

# Zauberlisten für Pathfinder

## Old School Style

zusammengestellt im Dezember 2010  
von Rorschachhamster

### Anmerkungen zu den Listen:

Die Zauberlisten sind als Ersatz der Zauberlisten im Pathfinder-Grundregelwerk gedacht und basieren grob auf denjenigen, die in der Basis-D&D-Box sowie der Experten-D&D-Box der 80er Jahre erschienen sind (Verlegt von FSV), sowie auf den Neueren, frei als Download erhältlichen, als Teil des Regelwerkes von Labyrinth Lord (Goblinoid Games). Das Ziel dieser Listen ist es nicht, die Möglichkeiten der Spieler einzuschränken und sie dadurch zu behindern, sondern im Gegenteil soll das kreative Nutzen begrenzter Ressourcen ein Mehr an Spielspaß bringen. Vorsicht: Diese Herangehensweise ist erstens nicht für jede Spielweise (und jeden Spielertyp) geeignet und sollte dementsprechend vorher besprochen werden, und zweitens sollte der Spielleiter den kreativen Einsatz der Zauber auch zulassen, und insbesondere bestimmte einschränkende Textpassagen in den Zauberbeschreibungen ignorieren. Einzig eine gewisse Konsistenz bei den Entscheidungen, was geht und was nicht, sei hier noch angemahnt.

Die Zauberlisten weisen einige Einträge auf, bei denen zwei entgegengesetzte Zauber (in früheren Editionen oft Umkehrzauber genannt) gleichberechtigt nebeneinander stehen. Diese Zauber sind trotzdem einzelne Zauber und sowohl ein Kleriker, der seine

Zauber memoriert, als auch ein Magier der neue Zauber in sein Zauberbuch schreibt, muß sich entscheiden welche der beiden Versionen er nimmt. Außerdem haben die Druiden und Kleriker noch den Zugriff auf Verbündete der Natur herbeizaubern I-IX bzw. Wunden-Heilzauber des entsprechenden Grades, wie in den Klassenbeschreibungen angemerkt, indem sie vorbereitete Zauber spontan verwandeln.

Im Anschluß an die Zauberlisten folgen noch einige Tabellen zur zufälligen Ermittlung des Inhalts von Zauberschriftrollen und Tränken. Zur besseren Nutzung wurden diese mit der Nummerierung analog zu denen im Spielleiterhandbuch versehen. Um etwas Abwechslung hereinzubringen, können je nach Laune bei einer Chance von 1 bis 10 oder auch 1 in 6 die Originaltabellen benutzt werden. Magier sollten dann auch solche „ungewöhnlichen“ Zauber in ihr Zauberbuch übertragen dürfen.

Die geschützten Namen und Trademarks, insbesondere D&D, Pathfinder und Labyrinth Lord, wurden ohne Erlaubnis benutzt und dienen nur zur Information, das ist in keiner Weise ein Angriff auf das Copyright der Rechteinhaber.

