

Ritter vom Orden des Kelchs

- Zauber -

Zauber des 1. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ☐ Böses entdecken
- ☐ Chaotisches entdecken
- ☐ Elementen trotzen
- ☐ Furcht bannen
- ☐ Göttliche Gunst
- ☐ Magische Waffe
- ☐ Monster herbeizaubern 1
- ☐ Schutz vor Bösem
- ☐ Unheil
- ☐ Waffe weihen
- ☐ Wasser weihen

Zauber des 2. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ☐ Ausdauer des Ochsen
- ☐ Bärenstärke
- ☐ Beistand
- ☐ Elementen widerstehen
- ☐ Geräuschexplosion
- ☐ Gesinnung verbergen
- ☐ Monster herbeizaubern 2
- ☐ Ort weihen
- ☐ Waffe des Glaubens
- ☐ Waffengesinnung

Zauber des 3. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ☐ Brüllen
- ☐ Gebet
- ☐ Gleißendes Licht
- ☐ Magie bannen
- ☐ Magisches Schutzgewand

- ☐ Monster herbeizaubern 3
- ☐ Schutzkreis gegen Böses
- ☐ Schutz vor Elementen
- ☐ Unsichtbarkeit aufheben

Zauber des 4. Grades

Zauber/Tag _____ SG des RW _____

Vorbereitet:

- ☐ Bösen bannen
- ☐ Dimensionsanker
- ☐ Fortschicken
- ☐ Heiliger Schlag
- ☐ Lügen erkennen
- ☐ Mächtige magische Waffe
- ☐ Niederer Aspekt der Gottheit
- ☐ Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen

Notizen: