

Kleriker:in Zauberliste

1. Zaubergrad

- ☐ **Böses entdecken** / R: 36 m / D: 1 h / Alle bösen Verzauberungen, bösen Absichten, bösen Gedanken od. bösen Auren erkennen.

- ☐ **Leichte Wunden heilen** / R: Berührung / D: sofort / Heilt 1W6 + 1 TP. **Chaotische Gesinnung:** kann leichte Wunden verursachen

- ☐ **Licht** / R: 18 m / D: 12 Phasen / Erzeugt Licht (wie Fackel) im Umkreis von 6 m.

- ☐ **Magie entdecken** / R: 18 m / D: 2 Phasen / Die Gegenwart eines mag. Zaubers od. einer Verzauberung wahrnehmen.

- ☐ **Nahrung und Wasser reinigen** / R: nah / Berührung (SL) / D: sofort / Reinigt Nahrung u. Wasser von Verunreinigung und Gift.

- ☐ **Schutz vor Bösem** / R: KLE / D: 12 Phasen / Böse Kreaturen erleiden bei Angriffen Malus -1, KLE RW Bonus +1.

2. Zaubergrad

- ☐ **Fallen finden** / R: 9 m / D: 2 Phasen / Fallen finden (magisch und Nicht-Magisch).

- ☐ **Mit Tieren sprechen** / R: KLE / D: 6 Phasen / Mit normalen Tieren sprechen. Tiere leisten Hilfe.

- ☐ **Person festhalten** / R: 54 m / D: 9 Phasen / 1W4 Kreaturen werden bewegungsunfähig. / **RW:** ja. (bei nur 1 Kreatur - 2)

- ☐ **Schlangen bezaubern** / R: 18 m / D: 1W4 + 2 Phasen / 1 TW pro Stufe Schlangen bezaubern und befolgen Befehle.

- ☐ **Segnen** / R: eine Kreatur nicht im Kampf / D: 6 Phasen / Bonus +1 Angriff (NSC Moral-Bonus).

- ☐ **Stille** (4,5 m Umkreis) / R: 54 m / D: 12 Phasen / Um die Zielperson od. Zielgegenstand magische Stille (bewegt sich mit).

Untote vertreiben:

Kleriker:in Stufe													
HG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-13	14-17	18+	
1	10	7	4	V	V	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	
2	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z	Z	Z	Z	
3	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z	Z	Z	
4	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z	Z	
5	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z	
6	-	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	
7	-	-	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	
8	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	V	V	
9	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	V	
10	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	
11	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	
12	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	
13	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	

3. Zaubergrad

- ☐ **Dauerhaftes Licht** / R: 36 m Umkreis / D: perm., bis es mag. gebannt wird / Erzeugt Licht, hell wie Sonnenlicht (gleiche Wirkung).

- ☐ **Fluch brechen** / R: sehr nah / D: sofort / Befreit eine Person od. einen Gegenstand von einem Fluch.

- ☐ **Gebet** / R: 9 m / D: nächste Nahkampfrunde / Malus -1 (zzgl.-1 pro 10 Stufen) auf RW gegen Zauber od. Angriffe im Bereich 6 x 6 m².

- ☐ **Gegenstand aufspüren** / R: 18 m / D: 1 Rd. pro Stufe / Richtung (gerade Linie) zu Gegenstand (z.B. Treppen, Gold) wahrnehmen.

- ☐ **Krankheit heilen** / R: Berührung / D: sofort / Heilt (magische) Krankheiten. **Chaotische Gesinnung:** Krankheiten verursachen.

- ☐ **Mit Toten sprechen** / R: nah/Berührung (SL) / 3 Fragen stellen. Stufe <8: 1W4 Tage tot. Stufe 8-14: 1W4 Monate tot. Stufe 15+: Alle.

4. Zaubergrad

- ☐ **Gift neutralisieren** / R: Berührung / D: sofort / Neutralisiert Gift, wenn er sofort gewirkt wird.

- ☐ **Mit Pflanzen sprechen** / R: Sprechreichweite / D: 6 Phasen / Pflanzen (kleiner als Bäume), befolgen Befehle (z.B. biegen sich zur Seite).

- ☐ **Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)** / R: KLE / D: 6 Phasen / Böse Kreaturen erleiden bei Angriffen Malus -1 und KLE RW Bonus +1.

- ☐ **Schwere Wunden heilen** / R: Berührung / D: sofort / Heilt 2W6 + 1 TP. **Chaotische Gesinnung** kann schwere Wunden verursachen.

- ☐ **Stöcke zu Schlangen** / R: 36 m / D: 1 h / Verwandelt 2W8 normale Stöcke in Schlangen (Chance 3 zu 6: giftig, folgen Befehlen).

- ☐ **Wasser erschaffen** / R: nah / D: sofort / Erschafft Trinkwasser für einen Tag (24 Pers./ Pferde). Stufe 9+: Wassermenge x2 pro Stufe.

Zauberanzahl:

Kleriker:in Stufe																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	-	1	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
2	-	-	-	1	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
3	-	-	-	-	-	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	
4	-	-	-	-	-	-	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	
5	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	
6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	
7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	2	

Hinweis: Weisheit 15+ ein zusätzlicher Zauber des ersten Grades.

