13: 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. Erfah-

rungsstufe 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)

KRÜMMT HOLZ

Spruchstufe Druiden 2
Reichweite 60' (30 m)
Dauer permanent

Dieser Spruch verbiegt und verformt Holz. Für jede zwei Erfahrungsstufen der Spruchwirkerin kann ein Volumen von 2 x 4 Zoll x 1,5 Meter verformt werden. Also etwas das Volumen eines Speers oder einer Hand voll Pfeile. Um eine Tür zu verklemmen, diese aufspringen zu lassen, oder eine Boot oder ein Schiff leck schlagen zu lassen, reicht oft schon eine kleiner Verformung der Holzplanken aus. (Holz krümmen, Warp Wood - Eldritch Wizardry)

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:

Tabelle 2.14: Labyrinth

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

Kein Rettungswurf, jedoch sind Minotauren von dem Zauber nicht betroffen. Siehe auch *Gefangenschaft*, Seite 38. (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)

LOKALISIERT PFLANZEN

Spruchstufe Druiden 2

Reichweite 60' + 10' pro Erfahrungsstufe (30 m + 3 m)

Dauer 1 Kampfrunde pro Stufe

Die Spruchwirkerin nimmt die Richtung und die Entfernung einer beliebigen Pflanzenart wahr, die sie bei Anwendung des Spruches ausspricht. (Pflanzen lokalisieren, Locate Plants - Eldritch Wizardry)

LOKALISIERT TIERE

Spruchstufe Druiden 1

Reichweite 60' + 10' pro Stufe (18 m + 3 m)

Dauer einige Momente

Mit diesem Spruch kann die Spruchwirkerin die Himmelsrichtung und die Distanz feststellen, in der sich ein Tier einer bestimmten Art befindet. (Ermittelt Tiere, Kreatur aufspüren, Locate Animal - Eldritch Wizardry)

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

Der Zauberwirker kann diesen Spruch auf sich selbst oder ein 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 - Erste Edition)

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. Kreaturen mit mehr als 70 Trefferpunkten werde 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 BLINDHEIT

Spruchstufe Zauberkundige 8

Reichweite 120' (36 m)

Dauer siehe Beschreibung

Mit diesem Spruch kann die Zauberkundige ein beliebiges Opfer in Reichweite für eine bestimmte Zeit blenden. Opfer mit 40 oder weniger Trefferpunkten werden für 2W4 Tage geblendet, Opfer mit 40 bis 80 Trefferpunkten für 1W4 Tage. Kreaturen mit mehr als 80 Trefferpunkten werden von dem Spruch nicht betroffen. (Power Word Blind - 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 g ewirkt 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 Erfolgschance 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 in Zauberbüchern, Spruchrollen aber auch auf Gegenständen 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)

MAGISCHE BOTSCHAFT

Spruchstufe Zauberkundige 2

Reichweite Berührung

Dauer bis ausgelöst oder gebrochen

Die Zauberkundige kann einen beliebigen Gegenstand mit einem Zauber belegen, der bei einem bestimmten Auslöser ein magisches Gesicht, oder einen magischen Mund erscheinen lässt, der eine bestimmte Botschaft spricht. Die Botschaft darf bis zu 30 Worte lang sein. (Magischer Mund, Magic Mouth - Greyhawk)

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 sofort

Der Zauberkundige beschwört einen oder mehrere magische Pfeile. Diese Pfeile funktionieren genauso wie andere magische Pfeile: Trefferbonus +1, 2-7 Punkte Schaden. Nach Ermessen der Spielleitung kann der Pfeil auch automatisch treffen, und macht dann 2-5 Punkte Schaden. 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 Angriffsstärke 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 - Erste Edition)

MASSENBEZAUBERUNG

Spruchstufe Zauberkundige 8

Reichweite 120' (36 m)

Dauer wie *Personen bezaubern* Seite 77

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 MONSTERN KOMMUNIZIEREN

Spruchstufe Kleriker 6

Reichweite Hörweite

Dauer 3W4 Fragen

Für die Anzahl von 3W4 Fragen kann die Spruchwinkerin mit jedem beliebigen Monster kommunizieren. Das Monster kann nur antworten, was ihm bekannt ist, und ist nicht gezwungen zu antworten. (Speak with Monsters - 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)

MIT TOTEN KOMMUNIZIEREN

Spruchstufe Kleriker 3

Reichweite Nahbereich

Dauer 3 Fragen

Mit diesem Spruch kann die Spruchwirkerin von einem Toten Antworten auf bis zu drei Fragen erhalten. Voraussetzung ist, dass der Tote die Antwort auf die Frage als lebende Person wissen konnte. Kleriker bis einschließlich der 7. Erfahrungsstufe können Tote befragen, die bis zu 1W₄ Tage tot sind, Kleriker bis einschließlich der 14. Erfahrungsstufe können Tote befragen, die 1W₄ Monate lang tot sind, und Kleriker ab der 15. Erfahrungsstufe können Tote befragen unabhängig davon, wie lange diese schon tot sind. Voraussetzung ist, dass der Leichnam relativ intakt ist, wie z.B. eine normale 1.000-jährige Mumie. (Mit den Toten verständigen, Speak with Dead - Greyhawk)

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 2.15: 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)

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)

NEUTRALISIERT GIFT

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. (Gift neutralisieren, Neutralize Poison - Men & Magic)

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

Der Spruchwirker ist in der Lage, die Richtung in der sich ein 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 aufspüren, Gegenstand orten, Ermittelt Objekt, Locate Object - Men & Magic)

PERSON BEZAUBERN

Spruchstufe Zauberkundige 1

Reichweite 120' (36 m)

Dauer siehe Beschreibung

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 Spruchwinkers nachzukommen, sie wird sich aber nicht kopflos in den Untergang stürzen.

Der bezauberten Person steht mindestens einmal ein Rettungswurf zu. Danach besteht die Bezauberung so lange bis sie gebrochen wird. Nach Entscheidung der Spielleitung können je nach Intelligenz in bestimmten Zeitabständen weitere Rettungswurf möglich sein:

Tabelle 2.16: 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)

PFLANZENTOR

Spruchstufe Druiden 4

Reichweite Nahbereich

Dauer 3 Phasen + 1 Phase pro Erfahrungsstufe

Die Spruchwirkerin öffnet nur für sich einen Durchgang auch durch das undurchdringlichste Pflanzendickicht. Der Tunnel ist etwa 5' (1,5 m) breit, 6' (2 m) hoch, und bis zu 100' (30 m) lang. Wahlweise kann die Spruchwirkerin auch für beliebige Zeit sicher in dem Dickicht verborgen bleiben. (Plant Door, Plant Doorway - Eldritch Wizardry)

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)¹ undurchdringlich dicht überwuchert. Damit der Zauber funktioniert, 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:

Tabelle 2.17: 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

¹Es 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 m²) 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 in der *Ersten Edition* 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 m² - eine Fläche die für einen Wald durchaus vernünftig erscheint, und auch zum Maßstab von *Chainmail* passen würde. (Growth of Plants, Plant Growth - Men & Magic)

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

Tabelle 2.18: Prismenkugel

Schicht	Farbe	Wirkung der Farbe	Aufgehoben durch
1	Rot	Stoppt Fernkampfaffen, verursacht 12 TP Schaden	Eissturm oder andere kälte-basierte Angriffe
2	Orange	Stoppt magische und nicht-magische Fernkampfaffen, 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 Wahrnehmungs-sprüche 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 unwiderrufflich	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 Zaubernden 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 Zaubernden 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. Die Spielleitung legt den betroffenen Körperteil zufällig fest. (Regenerate - Erste Edition)

REINKARNATION

Spruchstufe Zauberkundige 6, Druiden 7

Reichweite Berührung

Dauer Dauerhaft

Mit diesem Zauberspruch holt der Zauberwirker 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 unerheblich². Solange ein kleiner Teil 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

²Einige 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 Zauberwirkers entspricht. Je nach Konstitution ist ggf. ein Prozentwurf gegen die Überlebenschancen bei Reinkarnation bzw. Wiederbelebung erforderlich

Reinkarnation in einen Menschen, Elfen, Zwerg oder Halbling erfolgt, dann wird die Erfahrungsstufe mit 1W6 bestimmt. Die Klasse kann im Rahmen der üblichen Regeln frei gewählt werden. Wird ein Charakter als Kreatur reinkarniert, wird er in der neuen Form weitergespielt³. Andernfalls muss der Spieler den Charakter abgeben. Monster sammeln keine Erfahrung und erhalten keine Erfahrungsstufen.

Tabelle 2.19: 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)
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)

³In 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 Trefwürfel mindestens denen der betreffenden Kreatur entsprechen

W%	Wesen
96-00	Blinzelhund (4 TW)

Tabelle 2.20: 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)
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)

W%	Wesen
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	Grottenschrat (3+1 TW)
88-90	Irrlicht (9 TW)
91-94	Echsenmensch (2+1 TW)
97	Erdkoloss (Umber Hulk, 8 TW)
98-00	Tier

Tabelle 2.21: 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)
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)

W%	Wesen
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)
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)

W%	Wesen
----	-------

oo	Höllenhund (3-7 TW)
----	---------------------

(Wiedergeburt, Reincarnation - Men & Magic)

SAGENKUNDE

Spruchstufe Zauberkundige 6

Reichweite selbst

Dauer siehe Beschreibung

Mit dem mühevollen ausführen eines Rituals über 1W100 Tage erfährt die Zauberkundige geheimes oder legendäres Wissen über einen Person, einen Ort oder einen Gegenstand. Manchmal nicht mehr als einen kryptischen Satz oder ein Rätsel, manchmal sehr genaue Informationen. (Legend Lore - Greyhawk)

SCHEINWALD

Spruchstufe Druiden 4

Reichweite 60' (20 m)

Dauer bis gebrochen

Mit diesem Spruch erzeugt die Spruchwirkerin auf einer Fläche von etwa 30' x 30' (10 x 10 m) pro Erfahrungsstufe die perfekte Illusion eines Waldes. Nur andere Druiden und magische Waldkreaturen durchschauen die Illusion. (Hallucinatory Forest - Eldritch Wizardry)

SCHILD

Spruchstufe Zauberkundige 1

Reichweite selbst

Dauer 2 Phasen

Schild erschafft ein unsichtbares Energiefeld, das den Zaubernden schützt. Gegen Geschosse erhöht der Spruch die RK um 2. Gegen jeden anderen Angriff hat der Zaubernde 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 2.22: 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)

SCHLEICHENDES UNHEIL

Spruchstufe Druiden 7

Reichweite 50' (15 m)

Dauer siehe Beschreibung

100 bis 1000 (1W₁₀ x 100) einzelne Spinnen, Tausendfüßler und Heuschrecken quellen innerhalb von 1W₃ Kampfrunden aus der Erde hervor und verfolgen ein bestimmtes Ziel nach Wunsch der Spruchwirkerin bis zu einer Distanz von 240' (72 m). Jedes einzelne Gliedertier verursacht einen Punkt Schaden bevor es stirbt oder wieder in der Erde verschwindet. Das heißt der Schwarm verursacht je nach Größe 100 bis 1000 Punkte Schaden. (Creeping Doom - Eldritch Wizardry)

SCHUTZ VOR BLITZEN

Spruchstufe Druiden 4

Reichweite Berührung

Dauer 6 Phasen + 1 Phase pro Erfahrungsstufe

Dieser Spruch beschützt ein beliebiges Wesen für die Spruchdauer vor jeder Art von Blitzen, so dass nur der halbe Schaden verursacht wird. So bald das geschützte Wesen von einem Blitz getroffen wird, endet die Spruchwirkung allerdings. (Protection from Lightning - Eldritch Wizardry)

SCHUTZ VOR BÖSEM 10' 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 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 FEUER

Spruchstufe Druiden 3

Reichweite Berührung

Dauer 3 Phasen + 1 Phase/Erfahrungsstufe

Dieser Spruch kann auf jede beliebige Person gewirkt werden. Allerdings ist seine Wirkung am stärksten, wenn die Spruchwirkerin sie auf sich selbst wirkt. Schaden durch normales Feuer wird komplett abgewendet, solcher durch magisches Feuer halbiert. Die Spruchwirkerin selbst ist auch durch die erste Einwirkung magischen Feuers vollständig geschützt. Danach wird der Schaden halbiert. (Protection from Fire - Eldritch Wizardry)

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)

SEELENFALLE

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 - Erste Edition)

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 Spruchwirkers⁴ innerhalb des Wirkradius von 60' (20 m) mit Mut, wirkt jedoch nicht auf Gegner. Jeder Verbündete erhält einen +1 Moralbonus sowie +1 auf sämtliche Angriffswürfe. Die Umkehrung dieses Spruchs wirkt nicht auf Ver-

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

bündete innerhalb des Wirkradius, sondern auf Gegner und verursacht Abzüge von -1 anstelle der oben erwähnten Boni. (Segen, Bless - Men & Magic)

SEILTRICK

Spruchstufe Zauberkundige 3

Reichweite Wurfweite

Dauer 1 Stunde + 1 Phase/Erfahrungsstufe

Die Spruchwinkerin wirft ihr Seil in die Höhe, worauf dieses einfach im nichts zu hängen scheint. Sie selbst und 3 andere können an dem Seil hoch klettern und verschwinden für die Spruchdauer am oberen Ende des Seils in eine Taschendimension. Es ist möglich das Seil einzuholen und auch in der Taschendimension verschwinden zu lassen. Wird das Seil hängen gelassen, kann es geklaut werden. (Rope Trick - Greyhawk)

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)

SIMULAKRUM

Spruchstufe Zauberkundige 7

Reichweite Berührung

Dauer dauerhaft

Simulakrum erschafft ein Pseudoduplikat einer Kreatur. Der Spruch wird auf eine grobe Schnee- oder Eisform gewirkt, und ein beliebiges Stück der zu duplizierenden Kreatur (Haare, Nagel oder anderes) muss in dem Schnee oder Eis enthalten sein. Ist kein natürlicher Schnee oder Eis vorhanden, so kann dieser magisch erzeugt werden.

Das Simulakrum erscheint genauso wie das Original, aber es hat nur die Hälfte der üblichen Trefferpunkte. Um das Simulakrum zu beleben, muss ein *geringerer Wunsch* oder ein *Belebt Tote* gewirkt werden. Das Simulakrum erhält $30 - 60\% ((1d4+2) * 10)$ des Gedächtnis und der Erfahrung des Originals.

Während der gesamten Zeit untersteht es der vollständigen Kontrolle des Zaubersenden. Es existiert keine spezielle telepathische Verbindung, so dass die Befehle auf andere Weise mitgeteilt werden müssen. Ein Simulakrum kann unter keinen Umständen stärker werden, außer das Original des Simulakrums stirbt, dann gewinnt langsam die Erfahrung und das Gedächtnis des Originals, und zwar mit einer Rate von 1% pro Woche, bis volle 90% erreicht sind.

Wenn es auf 0 Trefferpunkte gesenkt wird oder anders zerstört wird, zerfällt das Simulakrum in Schnee und taut sofort komplett auf. Ein Simulakrum strahlt unter Magie Entdecken eine leichte Aura ab, Wahrer Blick zeigt die wirkliche Natur des Simulakrums. (Klonen, Duplikat, Simulacrum - Greyhawk)

SOFORTIGE HERBEIRUFUNG

Spruchstufe Zauberkundige 7

Reichweite unbeschränkt

Dauer sofort

Der Zauberanwender kann jeden beliebigen, leblosen Gegenstand von jedem beliebigen Ort in seine Hand herbeirufen. Der Gegenstand darf nicht länger als 3' und nicht schwerer als acht Pfund sein. Wenn der Zauberspruch angewandt wird, wird der Name des Gegenstands magisch und unsichtbar in einen Edelstein mit einem Mindestwert von 5.000 GM eingraviert. Danach kann der Zauberanwender jederzeit den Gegenstand herbeirufen, indem er ein spezielles Wort, das er beim Zaubern festlegt, spricht und den Edelstein zerschmettert. Sofort taucht der Gegenstand in der Hand des Zaubernden auf. Nur der Zauberanwender kann den verzauberten Edelstein einsetzen. Ist der Edelstein im Besitz einer anderen Kreatur, so kann diese die Magie nicht auslösen. Der Gegenstand kann auch von einer anderen Ebene herbeigerufen werden, solange nicht eine andere Kreatur diese zu ihrem Eigentum gemacht hat.

Die Sofortige Herbeirufung wird traditionell mit dem Zauberkundigen *Drawmij* in Verbindung gebracht (Objekte Herbeirufen, Instant Summons - Erste Edition)

SPIEGELBILD

Spruchstufe Zauberkundige 2

Reichweite selbst

Dauer 6 Phasen

Mehrere illusionäre Ebenbilder des Zaubernden tauchen um ihn 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

Zaubertränke, 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)

STÄRKE

Spruchstufe Zauberkundige 2

Reichweite Berührung

Dauer 8 Stunden

Mit diesem Spruch erhöht die Spruchwirkerin für die genannte Spruchdauer die Stärke von Kämpfern um $2W_4$, und die von Klerikern um $1W_6$. Der so erhöhte Stärkewert kann maximal 18 betragen. Nach Ermessen der Spielleitung können Regeln für außergewöhnliche Stärke angewandt werden, so fern das Regelsystem diese vorsieht. (Strength - Greyhawk)

STATUE

Spruchstufe Zauberkundige 7

Reichweite Berührung

Dauer 6 Phasen pro Erfahrungsstufe

Statue verwandelt den Zaubernenden oder jemand anderes mit all seiner Ausrüstung in festen Stein. Der Verzauberte kann normal sehen, hören und riechen, aber er muss weder essen noch atmen. Der Tastsinn ist auf das beschränkt, was die feste Granitoberfläche seiner Haut beeinflussen kann. Absplitterungen sind wie Kratzer, aber das Abbrechen von Gliedmaßen verursacht schwere Verletzungen. Der Verzauberte kann während der Wirkungsdauer seine natürliche Gestalt wiedererlangen und auf Wunsch wieder zu einer Statue werden. (Statue - Erste Edition)

STEINSÄNGER

Spruchstufe Zauberkundige 6, Druiden 6

Reichweite Berührung

Dauer 10 min

Der Spruchwirker erlangt die Fähigkeit, sich mit Steinen zu unterhalten und von ihnen zu erfahren, wer oder was sie berührt hat und was sich hinter oder unter ihnen befindet. Die Steine geben komplette Beschreibungen, wenn man sie fragt. Allerdings werden diese Beschreibungen durch die Sichtweise eines Steins, seine Wahrnehmung sowie sein eingeschränktes Wissen stark eingefärbt. Das kann durchaus dazu führen, dass man nicht die Information erhält, die man sucht. Der Spruchwirker kann sowohl mit natürlichem Stein, als auch mit bearbeiteten Steinen sprechen. (Stone Tell - 3,5 SRD)

STEINWAND

Spruchstufe Zauberkundige 5

Reichweite 60'

Dauer siehe unten

Der Zauberwirker beschwört eine Steinwand jeder beliebigen Form, die bis zu 1000 Kubikfuß füllen kann. Diese Wand besteht dauerhaft, bis sie zerstört wird oder dem Spruch Magie bannen ausgesetzt wird. Die Wand kann nicht dort hervorgerufen werden, wo sich bereits Gegenstände befinden, und muss auf festem Untergrund errichtet werden. (Wall of Stone - Men & Magic)

STEIN ZU FLEISCH*

Spruchstufe Zauberkundige 6

Reichweite 120' (36 m)

Dauer dauerhaft

Durch diesen Spruch wird ein versteinertes Wesen wieder in seine natürliche Form zurückverwandelt, was sowohl das Leben als auch die Gegenstände wiederherstellt. Jede versteinerte Gestalt kann so wiederbelebt werden. Fleisch zu Stein (die Umkehrform) verwandelt eine Kreatur in eine Statue, einschließlich der Ausrüstung und der Gegenstände, die sie bei sich führt. Ein Rettungswurf gegen Versteinerung kann die Wirkung verhindern. (Stone-Flesh, Stone to Flesh - Men & Magic)

STILLE 15' 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. Allerdings 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, Druiden 5

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)

SUGGESTION

Spruchstufe Zauberkundige 3

Reichweite Rufweite

Dauer 1 Woche

Die Spruchwirkerin ruft ihrem Opfer eine Suggestion zu, welche dieses innerhalb einer Woche erfüllen muss, falls ihr kein Rettungswurf gelingt. Der Inhalt der Suggestion muss nicht sofort ausgeführt werden. Dass sich das Opfer selbst tötet, ist auch mit der Suggestion sehr unwahrscheinlich (1%). (Suggestion - Greyhawk)

SYMBOL

Spruchstufe Kleriker 7, Zauberkundige 8

Reichweite Einschätzung der Spielleitung

Dauer Je nach Effekt, s.u.

Dieser Spruch erlaubt es dem Spruchwirker, einem Ort oder einer Oberfläche eine mächtige Rune einzuschreiben. Das jeweils gewünschte Symbol muss festgelegt werden, wenn der Spruch gewirkt wird. Einem von dem Symbol betroffenen Charakter steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, um die Effekte zu ignorieren.

- ◇ Rune der Uneinigkeit: alle betroffenen Kreaturen beginnen untereinander zu streiten, und sich evtl. sogar tödlich zu bekämpfen.
- ◇ Rune der Furcht: das Symbol bewirkt den Spruch *Furcht* (Seite 35).
- ◇ Rune des Schlafs: das Symbol bewirkt den Spruch *Schlaf* (Seite 90). Es werden doppelt so viele Kreaturen betroffen, und die Dauer des Schlafes hält doppelt so lange an.

- ◇ Rune der Betäubung: das Symbol bewirkt den Spruch *Machtwort Betäubung* und betrifft bis zu 150 Trefferpunkte an Kreaturen.

