

Fettgedruckte Zauber werden im *Almanach der Magie* beschrieben. Normal gedruckte Zauber lassen sich im *AD&D Spieler-Handbuch* finden. Zauber der Gemeinschaftsmagie wurden mit einem (~) versehen.

Kursiv gedruckte Zauber sind umkehrbar. Der Name des Umkehrzaubers wird jeweils hinter einem Schrägstrich angegeben.

Abwehrzyklus

Barriere gegen Ungeziefer (1)

Träge Truhe (1)

Bereich der Wahrheit (2)

flüchtige Truhe (2)

Bereich der frischen Luft (3)

Diebeskummer (3)

Quietschender Fußboden (3)

Unsichtbarkeit auslöschen (3)

Wirksame Monsterabwehr (3)

Feuer verhindern (4)

Wetterstillstand (4)

Abwehr von Untoten (5)

Einseitige Barriere (5)

Elementare Sperre (5)

Erdung (5)

Kreischende Wände (5)

Drachenbann (6)

Land der Beständigkeit (6)

Zermalmende Wände (6)

Tentakelwände (7)

Allgemeiner Zyklus

Böses/Gutes entdecken (1)

Nahrung und Wasser reinigen/verderben (1)

Segen/Fluch (1)

Zusammenwirken (1)

Weihen/Schänden ~ (2)

Aufsteigen ~ (4)

Brennpunkt ~ (4)

Sühne (5)

Astralzyklus

Mit Astralreisenden sprechen (1)

Astrales Fenster (3)

Astraleisendern folgen (4)

Ebenenwechsel (5)

Astralzauber (7)

Beschwörungszyklus

Stoßgebet (1)

Heilige Macht entlehnen (2)

Bannspruch (4)

Tiere beschwören I (4)

Waldgeschöpfe rufen (4)

Böses bannen/Gutes bannen (5)

Tiere beschwören II (5)

Feuelementar beschwören/fortschicken(6)

Gegenstand beleben (6)

Luftdiener (6)

Rückruf (6)

Tiere beschwören III (6)

Tiere herbeirufen (6)

Beistand/Beistand (7)

Erdelementar beschwören/fortschicken (7)

Forderung (7)

Kriechender Tod (7)

Machterfüllung ~ (7)

Streitwagen des Sustarre (7)

Tor (7)

Bezauberungszyklus

Befehl (1)

Furcht bannen/Furcht auslösen (1)

Fesseln (2)

Personen festhalten (2)

Mystische Übertragung ~ (2)

Sphärenklänge (2)

Gefühle steuern (3)

Handlungsfreiheit (4)

Mantel der Tapferkeit/

Mantel der Furcht (4)

Zauberkräfte verleihen (4)

Auftrag (5)

Verschmelzen ~ (5)

Forderung (7)

Verwirrung (7)

Chaoszyklus

Fehlentzifferung (1)

Festmahl der Zwietracht (2)

Magie fehlwirken (3)

Ursachen verwirren (3)

Chaotischer Kampf (4)

Chaotischer Schlaf (4)

Verdrehte Denkweise (4)

Chaotische Befehle (5)

Unkontrolliertes Wetter (7)

Elementarzyklus

Dauerbrand (1)

Wasser erschaffen/vernichten (1)

Feuerfalle (2)

Flammen erzeugen (2)

Flammenklinge (2)

Metall erhitzen/Metall kühlen (2)

Staubteufel beschwören (2)

Auf Wasser gehen (3)

Feuerwerk (3)

Flammen durchschreiten (3)

Mit Stein verschmelzen (3)

Schutz vor Feuer (3)

Steinverformung (3)

Wasser atmen/Luft atmen (3)

Feuer erzeugen/Feuer löschen (4)

Wasser senken/steigen (4)

Fels zu Schlamm verwandeln/

Schlamm zu Fels verwandeln (5)

Feuerwand (5)

Luftweg (5)

Reinigende Wolke (5)

Spitze Steine (5)

Erzählende Steine (6)

Feuelementar beschwören/

Feuelementar fortschicken (6)

Feuersaat (6)

Wasser teilen (6)

Wasser erschaffen/Wasser zu Staub (6)

Erdbeben (7)

Erdelementar beschwören/

Erdelementar fortschicken (7)

Fels beleben (7)

Feuersturm/Feuerlöscher (7)

Metall zu Holz verwandeln (7)

Streitwagen des Sustarre (7)

Windwandeln (7)

Erde

Mit Stein verschmelzen (3)

Steinverformung (3)

Fels zu Schlamm verwandeln/

Schlamm zu Fels verwandeln (5)

Spitze Steine (5)

Erzählende Steine (6)

Wasser erschaffen/

Wasser zu Staub (6)

Erdbeben (7)

Erdelementar beschwören/

Erdelementar fortschicken (7)

Fels beleben (7)

Metall zu Holz verwandeln (7)

Feuer

Dauerbrand (1)

Feuerfalle (2)

Flammen erzeugen (2)

Flammenklinge (2)

Metall erhitzen/Metall kühlen (2)