5. Zaubergrad

<input type="checkbox"/>	Auftrag / R: Sprechreichweite / D: bis Auftragsabschluss / Erteilt Ziel einen Auftrag. Bemüht sich das Ziel nicht: Stärkereduktion 50 %. Ignoriert das Ziel: Fluch. / RW: ja.
<input type="checkbox"/>	Böses bannen / R: 9 m / D: 1 Phase gegen 1 Gegenstand / Mag. Gegenstand (böse) wird gebannt. Zauber (böse) vollständig zerstört. % Chance im Stufenverhältnis.
<input type="checkbox"/>	Finger des Todes / R: 36 m / D: sofort / Tötet eine einzelne Kreatur. / RW: ja.
<input type="checkbox"/>	Heiliges Gespräch / R: KLE / D: drei Fragen / Antwort auf drei Fragen (max. 1x / Woche).
<input type="checkbox"/>	Insektenplage / R: 144 m / D: 1 Tag / Steuert Insektenwolke (nur im Freien, 6 x 6 x 6 m). 1-2 TW: flieht vor Panik. / RW: nein.
<input type="checkbox"/>	Nahrung erschaffen / R: Nah / D: sofort / Erschafft Nahrung für einen Tag (24 Pers.) für 1 Tag. Stufe 9+: Nahrung x2 pro Stufe.
<input type="checkbox"/>	Tote erwecken / R: nah/Berührung (SL) / D: sofort / Verstorbenen von Toten erwecken. Max. 5 Tage tot, Stufe 8+: + 5 Tage/Stufe.

6. Zaubergrad

<input type="checkbox"/>	Gegenstand beleben / R: 18 m / D: 6 Phasen / Gegenstände (Statuen, Stühle, etc.) folgen Befehlen (z.B. Angriff). SL bestimmt Attribute.
<input type="checkbox"/>	Klingenbarriere / R: 18 m / D: 12 Phasen / Bildet einen tödlichen Kreis (Radius 4,5 m). S: 7W10.
<input type="checkbox"/>	Mit Monstern sprechen / R: Sprechreichweite / D: 3W4 Fragen / Mit jeder Art von Monstern sprechen. Monster muss nicht antworten.
<input type="checkbox"/>	Rückruf / R: Unbestimmt / D: sofort / Die zaubernde Person teleportiert sich ohne Fehlschlag in ein vorbereitetes Heiligtum.
<input type="checkbox"/>	Tiere beschwören / R: 9 m / D: 6 Phasen / Tiere folgen Befehlen (je nach Größe). 1 Tier: z. B. Elefant; 3 Tiere: Pferd, Löwe; 6 Tiere: Wölfe.
<input type="checkbox"/>	Weg finden / R: KLE / D: 1 + 1 Phase pro Stufe od. 1 Tag im Freien / Weg herausfinden (z. B. Labyrinth). Im Freien noch größere Kraft.

7. Zaubergrad

<input type="checkbox"/>	Astralgestalt / R: 150 km (oberirdisch), 100 m (unterirdisch) / D: 12 Phasen / Gestalt in Astralebene projizieren, unsichtbar für alle, die nicht auf der astralen Existenzebene reisen.
<input type="checkbox"/>	Auferstehung / R: SL / D: sofort / Erweckt die Toten. Keine Erholung u. keine weiteren Mali. Umgekehrter Zauber: Führt den Tod einer Kreatur herbei. / RW: nein.
<input type="checkbox"/>	Erdbeben / R: SL / D: sofort / Erdbeben (18 x 18 m ²). Stufe 17+: + 3 m (je 3 Stufen). Lässt Wände einstürzen, Steinschläge, klaffende Spalten. S: sofortiger Tot (Chance 1 zu 6).
<input type="checkbox"/>	Genesung / R: SL / D: sofort / Entzogene Stufen herstellen. Kann auch Attributspunkte wiederherstellen (SL). KLE: 2W10 Tage Rast. Umgekehrter Zauber: Stufe entziehen.
<input type="checkbox"/>	Heiliges Wort / R: 12 m Umkreis / D: sofort / 1-4 TW: tot, 5-8 TW: 2W10 Phasen betäubt, 9-12 TW: 1W6 Phasen taub.
<input type="checkbox"/>	Luftdiener / R: entfällt / Elementar soll Gegenstand od. Kreatur (max. 250 kg) bringen. Stärke 18+: befreien Chance 3 zu 6. Misslingt Auftrag: Elementar greift an.
<input type="checkbox"/>	Symbol / R: SL (vom Symbol abhängig) / D: variiert / Erschafft mag. Falle in Form von Rune. Aktivierung: Lesen od. Passieren.
<input type="checkbox"/>	Tor / R: Nähe KLE / Erschafft Durchgang zu anderer Existenzebene, ruft Kreatur (Götter, Halbgötter, Dämonen usw.) herbei.
<input type="checkbox"/>	Wasser teilen / R: 72 m / D: 12 Phasen / Teilt bis zu 6 m tiefes Wasser. Stufe 18+: +3 m / Stufe und D: +1 h / Stufe.
<input type="checkbox"/>	Wetterkontrolle / R: SL / D: SL / Kann Regen, Temperaturen, einen Tornado od. die Wolken am Himmel kontrollieren.
<input type="checkbox"/>	Windwandeln / R: Berührung / D: 1 Tag od. bis zur mag. Bannung / KLE +1 Person (Begleitung) werden körperlos. Bewegung durch Wände und Hindernisse. Gewölbe: 15 m pro Min. Wildnis: höhere Geschwindigkeit.

Begriffserklärung:

1 Phase: 10 Min.	Min.: Minute(n)
1 (Kampf)Runde: 1 Min.	Perm: Permanent
D: Dauer	R: Reichweite
h: Stunde(n)	Rd.: Runde
KLE: Kleriker:in	RW: Rettungswurf
m: Meter	S: Schaden
Mag.: Magisch	