## Hexenmeister/Magier-Zauberliste

Grad 1	Grad 2	Grad 3
Bauchreden (Illusion)	Arkane Schloss (Bannzauber)	Blitz (Hervorrufung)
Federfall (Verwandlung)	Blind- oder Taubheit verursachen (Nekromantie)	Feuerball (Hervorrufung)
Furcht auslösen (Nekromantie)/Furcht bannen (Bannzauber)	Dauerhafte Flamme (Hervorrufung)	Fliegen (Verwandlung)
Magisches Geschoss (Hervorrufung)	Einfaches Trugbild (Illusion)	Hast/Verlangsamen (Verwandlung)
Monster herbeizaubern I (Beschwörung)	Fürchterlicher Lachanfall (Verzauberung)	Hellhören/Hellsehen (Erkenntnis)
Person bezaubern (Verzauberung)	Gegenstand aufspüren (Erkenntnis)/Gegenstand verbergen (Illusion)	Magie bannen (Bannzauber)
Pforte zuhalten (Bannzauber)	Klopfen (Verwandlung)	Person festhalten (Verzauberung)
Schild (Bannzauber)	Schweben (Verwandlung)	Schutz vor Pfeilen (Bannzauber)
Schlaf (Verzauberung)	Spiegelbild (Illusion)	Schwarze Tentakel (Beschwörung)
Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung (Bannzauber)	Spinnennetz (Beschwörung)	Sphäre der Unsichtbarkeit (Illusion)
Schwebende Scheibe (Hervorrufung)	Unsichtbares sehen (Erkenntnis)	Vampirgriff (Nekromantie)
Sprachen verstehen (Erkenntnis)	Unsichtbarkeit (Illusion)	Wasser atmen (Verwandlung)
Grad 4	Grad 5	Grad 6
Arkane Auge (Erkenntnis)	Behindernde Hand (Hervorrufung)	Ablenkung (Illusion)
Böswillige Verwandlung (Verwandlung)	Eigenständiges Trugbild (Illusion)	Antimagisches Feld (Bannzauber)
Dimensionstür (Beschwörung)	Fels zu Schlamm verwandeln/Schlamm zu Fels verwandeln (Verwandlung)	Auflösung (Verwandlung)
Eiswand (Hervorrufung)	Kontakt zu anderen Ebenen (Erkenntnis)	Bindender Ruf (Beschwörung)
Feuerwand (Hervorrufung)	Magisches Gefäß (Nekromantie)	Erde bewegen (Verwandlung)
Fluch brechen (Bannzauber)/Fluch (Nekromantie)	Monster festhalten (Verzauberung)	Geas/Auftrag (Verzauberung)
Monster bezaubern (Verzauberung)	Monster herbeizaubern V (Beschwörung)	Kräftige Hand (Hervorrufung)
Pflanzenwachstum (Verwandlung)	Schwachsinn (Verzauberung)	Kugelblitz (Hervorrufung)
Scheingelände (Illusion)	Telekinese (Verwandlung)	Stein zu Fleisch/Fleisch zu Stein (Verwandlung)
Tödliches Phantom (Illusion)	Teleportieren (Beschwörung)	Todeskreis (Nekromantie)
Tote Beleben (Nekromantie)	Verzauberung brechen (Bannzauber)	Wahrer Blick (Erkenntnis)
Verwirrung (Verzauberung)	Wände Passieren (Verwandlung)	Wasser kontrollieren (Verwandlung)
Grad 7	Grad 8	Grad 9
Äthertor (Beschwörung)	Antipathie/Sympathie (Verzauberung)	Einkerkerung (Bannzauber)
Begrenzter Wunsch (Allgemein)	Aufspüren (Erkenntnis)	Gestaltwandel (Verwandlung)
Ebenenwechsel (Beschwörung)	Beliebiges verwandeln (Verwandlung)	Meteoritenschwarm (Hervorrufung)
Finger des Todes(Nekromantie)	Eiserner Körper (Verwandlung)	Schatten (Illusion)
Schwerkraft umkehren (Verwandlung)	Flammende Wolke (Beschwörung)	Sechster Sinn (Erkenntnis)
Simulakrum (Illusion)	Gedankenleere (Bannzauber)	Wehgeschrei der Todesfee (Nekromantie)
Sofortige Herbeizauberung (Beschwörung)	Irrgarten(Beschwörung)	Wort der Macht: Tod (Verzauberung)
Spätzündender Feuerball (Hervorrufung)	Klon (Nekromantie)	Wunsch (Allgemein)
Vision (Erkenntnis)	Massen-Monster bezaubern (Verzauberung)	
Wort der Macht: Betäubung (Verzauberung)	Schillerndes Muster (Illusion)	
Zauber zurückwerfen (Bannzauber)	Seelenfalle (Beschwörung)	
Zugreifende Hand (Hervorrufung)	Unwiderstehlicher Tanz (Verzauberung)	

