

## Böser Blick

Stufe 6 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G

Für die Dauer des Zaubers werden deine Augen zu einer tintenschwarzen Leere, die von einer schrecklichen Macht durchdrungen ist. Eine Kreatur deiner Wahl im Umkreis von 18 Metern von dir, die du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird während der Dauer des Zaubers von einem der folgenden Effekte deiner Wahl betroffen. In jedem deiner Züge bis zum Ende des Zaubers kannst du deine Aktion nutzen, um eine andere Kreatur anzuvisieren, aber du kannst eine Kreatur nicht erneut anvisieren, wenn sie einen Rettungswurf gegen diesen Augenbisswurf bestanden hat.

## Böser Blick

Stufe 6 Nekromantie

**Schlaf:** Das Ziel fällt in Bewusstlosigkeit. Es wacht auf, wenn es Schaden erleidet oder wenn eine andere Kreatur ihre Aktion nutzt, um den Schläfer wachzurütteln.

**In Panik versetzt:** Das Ziel hat Angst vor dir. In jedem seiner Züge muss die verängstigte Kreatur die Sprintaktion ausführen und sich auf dem sichersten und kürzesten verfügbaren Weg von dir wegbewegen, es sei denn, sie kann sich nirgendwo hinbewegen. Wenn sich das Ziel an einen Ort bewegt, der mindestens 18 Meter von dir entfernt ist und an dem es dich nicht mehr sehen kann, endet dieser Effekt.

**Erkrankt:** Das Ziel hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und Fähigkeitsproben. Am Ende jeder seiner Runden kann es einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Wenn er gelingt, endet der Effekt.

## Weg finden

Stufe 6 Erkenntnis magie

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Tag

 Selbst

 V, G, M (einen Satz Wahrsagerwerkzeuge - wie Knochen, Elfenbeinstäbe, Karten, Zähne oder eingeritzte Runen - im Wert von 100 Goldstücken und einen Gegenstand von dem Ort, den du finden willst)

Mit diesem Zauber kannst du den kürzesten, direktesten physischen Weg zu einem bestimmten festen Ort finden, den du auf derselben Existenzebene kennst. Wenn du ein Ziel auf einer anderen Existenzebene nennst, ein Ziel, das sich bewegt (z.B. eine mobile Festung), oder ein Ziel, das nicht spezifisch ist (z.B. "die Höhle eines grünen Drachen"), schlägt der Zauber fehl.

## Weg finden

Stufe 6 Erkenntnis magie

Solange du dich auf der gleichen Existenzebene wie das Ziel befindest, weißt du, wie weit es entfernt ist und in welcher Richtung es liegt. Wenn du auf dem Weg dorthin vor die Wahl gestellt wirst, bestimmst du atomatisch, welcher Weg der kürzeste und direkteste (aber nicht unbedingt der sicherste) zu deinem Ziel ist.

## Wächter und Hüter

Stufe 6 Bannmagie

 10 Minuten

 24 Stunden

 Berührung

 V, G, M (brennendes Räucherwerk, eine kleine Menge Schwefel und Öl, eine geknotete Schnur, eine kleine Menge Umbr-Hulk-Blut und ein kleines Silberstück im Wert von mindestens 10 Goldstücken)

Du erschaffst einen Schutzbereich, der bis zu 225 Quadratmeter Bodenfläche schützt (eine Fläche von 15x15 Metern, oder hundert 1,5x1,5 Meter Quadrate oder fünfundzwanzig 3x3 Meter Quadrate). Der geschützte Bereich kann bis zu 6 Meter hoch sein und die gewöhnliche Form haben. Du kannst mehrere Stockwerke einer Festung schützen, indem du den Bereich unter ihnen aufteilst, solange du jeden zusammenhängenden Bereich betreten kannst, während du den Zauber sprichst.

## Wächter und Hüter

Stufe 6 Bannmagie

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du Personen angeben, die von einigen oder allen Effekten, die du auswählst, nicht betroffen sind. Du kannst auch ein Passwort angeben, das den Sprecher immun gegen diese Effekte macht, wenn er es laut ausspricht. "Wächter und Hüter" erzeugt die folgenden Effekte innerhalb des geschützten Bereichs.

- Platziere "Tanzende Lichter (Zaubertrick)" in vier Korridoren. Du kannst ein einfaches Programm festlegen, dass die Lichter so lange wiederholen, wie die Wachen und Schutzzauber andauern.
- Platziere "Magischer Mund (Ivl 2)" an zwei Stellen.
- Platziere "Stinkende Wolke (Ivl 3)" an zwei Stellen. Die Dämpfe erscheinen an den Orten, die du auswählst; sie kehren innerhalb von 10 Minuten zurück, wenn sie vom Wind zerstreut werden, während "Wachen und Wächter" anhält.

## Wächter und Hüter

Stufe 6 Bannmagie

- Platziere einen konstanten "Windstoss (Ivl 2)" in einem Korridor oder Raum.
- Platziere eine "Einflüsterung (Ivl 2)" an einem Ort. Du wählst einen Bereich von bis zu 1,5x1,5 Metern, und jede Kreatur, die diesen Bereich betritt oder durch ihn hindurchgeht, empfängt die Einglüsterung im Geiste.

Der gesamte geschützte Bereich strahlt Magie aus. Ein "Magie bannen (Stufe 3)", das auf einen bestimmten Effekt gewirkt wird, entfernt bei Erfolg nur diesen Effekt.

Du kannst ein dauerhaft bewachtes und geschütztes Gebäude erschaffen, indem du diesen Zauber ein Jahr lang jeden Tag dort wirkst.

## Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

 1 Aktion

 24 Stunden

 18 Meter

 V, M (eine Schlangenzunge und entweder ein Stückchen Honigwabe oder ein Tropfen Süßöl)

Du schlägst einen Handlungsablauf vor (begrenzt auf ein oder zwei Sätze) und beeinflusst auf magische Weise bis zu zwölf Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du siehst und die dich hören und verstehen können. Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Einflüsterung muss so formuliert sein, dass die Handlung vernünftig klingt. Wenn du die Kreatur aufforderst, sich selbst zu erstechen, auf einen Speer zu werfen, sich zu opfern oder eine andere offensichtlich schädliche Handlung auszuführen, wird die Wirkung des Zaubers automatisch aufgehoben.

## Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf setzt es die von dir beschriebene Handlung nach bestem Wissen und Gewissen fort. Die vorgeschlagene Handlung kann während der gesamten Dauer fortgesetzt werden. Wenn die vorgeschlagene Aktivität in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber, wenn die Zielperson das getan hat, worum sie gebeten wurde.

Du kannst auch Bedingungen angeben, die während der Dauer eine besondere Aktivität auslösen. Du könntest zum Beispiel vorschlagen, dass eine Gruppe von Soldaten ihr gesamtes Geld dem ersten Bettler gibt, den sie trifft. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, bevor der Zauber endet, wird die Aktivität nicht ausgeführt.

Wenn du oder einer deiner Gefährten eine Kreatur, die von diesem Zauber betroffen ist, beschädigt, endet der Zauber für diese Kreatur.

## Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades sprichst, beträgt die Dauer 10 Tage. Wenn du einen Zauberplatz des 8. Grades verwendest, beträgt die Dauer 30 Tage. Wenn du einen Zauberplatz des 9. Grades verwendest, beträgt die Dauer ein Jahr und einen Tag.

## Vorbestimmtes Trugbild

Stufe 6 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Bis entzaubert

 36 Meter

 V, G, M (ein bisschen Vlies und Jadestaub im Wert von mindestens 25 Gp)

Du erschaffst eine Illusion eines Objekts, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens in Reichweite, die aktiviert wird, wenn eine bestimmte Bedingung eintritt. Die Illusion ist bis dahin nicht wahrnehmbar. Sie darf nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 9 Metern sein, und du entscheidest beim Wirken des Zaubers, wie sich die Illusion verhält und welche Geräusche sie macht. Diese geplante Aufführung kann bis zu 5 Minuten dauern.

## Vorbestimmtes Trugbild

Stufe 6 Illusionsmagie

Wenn die von dir angegebene Bedingung eintritt, entsteht die Illusion und führt sich so auf, wie du es beschrieben hast. Sobald die Illusion fertig ist, verschwindet sie und bleibt für 10 Minuten inaktiv. Nach dieser Zeit kann die Illusion wieder aktiviert werden. Die auslösende Bedingung kann so allgemein oder detailliert sein, wie du willst, sie muss jedoch auf visuellen oder akustischen Bedingungen basieren, die im Umkreis von 9 Metern um den Bereich auftreten. Du könntest zum Beispiel eine Illusion von dir selbst erschaffen, die erscheint und andere warnt, die versuchen, eine eingeschlossene Tür zu öffnen, oder du könntest die Illusion so einstellen, dass sie nur dann ausgelöst wird, wenn eine Kreatur das richtige Wort oder den richtigen Satz sagt.

## Vorbestimmtes Trugbild

Stufe 6 Illusionsmagie

Physikalische Interaktion mit dem Bild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, denn Dinge können es durchdringen. Eine Kreatur, die ihre Aktion nutzt, um das Bild zu untersuchen, kann mit einer erfolgreichen Intelligenzprobe (Nachforschung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG feststellen, dass es sich um eine Illusion handelt. Wenn eine Kreatur die Illusion als das erkennt, was sie ist, kann die Kreatur durch das Bild hindurchsehen, und jedes Geräusch, das es macht, klingt für die Kreatur hohl.

## Wahrer Blick

Stufe 6 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Salbe für die Augen, die 25 Goldstücke kostet, aus Pilzpulver, Safran und Fett hergestellt wird und durch den Zauberspruch verbraucht wird)

Dieser Zauber verleiht der bereitwilligen Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, die Dinge so zu sehen, wie sie tatsächlich sind. Für die Dauer des Zaubers hat die Kreatur die Fähigkeit, "Wahre Sicht". Sie bemerkt geheime Türen, die durch Magie verborgen sind, und kann in die ätherische Ebene sehen, und zwar bis zu einer Reichweite von 36 Metern.