

Ur-Priester

- Zauber -

Priester-Zauber des 0. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Ausbessern
- ___ Gift entdecken
- ___ Göttlich Führung
- ___ Kleinere Wunden heilen
- ___ Kleinere Wunden verursachen
- ___ Licht
- ___ Magie entdecken
- ___ Magie lesen
- ___ Nahrung und Wasser reinigen
- ___ Resistenz
- ___ Tugend
- ___ Wasser erschaffen

Priester-Zauber des 1. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Befehl
- ___ Böses entdecken
- ___ Chaotisches entdecken
- ___ Elementen trotzen
- ___ Entropieschild
- ___ Furcht auslösen
- ___ Furcht bannen
- ___ Göttliche Gunst
- ___ Gutes entdecken
- ___ Heiligtum
- ___ Leichte Wunden heilen
- ___ Leichte Wunden verursachen
- ___ Magische Waffe
- ___ Magischer Stein
- ___ Monster herbeizaubern 1
- ___ Nimbus des Lichts *
- ___ Omen der Gefahr *
- ___ Rechtschaffenes entdecken
- ___ Schild des Glaubens
- ___ Schutz vor Bösem
- ___ Schutz vor Chaos
- ___ Schutz vor Gutem
- ___ Schutz vor Ordnung
- ___ Schwächere Vitalität *

- ___ Segnen
- ___ Sprachen verstehen
- ___ Totenwache
- ___ Unheil
- ___ Untote entdecken
- ___ Untote Verletzen '
- ___ Verfluchen
- ___ Verhüllender Nebel
- ___ Vor Untoten Verstecken
- ___ Wasser entweihen
- ___ Wasser weihen
- ___ Wiederaufleben *

Priester-Zauber des 2. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Anderen schützen
- ___ Ausdauer des Ochsen
- ___ Bärenstärke
- ___ Beistand
- ___ Dornen *
- ___ Dunkelheit
- ___ Eiserne Stille '
- ___ Energien widerstehen
- ___ Fallen finden
- ___ Fesseln
- ___ Gefühle besänftigen
- ___ Geräuschexplosion
- ___ Gesinnung verbergen
- ___ Gift verzögern
- ___ Göttlich Rache *
- ___ Göttliches Verständnis '
- ___ Intuitives Heilen '
- ___ Lähmung aufheben
- ___ Mittelschwere Wunden heilen
- ___ Mittelschwere Wunden verursachen
- ___ Monster herbeizaubern 2
- ___ Ort entweihen
- ___ Ort weihen
- ___ Person festhalten
- ___ Pracht des Adlers
- ___ Reparieren
- ___ Sanfte Ruhe
- ___ Stille
- ___ Teilweise Genesung
- ___ Totenglocke
- ___ Unglücksfluch *
- ___ Vorahnung
- ___ Waffe des Glaubens
- ___ Waffengesinnung
- ___ Weisheit der Eule
- ___ Welle der Trauer *
- ___ Zerbersten

- ___ Zone der Wahrheit
- ___ Zustand

Priester-Zauber des 3. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Ansteckung
- ___ Augenkette *
- ___ Auf Wasser gehen
- ___ Blind- oder Taubheit kurieren
- ___ Blind- oder Taubheit verursachen
- ___ Dauerhafte Flamme
- ___ Flamme des Glaubens *
- ___ Fluch brechen
- ___ Fluch
- ___ Gebet
- ___ Gegenstand aufspüren
- ___ Gegenstand verbergen
- ___ Gesegnetes Zielen *
- ___ Gleissendes Licht
- ___ Glyphe der Abwehr
- ___ Gestrüpp *
- ___ Hilfreiche Hand
- ___ Klingenring °
- ___ Krankheit kurieren
- ___ Magie bannen
- ___ Magisches Schutzgewand
- ___ Massen – Energien widerstehen °
- ___ Mit Stein verschmelzen
- ___ Mit Toten sprechen
- ___ Monster herbeizaubern 3
- ___ Nahrung und Wasser erschaffen
- ___ Peinigung *
- ___ Schutz vor Energien
- ___ Schutzkreis gegen Böses
- ___ Schutzkreis gegen Chaos
- ___ Schutzkreis gegen Gutes
- ___ Schutzkreis gegen Ordnung
- ___ Schwächeres Antlitz der Gottheit *
- ___ Schwächere Massen – Vitalität *
- ___ Schwächeres telepathisches Band *
- ___ Schwere Wunden heilen
- ___ Schwere Wunden verursachen
- ___ Stacheln *
- ___ Stein formen
- ___ Tageslicht
- ___ Tote beleben
- ___ Undurchdringliche Dunkelheit
- ___ Unsichtbarkeit aufheben
- ___ Vitalität *
- ___ Wasser atmen
- ___ Windwall