Kleriker-Zauberliste

Grad 1	Grad 2	Grad 3
Befehl	Energien widerstehen	Dauerhafte Flamme
Chaotisches/Böses/Gutes/Rechtschaffenes entdecken	Fallen finden	Fluch brechen/Fluch
Elementen trotzen	Gesinnung verbergen	Gegenstand aufspüren/Gegenstand verbergen
Furcht bannen/Furcht auslösen	Gift verzögern	Krankheit kurieren/Ansteckung
Heiligtum	Lähmung aufheben	Magie bannen
Magische Waffe	Person festhalten	Nahrung und Wasser erschaffen
Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung	Stille	Schutzkreis gegen Chaos/Böses/Gutes/Ordnung
Segen/Verfluchen	Teilweise Genesung	Tote beleben
Grad 4	Grad 5	Grad 6
Bewegungsfreiheit	Buße	Gegenstände beleben
Fortschicken	Chaotisches/Böses/Gutes/Rechtschaffenes bannen	Heilung/Leid
Genesung	Flammenschlag	Klingenbarriere
Gift neutralisieren/Vergiften	Heiliges Gespräch	Rückruf
Luftweg	Insektenplage	Symbol der Frucht
Lügen erkennen	Symbol des Schlafes	Symbol der Überredung
Todesschutz	Tote erwecken/Schneller Tod	Weg finden
Wasser kontrollieren	Wahrer Blick	Windwandeln
Grad 7	Grad 8	Grad 9
Abstoßung	Antimagisches Feld	Ätherische Gestalten
Auferstehung/Zerstörung	Aufspüren	Massenheilung
Heiliges Wort	Erdbeben	Sturm der Vergeltung
Regeneration	Feuersturm	Tor
Symbol der Betäubung	Heilige/Unheilige Aura/Schild der Ordnung/Schutzmantel des Chaos	Wahre Auferstehung
Symbol der Schwächung	Massen-Kritische Wunden heilen	Wunder
Vollständige Genesung	Symbol des Todes	
Wetterkontrolle	Symbol des Wahnsinns	

Baden-Zauberliste

Grad 1	Grad 2	Grad 3
Bauchreden	Einflüsterung	Feste Hoffnung/Tiefe Verzweigung
Identifizieren	Glitzerstaub	Geräusche formen
Magische Aura	Irreführung	Magie bannen
Person bezaubern	Verschimmen	Standort vortäuschen
Schwächere Verwirrung	Zerbersten	Verborgene Seite
Sprachen verstehen	Zungen	Verwirrung
Grad 4	Grad 5	Grad 6
Brüllen	Ablenkung	Harmonische Vibrationen
Erinnerung verändern	Alptraum	Projiziertes Ebbbild
Person beherrschen	Falsche Erkenntnis	Schleier
Schattenbeschwörung	Gedankenebel	Unwiderstehlicher Tanz
Verzauberung brechen	Schattenreise	
Zone der Stille	Traum	

Druiden-Zauberliste

<b>Grad 1</b>	<b>Grad 2</b>	<b>Grad 3</b>
Elementen trotzen	Baum	Blitze herbeirufen
Feenfeuer	Energien widerstehen	Gift neutralisieren/Vergiften
Flamme erzeugen	Holz formen	Krankheit kurieren/Ansteckung
Leichte Wunden heilen	Metall erhitzen/Metall kühlen	Mit Pflanzen sprechen
Mit Tieren sprechen	Nebelwolke	Pflanzenwachstum
Spurloses gehen	Rindenhaut	Schutz vor Energie
Verstricken	Schwarm herbeirufen	Stein formen
Vor Tieren verstecken	Tier festhalten	Wasser atmen
<b>Grad 4</b>	<b>Grad 5</b>	<b>Grad 6</b>
Flammenschlag	Dornenwand	Eisenholz
Magie bannen	Einswerden mit der Natur	Erzählende Steine
Pflanzen befehligen	Fels zu Schlamm verwandeln/Schlamm zu Fels verwandeln	Feuersaat
Rostgriff	Hölzerner Weg	Holz zurücktreiben
Schutzhülle gegen Pflanzen	Insektenplage	Pflanzentor
Schwere Wunden heilen	Kritische Wunden heilen	Schutzhülle gegen Lebendes
Ungeziefer zurücktreiben	Tierwachstum	Wächtereiche
Wiedergeburt	Windkontrolle	Zauberstecken
<b>Grad 7</b>	<b>Grad 8</b>	<b>Grad 9</b>
Feuersturm	Erdbeben	Antipathie/Sympathie
Heilung/Leid	Finger des Todes	Elementarhorde
Kriechender Tod	Metall oder Stein zurücktreiben	Moderner Schlurfer
Metall in Holz verwandeln	Pflanzen kontrollieren	Regeneration
Pflanzen beleben	Schwerkraft umkehren	Sechster Sinn
Sonnenstrahl	Sonnenfeuer	Sturm der Vergeltung
Wetterkontrolle	Tierform	
Windwandeln	Wirbelwind	

Tabelle 5-21: 1. Grad Tränke und Öle

W20	Trank oder Öl	Preis
1-3	Elementen trotzen	50 GM
4-5	Furcht bannen	50 GM
6-7	Heiligtum	50 GM
8-11	Leichte Wunden heilen	50 GM
12-14	Magische Waffe	50 GM
15	Pforte zuhalten	50 GM
16	Schutz vor Bösem	50 GM
17	Schutz vor Chaos	50 GM
18	Schutz vor Gutem	50 GM
19	Schutz vor Ordnung	50 GM
20	Spurloses gehen	50 GM

Tabelle 5-23: 3. Grad Tränke und Öle

W20	Trank oder Öl	Preis
1	Feste Hoffnung	750 GM
2	Fliegen	750 GM
3	Fluch brechen	750 GM
4	Gift neutralisieren	750 GM
5	Hast	750 GM
6	Krankheit kurieren	750 GM
7	Magie bannen	750 GM
8	Schutz vor Energie, Elektrizität	750 GM
9	Schutz vor Energie, Feuer	750 GM
10	Schutz vor Energie, Kälte	750 GM
11	Schutz vor Energie, Säure	750 GM
12	Schutz vor Energie, Schall	750 GM
13	Schutz vor Pfeilen	750 GM
14-16	Schwere Wunden heilen	750 GM
17	Standort vortäuschen	750 GM
18	Stein formen	750 GM
19	Wasser atmen	750 GM
20	Zungen	750 GM

Tabelle 5-22: 2. Grad Tränke und Öle

W20	Trank oder Öl	Preis
1	Arkane Schloß	300 GM
2	Dauerhafte Flamme	350 GM
3	Energie widerstehen, Elektrizität	300 GM
4	Energie widerstehen, Feuer	300 GM
5	Energie widerstehen, Kälte	300 GM
6	Energie widerstehen, Säure	300 GM
7	Energie widerstehen, Schall	300 GM
8	Gegenstand verbergen	300 GM
9	Gesinnung verbergen	300 GM
10-11	Gift verzögern	300 GM
12	Holz formen	300 GM
13	Lähmung aufheben	300 GM
14-16	Mittelschwere Wunden heilen	300 GM
17	Rindenhaut	300 GM
18	Schweben	300 GM
19	Unsichtbarkeit	300 GM
20	Verschwimmen	300 GM

Tabelle 5-28: 1. Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Bauchreden	25 GM
2	Federfall	25 GM
3	Furcht auslösen	25 GM
4	Furcht bannen	25 GM
5	Identifizieren	25 GM
6	Magische Aura	25 GM
7-8	Magisches Geschoss	25 GM
9	Monster herbeizaubern I	25 GM
10	Person bezaubern	25 GM
11	Pforte zuhalten	25 GM
12	Schild	25 GM
13	Schlaf	25 GM
14	Schutz vor Bösem	25 GM
15	Schutz vor Chaos	25 GM
16	Schutz vor Gutem	25 GM
17	Schutz vor Ordnung	25 GM
18	Schwächere Verwirrung	25 GM
19	Schwebende Scheibe	25 GM
20	Sprachen verstehen	25 GM

Tabelle 5-29: 2.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Arkane Schloss	175 GM
2	Blind- oder Taubheit verursachen	150 GM
3	Dauerhafte Flamme	200 GM
4	Einfaches Trugbild	150 GM
5	Einflüsterung	150 GM
6	Fürchterlicher Lachanfall	150 GM
7	Gegenstand aufspüren	150 GM
8	Gegenstand verbergen	150 GM
9	Glitzerstaub	150 GM
10	Irreführung	150 GM
11	Klopfen	150 GM
12	Schweben	150 GM
13	Spiegelbild	150 GM
14	Spinnennetz	150 GM
15	Unsichtbares sehen	150 GM
16-17	Unsichtbarkeit	150 GM
18	Verschwimmen	150 GM
19	Zerbersten	150 GM
20	Zungen	150 GM

