

Zaubername

Materialkomponente

Kostenfreie Zaubermaterialien**1. Grad**

Ausbessern	zwei Kletten
Freundschaft	Kreidepulver, Ruß
Licht	ein Glühwürmchen oder ein Stück Leuchtmoos
Nebelwand	ein paar halbe, getrocknete Erbsen
Reittier	einige Haare des gewünschten Tieres
Schlaf	etwas Sand, ein paar Rosenblätter oder eine Grille
Spinnenklettern	eine lebende Spinne
Sprachen verstehen	eine Prise Ruß und etwas Salz
Springen	das Hinterbein eines Grashüpfers
Sticheln	eine Schnecke
Tanzende Lichter	ein Glühwürmchen
Unauffälliger Diener	ein Stückchen Holz
Untote entdecken	etwas Erde eines Grabes

2. Grad

Feuerwerk	ein Feuer
Gegenstand orten	gegabelte Rute
Hautreizung	ein Blatt von der Eiche / Sumach / Giftsumach
Melfs Säurepfeil	
Netz	ein Stück von einem Spinnennetz
Stärke	etwas Dung oder Haare von einem starken Tier
Stinkende Wolke	ein faules Ei oder stinkende Rhabarbablätter
Tashas Lachanfall	kleine normale Feder
Unsichtbarkeit	eine umgebogene Wimper

3. Grad

Fliegen	eine beliebige Schwungfeder
Gespensterform	ein dünner Rauchschwaden
Infravision	eine zerriebene, trocken Möhre
Monster herbeirufen	ein Kerzenstummel
Tintenschlange	eine Prise Pilzsporen
Untote festhalten	Knoblauch
Wasser atmen	ein Schilfrohr oder einen Strohhalm
Windstoß	ein Samenkorn einer Hülsenfrucht

4. Grad

Andere verwandeln	der Kokon einer Raupe
Eisstrum	etwas Staub und einige Tropfen Wasser
Fester Nebel	eine Prise Erbsenmehl
Feuerschild	Glühwürmchen
Furcht	eine weiße Feder
Geringere Erschaffung	verschieden
Leomunds Sichere Hütte	Sand, Kalk, Wasser, Holzspäne
Massenverwandlung	eine Handvoll Baumrinde
Monster herbeirufen 2	einen Kerzenstummel
Scheingelände	ein kleiner Zweig, ein Grashalm, Stein
Ungeschicklichkeit	etwas fette Milch
Verwirrung	ein Satz aus drei Nußschalen
Verzauberte Waffen	etwas Kalk- und Kohlestaub

5. Grad

Eigenständige Illusion	etwas Sand
Elementarwesen beschw.	Wasserelementar: Wasser und Sand
Fels zu Schlamm verw.	etwas Lehm und Wasser
Monster herbeirufen 3	einen Kerzenstummel
Mordenkainens Hund	einen Knochen
Schwachsinn	einige Steinkugeln
Tierwachstum	eine Prise Knochenmehl
Tote beleben	einen Tropfen Blut und einen Knochensplitter

Wände passieren	ein paar Sesamkörner
6.Grad	
Auflösung	Prise Staub
Erde bewegen	vers. Erdetypen
Monster herbeirufen 4	ein Kerzenstummel
Stein zu Fleisch	eine Prise Erde,etwas Wasser,Kalk
Tödlicher Nebel	etwas Erbsenmehl
Wasser senken	eine Phiole mit Staub
Wetterkontrolle	etwas Erde,Wasser,Holz
Wiedergeburt	ein Tropfen Blut
7.Grad	
Monster herbeirufen 5	ein Kerzenstummel
Pflanzen bezaubern	etwas Humus, etwas Wasser und ein Zweig
Statue	etwas Kalk, Sand
Tödlicher Nebel	ein Knochensplitter
8.Grad	
Duplikat	etwas Fleisch des Opfers
Monster herbeirufen 6	ein Kerzenstummel
9.Grad	
Monster herbeirufen 7	ein Kerzenstummel

Zaubermaterialien mit Festpreis

Zauber	Komponente	Preis
1.Grad		
Identifizieren	Perle	100 GM
Vertrauten finden	Kräuter	1000 GM
Zaubersiegel	Diamantstaub und Farbe	100 GM
2.Grad		
Leomunds Falle	Eisenpyrit	200 GM
3.Grad		
Hellhören	kleines Horn	100 GM
Illusionsschrift	Bleitinte	300 GM
Melfs Meteoriten	Goldrohr (D)	1000 GM
Tintenschlange	Bernstein	100 GM
Unauffindbarkeit	Diamantstaub	300 GM
4.Grad		
Leerer Raum	schwarze Seide	100 GM
Illusionswand	Staub	400 GM
Rarys Gedächtniserweiterung	Elfenbeintafel	100 GM
Zaubersiegel	Spiegel (D)	1000 GM
5.Grad		
Falsche Erkenntnis	Smaragd	500 GM
Krafffeld	Diamantenstaub	5000 GM
Leomunds Geheimtruhe	Truhe	5000 GM
6.Grad		
Einfangen	Hermetischer Kreis (D)	50.000 GM
Notfall	Quecksilber	100 GM
Notfall	Elfenbeinstatuetten (D)	100 GM
Otikules Frostsphäre	weißer Saphir	1000 GM
Tensors Umwandlung	Heldentrunk	400 GM
Todeszauber	schwarze Perle	1000 GM
Wahrer Blick	Augensalbe	300 GM
Wasser zu Staub	Diamantenstaub	500 GM
7.Grad		
Drawmijs sofortiger Herbeiruf	Edelstein	5000 GM
Krafffeld-Käfig	Diamantenstaub	1000 GM
Mordenkaines Schwert	kleines Platinschwert	500 GM

Zweidimensionalität	Elfenbeinabbild	1000 GM
8.Grad		
Antipathie/Sympathie	Perlen	1000 GM
Magische Bande	pro Stufe des Opfers/einen Diamant von	1000 GM
Seelenfalle	pro Stufe des Opfers/einen Diamant von	1000 GM
Sertens Immunität	Diamantstaub	500 GM
Symbol	Edelsteinstaub	5000 GM
9.Grad		
Beistand	Edelsteine	5000 GM
Gestaltwandlung	Jadestirnreif	5000 GM
Zeitstillstand	Edelsteinstaub	400 GM

Zauber mit speziellen Materialkomponenten

Zauber	Komponenten	Preis
2.Grad		
Erschrecken	Untotenknochensplitter	5 GM
3.Grad		
Verborgene Seite	Essenz eines Irrlichts	165 GM
4.Grad		
Evards schwarze Tentakel	Tentakel eines Riesentintenfisches	25 GM
Rarys Gedächtniserweiterung	Drachenbluttinte	200 GM
6.Grad		
Notfall	Wimper eines Oger Magi	50 GM
Wächter und Hüter	Blut eines Erdkolosses	100 GM
7.Grad		
Abschirmung	Wimper eines Basilisken	100 GM
9.Grad		
Entzug von Lebenskraft	Essenz eines Vampires	5000 GM

Dauerhafte Materialkomponenten für Zauber

Material	Preis
zwei Magnetsteine	50 GM
Bergkristallprisma	100 GM
Kristallstab mit Leuchtstoff	50 GM
Bernsteinstab	100 GM
Bergkristallperle	100 GM
Elfenbeinriegel	80 GM