

# Frommer Templer

## - Zauber -

### Templer-Zauber des 1. Grades

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- \_\_\_ Elementen trotzen
- \_\_\_ Gift entdecken
- \_\_\_ Goldenes Reitgeschirr \*
- \_\_\_ Göttliche Gunst
- \_\_\_ Göttliches Opfer \*
- \_\_\_ Leichte Wunden heilen
- \_\_\_ Magie lesen
- \_\_\_ Magische Waffe
- \_\_\_ Reittier des Reisenden \*
- \_\_\_ Resistenz
- \_\_\_ Schutz vor Chaos
- \_\_\_ Schutz vor Bösem
- \_\_\_ Segnen
- \_\_\_ Teilweise Genesung
- \_\_\_ Tugend
- \_\_\_ Untote entdecken
- \_\_\_ Untote verletzen °
- \_\_\_ Waffe weihen
- \_\_\_ Wasser erschaffen
- \_\_\_ Wasser weihen
- \_\_\_ Wiederaufleben \*

### Templer-Zauber des 2. Grades

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- \_\_\_ Anderen schützen
- \_\_\_ Bärenstärke
- \_\_\_ Eifer \*
- \_\_\_ Energien widerstehen
- \_\_\_ Gesegnetes Zielen \*
- \_\_\_ Gesinnung verbergen
- \_\_\_ Gift verzögern
- \_\_\_ Göttliches Verständnis °
- \_\_\_ Lähmung aufheben
- \_\_\_ Pracht des Adlers
- \_\_\_ Weisheit der Eule
- \_\_\_ Zone der Wahrheit

### Templer-Zauber des 3. Grades

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- \_\_\_ Bahamuts Segen \*
- \_\_\_ Blind- oder Taubheit verursachen
- \_\_\_ Fluch brechen
- \_\_\_ Gebet
- \_\_\_ Lügen erkennen
- \_\_\_ Mächtige magische Waffe
- \_\_\_ Magie bannen
- \_\_\_ Massenwiederaufleben \*
- \_\_\_ Mittelschwere Wunden heilen
- \_\_\_ Reittier heilen
- \_\_\_ Schutzkreis gegen Böses
- \_\_\_ Schutzkreis gegen Chaos
- \_\_\_ Tageslicht

### Templer-Zauber des 4. Grades

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- \_\_\_ Böses bannen
- \_\_\_ Chaotisches bannen
- \_\_\_ Geflügeltes Reittier \*
- \_\_\_ Genesung
- \_\_\_ Gift neutralisieren
- \_\_\_ Gotteswaffe \*
- \_\_\_ Heiliger Zufluchtsort \*
- \_\_\_ Heiliges Schwert
- \_\_\_ Mal der Gerechtigkeit
- \_\_\_ Schwächeres Antlitz der Gottheit \*
- \_\_\_ Schwere Wunden heilen
- \_\_\_ Streitwagen des Glaubens \*
- \_\_\_ Todesschutz
- \_\_\_ Verzauberung brechen
- \_\_\_ Wiederkehr \*

Dieser Zauberbogen entspricht dem Templer, mit guter Gesinnung oder einer guten Gottheit.

Zauber mit ( \* ) = Buch des Glaubens  
Zauber mit ( ° ) = Buch der Abenteuer