Tabelle 5-31: 4.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Arkane Auge	700 GM
2	Böswillige Verwandlung	700 GM
3	Brüllen	700 GM
4	Dimensionstür	700 GM
5	Eiswand	700 GM
6	Erinnerung verändern	700 GM
7	Feuerwand	700 GM
8	Fluch	700 GM
9	Fluch brechen	700 GM
10	Monster bezaubern	700 GM
11	Person beherrschen	700 GM
12	Pflanzenwachstum	700 GM
13	Schattenbeschwörung	700 GM
14	Scheingelände	700 GM
15	Tödliches Phantom	700 GM
16	Tote Beleben	1050 GM
17	Verwirrung	700 GM
18-19	Verzauberung brechen	700 GM
20	Zone der Stille	700 GM

Tabelle 5-30: 3.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Blitz	375 GM
2	Feste Hoffnung	375 GM
3	Feuerball	375 GM
4	Fliegen	375 GM
5	Geräusche formen	375 GM
6	Hast	375 GM
7	Hellhören/Hellsehen	375 GM
8	Magie bannen	375 GM
9	Magie bannen	375 GM
10	Person festhalten	375 GM
11	Schutz vor Pfeilen	375 GM
12	Schwarze Tentakel	375 GM
13	Sphäre der Unsichtbarkeit	375 GM
14	Standort vortäuschen	375 GM
15	Tiefe Verzweiflung	375 GM
16	Vampirgriff	375 GM
17	Verborgene Seite	375 GM
18	Verlangsamung	375 GM
19	Verwirrung	375 GM
20	Wasser atmen	375 GM

Tabelle 5-32: 5.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Ablenkung	1125 GM
2	Alptraum	1125 GM
3	Behindernde Hand	1125 GM
4	Eigenständiges Trugbild	1125 GM
5	Falsche Erkenntnis	1125 GM
6	Fels zu Schlamm verwandeln	1125 GM
7	Gedankennebel	1125 GM
8	Kontakt zu anderen Ebenen	1125 GM
9	Magisches Gefäß	1125 GM
10	Monster festhalten	1125 GM
11	Monster herbeizaubern V	1125 GM
12	Schattenreise	1125 GM
13	Schlamm zu Fels verwandeln	1125 GM
14	Schwachsinn	1125 GM
15	Telekinese	1125 GM
16-17	Teleportieren	1125 GM
18	Traum	1125 GM
19	Verzauberung brechen	1125 GM
20	Wände Passieren	1125 GM

Tabelle 5-33: 6.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Ablenkung	1650 GM
2-3	Antimagisches Feld	1650 GM
4-5	Auflösung	1650 GM
6	Bindender Ruf	1650 GM
7	Erde bewegen	1650 GM
8	Fleisch zu Stein	1650 GM
9	Geas/Auftrag	1650 GM
10	Harmonische Vibrationen	1650 GM
11	Kräftige Hand	1650 GM
12	Kugelblitz	1650 GM
13	Projiziertes Ebenbild	1655 GM
14	Schleier	1650 GM
15	Stein zu Fleisch	1650 GM
16	Todeskreis	2150 GM
17	Unwiderstehlicher Tanz	1650 GM
18-19	Wahrer Blick	1900 GM
20	Wasser kontrollieren	1650 GM

Tabelle 5-36: 9.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1-3	Einkerkerung	3825 GM
4-5	Gestaltwandel	3825 GM
6-9	Meteoritenschwarm	3825 GM
10-12	Schatten	3825 GM
13-16	Sechster Sinn	3825 GM
17-18	Wehgeschrei der Todesfee	3825 GM
19	Wort der Macht: Tod	3825 GM
29	Wunsch	28825 GM

Tabelle 5-38: 1.Grad Göttliche Zauber

W%	Zauber	Preis
1-4	Befehl	25 GM
5-8	Böses entdecken	25 GM
9-10	Chaotisches entdecken	25 GM
11-22	Elementen trotzen	25 GM
24-28	Feenfeuer	25 GM
29-31	Flamme erzeugen	25 GM
32-35	Furcht auslösen	25 GM
36-38	Furcht bannen	25 GM
39	Gutes entdecken	25 GM
40-46	Heiligtum	25 GM
47-57	Leichte Wunden heilen	25 GM
58-65	Magische Waffe	25 GM
67	Mit Tieren sprechen	25 GM
68-69	Rechtschaffenes entdecken	25 GM
70-71	Schutz vor Bösem	25 GM
72-73	Schutz vor Chaos	25 GM
74-75	Schutz vor Gutem	25 GM
76-78	Schutz vor Ordnung	25 GM
79-84	Segen	25 GM
85-89	Spurloses gehen	25 GM
90-94	Verfluchen	25 GM
95-96	Verstricken	25 GM
97-00	Vor Tieren verstecken	25 GM