Priester-Zauber des 4. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Bewegungsfreiheit
- ___ Dimensionsanker
- ___ Energiewirbel *
- ___ Fortschicken
- ___ Genesung
- ___ Gift neutralisieren
- ___ Göttliche Macht
- ___ Gotteswaffe *
- ___ Immunität gegen Zauber
- ___ Klauen der Bestie *
- ___ Kritische Wunden heilen
- ___ Kritische Wunden verursachen
- ___ Luftweg
- ___ Lügen erkennen
- ___ Mächtige Magische Waffe
- ___ Massen – Wiederaufleben *
- ___ Monster herbeizaubern 4
- ___ Predigt *
- ___ Riesenhaftes Ungeziefer
- ___ Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen
- ___ Todesschutz
- ___ Ungeziefer zurücktreiben
- ___ Unheilsflut *
- ___ Vergiften
- ___ Verständigung
- ___ Wasser kontrollieren
- ___ Weissagung
- ___ Wettersicht *
- ___ Wiederkehr *
- ___ Zauberkräfte verleihen
- ___ Zauberresistenz abschätzen °
- ___ Züchtigen *
- ___ Zungen

Priester-Zauber des 5. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Ausspähung
- ___ Buße
- ___ Böses bannen
- ___ Chaos bannen
- ___ Drachenodem *
- ___ Ebenenessenz stören *
- ___ Göttliche Beweglichkeit *
- ___ Gutes bannen
- ___ Rechtschaffenes bannen
- ___ Ebenenwechsel

- ___ Entweihen
- ___ Flammenschlag
- ___ Gerechte Macht
- ___ Heiliges Gespräch
- ___ Insektenplage
- ___ Mächtiger Befehl
- ___ Mächtigere Vitalität *
- ___ Mal der Gerechtigkeit
- ___ Massen – Leichte Wunden heilen
- ___ Massen – Leichte Wunden verursachen
- ___ Monster herbeizaubern 5
- ___ Schneller Tod
- ___ Steinwand
- ___ Symbol des Schmerzes
- ___ Symbol des Schlafes
- ___ Tanz des Einhorns *
- ___ Tote erwecken
- ___ Unerschütterlicher Pakt *
- ___ Versengendes Licht °
- ___ Verzauberung brechen
- ___ Wahrer Blick
- ___ Weihen
- ___ Zauberesistenz
- ___ Zerstörende Waffe

Priester-Zauber des 6. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Antlitz der Gottheit *
- ___ Energieimmunität °
- ___ Geas / Auftrag
- ___ Gegenstände beleben
- ___ Heilung
- ___ Heldenmahl
- ___ Klingenbarriere
- ___ Kometenfall *
- ___ Leid
- ___ Mächtige Glyphe der Abwehr
- ___ Mächtige Magie bannen
- ___ Massen – Ausdauer des Ochsen
- ___ Massen – Bärenstärke
- ___ Massen – Mittelschwere Wunden heilen
- ___ Massen – Mittelschwere Wunden verursachen
- ___ Massen – Pracht des Adlers
- ___ Massen – Vitalität
- ___ Massen – Weisheit der Eule
- ___ Monster herbeizaubern 6
- ___ Pakt des Eiferers *
- ___ Rückruf
- ___ Schutzhülle gegen Lebendes
- ___ Symbol der Furcht
- ___ Symbol der Überredung
- ___ Tod den Untoten

- ___ Untote erschaffen
- ___ Verbannung
- ___ Verbündeter aus den Ebenen
- ___ Weg finden
- ___ Windwandeln
- ___ Zutritt verwehren

Priester-Zauber des 7. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Ätherischer Ausflug
- ___ Abstossung
- ___ Auferstehung
- ___ Berührung des Verdorrens °
- ___ Blasphemie
- ___ Diktum
- ___ Gerechter Zorn der Gottesfürchtigen *
- ___ Heiliges Wort
- ___ Mächtige Ausspähung
- ___ Mächtiger Fluch *
- ___ Massen – Schwere Wunden heilen
- ___ Massen – Schwere Wunden verursachen
- ___ Massen – Zauberesistenz *
- ___ Monster herbeizaubern 7
- ___ Pakt der Erneuerung *
- ___ Regeneration
- ___ Schleimwelle *
- ___ Symbol der Betäubung
- ___ Symbol der Schwächung
- ___ Vollständige Genesung
- ___ Wetterkontrolle
- ___ Wort des Chaos
- ___ Zerstörung
- ___ Zuflucht

Priester-Zauber des 8. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Antimagisches Feld
- ___ Aufspüren
- ___ Dimensionsschloss
- ___ Erdbeben
- ___ Feuersturm
- ___ Heilige Aura
- ___ Hirnspinne *
- ___ Mächtige Immunität gegen Zauber
- ___ Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen
- ___ Mächtigere Untote erschaffen

- ___ Massen – Kritische Wunden heilen
- ___ Massen – Kritische Wunden verursachen
- ___ Monster herbeizaubern 8
- ___ Schild der Ordnung
- ___ Schutzmantel des Chaos
- ___ Strahlende Klinge °
- ___ Sturmeswut *
- ___ Symbol des Todes
- ___ Symbol des Wahnsinns
- ___ Todespakt *
- ___ Unheilige Aura

Priester-Zauber des 9. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ___ Astrale Projektion
- ___ Ätherische Gestalten
- ___ Elementarmonolith herbeizaubern °
- ___ Entzug von Lebenskraft
- ___ Implosion
- ___ Mächtiges Antlitz der Gottheit *
- ___ Massen – Heilung
- ___ Monster herbeizaubern 9
- ___ Seele binden
- ___ Sturm der Vergeltung
- ___ Tor
- ___ Wahre Auferstehung
- ___ Wunder

Zauber mit (°) = Buch des Arkanen

Zauber mit (*) = Buch des Glaubens

Zauber mit (') = Buch des Abenteuer

Notizen: