

Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G

Gegenstände erwachen auf dein Kommando hin zum Leben. Wähle bis zu zehn nichtmagische Gegenstände in Reichweite, die du nicht trägst oder bei dir hast. Mittlere Ziele zählen als zwei Objekte, große Ziele zählen als vier Objekte und riesige Ziele zählen als acht Objekte. Du kannst keine Objekte animieren, die größer als riesig sind. Jedes Ziel wird zu einer Kreatur unter deiner Kontrolle, bis der Zauber endet oder bis es auf 0 Trefferpunkte reduziert ist.

Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Als Bonusaktion kannst du jeder Kreatur, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, einen mentalen Befehl erteilen, wenn sie sich nicht weiter als 150 Meter von dir entfernt befindet (wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du einem oder allen gleichzeitig denselben Befehl erteilen). Du entscheidest, welche Aktion die Kreatur ausführen und wohin sie sich in ihrem nächsten Zug bewegen soll, oder du kannst einen allgemeinen Befehl erteilen, z. B. eine bestimmte Kammer oder einen Gang zu bewachen. Wenn du keine Befehle gibst, verteidigt sich die Kreatur nur gegen feindliche Kreaturen. Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, befolgt sie ihn so lange, bis ihre Aufgabe erfüllt ist.

Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Größe	HP	RK	Str	Dex	Attacke
Winzig	20	18	4	18	+8 um zu treffen, 1W4 + 4 Schaden
Klein	25	16	6	14	+6 um zu treffen, 1W8 + 2 Schaden
Medium	40	13	10	12	+5 um zu treffen, 2W6 + 1 Schaden
Large	50	10	14	10	+6 um zu treffen, 2W10 + 2 Schaden
Riesen	80	10	18	6	+8 um zu treffen, 2W12 + 4 Schaden

Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Ein belebtes Objekt ist ein Konstrukt, dessen RK, Trefferpunkte, Angriffe, Stärke und Geschicklichkeit durch seine Größe bestimmt werden. Seine Konstitution beträgt 10, seine Intelligenz und Weisheit 3 und sein Charisma 1. Seine Geschwindigkeit beträgt 9 Meter; wenn das Objekt keine Beine oder andere Anhängsel hat, die es zur Fortbewegung benutzen kann, hat es stattdessen eine Fluggeschwindigkeit von 9 Metern und kann schweben. Wenn das Objekt fest mit einer Oberfläche oder einem größeren Objekt verbunden ist, z. B. mit einer Kette, die an einer Wand befestigt ist, beträgt seine Geschwindigkeit 0. Es hat eine Blindsicht mit einem Radius von 9 Metern und ist über diese Entfernung hinaus blind. Wenn das animierte Objekt auf 0 Trefferpunkte sinkt, kehrt es in seine ursprüngliche Objektform zurück, und jeder verbleibende Schaden überträgt sich auf seine ursprüngliche Objektform.

Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Wenn du einem Objekt befiehst, anzugreifen, kann es einen einzelnen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern ausführen. Es führt einen Hiebangriff mit einem Angriffsbonus und einem Wuchtschaden aus, der von seiner Größe abhängt. Der DM kann festlegen, dass ein bestimmter Gegenstand je nach seiner Form Hieb- oder Stichschaden verursacht.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5. zwei zusätzliche Gegenstände beleben.

Erwecken

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 8 Stunden

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (einen Achat im Wert von mindestens 1000 Goldstücken, den der Zauberspruch verbraucht)

Nachdem du die Zauberzeit damit verbracht hast, magische Pfade in einem wertvollen Edelstein aufzuspüren, berührst du ein riesiges oder kleineres Tier oder eine Pflanze. Das Ziel darf entweder keinen Intelligenzwert oder einen Intelligenzwert von 3 oder weniger haben. Das Ziel erhält eine Intelligenz von 10. Das Ziel erhält außerdem die Fähigkeit, eine dir bekannte Sprache zu sprechen. Wenn es sich bei dem Ziel um eine Pflanze handelt, kann es seine Gliedmaßen, Wurzeln, Ranken, Schlingpflanzen usw. bewegen und verfügt über ähnliche Sinne wie ein Mensch. Dein Spielleiter wählt die für die erweckte Pflanze passenden Statistiken aus, wie z.B. die Statistiken für den erweckten Strauch oder den erweckten Baum.

Erwecken

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Das erweckte Tier oder die erweckte Pflanze wird von dir 30 Tage lang verzaubert oder so lange, bis du oder deine Gefährten ihr etwas Schädliches antun. Wenn der Zustand der Verzauberung endet, entscheidet die erweckte Kreatur, ob sie dir freundlich gesinnt bleiben will, je nachdem, wie du sie behandelt hast, während sie verzaubert war.

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, einen Humanoiden in Reichweite zu betören, den du sehen kannst. Er muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder er wird für die Dauer des Versuchs von dir verzaubert. Wenn du oder mit dir befreundete Kreaturen gegen die Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil beim Rettungswurf.

Person beherrschen

Stufe 5 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, einen Humanoiden in Reichweite zu betören, den du sehen kannst. Er muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder er wird für die Dauer des Versuchs von dir verzaubert. Wenn du oder mit dir befreundete Kreaturen gegen die Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil beim Rettungswurf.

Person beherrschen

Stufe 5 Verzauberung

Während das Ziel verzaubert ist, hast du eine telepathische Verbindung mit ihm, solange ihr beide auf derselben Existenzebene seid. Du kannst diese telepathische Verbindung nutzen, um der Kreatur Befehle zu erteilen, während du bei Bewusstsein bist (keine Aktion erforderlich), die sie nach besten Kräften befolgen wird. Du kannst eine einfache und allgemeine Handlungsanweisung geben, wie z.B. "Greife diese Kreatur an", "Lauf dort rüber" oder "Hol diesen Gegenstand". Wenn die Kreatur den Befehl ausführt und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich nach besten Kräften.

Du kannst deine Aktion nutzen, um die totale und präzise Kontrolle über das Ziel zu übernehmen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges führt die Kreatur nur die Aktionen aus, die du auswählst, und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst zu tun. Während dieser Zeit kannst du die Kreatur auch dazu bringen, eine Reaktion einzusetzen, aber dafür musst du auch deine eigene Reaktion einsetzen. Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, macht es einen neuen Rettungswurf auf Weisheit gegen den Zauber. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Zauber.

Person beherrschen

Stufe 5 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades wirkst, beträgt die Dauer Konzentration, bis zu 10 Minuten. Wenn du einen Zauberplatz des 7. Grades verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 1 Stunde. Wenn du einen Zauberplatz des 8. Grades oder höher verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 8 Stunden.

 1 Minute

 8 Stunden

 Speziell

 V, G, M (eine Handvoll Sand, einen Klecks Tinte und eine Schreibfeder, die einem schlafenden Vogel entrissen wurde)

Traum

Stufe 5 Illusionsmagie

Traum

Stufe 5 Illusionsmagie

Dieser Zauber formt die Träume einer Kreatur. Wähle eine dir bekannte Kreatur als Ziel dieses Zaubers. Das Ziel muss sich auf der gleichen Existenzebene befinden wie du. Kreaturen, die nicht schlafen, wie z. B. Elfen, können mit diesem Zauber nicht kontaktiert werden. Du oder eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, tritt in einen Trancezustand ein und fungiert als Bote. Wenn das Ziel schläft, erscheint der Bote in den Träumen des Ziels und kann sich mit dem Ziel unterhalten, solange es schläft, also für die Dauer des Zaubers. Der/die Bote/in kann auch die Umgebung des Traums gestalten und Landschaften, Gegenstände und andere Bilder erschaffen. Der Bote kann jederzeit aus der Trance erwachen und die Wirkung des Zaubers vorzeitig beenden. Die Zielperson erinnert sich beim Aufwachen perfekt an den Traum. Wenn die Zielperson wach ist, wenn du den Zauber sprichst, weiß der Bote das und kann entweder die Trance (und den Zauber) beenden oder darauf warten, dass die Zielperson einschlafte, woraufhin der Bote in den Träumen der Zielperson erscheint.

Traum

Stufe 5 Illusionsmagie

Du kannst den Boten für die Zielperson monströs und furchterregend erscheinen lassen. Wenn du das tust, kann der Bote eine Nachricht von höchstens zehn Worten überbringen, woraufhin die Zielperson einen Rettungswurf auf Weisheit machen muss. Bei einem misslungenen Rettungswurf rufen die Echos der phantastischen Monstrosität einen Alptraum hervor, der die Dauer des Schlafes der Zielperson anhält und verhindert, dass die Zielperson irgendeinen Nutzen aus dieser Ruhephase zieht. Wenn das Ziel aufwacht, erleidet es außerdem 3W6 psychischen Schaden.

Wenn du ein Körperteil, eine Haarlocke, einen Nagel oder einen ähnlichen Teil des Körpers des Ziels hast, machst das Ziel seinen Rettungswurf mit Nachteil.

 1 Minute

 30 Tage

 18 Meter

 V

Geas

Stufe 5 Verzauberung

Geas

Stufe 5 Verzauberung

Du kannst jeden beliebigen Befehl erteilen, außer einer Handlung, die zum sicheren Tod führen würde. Solltest du einen selbstmörderischen Befehl erteilen, endet der Zauber.

Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine Aktion ausführt, um ihn zu beenden. Ein "Fluch brechen (Stufe 3)", "Vollständige Genesung (Stufe 5)" oder "Wunsch (Stufe 9)" beendet ihn ebenfalls.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. oder 8. Grades sprichst, beträgt die Dauer 1 Jahr. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, hält der Zauber so lange an, bis er durch einen der oben genannten Zauber beendet wird.

Du erteilst einer Kreatur in Reichweite, die du siehst, einen magischen Befehl, der sie dazu zwingt, einen Dienst zu verrichten oder eine von dir festgelegte Handlung zu unterlassen. Wenn die Kreatur dich verstehen kann, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder sie wird für die Dauer des Befehls von dir verzaubert. Solange die Kreatur von dir verzaubert ist, erleidet sie jedes Mal 5W10 psychischen Schaden, wenn sie sich entgegen deinen Anweisungen verhält, aber nicht öfter als einmal pro Tag. Eine Kreatur, die dich nicht verstehen kann, ist von dem Zauber nicht betroffen.

Vollständige Genesung

Stufe 5 Bannmagie

Vollständige Genesung

Stufe 5 Bannmagie

Monster festhalten

Stufe 5 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (Diamantstaub im Wert von mindestens 100 Goldstücken, den der Zauberspruch verbraucht)

Du erfüllst eine Kreatur, die du berührst, mit positiver Energie, um einen schwächenden Effekt rückgängig zu machen. Du kannst den Grad der Erschöpfung des Ziels um eins verringern oder einen der folgenden Effekte beim Ziel beenden:

- Ein Effekt, der das Ziel verzaubert oder versteinert hat
- Ein Fluch, einschließlich der Einstimmung des Ziels auf einen verfluchten magischen Gegenstand

- Eine Verringerung eines der Fähigkeitsgrade des Ziels

- Ein Effekt, der das Trefferpunktemaximum des Ziels verringert

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder ist für die Dauer des Zaubers gelähmt. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote. Am Ende jeder seiner Runden kann das Ziel einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5. eine zusätzliche Kreatur anvisieren. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9 Metern befinden, wenn du sie anvisierst.

Sagenkunde

Stufe 5 Erkenntnis magie

 10 Minuten

 Unmittelbar

 Selbst

 V, G, M (Weihrauch im Wert von mindestens 250 Goldstücken, den der Zauber verbraucht, und vier Goldstücke aus Elfenbein im Wert von jeweils mindestens 50 Goldstücken)

Benenne oder beschreibe eine Person, einen Ort oder ein Objekt. Der Zauber bringt dir eine kurze Zusammenfassung der bedeutenden Überlieferungen über das benannte Objekt in den Sinn. Dabei kann es sich um aktuelle Sagen, vergessene Geschichten oder sogar geheime Überlieferungen handeln, die noch nicht allgemein bekannt sind. Wenn das Ding, das du benannt hast, nicht von legendärer Bedeutung ist, erhältst du keine Informationen. Je mehr Informationen du bereits über das Ding hast, desto präziser und detaillierter sind die Informationen, die du erhältst.

Sagenkunde

Stufe 5 Erkenntnis magie

Die Informationen, die du erfährst, sind genau, können aber in einer bildlichen Sprache verpackt sein. Wenn du zum Beispiel eine mysteriöse magische Axt zur Hand hast, könnte der Zauber diese Information liefern: "Wehe dem Übeltäter, dessen Hand die Axt berührt, denn selbst der Griff schneidet die Hand des Bösen. Nur ein wahres Kind des Steins, Geliebter und Geliebte von Moradin, kann die wahren Kräfte der Axt erwecken, und nur mit dem heiligen Wort Rudnogs auf den Lippen."

Massen-Wunden Heilen

Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Eine Welle heilender Energie wird von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ausgespült. Wähle bis zu sechs Kreaturen in einem Umkreis von 9-Meter-Radius um diesen Punkt. Jedes Ziel erhält 3W8 + deinen Zaubermodifikator an Trefferpunkten zurück. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Heilung um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5.

Ablenkung

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 S

Du wirst unsichtbar, während gleichzeitig ein illusorischer Doppelgänger von dir dort erscheint, wo du stehst. Die Unsichtbarkeit endet jedoch, wenn du angreifst oder einen Zauber wirkst.

Du kannst deine Aktion nutzen, um deinen illusorischen Doppelgänger bis zum Doppelten deiner Geschwindigkeit zu bewegen und ihn dazu zu bringen, so zu gestikulieren, zu sprechen und sich so zu verhalten, wie du es möchtest.

Ablenkung

Stufe 5 Illusionsmagie

Du kannst durch seine Augen sehen und durch seine Ohren hören, als ob du dich dort befindest, wo er steht. In jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion von seinen Sinnen zu deinen eigenen Sinnen wechseln und wieder zurück. Während du seine Sinne benutzt, bist du in Bezug auf deine eigene Umgebung geblendet und betäubt.

Erinnerung verändern

Stufe 5 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Du versuchst, die Erinnerungen einer anderen Kreatur umzugestalten. Eine Kreatur, die du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Wenn du gegen die Kreatur kämpfst, hat sie Vorteil bei diesem Rettungswurf. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel für die Dauer des Zaubers von dir verzaubert. Das verzauberte Ziel ist handlungsunfähig und nimmt seine Umgebung nicht mehr wahr, obwohl es dich noch hören kann. Wenn es Schaden erleidet oder von einem anderen Zauber getroffen wird, endet der Zauber und keine der Erinnerungen des Ziels wird verändert.

Erinnerung verändern

Stufe 5 Verzauberung

Während dieser Zauber anhält, kannst du die Erinnerung des Ziels an ein Ereignis beeinflussen, das es innerhalb der letzten 24 Stunden erlebt hat und das nicht länger als 10 Minuten gedauert hat. Du kannst die Erinnerung an das Ereignis für immer auslöschen, der Zielperson erlauben, sich mit absoluter Klarheit und Genauigkeit an das Ereignis zu erinnern, ihre Erinnerung an die Details des Ereignisses verändern oder eine Erinnerung an ein anderes Ereignis erschaffen.

Du musst mit der Zielperson sprechen, um ihr zu beschreiben, wie ihre Erinnerungen beeinflusst werden, und sie muss deine Sprache verstehen können, damit die veränderten Erinnerungen wirksam werden. Sein Verstand füllt alle Lücken in deiner Beschreibung aus. Wenn der Zauber endet, bevor du die veränderten Erinnerungen beschrieben hast, wird die Erinnerung der Kreatur nicht verändert. Andernfalls werden die veränderten Erinnerungen wirksam, wenn der Zauber endet.

Erinnerung verändern

Stufe 5 Verzauberung

Eine veränderte Erinnerung beeinflusst nicht unbedingt das Verhalten einer Kreatur, vor allem wenn die Erinnerung den natürlichen Neigungen, der Ausrichtung oder dem Glauben der Kreatur widerspricht. Eine unlogische modifizierte Erinnerung, wie z. B. eine Erinnerung daran, wie gerne sich die Kreatur mit Säure übergossen hat, wird abgetan, vielleicht als schlechter Traum. Der Spielleiter kann eine modifizierte Erinnerung für zu unsinnig halten, um eine Kreatur in nennenswerter Weise zu beeinflussen.

Ein "Fluch brechen (Stufe 3)" oder "Vollständige Genesung (Stufe 5)", der auf das Ziel gewirkt wird, stellt die wahre Erinnerung der Kreatur wieder her.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, kannst du die Erinnerungen des Ziels an ein Ereignis verändern, das bis zu 7 Tage (6. Grad), 30 Tage (7. Grad), 1 Jahr (8. Grad) oder einen beliebigen Zeitpunkt in der Vergangenheit der Kreatur (9. Grad) zurückliegt.

Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie

 1 Stunde

 24 Stunden

 18 Meter

 V, G, M (ein Goldstück im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, das durch den Zauberspruch verbraucht wird)

Mit diesem Zauber versuchst du, einen Himmelswesen, einen Elementar, ein Feenwesen oder einen Unhold an dich zu binden. Die Kreatur muss sich während der gesamten Dauer des Zaubers in Reichweite befinden. (Normalerweise wird die Kreatur zuerst in das Zentrum eines umgekehrten magischen Kreises gerufen, um sie während des Zaubers gefangen zu halten). Nach Abschluss des Zaubers muss das Ziel einen Rettungswurf auf Charisma ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist es für die Dauer des Zaubers an dich gebunden. Wurde die Kreatur durch einen anderen Zauber beschworen oder erschaffen, verlängert sich die Dauer dieses Zaubers auf die Dauer dieses Zaubers.

Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie

Eine gebundene Kreatur muss deinen Anweisungen nach besten Kräften folgen. Du könntest der Kreatur befehlen, dich auf ein Abenteuer zu begleiten, einen Ort zu bewachen oder eine Nachricht zu überbringen. Die Kreatur befolgt Ihre Anweisungen buchstabengetreu, aber wenn die Kreatur Ihnen feindlich gesinnt ist, versucht sie, Ihre Worte zu verdrehen, um ihre eigenen Ziele zu erreichen. Wenn die Kreatur deine Anweisungen vollständig ausführt, bevor der Zauber endet, reist sie zu dir, um dir diese Tatsache mitzuteilen, wenn ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Wenn du dich auf einer anderen Existenzebene befindest, kehrt es an den Ort zurück, an den du es gebunden hast, und bleibt dort, bis der Zauber endet.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, erhöht sich die Dauer mit einem Zauberplatz des 6. Grades auf 10 Tage, mit einem Zauberplatz des 7. Grades auf 30 Tage, mit einem Zauberplatz des 8. Grades auf 180 Tage und mit einem Zauberplatz des 9.

Tote erwecken

Stufe 5 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 500 Goldstücken, der durch den Zauber verbraucht wird)

Du erweckst eine tote Kreatur, die du berührst, wieder zum Leben, sofern sie nicht länger als 10 Tage tot war. Wenn die Seele der Kreatur bereit und frei ist, wieder in den Körper einzutreten, kehrt die Kreatur mit 1 Trefferpunkt ins Leben zurück.

Tote erwecken

Stufe 5 Nekromantie

Dieser Zauber neutralisiert außerdem alle Gifte und heilt nichtmagische Krankheiten, die die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes befallen haben. Dieser Zauber entfernt jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnliche Effekte; wenn diese nicht vor dem Zauberspruch entfernt wurden, werden sie wirksam, wenn die Kreatur ins Leben zurückkehrt. Der Zauber kann eine untote Kreatur nicht wieder zum Leben erwecken.

Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden, aber er stellt keine fehlenden Körperteile wieder her. Wenn der Kreatur Körperteile oder Organe fehlen, die für ihr Überleben wichtig sind, z.B. der Kopf, schlägt der Zauber automatisch fehl.

Die Rückkehr von den Toten ist eine Tortur. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe, Rettungswürfe und Fähigkeitsproben. Jedes Mal, wenn das Ziel eine lange Ruhepause beendet, wird der Malus um 1 verringert, bis es verschwindet.

Ausspähung

Stufe 5 Erkenntnis magie

 10 Minuten

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (einen Fokus im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, z. B. eine Kristallkugel, einen Silberspiegel oder ein mit Weihwasser gefülltes Becken)

Du kannst ein bestimmtes Wesen deiner Wahl sehen und hören, das sich auf der gleichen Existenzebene wie du befindet. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, der davon abhängt, wie gut du das Ziel kennst und welche Art von physischer Verbindung du zu ihm hast. Wenn das Ziel weiß, dass du diesen Zauber sprichst, kann es den Rettungswurf freiwillig ablehnen, wenn es beobachtet werden will.

Ausspähung

Stufe 5 Erkenntnis magie

Wissen

Aus zweiter Hand (du hast von dem Ziel gehört) +5

Aus erster Hand (du hast das Ziel getroffen) 0

Familiär (du kennst das Ziel gut) -5

Verbindung

Bildnis oder Bild -2

Besitz oder Kleidungsstück -4

Körperteil, Haarlocke, Nagelstück oder ähnliches -10

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird das Ziel nicht beeinflusst und du kannst den Zauber 24 Stunden lang nicht erneut gegen es anwenden. Bei einem misslungenen Rettungswurf erzeugt der Zauber einen unsichtbaren Sensor im Umkreis von 3 Metern um das Ziel. Du kannst durch den Sensor sehen und hören, als wärst du selbst dort. Der Sensor bewegt sich mit dem Ziel und bleibt für die Dauer des Zaubers in einem Umkreis von 3 Metern um das Ziel. Eine Kreatur, die unsichtbare Objekte sehen kann, sieht den Sensor als leuchtende Kugel, die etwa so groß ist

Rettungsmodifikator

Rettungsmodifikator

Äusserlichkeiten

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 9 Meter

 V, G

Mit diesem Zauber kannst du das Aussehen einer beliebigen Anzahl von Kreaturen verändern, die du in Reichweite sehen kannst. Du gibst jedem Ziel, das du auswählst, ein neues, illusorisches Aussehen. Ein unwilliges Ziel kann einen Rettungswurf auf Charisma machen, und wenn er erfolgreich ist, wird es von diesem Zauber nicht beeinflusst.

Äusserlichkeiten

Stufe 5 Illusionsmagie

Der Zauber verschleiert sowohl das Aussehen als auch Kleidung, Rüstung, Waffen und Ausrüstung. Du kannst jede Kreatur 30 Zentimeter kleiner oder größer, dünn, dick oder dazwischen erscheinen lassen. Du kannst den Körperbau des Ziels nicht verändern, also musst du eine Gestalt wählen, die die gleiche Grundanordnung der Gliedmaßen hat. Ansonsten ist das Ausmaß der Illusion dir überlassen. Der Effekt hält für die gesamte Dauer des Zaubers an, es sei denn, du nutzt deine Aktion, um ihn früher zu beenden.

Die Veränderungen, die dieser Zauber bewirkt, halten einer physischen Überprüfung nicht stand. Wenn du zum Beispiel mit diesem Zauber einen Hut zur Kleidung einer Kreatur hinzufügst, gehen Gegenstände durch den Hut hindurch, und jeder, der ihn berührt, würde nichts spüren oder den Kopf und die Haare der Kreatur fühlen. Wenn du diesen Zauber verwendest, um dünner zu erscheinen, als du bist, stößt die Hand von jemandem, der dich berühren will, gegen dich, während sie sich scheinbar noch in der Luft befindet.

Äusserlichkeiten

Stufe 5 Illusionsmagie

Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um ein Ziel zu untersuchen und eine Intelligenzprobe (Nachforschung) gegen deinen Zauberrrettungswurf SG zu machen. Wenn sie erfolgreich ist, wird ihr bewusst, dass das Ziel verkleidet ist.

Kreis der Teleportation

Stufe 5 Beschwörung

 1 Minute

 1 Runde

 3 Meter

 V, M (seltene, mit Edelsteinen durchsetzte Kreiden und Tinten mit 50 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Wenn du den Zauber sprichst, zeichnest du einen Kreis mit einem Durchmesser von 3 Metern auf den Boden, der mit Siegeln beschriftet ist, die deinen Standort mit einem permanenten Teleportationskreis deiner Wahl verbinden, dessen Siegelfolge du kennst und der sich auf derselben Existenzebene wie du befindet. Innerhalb des von dir gezogenen Kreises öffnet sich ein schimmerndes Portal, das bis zum Ende deines nächsten Zuges offen bleibt. Jede Kreatur, die das Portal betritt, erscheint sofort in einem Umkreis von 1,5 Metern um den Zielkreis oder im nächstgelegenen unbesetzten Bereich, wenn dieser Bereich besetzt ist.

Kreis der Teleportation

Stufe 5 Beschwörung

Viele große Tempel, Gilden und andere wichtige Orte haben dauerhafte Teleportationskreise, die irgendwo in ihrem Umkreis eingraviert sind. Jeder dieser Kreise enthält eine einzigartige Siegelsequenz - eine Reihe von magischen Runen, die in einem bestimmten Muster angeordnet sind. Wenn du zum ersten Mal die Fähigkeit erlangst, diesen Zauber zu wirken, lernst du die Siegelsequenzen für zwei vom Spielleiter festgelegte Ziele auf der materiellen Ebene. Während deiner Abenteuer kannst du weitere Siegelfolgen lernen. Du kannst dir eine neue Siegelsequenz einprägen, nachdem du sie 1 Minute lang studiert hast.

Du kannst einen permanenten Teleportationskreis erschaffen, indem du diesen Zauber ein Jahr lang jeden Tag am selben Ort wirkst. Du musst den Kreis nicht zum Teleportieren benutzen, wenn du den Zauber auf diese Weise sprichst.