Tabelle 5-34: 7.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Äthertor	2275 GM
2-3	Begrenzter Wunsch	3275 GM
4	Ebenenwechsel	2275 GM
5-6	Finger des Todes	2275 GM
7-8	Schwerkraft umkehren	2275 GM
9-10	Simulakrum	8775 GM
11-12	Sofortige Herbeizauberung	3275 GM
13-14	Spätzündender Feuerball	2275 GM
15	Vision	2525 GM
16-17	Wort der Macht: Betäubung	2275 GM
18	Zauber zurückwerfen	2275 GM
19-20	Zugreifende Hand	2275 GM

Tabelle 5-35: 8.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Antipathie	3000 GM
2-3	Aufspüren	3000 GM
4	Beliebiges verwandeln	3000 GM
5-6	Eiserner Körper	3000 GM
7-8	Flammende Wolke	3000 GM
9-10	Gedankenleere	3000 GM
11-12	Irrgarten	3000 GM
13	Klon	4500 GM
14-15	Massen-Monster bezaubern	3000 GM
16-17	Schillerndes Muster	3000 GM
18	Seelenfalle	23000 GM
19	Sympathie	4500 GM
20	Unwiderstehlicher Tanz	3000 GM

Tabelle 5-39: 2.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Baum	150 GM
2	Elektrizität widerstehen	150 GM
3	Fallen finden	150 GM
4	Feuer widerstehen	150 GM
5	Gesinnung verbergen	150 GM
6	Gift verzögern	150 GM
7	Holz formen	150 GM
8	Kälte widerstehen	150 GM
9	Lähmung aufheben	150 GM
10	Metall erhitzen	150 GM
11	Metall kühlen	150 GM
12	Nebelwolke	150 GM
13	Person festhalten	150 GM
14	Rindenhaut	150 GM
15	Säure widerstehen	150 GM
16	Schall widerstehen	150 GM
17	Schwarm herbeirufen	150 GM
18	Stille	150 GM
19	Teilweise Genesung	150 GM
20	Tier festhalten	150 GM

Tabelle 5-40: 3.Grad Göttliche Zauber

W%	Zauber	Preis
1-5	Ansteckung	375 GM
6-7	Blitze herbeirufen	375 GM
8-12	Dauerhafte Flamme	425 GM
13-16	Fluch	375 GM
17-24	Fluch brechen	375 GM
25-27	Gegenstand aufspüren	375 GM
28-29	Gegenstand verbergen	375 GM
30-37	Gift neutralisieren	375 GM
38-45	Krankheit kurieren	375 GM
46-56	Magie bannen	375 GM
57	Mit Pflanzen sprechen	375 GM
58-60	Nahrung und Wasser erschaffen	375 GM
61-62	Pflanzenwachstum	375 GM
63-64	Schutz vor Elektrizität	375 GM
65-66	Schutz vor Feuer	375 GM
67-68	Schutz vor Kälte	375 GM
69-70	Schutz vor Säure	375 GM
71-72	Schutz vor Schall	375 GM
73-75	Schutzkreis gegen Böses	375 GM
76-78	Schutzkreis gegen Chaos	375 GM
79-81	Schutzkreis gegen Gutes	375 GM
82-84	Schutzkreis gegen Ordnung	375 GM
85-88	Stein formen	375 GM
89-91	Tote beleben	625 GM
92-94	Vergiften	375 GM
95-00	Wasser atmen	375 GM

Tabelle 5-41: 4.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Bewegungsfreiheit	700 GM
2-3	Flammenschlag	700 GM
4	Fortschicken	700 GM
5	Genesung	1700 GM
6	Gift neutralisieren	700 GM
7	Luftweg	700 GM
8	Lügen erkennen	700 GM
9-10	Magie bannen	700 GM
11	Pflanzen befehligen	700 GM
12	Rostgriff	700 GM
13	Schutzhülle gegen Pflanzen	700 GM
14-15	Schwere Wunden heilen	700 GM
16	Todesschutz	700 GM
17	Ungeziefer zurücktreiben	700 GM
18	Vergiften	700 GM
19	Wasser kontrollieren	700 GM
20	Wiedergeburt	700 GM