Feuerwerk (3)

Flammen durchschreiten (3)

Schutz vor Feuer (3)

Feuer erzeugen/Feuer löschen (4)

Feuerwand (5)

Feuelementar beschwören/

Feuelementar fortschicken (6)

Feuersaat (6)

Feuersturm/Feuerlöscher (7)

Streitwagen des Sustarre (7)

Luft

Staubteufel (2)

Wasser atmen/Luft atmen (3)

Luftweg (5)

Reinigende Wolke (5)

Windwandeln (7)

Wasser

Wasser erschaffen/vernichten (1)

Wasser atmen/Luft atmen (3)

Auf Wasser gehen (3)

Wasser senken/steigen (4)

Fels zu Schlamm verwandeln/

Schlamm zu Fels verwandeln (5)

Reinigende Wolke (5)

Wasser teilen (6)

Wasser erschaffen/Wasser zu Staub (6)

Erkenntniszyklus

Gift entdecken (1)

Gleichgewicht prüfen (1)

Magie entdecken (1)

Schlingen und Fallen entdecken (1)

Tiere oder Pflanzen orten (1)

Bezauberung entdecken/verdecken (2)

Fallen finden (2)

Gesinnung erkennen/vortäuschen (2)

Mit Tieren sprechen (2)

Vorahnung (2)

Außerdimensionales entdecken (3)

Gegenstand orten (3)

Mit Toten sprechen (3)

Lügen entdecken/verdecken (4)

Wasserspiegel (4)

Weissagung (4)

Zungen/Kauderwelsch (4)

Einswerden mit der Natur (5)

Gedankenweile ~ (5)

Heiliges Gespräch (5)

Tragweite (5)

Wahrer Blick/Falscher Blick (5)

Zauberbecken (5)

Erzählende Steine (6)

Mit Monstern verständigen (6)

Weg finden/Verirrung (6)

Göttliche Eingebung (7)

Seelenspitzel (7)

Erschaffungszyklus

Heiliges Symbol erschaffen (2)

Nahrung und Wasser erschaffen (3)

Hinzufügen (4)

Segensreiche Fülle (5)

Dornenwand (6)

Gegenstand beleben (6)

Heldenmahl (6)

Klingenbarriere (6)

Steckenwandlung (7)

Streitwagen des Sustarre (7)

Gedankenzyklus

Gedankenfang (1)
Gefühle erfassen (1)
Geistesblitz (2)
Verstand erfassen (2)
Erinnerung erfassen (3)
Gefühle steuern (3)
Telepathie (3)
Erleuchtung (4)
Gedanken aussenden (4)
Geistige Beherrschung (4)
Geistiges Gespräch (4)
Solipsismus (4)
Gedankenschwäche (5)
Verstand sprengen (5)
Anzweifeln (6)
Vereinter Geist (6)
Göttliche Eingebung (7)

Heilzyklus

Leichte Wunden heilen/verursachen (1)
Gift verlangsamen (2)
Gift neutralisieren/Vergiften (4)
Heilkräfte ~ (4)
Schwere Wunden heilen/verursachen (4)
Kritische Wunden heilen/verursachen (5)
Heilung/Leid (6)

Kampfzyklus

Zauberkeule (1)
Zaubersteine (1)
Geisterhammer (2)
Gesang (2)
Gebet (3)
Überirdischer Chor ~ (3)
Flammenschlag (5)
Insektenplage (5)
Seelensturm ~ (6)
Heiliges Wort/Unheiliges Wort (7)

Kriegszyklus

Moral (1)
Mut (1)
Gefühle wahrnehmen (2)
Sammeln (2)
Anpassung (3)
Fußangeln (3)
Befehlsgewalt/Wankelmüt (4)
Fußschlingen/Durchgang (4)
Scheingeschütze (5)
Verkleidung (5)
Gefälle verändern <6
Phantommaschinen (7)
Scheinbefestigung (7)

Ordnungszyklus

Befehl (1)
Chaos besänftigen (2)
Fesseln (2)
Personen festhalten (2)
Stärke übertragen (3)
Striktes Denken (3)
Koordinierte Verteidigung (4)
Ordnungsfimmel (4)
Hinderliche Erlaubnis (5)
Vereinte Kräfte (5)
Gesetzestreue (6)
Wetterkontrolle (7)

Pflanzenzyklus

Dauerbrand (1)
Spurloses Gehen (1)
Tiere oder Pflanzen orten (1)
Verstricken (1)
Zauberkeule (1)

Gute Beeren/Schlechte Beeten (2)
Holz krümmen/Holz richten (2)
Rindenhaut (2)
Stolpern (2)
Baum (3)
Dornenwachstum (3)
Fäulnis verlangsamten (3)
Pflanzenwachstum (3)
Schlinge (3)
Alterung von Pflanzen (4)
Baumroß (4)
Mit Pflanzen verständigen (4)
Pflanzen festhalten (4)
Pflanzenort (4)
Scheinwald/Scheinwald bannen (4)
Stöcke zu Schlangen/Schlangen zu Stöcken (4)
Baumbrücke (5)
Schutzhülle gegen Pflanzen (5)
Beförderung durch Pflanzen (6)
Dornenwand (6)
Holz vertreiben (6)
Wächtereiche (6)
Steckenwandlung (7)