Zauberkundige können zusätzlich folgende Symbole wirken:

- ◇ Rune des Todes: die Rune richtet 75 Punkte Schaden an.
- ◇ Rune des Wahnsinns: bis zu 100 Trefferpunkte an Kreaturen werden in den Wahnsinn getrieben. Nur eine *Fluchbrecher* (34) kann sie davon befreien. (Symbol - Greyhawk)

TELEKINESE

Spruchstufe Zauberkundige 5

Reichweite 120' (36 m)

Dauer 6 Phasen (1 Stunde)

Durch reine Willenskraft kann der Zauberwirker Objekte oder Kreaturen bewegen. 20 Pfund (10 kg) pro Erfahrungsstufe können bis zu 20' (6 Meter) pro Runde bewegt werden. Lebende Wesen können ebenfalls bewegt werden, wobei sie einen Rettungswurf gegen Sprüche erhalten. (telekinesis - Men & Magic)

TELEPORTATION

Spruchstufe Zauberkundige 5

Reichweite 10' (3 m)

Dauer sofort

Dieser Spruch transportiert den Zaubernden oder einen anderen sofort an einen bestimmten Ort, welcher beliebig weit entfernt sein kann. Eine Teleportation in andere Ebenen ist nicht möglich. Wenn eine andere Kreatur teleportiert werden soll, steht ihr ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Der Zaubernde braucht klare Vorstellungen von dem Zielort und seinem Aufbau. Je klarer die Vorstellung ist, desto wahrscheinlich gelingt die Teleportation. Um festzustellen, ob die Teleportation gelingt, wird das Ergebnis anhand der unten stehenden Tabelle mit $1W_{100}$ ermittelt. Die nachstehenden Informationen erklären die Bedeutungen der Tabelle. Vertrautheit: "Sehr vertraut" ist ein Ort, wenn der Zaubernde sehr viel Zeit dort verbracht hat. "Aufmerksam studiert" ist ein Ort, weil der Zaubernde ihn kürzlich gesehen hat, ihn häufig besucht hat oder ihn durch andere Mittel wie "Hellschere" für wenigstens eine Stunde beobachtet hat. "Gelegentlich gesehen" ist ein Ort, den der Zaubernde zwar mehr als einmal besucht hat, der ihm aber nicht vertraut ist. "Einmal gesehen" ist ein Ort, den der Zaubernde nur einmal gesehen hat, und sei es mit magischen Hilfsmitteln.

Zielgenau: Der Zaubernde oder die Kreatur landet am gewünschten Zielort.

Hoch: der Zaubernde oder die Kreatur erscheint $1W_{10} \times 10'$ ($1W_{10} \times 3 \text{ m}$) über dem Zielpunkt. Sollte der Ort durch etwas Festes eingenommen sein, stirbt der Zaubernde oder die Kreatur sofort.

Niedrig: Der Zaubernde oder die Kreatur erscheint in der Erde unter dem Zielpunkt und wird sofort getötet.

Vertrautheit	Zielgenau	Hoch	Niedrig
Sehr vertraut	01-95	96-99	00
Aufmerksam studiert	01-80	81-90	91-00
Gelegentlich gesehen	01-50	51-75	76-00
Einmal gesehen	01-30	31-65	66-00

(Teleport - Greyhawk)

TEMPERATURKONTROLLE 10'

Spruchstufe Druiden 4

Reichweite Berührung durch einen Mistelzweig

Dauer 3 Phasen + 1 Phase/Erfahrungsstufe

Dieser Spruch lässt in einem Radius von 10' (3 m) die Temperatur um bis zu 30°C ab- oder zunehmen. (Control Temperature 10' - Eldritch Wizardry)

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 2.24: Tiefe Meditation

iW ₁₀₀	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?
16-45	Deine Visionen stimmen Dich zuversichtlich, alles wird laufen, wie geplant. Du kannst Deine Zauber wirken wie immer (Falls Du grundsätzlich Sprüche wirken kannst).
46-85	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
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 Bonuspruch 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.
- 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 1W₄ auf Moral-Proben zugunsten der Gegner, bei rechtschaffener Gesinnung zuungunsten der Gegner. Bei neutraler Gesinnung werden Moralproben nur mit 1W₆₊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 Kampfunde die individuelle Initiative.
- 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 2W₄ 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 erhaltst einen Abzug von -2 auf Angriffs- und Rettungswürfe.
- 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)

TIERE BESCHWÖREN

Spruchstufe Kleriker 6

Reichweite 30' (9 m)

Dauer 10 Phasen (100 Minuten)

Mit diesem Spruch beschwört der Anwender aus dem Nichts 6 kleine Tiere, bis etwa zur Größe eines Wolfes, 3 mittelgroße Tiere, bis etwa zur Größe eines Tigers oder eines Braunbären, oder 1 großes Tier, bis zur Größe eines Elefanten. Die Beschworenen Tiere gehorchen dem

Kleriker aufs Wort, können auf Befehl auch für diesen kämpfen, und bleiben bis zum Ende der Spruchdauer, oder bis sie getötet werden. (Beschwört Tiere, Erschaffung normaler Tiere, Conjure Animals - Greyhawk)

TIERWACHSTUM

Spruchstufe Zauberkundige 5, Druiden 5

Reichweite 120' (36 m)

Dauer 12 Phasen (2 Stunden)

Mit diesem Spruch kann der Anwender 1-6 normale Tiere augenblicklich auf Riesengröße anwachsen lassen. Die Tiere kämpfen dann für die Spruchdauer wie eine Riesenversion ihrer selbst.

Solange die Spielleitung nichts anderes bestimmt, erhalten die so vergrößerten Tiere die doppelte Zahl ihrer normalen Trefferpunkte, und verursachen doppelten Schaden. (Growth Animal, Animal Growth - Greyhawk)

TODESSPRUCH

Spruchstufe Zauberkundige 6

Reichweite 240' (72 m)

Dauer 1 Kampfrunde

Dieser gefürchtete Zauberspruch tötet 2W8 Kreaturen mit 6 oder weniger TW in einem Bereich von 60' x 60' (18 m x 18 m). (Slaying Spell, Death Spell - Men & Magic)

TÖDLICHE WOLKE

Spruchstufe Zauberkundige 5

Reichweite Nahbereich, dann Bewegung 6' (3 m) pro Minute

Dauer 6 Phasen

Diese Zauberspruch bildet eine giftige Nebelbank mit einem Durchmesser von 30' (9 m). Der Nebel wird vom Wind getrieben oder bewegt sich bei Windstille mit 6' (3 m) pro Minute vom Zauberkundigen weg. Diese Wolke tötet jede Kreatur mit 4 oder weniger TW, wenn sie einen Rettungswurf gegen Gift nicht besteht.

Weil diese Wolke schwerer als Luft ist, fließt sie am tiefstmöglichen Grund und sackt in Löcher, Mulden und Öffnungen ein. Sie kann keine Flüssigkeit durchdringen und kann nicht unter Wasser gezaubert werden. (Todeswolke, Cloudkill - Chainmail)

TOR

Spruchstufe Zauberkundige 9

Reichweite Nahbereich

Dauer siehe Beschreibung

Mit diesem mächtigen Spruch öffnet die Zauberkundige ein Tor auf eine beliebige andere Existenzebene und ruft ein mächtiges Wesen von dieser Ebene hervor. Es kann sich dabei durchaus um Dämonen, Halb-Götter und kosmische Wesen handeln. Es besteht eine Chance von 5%, dass eine andere Kreatur als die gewünschte erscheint, sowie eine Wahrscheinlichkeit von 5%, dass sich die Entität nicht für die Anliegen der Zauberkundigen interessiert. Die Wesenheit ist der Hervorrufenerin nicht automatisch freundlich gesonnen, und kann sich durch die Beschwörung sehr gestört fühlen. (Gate - Greyhawk)

TOTE BELEBEN

Spruchstufe Kleriker 3, Zauberkundige 5

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 Zauberwirker 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 Spruchwirker 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 - Men & Magic)

TOTE ERWECKEN*

Spruchstufe Kleriker 5

Reichweite Nahbereich

Dauer permanent

Dieser Spruch bringt eine verstorbene Person (eines Spielercharakters im engeren Sinne) ins Lebens zurück. Der Spruchwirker kann auf

Charakterstufe 7 eine Person erwecken, die nicht länger als einen Tag tot ist. Die Anzahl der Tage steigt für jede Charakterstufe über 8 um vier Tage.

Tabelle 2.25: Tote erwecken

Klerikerstufe	Wirksamkeit nach dem Tod des Opfers
7-8	1 Tag
9	5 Tage
10	9 Tage
11	13 Tage
12	17 Tage
13	21 Tage
14	25 Tage
15	29 Tage
+1	+4 Tage

Finger des Todes, die Umkehrung von Tote erwecken (auch *Todesstrahl*, oder *Erschlägt Lebende*), kann auf jedes Monster und jeden Charakter gewirkt werden. Der Todesstrahl schießt aus der Hand des Wirkers auf das Ziel, welches augenblicklich stirbt, sofern es den Rettungswurf gegen Todesstrahlen nicht schafft. Dieser Zauber ist eine chaotische Handlung und wird von anderen Gesinnungen nur äußerst selten eingesetzt. Rechtschaffene Kleriker laufen Gefahr ihre Weihung zu verlieren, oder auf der Stelle zu Anti-Klerikern zu werden. (Erweckt Tote, Finger des Todes, Raise dead, Finger of Death - Men & Magic)

TRÜBUNG

Spruchstufe Druiden 2

Reichweite 20' (6 m)

Dauer 1 Phase pro Erfahrungsstufe

Mit diesem Spruch verschwindet die Spruchwinkerin in einer Wolke undurchsichtigen Nebels mit einem Radius von 20' (6 m) + 10' (3 m) pro Erfahrungsstufe. (Obsurement, Obscuring Mist - Eldritch Wizardry)

UNSICHTBARER SCHLEICHER

Spruchstufe Zauberkundige 6

Reichweite Nahbereich

Dauer Bis die Mission erfüllt ist.

Der Zaubernde ruft eine extradimensionale Kreatur herbei (RK 3 [16], TW 8, BW 12", unsichtbar), der ein Auftrag oder eine Mission befohlen wird. Die Kreatur wird unabhängig von Raum und Zeit alles unternehmen, um die Aufgabe *im Wortsinn* zu erfüllen, es sei denn, sie wird vorher im Kampf oder durch *Magie bannen* zerstört. (Invisible Stalker - Men & Magic)

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 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)

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)

UNWIDERSTEHLICHER TANZ

Spruchstufe Zauberkundige 8

Reichweite Berührung

Dauer 1W₄ + 1 Runden

Das Ziel fühlt einen unüberwindlichen Wunsch zu tanzen. Durch den Sprucheffekt kann die betroffene Person nichts anderes unternehmen

als zu Tanzen, mit allem, was dazu gehört. Dadurch verschlechtert sich ihre RK um 4 und nimmt ihr die Möglichkeit, jedweden Rettungswurf auszuführen. Auch der RK Bonus durch einen Schild entfällt.