Tabelle 5-42: 5.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Böses bannen	1125 GM
2	Buße	1125 GM
3	Chaotisches bannen	1125 GM
4	Dornenwand	1125 GM
5	Einswerden mit der Natur	1125 GM
6	Fels zu Schlamm verwandeln	1125 GM
7	Flammenschlag	1125 GM
8	Gutes bannen	1125 GM
9	Heiliges Gespräch	1625 GM
10	Hölzerner Weg	1125 GM
11	Insektenplage	1125 GM
12	Insektenplage	1125 GM
13	Kritische Wunden heilen	1125 GM
14	Rechtschaffenes bannen	1125 GM
15	Schlamm zu Fels verwandeln	1125 GM
16	Schneller Tod	1125 GM
17	Symbol des Schlafes	2125 GM
18	Tierwachstum	1125 GM
19	Tote erwecken	6125 GM
20	Wahrer Blick	1375 GM



Tabelle 5-43: 6.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Eisenholz	1650 GM
2	Erzählende Steine	1650 GM
3	Feuersaat	1650 GM
4	Gegenstände beleben	1650 GM
5-6	Heilung	1650 GM
7	Holz zurücktreiben	1650 GM
8	Klingenbarriere	1650 GM
9-10	Leid	1650 GM
11	Pflanzenzor	1650 GM
12-13	Rückruf	1650 GM
14	Schutzhülle gegen Lebendes	1650 GM
15	Symbol der Frucht	2650 GM
16	Symbol der Überredung	6650 GM
17	Wächtereiche	1650 GM
18	Weg finden	1650 GM
19	Windwandeln	1650 GM
20	Zauberstecken	1650 GM

Tabelle 5-44: 7.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Abstoßung	12275 GM
2	Auferstehung	2275 GM
3	Feuersturm	2275 GM
4	Heiliges Wort	2275 GM
5-6	Heilung	2275 GM
7	Kriechender Tod	2275 GM
8-9	Leid	2275 GM
10	Metall in Holz verwandeln	2275 GM
11	Pflanzen beleben	2275 GM
12-13	Regeneration	2275 GM
14	Sonnenstrahl	2275 GM
15	Symbol der Betäubung	7275 GM
16	Symbol der Schwächung	7275 GM
17	Vollständige Genesung	7275 GM
18	Wetterkontrolle	2275 GM
19	Wetterkontrolle	2275 GM
20	Zerstörung	2775 GM

Tabelle 5-45: 8.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Antimagisches Feld	3000 GM
2	Aufspüren	3000 GM
3	Erdbeben	3000 GM
4	Feuersturm	3000 GM
5-6	Finger des Todes	3000 GM
7	Heilige Aura	3000 GM
8-9	Massen-Kritische Wunden heilen	3000 GM
10	Metall oder Stein zurücktreiben	3000 GM
11	Pflanzen kontrollieren	3000 GM
12	Schild der Ordnung	3000 GM
13	Schutzmantel des Chaos	3000 GM
14	Schwerkraft umkehren	3000 GM
15	Sonnenfeuer	3000 GM
16	Symbol des Todes	8000 GM
17	Symbol des Wahnsinns	8000 GM
18	Tierform	3000 GM
19	Unheilige Aura	3000 GM
20	Wirbelwind	3000 GM

Tabelle 5-46: 9.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1-2	Antipathie	3825 GM
3	Ätherische Gestalt	3825 GM
4-5	Elementarhorde	3825 GM
6-7	Massenheilung	3825 GM
8-9	Moderner Schlurfer	3825 GM
10-12	Regeneration	3825 GM
13	Sechster Sinn	3825 GM
14-15	Sturm der Vergeltung	3825 GM
16	Sympathie	5325 GM
17	Tor	3825 GM
18	Wahre Auferstehung	28825 GM
19-20	Wunder	3825 GM

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction

with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stanl, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Labyrinth LordTM Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth LordTM German Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into German by Thorsten Gresser, Moritz Mehlem, Clem Carlos Schermann, Alex Schröder, Marcus Sollmann, and Jörg Theobald.

Pathfinder RPG Core Rulebook, Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author Jason Bulman, based on Material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

END OF LICENSE