Reisezyklus

Richtung erkennen (1)
Aura der Annehmlichkeit (2)
Last erleichtern (2)
Bräuche erkennen (3)
Helfende Hand (3)
Lagerplatz erschaffen/Lager abbrechen (3)
Baumroß (4)
Privatsphäre (4)
Freie Bahn/Blockierte Bahn (5)
Leichte Reise (5)
Monstersattel (6)
Schwebende Straße (7)

Schutzzyklus

Heiligtum (1)
Hitze/Kälte ertragen (1)
Ring des Guten/Ring des Bösen ~ (1)
Schutz vor Bösem/Schutz vor Gutem (1)
Feuer/Kälte widerstehen (2)
Rindenhaut (2)
Rückzug (2)
Fluch brechen/Fluch (3)
Kette des Guten/Kette des Bösen ~ (3)
Lähmung aufheben (3)
Magie bannen (3)
Schutzgewand (3)
Schutz vor Feuer (3)
Schutz vor Lebenskraftentzug (3)
Immunität gegen Zauber (4)
Insekten abhalten (4)
Schutz vor Blitzen (4)
Schutz vor Bösem 3m/
Schutz vor Gutem 3m (4)
Böses bannen/Gutes bannen (5)
Schutzhülle gegen Pflanzen (5)
Schutzhülle gegen Tiere (6)
Sperr (6)

Sicherungszyklus

Geweihter Wächter (1)
Stille 4,50 m Radius (2)
Wächterlindwurm (2)
Glyphen der Abwehr (3)
Unermüdlige Wachsamkeit des Heiligen Hüters (5)
Klingenbarriere (6)
Symbol (7)

Sonnenzyklus

Licht/Dunkelheit (1)
Dauerhaftes Licht/Dauerhafte Dunkelheit (3)
Sternenlicht (3)

Segensreiche Wärme (4)
Mondschein (5)
Regenbogenzauber (5)
Kreis des Lichts/Finsternis ~ (6)
Sols Sengende Kugel (6)
Sonnenstrahl (7)

Tierzyklus

Tiere oder Pflanzen orten (1)
Tierfreundschaft (1)
Unsichtbarkeit gegenüber Tieren (1)
Bote (2)
Mit Tieren sprechen (2)
Personen oder Säugetiere bezaubern (2)
Schlangenbezauberung (2)
Insekten herbeirufen (3)
Tiere festhalten (3)
Insekten abhalten (4)
Rieseninsekt/Insekt verkleinern (4)
Tiere beschwören I (4)
Waldgeschöpfe rufen (4)
Tiere beschwören II (5)
Tierwachstum/Tierschrumpfung (5)
Schutzhülle gegen Tiere (6)
Tiere beschwören III (6)
Kriechender Tod (7)

Totenzyklus

Unsichtbarkeit gegenüber Untoten (1)
Stärkung (2)
Blhd- oder Taubheit heilen/Blind- oder Taubheit verursachen (3)
Krankheit heilen/Krankheit verursachen (3)
Scheintod (3)
Schutz vor Lebenskraftentzug (3)
Tote beleben (3)
Tote erwecken/Schneller Tod (5)
Auferstehung/Vernichtung (7)
Genesung/Entzug von Lebenskraft (7)
Lebensatem/Todesatem (7)
Regeneration/Verdorren (7)
Wiedergeburt (7)

Wetterzyklus

Feenfeuer (1)
Trübung (2)
Schutz vor Blitzen (4)
Temperatur beeinflussen 3m (4)
Wetterstillstand (4)
Regenbogenzauber (5)
Windkontrolle (5)
Wetter herbeirufen (6)
Wetterkontrolle (7)

Zahlenzyklus

Gleichgewicht prüfen (1)
Persönlichkeit erfassen (1)
Sphärenklänge (2)
Zeitpunkt (2)
Außerdimensionales entdecken (3)
Telethaumaturgie (3)
Zeitpunkt erfassen (3)
Dimensionale Faltung (4)
Hinzufügen (4)
Wahrscheinlichkeit beeinflussen (4)
Außerdimensionale Abänderung (5)
Außerdimensionales Einsprengel (5)
Tragweite (5)
Einschluß (6)
Materiespiegel (6)
Raumkrümmung (7)

Zeitzyklus

Alter erkennen (1)
Zeit erkennen (1)
Nickerchen (2)

Zögern (2)
Heilung beschleunigen (3)
Zukunft auswählen (3)
Alterung von Pflanzen (4)
Erinnerung verändern (4)
Innere Uhr (4)
Alterung von Gegenständen/
Verjüngung (5)
Geschehen wiederholen (5)
Zeitspiegel (5)
Alterung von Wesen/Jugend wieder-
herstellen (6)
Tag überspringen (6)
Zeltumkehr (6)
Alterung von Drachen (7)
Zeitlosigkeit (7)