Der Unwiderstehliche Tanz wird traditionell mit dem Zauberkundigen *Otto* in Verbindung gebracht (Irresistable Dance - Erste Edition)

VERLÄNGERUNG III

Spruchstufe Zauberkundige 6

Reichweite selbst

Dauer siehe Beschreibung

Mit diesem Spruch kann die Zauberkundige die Wirkdauer eines ihrer anderen Sprüche verdoppeln. Verlängerung III wirkt auf Sprüche der Spruchstufen 1-5. (Extension III - Greyhawk)

VERLÄNGERUNG II

Spruchstufe Zauberkundige 5

Reichweite selbst

Dauer siehe Beschreibung

Mit diesem Spruch kann die Zauberkundige die Wirkdauer eines ihrer anderen Sprüche um 50% verlängern. Verlängerung II wirkt auf Sprüche der Spruchstufen 1-4. (Extension II - Greyhawk)

VERLÄNGERUNG I

Spruchstufe Zauberkundige 4

Reichweite selbst

Dauer siehe Beschreibung

Mit diesem Spruch kann die Zauberkundige die Wirkdauer eines ihrer anderen Sprüche um 50% verlängern. Verlängerung I wirkt auf Sprüche der Spruchstufen 1-3. (Extension I - Greyhawk)

VERLANGSAMUNG*

Spruchstufe Zauberkundige 3

Reichweite 240' (72 m)

Dauer Aktionen eines Ziels verlangsamen

30' (9 m) Radius können sich nur halb so schnell bewegen, und nur jede zweite Kampfrunde angreifen, oder einen Spruch wirken. (Verlangsamen, Slow Spell - Men & Magic)

VERTREIBT HOLZ

Spruchstufe Druiden 6

Reichweite 20' (6 m) pro Erfahrungsstufe

Dauer 1 Phase pro Erfahrungsstufe

Mit diesem Spruch erzeugt die Spruchwirkerin eine Welle mystischer Energie, die jegliches hölzernes Ding zurück drängt. Die Welle hat eine Breite von etwa 120' (36 m) und bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 5' (1,5 m) pro Kampfrunde vorwärts. Nur die Spruchwirkerin selbst kann die Welle stoppen, wenn diese sich einmal in Bewegung gesetzt hat. (Repel Wood, Turn Wood - Eldritch Wizardry)

VERWANDELT ANDERE

Spruchstufe Zauberkundige 4

Reichweite 60' (18 m)

Dauer Permanent, bis der Zauber gebannt wird.

Durch diesen Zauberspruch wird ein lebendes Wesen in ein beliebiges anderes Lebewesen verwandelt. Dem Wesen steht ein Rettungswurf gegen Versteinerung zu, wobei es auf diesen verzichten kann, so dass der Zauberspruch automatisch wirkt. Nach Einschätzung der Spielleitung muss außerdem ein Überlebenswurf gelingen (Prozentwurf in Abhängigkeit von der Konstitution). Wird der Überlebenswurf verfehlt stirbt das Ziel durch die Belastung der Transformation.

Das verwandelte Wesen behält sein eigenes Bewußtsein. Alle anderen Eigenschaften entsprechen der neuen Form. (Andere verwandeln, Baleful Polymorph, Polymorph Other - Chainmail)

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)

VERWANDELT METALL ZU HOLZ*

Spruchstufe Druiden 7

Reichweite 120' (36 m)

Dauer dauerhaft

Mit diesem Spruch wird jegliches Metall in einem Wirkungsbereich von 10' x 10' (3 x 3 m) in Holz verwandelt. Für jeden Gegenstand (bzw. z.B. eine Haufen Münzen) ist ein Rettungswurf möglich. Der Effekt kann nur durch die Umkehrung dieses Spruches rückgängig gemacht werden. (Transmute Metal to Wood, Metal to Wood - Eldritch Wizardry)

VERWANDELT OBJEKTE

Spruchstufe Zauberkundige 8

Reichweite Spielleiterentscheidung

Dauer 5' (1,5 m) pro Erfahrungsstufe oder 240' (72 m)

Dieser Zauberspruch funktioniert wie andere Verwandlungszauber, wobei es einen Gegenstand oder eine Kreatur verwandeln kann. Ein Rettungswurf gegen Verwandlung ist möglich. Die Wirkungsdauer hängt von der Unterschiedlichkeit zwischen der alten und neuen Form ab. Die Dauer richtet sich nach den nachstehenden Richtlinien, wobei die Spielleitung die genaue Dauer letztlich bestimmt: Betrachte die Veränderungen so: Kategorie (Tier, Pflanze, Mineral) Klasse (Säugetier, Pilz, Metalle, etc.) Größe (ähnliche Größe, größer, kleiner) Beziehung (Zweig zu Baum, Wolfsfell in Wolf, etc.) Gesamtform (ähnliche Form, ähnliche Wirkung) Gleiche oder niedrigere Intelligenz Veränderungen über die Kategorie hinweg werden nur wenige Stunden überdauern. Gegenstände, die in Beziehung zueinander

stehen, so wie aus einem Wolfspelz ein Wolf wird, sind dauerhaft verwandelt. Beachte, dass Veränderungen in mehreren Kategorien die Wirkungsdauer einschränken können. (Verwandelt jeden Gegenstand, Alles Verwandeln, Polymorph Object - Greyhawk)

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 Spruches 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 Geegner machen, wird für jede neue Phase (alle 10 Kampfrunden) mit einem Wurf auf folgender Tabelle ermittelt:

Tabelle 2.26: 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)

VERZÖGERTER FEUERBALL

Spruchstufe Zauberkundige 7

Reichweite 240' (72 m)

Dauer Siehe unten.

Im Wesentlichen gleicht dieser Zauberspruch dem normalen *Feuerball* siehe Seite 28. Jedoch kann der Zauberkundige entscheiden, dass der Effekt erst bis zu 10 Kampfrunden verzögert zündet. (Spätzündender Feuerball, Delayed Blast Fire Ball - Greyhawk)

WAHRE SICHT*

Spruchstufe Kleriker 5

Reichweite Nahbereich

Dauer 1 Runde pro Charakterstufe

Der Spruch verleiht dem Spruchwirker oder dem Ziel des Zaubers die Fähigkeit, alles so zu sehen, wie es tatsächlich ist. Das Ziel sieht durch normale sowie magische Dunkelheit, entdeckt geheime Türen, erkennt unsichtbare Kreaturen und Gegenstände, durchschaut Illusionen und erkennt sämtliche vielgestaltige, verwandelte oder veränderte Kreaturen und Gegenstände in ihrer wahren Form. Weiterhin kann das Ziel sich darauf konzentrieren, in die ätherische Ebene zu blicken (jedoch nicht in extradimensionale Räume)⁵

⁵In der *Ersten Edition* wird zwischen *Wahres Sehen*, dem hier beschriebe-

Falsche Sicht, das Gegenteil von Wahre Sicht, lässt Gegenstände, Personen und Monster als ihr genaues Gegenteil erscheinen- das Hässliche erscheint schön, das Wertvolle erscheint wertlos, und so weiter. (Wahres Sehen, True Seeing, True Sight - Erste Edition)

WAND AUS EISEN

Spruchstufe Zauberkundige 5

Reichweite 60' (18 m)

Dauer 12 Phasen

Der Zauberkundige erschafft aus dem Nichts eine eiserne Wand. Die Wand ist 3' (1 m) dick 50' (15 m) hoch und 50' (15 m) lang. (Eiserne Wand, Wall of Iron - Men & Magic)

WAND AUS EIS

Spruchstufe Zauberkundige 4

Reichweite 60' (18 m)

Dauer so lange sich der Spruchwirker konzentrieren kann

Eine feststehende, durchsichtige Eiswand entsteht für die Dauer des Spruchs. Die Wand kann 60' (18 m) lang und 20' (6 m) hoch sein, oder als Ring mit einem Radius von 15' (4,5 m) und 20' (6 m) Höhe gewirkt werden. Die Eiswand kann von Kreaturen mit weniger als 4 Trefferwürfeln nicht überwunden werden. Kreaturen mit mehr als 4 Trefferwürfeln erleiden 1W6 Schaden, wenn sie durch die Wand

nen Klerikerspruch, und *Wahre Sicht* einem Illusionistenspruch unterschieden. Die Sprüche unterscheiden sich lediglich darin, dass mit dem Illusionistenspruch keine Gesinnungen erkannt werden können.

brechen wollen. Die Wand richtet doppelten Schaden gegen Kreaturen an, die Feuer nutzen oder an heiße Umgebungen gewohnt sind. Die Wand kann nicht dort hervorgerufen werden, wo sich bereits Gegenstände befinden, des Weiteren muss sie auf festem Untergrund errichtet werden. (Eiswand, Wall of Ice - Men & Magic)

WASSERATMEN

Spruchstufe Zauberkundige 3, Druiden 3

Reichweite 30' (10 m)

Dauer 2 Stunden

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberwirker 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)

WASSER REINIGEN

Spruchstufe Druiden 1

Reichweite Nahbereich

Dauer sofort

Mit diesem Spruch kann der Druide rund 10 Gallonen (knapp 40 Liter) verschmutztes, vergiftetes oder durch Mikroorganismen kontaminiertes Wasser reinigen und genießbar machen. (Reinigt Wasser, Purify Water - Eldritch Wizardry)

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.

In der *Ersten Edition* wurde dieser Spruch auch als Klerikerspruch der 4. Stufe eingeführt. (Wasser absenken, Lower Water - Men & Magic)

WASSER TEILEN

Spruchstufe Zauberkundige 6, Kleriker 7

Reichweite 120' (36 m)

Dauer 6 Phasen

Der Zauberwirker schafft einen Pfad von 3' Breite und bis zu 120' Länge durch Wasser, wie zum Beispiel einen See, einen Teich oder ein anderes Gewässer. Der Sprucheffekt kann auf Wunsch des Anwenders gestoppt werden, bevor der Spruch von allein endet, wodurch er unerwünschte Verfolge in den Wassermassen untergehen lassen kann. (Teilt Wasser, Part 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)

WETTER KONTROLLIEREN

Spruchstufe Zauberkundige 6, Kleriker 7, Druiden 7

Reichweite Einschätzung des Spielleiters

Dauer Einschätzung des Spielleiters

Der Spruchwirker kann Regenfall einsetzen oder enden lassen, ungewöhnlich hohe oder niedrige Temperaturen bewirken, einen Sturm heraufbeschwören oder bannen, und Wolken oder Nebel herbeirufen oder vertreiben. (Kontrolliert Wetter, Control Weather - Men & Magic)

WETTER VORHERSAGEN

Spruchstufe Druiden 1

Reichweite selbst

Dauer sofort

Mit diesem Spruch kann der Druiden die Wetterentwicklung der nächsten 12 Stunden innerhalb eines Umkreis von etwa einer halben Meile Radius pro Stufe vorhersagen. Es besteht nur eine Chance von 5%, dass die Vorhersage nicht richtig ist. (Predict weather - Eldritch Wizardry)

WIEDERAUFERSTEHUNG*

Spruchstufe Kleriker 7

Reichweite Berührung

Dauer Tote sofort und vollständig wieder auferstehen lassen.

114), mit dem Unterschied, dass das Ziel sofort mit vollen Trefferpunkten, vollster Gesundheit, ohne Nachwirkungen und ohne Verlust von vorbereiteten Zaubern wiedererweckt wird. Der Zustand der Überreste des Ziels ist bei diesem Zauber unwichtig, so lange auch nur ein kleiner Teil des Körpers noch existiert, kann das Ziel wiedererweckt werden.

Vernichtung (Umkehrung von Wiederauferstehung) führt dazu, dass das berührte Ziel sofort, ohne die Chance eines Rettungswurfes stirbt und zu Staub zerfällt. (Auferstehung, Resurrection, Raise Dead Fully - Greyhawk)

WIEDERHERSTELLUNG*

Spruchstufe Kleriker 7

Reichweite Berührung

Dauer permanent

Dieser Spruch stellt eine verlorene Charakterstufe wieder her, die das Ziel durch Stufenentzug, zum Beispiel durch die Berührung eines *Schattens* oder eines *Gruftschreckens* verloren hat.

