

Frommer Templer

- Zauber -

Templer-Zauber des 1. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ☐ Furcht auslösen
- ☐ Goldenes Reitgeschirr *
- ☐ Göttliches Opfer *
- ☐ Leichte Wunden heilen
- ☐ Leichte Wunden verursachen
- ☐ Magische Waffe
- ☐ Monster herbeizaubern 1 °
- ☐ Reittier des Reisenden *
- ☐ Unheil
- ☐ Waffe verderben
- ☐ Wiederaufleben *

Templer-Zauber des 2. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ☐ Bärenstärke
- ☐ Dunkelheit
- ☐ Eifer *
- ☐ Gesegnetes Zielen *
- ☐ Mittelschwere Wunden heilen
- ☐ Mittelschwere Wunden verursachen
- ☐ Monster herbeizaubern 2 °
- ☐ Pracht des Adlers
- ☐ Totenglocke
- ☐ Unglücksfluch *
- ☐ Welle der Trauer *
- ☐ Zerbersten

Templer-Zauber des 3. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ☐ Ansteckung
- ☐ Massenwiederaufleben *
- ☐ Monster herbeizaubern 3 °
- ☐ Schutz vor Elementen
- ☐ Schwere Wunden heilen
- ☐ Schwere Wunden verursachen
- ☐ Undurchdringliche Dunkelheit

Templer-Zauber des 4. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ☐ Bewegungsfreiheit
- ☐ Geflügeltes Reittier *
- ☐ Gotteswaffe *
- ☐ Kritische Wunden heilen
- ☐ Kritische Wunden verursachen
- ☐ Monster herbeizaubern 4 °
- ☐ Schwächeres Antlitz der Gottheit *
- ☐ Unerbittlicher Verfolger *
- ☐ Vergiften
- ☐ Wiederkehr *

Dieser Zauberbogen entspricht dem Templer, mit böser Gesinnung oder einer bösen Gottheit.

Zauber, die mit einem (*) versehen sind, gehören zu den neuen Zaubern des Finsteren Streiters aus dem Buch des Glaubens.

° = Mit den Monster herbeizaubern
Zaubern 1-4 können nur böse Kreaturen
Herbeigezaubert werden.