Der Einsatz dieses Spruchs kostet den Anwender 2-20 (2W10) Tage Erschöpfung. Während dieser Zeit ist der Anwender zu keinen wesentlichen Handlungen in der Lage, sondern muss sich ausruhen. Daher ist nicht zu erwarten, dass dieser Spruch von einem Nicht-Spielercharakter gewirkt wird.

Nach Ermessen der Spielleitung können mit dem Spruch auch verlorene Attributspunkte wieder hergestellt werden.

Entzug von Lebenskraft (Umkehrung von Wiederherstellung) entzieht dem Ziel eine Charakterstufe, wenn es berührt wird. (Restoration - Greyhawk)

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 2.27: Wilde Magie

1W20	Effekt
2-	Der Zauber geht verloren und schlägt furchtbar fehl:
1	der Zauber wirkt auf den Zauberkundigen 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.

1W20	Effekt
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 Leopardfell-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).
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

1W20	Effekt
23-27	<p>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.</p> <p>Außerdem passiert folgendes (und zwar dauerhaft, Reaktion -1):</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.
28+	<p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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)

1W20	Effekt
2	eine Gliedmaße des Zauberwirkers wird durch die eines abgründigen Wesens ausgetauscht, eine Tentakel, eine diabolische Klaue, eine riesige Krepsschere.
3	dem Zauberwiker 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.
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

1W20	Effekt
10	der Zauberkundige wird mit der Kenntnis eines hochstufigen Spruchs erleuchtet

(Wilde Magie - Menschen & Magie)

WINDKONTROLLE

Spruchstufe Druiden 5

Reichweite selbst, Radius 240' (72 m)

Dauer 6 Phasen + 1 Phase / Erfahrungsstufe

Mit diesem Spruch kann die Spruchwinkerin in einem Radius von 240' (72 m) den Wind kontrollieren. Sie kann Windstille erzeugen, genauso wie einen Sturm, der fliegende Kreaturen vertreibt und Schiffe zwingt den Sturm abzuwettern. (Control Winds - Eldritch Wizardry)

WINDLAUF

Spruchstufe Kleriker 7

Reichweite Berührung

Dauer Ein Tag, oder bis gebrochen.

Der Spruchwinker verwandelt seinen Körper in einen wolkenähnlichen Rauch und bewegt sich mit einer erstaunlich hohen Geschwindigkeit durch die Luft (BW 48" - 480 m pro Phase im Außenbereich, also rund 3 km/h und bis zu rund 6 Hexfelder pro Tag). Es kann eine weitere Person mitgenommen werden. (Windwandern, Wind walk - Greyhawk)

WORT DES RÜCKRUFES

Spruchstufe Kleriker 6

Reichweite unbegrenzt

Dauer sofort

Sobald es ausgesprochen wird, teleportiert *Wort des Rückrufs* den Spruchwirker zurück in sein "Heiligtum". Der Spruchwirker muss das Heiligtum bezeichnen, wenn er den Spruch vorbereitet (also im Rahmen seiner üblichen Meditation, nicht erst, wenn er den Spruch wirkt), und es muss sich dabei um einen ihm wohlbekanntem Ort handeln. Jede Entfernung kann dabei zurückgelegt werden, ohne dass eine Chance auf Fehlschlag besteht. (Word of Recall - Greyhawk)

WUNSCH

Spruchstufe Zauberkundige 9

Reichweite unbegrenzt

Dauer siehe unten

Wunsch ist der mächtigste Zauberspruch. Durch das laute Aussprechen kann der Zaubernde die Wirklichkeit verändern. Es ist allerdings wichtig, die genaue Formulierung zu bedenken, da die Spielleitung traditionell versuchen wird, den Wunsch zwar im Wortsinn wirken zu lassen, aber dennoch zum Nachteil des Spruchwirkers auszulegen (ein Spruchwirker, der sich "einen Berg Goldmünzen wünscht", muss damit rechnen, unter dem Gold begraben zu werden, usw.). Nachdem der Spruch gewirkt wurde, ist der Zauberkundige so erschöpft, dass er oder sie für 2-8 (2W₄) Tage keine weiteren Sprüche mehr wirken kann. (Wish - Greyhawk)

ZAUBERAUGE

Spruchstufe Zauberkundige 4

Reichweite 240'

Dauer 6 Phasen

Der Zauberanwender zaubert einen unsichtbaren magischen 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)

ZAUBERKRUCHE

Spruchstufe Zauberkundige 5

Reichweite Siehe Beschreibung

Dauer Siehe Beschreibung

Indem der Zauberanwender diesen Spruch wirkt, wird seine Seele in einen Gegenstand, wie etwa einen Edelstein oder einen großen Kristall übertragen, wodurch sein Körper leblos zurückbleibt. Danach kann er versuchen, einen beliebigen Körper innerhalb von 120' (36 m) unter seine Kontrolle zu bringen, wodurch dessen Seele in das magische Gefäß gezogen wird. Der Zauberanwender kann wieder zurück in das magische Gefäß, wodurch die gefangene Seele wieder in ihren ursprünglichen Körper zurückkehrt. Der Spruch endet, wenn der Zaubermagier seinen eigenen Körper wieder einnimmt, wodurch das Gefäß leer bleibt. Um den Zauberspruch anwenden zu können, muss das Gefäß in der Reichweite des Spruchs sein. Während er in dem Gefäß

ist, spürt er jedes Lebewesen und kann eines davon angreifen. Um einen Körper zu übernehmen, benötigt der Zaubernde eine vollständige Kampfrunde. Der Zauberwirker besitzt den neuen Körper und zwingt so die Seele des Übernommenen in das magische Gefäß, es sei denn, dem Opfer gelingt ein Rettungswurf gegen Sprüche. Wenn der Zaubernde deshalb den anderen Körper nicht übernehmen kann, bleibt seine Lebensenergie im magischen Gefäß. Damit widersteht das Ziel automatisch jedem weiteren Übernahmeversuch. Wenn der Zaubernde aber erfolgreich ist, wird die Lebensenergie des Ziels im magischen Gefäß gefangen genommen. Der Zaubernde behält seine Werte auf Intelligenz, Weisheit, Charisma, Erfahrungsstufe, Klasse und Gesinnung. Der Körper behält seine ursprüngliche Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Trefferpunkte, natürlichen und automatischen Fähigkeiten. Zaubersprüche und zauberspruchähnliche Eigenschaften entfallen nach der Übernahme. Wenn Böses bannen auf den übernommenen Körper gewirkt wird, wird die Seele des Zaubernden aus dem Körper vertrieben. Der Zauberspruch endet, wenn der Zauberwirker in seinen eigenen Körper zurückkehrt. Wenn der übernommene Körper getötet wird, kehrt die Seele des Zaubernden in das magische Gefäß zurück, sofern es in Reichweite ist und die Lebensenergie des Opfers tot ist. Wenn der Körper außerhalb der Reichweite des magischen Gefäßes getötet wird, dann sterben sowohl das Opfer als auch der Zaubernde. Wenn der Körper des Zaubernden vernichtet wird, bleibt der Zaubernde in dem magischen Gefäß solange gefangen, bis er erfolgreich einen anderen Körper einnehmen kann. Wird das magische Gefäß zerstört, während der Zaubernde einen fremden Körper besitzt, so ist er für immer in diesem Körper gehalten. Die Seele, die sich in dem magischen Gefäß befand, stirbt und gilt als zerstört, da sie nirgends einen Körper einnehmen konnte. Wird das Behältnis zerstört, endet der Zauberspruch und jede Lebensenergie in ihr wird vernichtet. (Magisches Gefäß, Magic Jar - 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)

ZEITSTOPP

Spruchstufe Zauberkundige 9

Reichweite selbst

Dauer 2-5 ($1W_{4+1}$) Runden

Dieser Zeit lässt die Zeit innerhalb eines Radius von etwa 15' (5 m) um den Zauberkundigen, für jeden außer den Zaubern den selbst anhalten. Der Zaubern den kann zwei Runden lang handeln, während für alle anderen Kreaturen die Zeit stillsteht. Wenn andere Wesen von außen den Wirkungsbereich betreten, werden sie ebenfalls angehalten. (Time stop - Greyhawk)

ZEITWEISE STASIS*

Spruchstufe Zauberkundige 9

Reichweite 10' (3 m)

Dauer permanent

Das Ziel wird dadurch in einen Zustand völliger Lähmung gebracht. Für diese Kreatur verrinnt die Zeit extrem langsam. Der Zustand hält an, bis die Spruchwirkung (etwa durch *Magie bannen* oder die Umkehrung von *Zeitweise Stasis*) aufgehoben wird. Es gibt keinen Rettungswurf. Ist das Ziel nicht mit der Verzauberung einverstanden, muss dem Zauberwirker ein Angriffswurf gelingen. (Zeitstillstand, Temporal Stasis - Erste Edition)

ZERQUETSCHENDE HAND

Spruchstufe Zauberkundige 9

Reichweite 5' (1,5 m) pro Erfahrungsstufe

Dauer 1 Runde pro Erfahrungsstufe

Der Zauberspruch erschafft eine große, geistförmige und körperlose Hand, die ein vom Zauberanwender pro Runde bestimmtes Ziel greifen und zerquetschen kann. Der Angriff trifft immer das Ziel, die Schwere des Schadens ergibt sich aus der Dauer des Quetschens. Für jede Runde, die der Gegner von der Hand ergriffen ist, erhält er zusätzlich 1W10 Schaden bis zu einem Maximum von 4W10. Ein Gegner kann die Hand angreifen. Sie hat eine RK von 9 [10] und so viele Trefferpunkte wie der Zauberanwender selbst.

Traditionell wird die *Zerquetschende Hand* mit dem Zauberkundigen Bigby in Verbindung gebracht. (Zerdrückende Hand, Crushing Hand - Erste Edition)

ZWEIDIMENSIONALITÄT

Spruchstufe Zauberkundige 7

Reichweite selbst

Dauer 3 Runden + 1 Runde pro Erfahrungsstufe

Durch diesen Zauberspruch verschiebt der Zauberanwender eine seiner Dimensionen (die Tiefe) auf eine andere Existenzebene, wodurch sich seine Sichtbarkeit auf die zwei Dimensionen Höhe und Breite verringert. Der Zauberanwender kann weiterhin normal handeln, von der Seite betrachtet ist er dabei wie unsichtbar. Zusätzlich kann der Zauberanwender seitlich durch schmale Spalten oder enge Räume hindurchschlüpfen. *Wahrer Sicht* zeigt dem Betrachter den Zauberanwender. Diese Zweidimensionalität macht den Anwender auch verwundbar. Jeder Schaden, den er erleidet, wird verdreifacht, wobei er nicht von Gegnern, die seitlich zu ihm stehen, angegriffen werden kann. Der Anwender wird jedoch von jedwedem Flächeneffekt betroffen, dessen Schaden ebenfalls verdreifacht wird. (Duo-Dimension - Erste Edition)

3 – SPRÜCHE NACH STUFE

Tabelle 3.1: Druiden 1

	Spruch	Seite
1	Feenfeuer (Eldritch Wizardry)	27
2	Findet Schlingen und Fallen (Eldritch Wizardry)	31
3	Lokalisiert Tiere (Eldritch Wizardry)	64
4	Magie erkennen	68
5	Wasser reinigen (Eldritch Wizardry)	125
6	Wetter vorhersagen (Eldritch Wizardry)	127

Tabelle 3.2: Druiden 2

	Spruch	Seite
1	Erhitzt Metall (Eldritch Wizardry)	22
2	Erschafft Wasser	24
3	Erzeugt Flamme (Eldritch Wizardry)	24
4	Heilen leichter Wunden*	45
5	Krümmt Holz (Eldritch Wizardry)	62
6	Lokalisiert Pflanzen (Eldritch Wizardry)	64
7	Mit Tieren kommunizieren	73
8	Trübung (Eldritch Wizardry)	115

Tabelle 3.3: Druiden 3

	Spruch	Seite
1	Blitzruf (Eldritch Wizardry)	14
2	Feuerwerk (Greyhawk)	30
3	Heilt Krankheiten*	47
4	Hält Tiere (Eldritch Wizardry)	43
5	Neutralisiert Gift	76
6	Pflanzenwachstum	78
7	Schutz vor Feuer (Eldritch Wizardry)	93
8	Wasseratmen	125

Tabelle 3.4: Druiden 4

	Spruch	Seite
1	Erzeugt Feuer* (Eldritch Wizardry)	24
2	Heilen schwerer Wunden*	45
3	Herbeirufen von Tieren I (Eldritch Wizardry)	56
4	Insektenplage	57
5	Magie bannen	67
6	Mit Pflanzen kommunizieren	73
7	Pflanzenator (Eldritch Wizardry)	78
8	Scheinwald (Eldritch Wizardry)	89
9	Schutz vor Blitzen (Eldritch Wizardry)	92
10	Temperaturkontrolle 10' (Eldritch Wizardry)	107

Tabelle 3.5: Druiden 5

	Spruch	Seite
1	Antipflanzen Schutzhülle (Eldritch Wizardry)	7
2	Baumportal (Eldritch Wizardry)	9

	Spruch	Seite
3	Feuerwand	29
4	Herbeirufen von Tieren II (Eldritch Wizardry)	56
5	Hält Pflanzen (Eldritch Wizardry)	43
6	Kommunizieren mit der Natur (Eldritch Wizardry)	59
7	Stöcke zu Schlangen	103
8	Tierwachstum (Greyhawk)	112
9	Verwandelt Fels zu Schlamm*	120
10	Windkontrolle (Eldritch Wizardry)	133

Tabelle 3.6: Druiden 6

	Spruch	Seite
1	Anti-Tier Schutzhülle (Eldritch Wizardry)	7
2	Beförderung durch Pflanzen (Eldritch Wizardry)	10
3	Beschwört Feuerelementar (Eldritch Wizardry)	12
4	Beschwört Wetter (Eldritch Wizardry)	13
5	Finger des Todes	32
6	Heilen kritischer Wunden* (Erste Edition)	44
7	Herbeirufen von Tieren III (Eldritch Wizardry)	56
8	Schwachsinnigkeit	94
9	Steinsänger (3,5 SRD)	101
10	Vertreibt Holz (Eldritch Wizardry)	119

Tabelle 3.7: Druiden 7

	Spruch	Seite
1	Beschwört Erdelementar (Eldritch Wizardry)	12
2	Beseelt Felsen (Eldritch Wizardry)	13
3	Feuersturm (Eldritch Wizardry)	29

	Spruch	Seite
4	Reinkarnation	84
5	Schleichendes Unheil (Eldritch Wizardry)	91
6	Verwandelt Metall zu Holz* (Eldritch Wizardry)	121
7	Verwirrung (Chainmail)	122
8	Wetter kontrollieren	127

Tabelle 3.8: Kleriker 1

	Spruch	Seite
1	Entdeckt Böses*	20
2	Furcht bannen* (Erste Edition)	34
3	Großtat (Menschen & Magie)	40
4	Gunst der Fortuna (Menschen & Magie)	41
5	Heilen leichter Wunden*	45
6	Kälte trotzen (Holmes Basic)	58
7	Licht* (Chainmail)	63
8	Magie erkennen	68
9	Schutz vor Bösem*	92
10	Tiefe Meditation (Menschen & Magie)	107
11	Wasser und Nahrung reinigen*	126

Tabelle 3.9: Kleriker 2

	Spruch	Seite
1	Findet Fallen	31
2	Gesinnung erkennen (Erste Edition)	38
3	Hitze trotzen (Erste Edition)	57
4	Hält Personen	42
5	Mit Tieren kommunizieren	73

	Spruch	Seite
6	Schlangen betören (Greyhawk)	91
7	Segnung*	96
8	Stille 15' Radius (Greyhawk)	102

Tabelle 3.10: Kleriker 3

	Spruch	Seite
1	Dauerndes Licht*	16
2	Fluchbrecher	34
3	Fürchterliche Waffe (B/X)	35
4	Gebet (Greyhawk)	37
5	Heilt Krankheiten*	47
6	Mit Toten kommunizieren (Greyhawk)	74
7	Objekt finden	77
8	Tote beleben	114

Tabelle 3.11: Kleriker 4

	Spruch	Seite
1	Erkennt Lügen* (Erste Edition)	65
2	Erschafft Wasser	24
3	Heilen schwerer Wunden*	45
4	Mit Pflanzen kommunizieren	73
5	Neutralisiert Gift	76
6	Schutz vor Bösem 10' Radius	92
7	Stöcke zu Schlangen	103

Tabelle 3.12: Kleriker 5

	Spruch	Seite
1	Böses bannen	15
2	Erschafft Nahrung	23
3	Finger des Todes	32
4	Flammenschlag (Erste Edition)	33
5	Heilen kritischer Wunden* (Erste Edition)	44
6	Insektenplage	57
7	Kommunizieren	60
8	Queste*	82
9	Tote erwecken*	114
10	Wahre Sicht* (Erste Edition)	123

Tabelle 3.13: Kleriker 6

	Spruch	Seite
1	Finde den Weg* (Greyhawk)	30
2	Heilen* (Erste Edition)	46
3	Klingenbarriere (Greyhawk)	58
4	Mit Monstern kommunizieren (Greyhawk)	72
5	Objekt beleben (Greyhawk)	76
6	Tiere beschwören (Greyhawk)	111
7	Wort des Rückrufs (Greyhawk)	134

Tabelle 3.14: Kleriker 7

	Spruch	Seite
1	Astralspruch (Greyhawk)	8
2	Erdbeben (Greyhawk)	20
3	Erkennt Taschendimension (Menschen & Magie)	23

	Spruch	Seite
4	Erzeugt Taschendimension (Menschen & Magie)	25
5	Heiliges Wort* (Greyhawk)	46
6	Luftdiener (Greyhawk)	65
7	Regeneration* (Erste Edition)	83
8	Symbol (Greyhawk)	104
9	Wasser teilen	126
10	Wetter kontrollieren	127
11	Wiederauferstehung* (Greyhawk)	127
12	Wiederherstellung* (Greyhawk)	128
13	Windlauf (Greyhawk)	133

Tabelle 3.15: Zauberkundige I

	Spruch	Seite
1	Bauchreden (Greyhawk)	9
2	Licht* (Chainmail)	63
3	Magie erkennen	68
4	Magie lesen	68
5	Magischer Riegel	69
6	Magisches Geschoss (Greyhawk)	70
7	Person bezaubern	77
8	Schild	90
9	Schlaf	90
10	Schutz vor Bösem*	92
11	Schwebende Scheibe (Holmes Basic)	94
12	Sprachen Lesen	100
13	Wilde Magie (Menschen & Magie)	129

Tabelle 3.16: Zauberkundige 2

	Spruch	Seite
1	Dauerndes Licht*	16
2	Dunkelheit (Greyhawk)	18
3	ESP	26
4	Entdeckt Böses*	20
5	Feuerwerk (Greyhawk)	30
6	Halluzination (Chainmail)	41
7	Klopfen	59
8	Levitation (Chainmail)	63
9	Magische Botschaft (Greyhawk)	69
10	Netz (Monsters & Treasure)	75
11	Objekt finden	77
12	Spiegelbild (Greyhawk)	99
13	Stärke (Greyhawk)	100
14	Unsichtbarkeit (Chainmail)	117
15	Unsichtbarkeit entdecken	116
16	Zauberschloss	137

Tabelle 3.17: Zauberkundige 3

	Spruch	Seite
1	Blitzstrahl	14
2	Explosive Runen (Greyhawk)	27
3	Feuerball	28
4	Fliegen	33
5	Hast*	44
6	Hellhören	47
7	Hellsicht	48
8	Herbeirufen von Monstern I (Greyhawk)	50
9	Hält Personen	42

	Spruch	Seite
10	Infravision	57
11	Magie bannen	67
12	Schutz vor Bösem 10' Radius	92
13	Schutz vor normalen Geschossen	93
14	Seiltrick (Greyhawk)	97
15	Suggestion (Greyhawk)	104
16	Unsichtbarkeit 10' Radius	117
17	Verlangsamung*	119
18	Wasseratmen	125

Tabelle 3.18: Zauberkundige 4

	Spruch	Seite
1	Dimensionstor	17
2	Eissturm (Greyhawk)	19
3	Fata Morgana (Chainmail)	27
4	Feuerwand	29
5	Fluchbrecher	34
6	Furcht (Greyhawk)	35
7	Herbeirufen von Monstern II (Greyhawk)	49
8	Massenverwandlung	71
9	Monster bezaubern	74
10	Pflanzenwachstum	78
11	Selbst verwandeln	97
12	Verlängerung I (Greyhawk)	118
13	Verwandelt Andere (Chainmail)	120
14	Verwirrung (Chainmail)	122
15	Wand aus Eis	124
16	Zauberage	135

Tabelle 3.19: Zauberkundige 5

	Spruch	Seite
1	Beschwört Elementar	11
2	Durchgang	18
3	Herbeirufen von Monstern III (Greyhawk)	48
4	Hält Monster	42
5	Kontakt zu anderen Ebenen	60
6	Schwachsinnigkeit	94
7	Steinwand	102
8	Telekinese	105
9	Teleportation (Greyhawk)	105
10	Tierwachstum (Greyhawk)	112
11	Tote beleben	114
12	Tödliche Wolke (Chainmail)	113
13	Verlängerung II (Greyhawk)	118
14	Verwandelt Fels zu Schlamm*	120
15	Wand aus Eisen	124
16	Zauberkruke	135

Tabelle 3.20: Zauberkundige 6

	Spruch	Seite
1	Abstoßung (Greyhawk)	5
2	Antimagische Hülle	5
3	Auflösung	8
4	Bewegt Erde (Chainmail)	14
5	Geas	35
6	Herbeirufen von Monstern IV (Greyhawk)	51
7	Projiziertes Selbst	82
8	Reinkarnation	84
9	Sagenkunde (Greyhawk)	89

	Spruch	Seite
10	Stein zu Fleisch*	102
11	Steinsänger (3,5 SRD)	101
12	Todesspruch	112
13	Unsichtbarer Schleicher	116
14	Verlängerung III (Greyhawk)	118
15	Wasser senken	126
16	Wasser teilen	126
17	Wetter kontrollieren	127

Tabelle 3.21: Zauberkundige 7

	Spruch	Seite
1	Begrenzter Wunsch (Greyhawk)	10
2	Erkennt Taschendimension (Menschen & Magie)	23
3	Greifende Hand (Erste Edition)	39
4	Herbeirufen von Monstern V (Greyhawk)	54
5	Machtwort Betäuben (Greyhawk)	66
6	Magisches Schwert (Erste Edition)	70
7	Massenunsichtbarkeit (Greyhawk)	71
8	Phasentor (Greyhawk)	80
9	Schwerkraft umkehren (Greyhawk)	95
10	Simulakrum (Greyhawk)	98
11	Sofortige Herbeirufung (Erste Edition)	98
12	Statue (Erste Edition)	101
13	Verzögerter Feuerball (Greyhawk)	123
14	Zweidimensionalität (Erste Edition)	139

Tabelle 3.22: Zauberkundige 8

	Spruch	Seite
1	Antipathie/Sympathie (Erste Edition)	6
2	Dauerhaftigkeit (Greyhawk)	16
3	Ebenbild (Greyhawk)	18
4	Flammende Wolke (Erste Edition)	32
5	Geballte Faust (Erste Edition)	36
6	Gedanken verbergen (Greyhawk)	37
7	Glas wie Stahl (Erste Edition)	39
8	Herbeirufen von Monstern VI (Greyhawk)	53
9	Machtwort Blindheit (Greyhawk)	66
10	Massenbezauberung (Greyhawk)	71
11	Seelenfalle (Erste Edition)	95
12	Symbol (Greyhawk)	104
13	Unwiderstehlicher Tanz (Erste Edition)	117
14	Verwandelt Objekte (Greyhawk)	121

Tabelle 3.23: Zauberkundige 9

	Spruch	Seite
1	Astralspruch (Greyhawk)	8
2	Erzeugt Taschendimension (Menschen & Magie)	25
3	Gefangenschaft* (Erste Edition)	38
4	Gestaltwandel (Greyhawk)	38
5	Herbeirufen von Monstern VII (Greyhawk)	52
6	Labyrinth (Greyhawk)	62
7	Machtwort Tod (Greyhawk)	67
8	Meteoritenschwarm (Greyhawk)	72
9	Prismenkugel (Greyhawk)	80
10	Tor (Greyhawk)	113
11	Wunsch (Greyhawk)	134

	Spruch	Seite
12	Zeitstopp (Greyhawk)	137
13	Zeitweise Stasis* (Erste Edition)	138
14	Zerquetschende Hand (Erste Edition)	138







4 – 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.
7. 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.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. 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.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. 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.

12. **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.
13. **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.
14. **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.
15. **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, 2020 Wanderer Bill
END OF LICENCE

INDEX

- Abstoßung, 5
Aerial Servant, 65
Alles Verwandeln, 121
Andere Ebene kontaktieren, 60
Andere verwandeln, 120
Animal Growth, 112
Animal Summoning I, 56
Animal Summoning II, 56
Animal Summoning III, 56
Animate Dead, 114
Animate Object, 76
Animate Rock, 13
Anti-Animal Shell, 7
Anti-Animal Ward, 7
Anti-Magic Shell, 5
Anti-Plant Shell, 7
Anti-Plant Ward, 7
Anti-Tier Schutzhülle, 7
Antimagische Hülle, 5
Antimagische Schutzhülle, 5
Antipathie/Sympathie, 6
Antipathy/Sympathy, 6
Antipflanzen Schutzhülle, 7
Arkane Auge, 135
Arkane Schloss, 137
Astral Spell, 8
Astralspruch, 8
Auferstehung, 127
Auflösung, 8
Auftrag, 82
Baleful Polymorph, 120
Barriere, 58
Bauchreden, 9
Baumportal, 9
Befreien von Furcht, 34
Beförderung durch Pflanzen, 10
Begrenzter Wunsch, 10
Behebt Fluch, 34
Behebt Furcht, 34
Beschwört Elementar, 11
Beschwört Erdelementar, 12
Beschwört Feuerelementar, 12
Beschwört Tiere, 111
Beschwört Wetter, 13
Beseelt Felsen, 13
Beseelt Objekt, 76
Beseelt Tote, 114
Bewegt Erde, 14
Bezaubert Monster, 74

Bezaubert Personen, 77
 Bigby, 36, 40, 138
 Blade Barrier, 58
 Bless, 96
 Blitz, 14
 Blitzruf, 14
 Blitzstrahl, 14
 Böses bannen, 15
 Böses entdecken, 20

 Call Lightning, 14
 Charm Monsters, 74
 Charm Person, 77
 Clairaudience, 47
 Clairvoyance, 48
 Clenched Fist, 36
 Clone, 18
 Cloudkill, 113
 Commune, 60
 Commune with Nature, 59
 Confusion, 122
 Conjunction of Earth Elementals,
 12
 Conjunction of Elementals, 11
 Conjunction of Fire Elementals,
 12
 Conjure Animals, 111
 Conjure Earth Elemental, 12
 Conjure Fire Elemental, 12
 Contact Other Plane, 60
 Continual Light, 16
 Control Temperature 10', 107
 Control Weather, 127
 Control Winds, 133
 Create Flame, 24
 Create Food, 23
 Create Water, 24
 Creeping Doom, 91
 Crushing Hand, 138
 Cure critical wounds, 44
 Cure Disease, 47
 Cure Light Wounds, 45
 Cure serious wounds, 45

 Darkness, 18
 Dauerhafte Flamme, 16
 Dauerhaftes Licht, 16
 Dauerhaftigkeit, 16
 Dauernes Licht*, 16
 Death Spell, 112
 Delayed Blast Fire Ball, 123
 Detect Evil, 20
 Detect Invisible, 116
 Detect Lies, 22, 65
 Detect Magic, 68
 Detect Snares and Pits, 31
 Detect Thoughts, 26
 Dimension Door, 17
 Dimensionentor, 17
 Dimensionstor, 17
 Dimensionstür, 17
 Disintegrate, 8
 Dispel Evil, 15
 Dispel Magic, 67
 Drawmij, 99
 Dunkelheit, 18
 Duo-Dimension , 139
 Duplikat, 18, 98
 Durchgang, 18

 Earthquake, 20

Ebenbild, 18
 Einkerkering, 38
 Eiserne Wand, 124
 Eissturm, 19
 Eiswand, 124
 Elementar beschwören, 11
 Elementargeist beschwören, 11
 Entdeckt Böses*, 20
 Entdeckt Lüge, 22, 65
 Entdeckt Magie, 68
 Entdeckt Schlingen und Fallen, 31
 Entdeckt Unsichtbarkeit, 116
 Entzündbare Wolke, 32
 Erdbeben, 20
 Erde bewegen, 14
 Erhitzt Metall, 22
 Erkennt Gesinnung, 38
 Erkennt Lügen*, 22, 65
 Erkennt Magie, 68
 Erkennt Taschendimension, 23
 Ermittelt Objekt, 77
 Ermittelt Tiere, 64
 Erschafft Nahrung, 23
 Erschafft Wasser, 24
 Erschaffung normaler Tiere, 111
 Erschlägt Lebende, 115
 Erweckt Tote, 114
 Erzeugt Feuer*, 24
 Erzeugt Flamme, 24
 Erzeugt Taschendimension, 25
 ESP, 26
 Explosive Runen, 27
 Explosive Runes, 27
 Extension I, 118
 Extension II, 118
 Extension III, 118
 Faerie Fire, 27
 Fallen finden, 31
 Falsche Sicht, 124
 Fata Morgana, 27
 Fear, 35
 Feeblemind, 94
 Feenfeuer, 27
 Fels zu Schlamm, 120
 Feuer erzeugen, 24
 Feuer Widerstehen, 57
 Feuerball, 28, 123
 Feuersturm, 29
 Feuerwand, 29
 Feuerwerk, 30
 Find the Path, 30
 Find Traps, 31
 Finde den Weg*, 30
 Findet den Weg, 30
 Findet Fallen, 31
 Findet Schlingen und Fallen, 31
 Finger des Todes, 32, 114
 Finger of Death, 32, 114
 Fire Storm, 29
 Fireball, 28
 Flame Strike, 33
 Flamme erzeugen, 24
 Flammende Wolke, 32
 Flammenschlag, 33
 Fliegen, 33
 Fluchbrecher, 34
 Fly, 33
 Flying Disc, 94
 Formenwechsel, 38

Furcht, 35
 Furcht bannen*, 34
 Fürchterliche Waffe, 35

 Gate, 113
 Geas, 35
 Geballte Faust, 36
 Gebet, 37
 Gedanken verbergen, 37
 Gedanken wahrnehmen, 26
 Gedankenleere, 37
 Gedankenlesen, 26
 Gedankenschild, 37
 Gefangenschaft, 63
 Gefangenschaft*, 38
 Gegenstand orten, 77
 Geisterhafte Kraft, 41
 Geländehalluzination, 27
 Gemeinschaft, 60
 Gesinnung erkennen, 38
 Gestaltwandel, 38
 Gestaltwandlung, 38
 Gift neutralisieren, 76
 Glas wie Stahl, 39
 Glass-Steel, 39
 Glasstahl, 39
 Grasping Hand, 39
 Greifende Hand, 39
 Growth Animal, 112
 Growth of Plants, 78
 Großtat, 40
 Grufbewohner, 49
 Grufschrecken, 128
 Gunst der Fortuna, 41
 Gutes und Böses entdecken, 20

Göttliches Wort, 46

 Hallucinatory Forest, 89
 Hallucinatory Terrain, 27
 Halluzination, 41
 Hast*, 44
 Haste, 44
 Heal, 46
 Heat Metal, 22
 Heilen kritischer Wunden*, 44
 Heilen leichter Wunden*, 45
 Heilen schwerer Wunden*, 45
 Heilen*, 46
 Heiliges Gespräch, 60
 Heiliges Wort*, 46
 Heilt Krankheiten*, 47
 Heilt kritische Wunden, 44
 Heilt leichte Wunden, 45
 Heilt schwere Wunden, 45
 Heilung, 46
 Hellhören, 47
 Hellsehen, 48
 Hellsicht, 48
 Herbeirufen von Monstern I, 50
 Herbeirufen von Monstern II, 49
 Herbeirufen von Monstern III, 48
 Herbeirufen von Monstern IV, 51
 Herbeirufen von Monstern V, 54
 Herbeirufen von Monstern VI, 53
 Herbeirufen von Monstern VII,
 52
 Herbeirufen von Tieren I, 56
 Herbeirufen von Tieren II, 56
 Herbeirufen von Tieren III, 56
 Hitze trotzen, 57

Hold Animal, 43
Hold Monster, 42
Hold Person, 42
Hold Plant, 43
Hold Portal, 69
Holy Word, 46
Holz krümmen, 62
Hält Monster, 42
Hält Personen, 42
Hält Pflanzen, 43
Hält Tiere, 43
Hält Türen, 69

Ice Storm, 19
Imprisonment, 38
Incendiary Cloud, 32
Infravision, 57
Insect Plague, 57
Insektenplage, 57
Instant Summons, 98
Invisibility, 117
Invisibility 10' radius, 117
Invisible Stalker, 116
Irresistable Dance, 117
Irrgarten, 62

Klingenbarriere, 58
Klon, 18
Klonen, 98
Klopfen, 59
Knock, 59
Know Alignment, 38
Kommunizieren, 60
Kommunizieren mit der Natur,
59

Kontakt zu anderen Ebenen, 60
Kontrolliert Wetter, 127
Krankheit heilen, 47
Krankheiten heilen, 47
Kreatur aufspüren, 64
Kritische Wunden heilen, 44
Krümmt Holz, 62
Kugel der Unverwundbarkeit, 5
Kälte trotzen, 58
Kälte widerstehen, 58

Labyrinth, 62
Lebenskraft
Entzug von, 129
Legend Lore, 89
Levitate, 63
Levitation, 63
Licht*, 63
Light, 63
Lightning Bolt, 14
Limited Wish, 10
Locate Animal, 64
Locate Object, 77
Locate Plants, 64
Loch-in-die-Wand, 18
Lokalisiert Pflanzen, 64
Lokalisiert Tiere, 64
Lower Water, 126
Luftdiener, 65
Lüge erkennen, 22, 65

Machtwort Betäuben, 66
Machtwort Betäubung, 66
Machtwort Blindheit, 66
Machtwort Tod, 67

Mage's Sword, 70
 Magic Jar, 135
 Magic Missile, 70
 Magic Mouth, 69
 Magie bannen, 67
 Magie erkennen, 68
 Magie lesen, 68
 Magische Botschaft, 69
 Magischer Mund, 69
 Magischer Riegel, 69
 Magisches Auge, 135
 Magisches Gefäß, 135
 Magisches Geschoss, 70
 Magisches Schwert, 70
 Mass Charm, 71
 Mass Invisibility, 71
 Massenbezauberung, 71
 Massenunsichtbarkeit, 71
 Massenverwandlung, 71
 Massenwandlung, 71
 Massmorph, 71
 Maze, 62
 Metal to Wood, 121
 Metall erhitzen, 22
 Meteor Swarm, 72
 Meteoritenschwarm, 72
 Meteorschwarm, 72
 Mind blank, 37
 Mirror Image, 99
 Mit den Toten verständigen, 74
 Mit Monstern kommunizieren,
 72
 Mit Pflanzen kommunizieren, 73
 Mit Pflanzen verständigen, 73
 Mit Tieren kommunizieren, 73
 Mit Toten kommunizieren, 74
 Monster bezaubern, 74
 Monster festhalten, 42
 Monster Summoning I, 50
 Monster Summoning II, 49
 Monster Summoning III, 48
 Monster Summoning IV, 51
 Monster Summoning V, 54
 Monster Summoning VI, 53
 Monster Summoning VII, 52
 Monsterlähmung, 42
 Mordenkainen, 71
 Move Earth, 14
 Moving Terrain, 14
 Netz, 75
 Neutralisiert Gift, 76
 Neutralize Poison, 76
 Objekt aufspüren, 77
 Objekt beleben, 76
 Objekt bewegen, 76
 Objekt finden, 77
 Objekte Herbeirufen, 98
 Obscurement, 115
 Obscuring Mist, 115
 Otto, 118
 Part Water, 126
 Pass Plant, 9
 Passiert Pflanzen, 9
 Passwall, 18
 Permanency, 16
 Permanent Spell, 16
 Person bezaubern, 77
 Person festhalten, 42

Person halten, 42
 Personen bezaubern, 77
 Pfadfinder, 30
 Pflanzen halten, 43
 Pflanzen lokalisieren, 64
 Pflanzen passieren, 9
 Pflanzensprache, 73
 Pflanzenzort , 78
 Pflanzenwachstum, 78
 Phantasmal Force, 41
 Phase door, 80
 Phasentor, 80
 Phasentür, 80
 Plant Door, 78
 Plant Doorway, 78
 Plant Growth, 78
 Polymorph Object, 121
 Polymorph Other, 120
 Polymorph Self, 97
 Portal verschließen, 69
 Power Word Blind, 66
 Power Word: Kill, 67
 Power Word: Stun, 66
 Prayer, 37
 Predict weather, 127
 Prismatic Sphere, 80
 Prismatic Wall, 80
 Prismenkugel, 80
 Prismenwand, 80
 Produce Fire, 24
 Project Image, 82
 Projected Image, 82
 Projiziert Ebenbild, 82
 Projiziertes Selbst, 82
 Protection from Evil, 92
 Protection from evil 10' radius, 92
 Protection from Fire, 93
 Protection from Lightning, 92
 Protection from Normal Missiles, 93
 Purify Food and Water, 126
 Purify Water, 125
 Pyrotechnics, 30

 Quest, 82
 Queste*, 82

 Raise dead, 114
 Raise Dead Fully, 127
 Read Languages, 100
 Read Magic, 68
 Regenbogensphäre, 80
 Regenerate, 83
 Regeneration*, 83
 Reincarnation, 84
 Reinigt Essen und Trinken, 126
 Reinigt Wasser, 125
 Reinkarnation, 84
 Remove Curse, 34
 Remove Fear, 34
 Repel Wood, 119
 Repulsion, 5
 Resist Cold, 58
 Resist Fire, 57
 Restoration, 128
 Resurrection, 127
 Reverse Gravity, 95
 Rope Trick, 97

 Sagenkunde, 89
 Schatten, 128

Scheingelände, 27
 Scheinwald, 89
 Schild, 90
 Schlaf, 90
 Schlangen aus Stöcken, 103
 Schlangen betören, 91
 Schlangen bezaubern, 91
 Schlangenbezauberung, 91
 Schleichendes Unheil, 91
 Schreckgespenst, 55
 Schutz vor Blitzen, 92
 Schutz vor Bösem 10' Radius, 92
 Schutz vor Bösem*, 92
 Schutz vor Feuer, 93
 Schutz vor normalen Geschos-
 sen, 93
 Schutzhülle gegen Lebendes, 7
 Schwachsinn, 94
 Schwachsinnigkeit, 94
 Schweben, 63
 Schwebende Scheibe, 94
 Schweigen (Radius 15e), 102
 Schwere Wunden heilen, 45
 Schwerkraft umkehren, 95
 Schwert, 70
 Seelenfalle, 95
 Segen, 96
 Segnung*, 96
 Seiltrick, 97
 Selbst verwandeln, 97
 Selbstdarstellung, 82
 Selbstverwandlung, 97
 Shape Change, 38
 Shield, 90
 Silence 15-foot radius, 102
 Simulacrum, 98
 Simulakrum, 98
 Slaying Spell, 112
 Sleep, 90
 Slow Spell, 119
 Snake charm, 91
 Sofortige Herbeirufung, 98
 Speak with Animals, 73
 Speak with Dead, 74
 Speak with Monsters, 72
 Speak with Plants, 73
 spectre, 55
 Spiegelbild, 99
 Sprachen Lesen, 100
 Spätzündender Feuerball, 123
 Statue, 101
 Stein zu Fleisch*, 102
 Steinsänger, 101
 Steinwand, 102
 Sticks to Snakes, 103
 Stille 15' Radius, 102
 Stone Tell, 101
 Stone to Flesh, 102
 Stone-Flesh, 102
 Strength, 100
 Striking, 35
 Stufenentzug, 128
 Stärke, 100
 Stöcke zu Schlangen, 103
 Suggestion, 104
 Symbol, 104
 Taschendimension erkennen, 23
 Taschendimension erzeugen, 25
 Teilt Wasser, 126

Telekinese, 105
 telekinesis, 105
 Teleport, 105
 Teleportation, 105
 Temperaturkontrolle 10', 107
 Temporal Stasis, 138
 Tenser, 94
 Tiefe Meditation, 107
 Tiere beschwören, 111
 Tiere festhalten, 43
 Tiere halten, 43
 Tiersprache, 73
 Tierwachstum, 112
 Time stop, 137
 Todesalb, 52
 Todesspruch, 112
 Todesstrahl, 115
 Todeswolke, 113
 Tor, 113
 Tote beleben, 114
 Tote erwecken, 32
 Tote erwecken*, 114
 Transmute Metal to Wood, 121
 Transmute Rock to Mud, 120
 Transport via Plants, 10
 Trap the Soul, 95
 True Seeing, 123
 True Sight, 123
 Trugbild, 41
 Trübung, 115
 Turn Sticks to Snakes, 103
 Turn Wood, 119
 Tödliche Wolke, 113
 Umgekehrte Schwerkraft, 95
 Unsichtbarer Schleicher, 116
 Unsichtbares entdecken, 116
 Unsichtbarkeit, 117
 Unsichtbarkeit 10' Radius, 117
 Unsichtbarkeit entdecken, 116
 Unwiderstehlicher Tanz, 117
 Ventriloquism, 9
 Verlangsamten, 44, 119
 Verlangsamung*, 119
 Verlängerung I, 118
 Verlängerung II, 118
 Verlängerung III, 118
 Vernichtung, 128
 Verständigung mit der Natur, 59
 Vertreibt Holz, 119
 Verwandelt Andere, 120
 Verwandelt Fels zu Schlamm*,
 120
 Verwandelt jeden Gegenstand,
 121
 Verwandelt Metall zu Holz*, 121
 Verwandelt Objekte, 121
 Verwirrung, 122
 Verzögerter Feuerball, 123
 Wahre Sicht*, 123
 Wahres Sehen, 123
 Wall of Fire, 29
 Wall of Ice, 124
 Wall of Iron, 124
 Wall of Stone, 102
 Wand aus Eis, 124
 Wand aus Eisen, 124
 Warp Wood, 62

Wasser absenken, 126
 Wasser erzeugen, 24
 Wasser reinigen, 125
 Wasser senken, 126
 Wasser teilen, 126
 Wasser und Nahrung reinigen*,
 126
 Wasseratmen, 125
 Water Breathing, 125
 Weather Summoning, 13
 Web, 75
 Weg finden, 30
 Wetter kontrollieren, 127
 Wetter vorhersagen, 127
 Widersteht Kälte, 58
 Wiederauferstehung*, 127
 Wiedergeburt, 84
 Wiederherstellung*, 128
 Wights, 49
 Wilde Magie, 129
 Wind walk, 133
 Windkontrolle, 133
 Windlauf, 133
 Windwandern, 133
 Wirkdauer, 118, 119
 Wish, 134
 Wizard Eye, 135
 Wizard Light, 63
 Wizard Lock, 137
 Word of Recall, 134
 Wort der Macht: Betäubung, 66
 Wort der Macht: Tod, 67
 Wort des Rückrufs, 134
 Wraith, 52
 Wunsch, 134
 Wände passieren, 18
 Zauber bannen, 67
 Zauber lesen, 68
 Zauberauge, 135
 Zauberei erkennen, 68
 Zauberkruke, 135
 Zauberschloss, 137
 Zeitstillstand, 138
 Zeitstopp, 137
 Zeitweise Stasis*, 138
 Zerdrückende Hand, 138
 Zerquetschende Hand, 138
 Zerstört Böses, 15
 Zerstört Magie, 67
 Zuschlagen, 35
 Zweidimensionalität, 139
 Äußere/Höhere Ebenen kontak-
 tieren, 60