

Tierfreundschaft

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 24 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (ein Happen Essen)

Dieser Zauber erlaubt es dir, ein Tier davon zu überzeugen, dass du ihm nicht schaden willst. Wähle ein Tier in Reichweite, das du sehen kannst. Es muss dich sehen und hören können. Wenn die Intelligenz des Tieres 4 oder höher beträgt, dann schlägt der Zauber fehl. Ansonsten muss das Tier einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um nicht für die Wirkungsdauer bezaubert zu werden. Wenn du oder einer deiner Gefährten das Ziel verletzt, endet der Zauber.

Klingenbann

Bannmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 Selbst

 V, G

Du streckst die Hand aus und zeichnest ein Zeichen des Schutzes in die Luft. Bis zum Ende deines nächsten Zuges hast du Resistenz gegen Wucht-, Hieb- und Stichschaden, der von Angriffen mit Waffen verursacht wird.

Sprachen verstehen

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (eine Prise Ruß und Salz)

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeglicher gesprochene Sprache, die du hörst. Du kannst auch jede geschriebene Sprache lesen, die du sehen kannst, allerdings musst du die Oberfläche berühren, auf der die Worte geschrieben sind. Es dauert ungefähr eine Minute, eine Seite Text zu lesen.

Der Zauber hilft nicht bei der Entschlüsselung von Geheimbotschaften in einem Text oder Glyphen, wie arkane Zeichen, die nicht Teil einer geschriebenen Sprache sind.

Tierfreundschaft

Stufe 1 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten ein zusätzliches Tier bezaubern.

Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Stunde

 9 Meter

 V, G

Du versuchst einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst, zu bezaubern. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, was es mit Vorteil tut, wenn du oder deine Gefährten gegen es kämpfen. Wenn es den Rettungswurf nicht schafft, wird es von dir bezaubert bis der Zauber endet, oder du oder eine deiner Gefährten etwas tut, um ihm zu schaden. Die bezauberte Kreatur betrachtet dich als freundschaftliche Bekanntschaft. Wenn der Zauber endet, weiß die Kreatur, dass sie von dir bezaubert worden ist.

Wunden heilen

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Eine Kreatur, die du berührst, erhält eine Anzahl von Trefferpunkten gleich $1W8 +$ deinem Zaubermodifikator zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um $1W8$.

Verderben

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (ein Blutstropfen)

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, müssen Rettungswürfe auf Charisma machen. Immer wenn ein Ziel, das seinen Rettungswurf nicht geschafft hat, einen Angriffs- oder Rettungswurf macht bis der Zauber endet, muss es einen $W4$ werfen und das Ergebnis vom Angriffs- oder Rettungswurf abziehen.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatzgrad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

Tanzende Lichter

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G, M (ein bisschen Phosphor oder Wychholz, oder ein Glühwürmchen)

Du erschaffst bis zu vier fackelgroße Lichter in Reichweite, die als Fackeln, Laternen oder leuchtende Kugeln erscheinen, die für die Dauer der Aktion in der Luft schweben. Du kannst die vier Lichter auch zu einer leuchtenden, vage humanoiden Form von mittlerer Größe kombinieren. Unabhängig davon, welche Form du wählst, verströmt jedes Licht ein schwaches Licht in einem Radius von 3 Metern. Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Lichter bis zu 90 Meter weit an einen neuen Platz in Reichweite bewegen. Ein Licht muss sich in einem Umkreis von 6 Metern um ein anderes durch diesen Zauber erzeugtes Licht befinden, und ein Licht erlischt, wenn es den Wirkungsbereich des Zaubers verlässt.

Magie entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Für die Wirkungsdauer spürst du die Anwesenheit von Magie im Umkreis von 9 Metern um dich herum. Wenn du Magie auf diese Weise spürst, kannst du deine Aktion verwenden, um eine schwache Aura um eine sichtbare beliebige Kreatur oder einen Gegenstand im Wirkungsbereich zu sehen, der magisch ist, und die Schule der Magie in Erfahrung zu bringen, falls es eine gibt.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlicher Metalle, einer dünnen Schicht Blei oder 90 Zentimetern Holz oder Erde blockiert.

Dissonantes Flüstern

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Du flüsterst eine missklingende Melodie, die nur eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite hören kann. Diese Kreatur wird von schrecklichen Schmerzen erfüllt. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 3W6 psychischen Schaden und muss sofort seine Reaktion verwenden, wenn sie noch verfügbar ist, um sich so weit von dir weg zu bewegen wie es seine Bewegungsrate erlaubt. Die Kreatur bewegt sich nicht in offensichtlich gefährliches Gelände, wie Feuer oder eine Grube. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur den halben Schaden und muss sich nicht entfernen. Eine taube Kreatur ist bei ihrem Rettungswurf automatisch erfolgreich.

Feenfeuer

Stufe 1 Hervorrufung

Angriffswürfe gegen betroffene Kreaturen oder Gegenstände haben Vorteil, wenn der Angreifer sie sehen kann, und die betroffenen Kreaturen oder Gegenstände können keinen Nutzen aus Unsichtbarkeit ziehen.

Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G

Du lässt dich selbst - einschließlich deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Gegenstände an deiner Person - anders aussehen, bis der Zauber endet oder bis du deine Aktion nutzt, um ihn abzubrechen. Du kannst 30 Zentimeter kleiner oder größer erscheinen und du kannst dünn, fett oder dazwischen erscheinen. Du kannst deinen Körpertyp nicht ändern, also musst du eine Form annehmen, die die gleiche Grundanordnung der Gliedmaßen hat. Ansonsten ist das Ausmaß der Illusion dir überlassen.

Dissonantes Flüstern

Stufe 1 Verzauberung

Auf höheren Grad : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W6.

Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusionsmagie

Die Veränderungen, die dieser Zauber bewirkt, halten einer physischen Überprüfung nicht stand. Wenn du diesen Zauber zum Beispiel verwendest, um deiner Kleidung einen Hut hinzuzufügen, gehen Objekte durch den Hut hindurch, und jeder, der ihn berührt, würde nichts spüren oder deinen Kopf und deine Haare fühlen. Wenn du diesen Zauber verwendest, um dünner zu erscheinen als du bist, würde die Hand von jemandem, der die Hand ausstreckt, um dich zu berühren, gegen dich stoßen, während sie sich scheinbar noch in der Luft befindet.

Um zu erkennen, dass du verkleidet bist, kann eine Kreatur ihre Aktion nutzen, um deine Erscheinung zu untersuchen und muss einen Intelligenztest (Nachforschung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG bestehen.

Feenfeuer

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V

Jeder Gegenstand in einem Würfel mit 6 Metern Kantenlänge in Reichweite wird von blauem, grünem oder violettem Licht umgeben (deine Wahl). Alle Kreaturen, die sich in dem Bereich aufhalten, wenn der Zauber gewirkt wird, werden ebenfalls von Licht umgeben, wenn sie einen Geschicklichkeits-RW nicht schaffen. Für die Wirkungsdauer geben Gegenstände und betroffene Kreaturen Schwaches Licht in einem Radius von 3 Metern ab.

Federfall

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du oder eine Kreatur im Umkreis von 90 Metern von dir fällt

 1 Minute

 18 Meter

 V, M (eine kleine Feder oder ein Stück Daune)

Du kannst bis zu fünf fallende Kreaturen in Reichweite auswählen und ihre Fallgeschwindigkeit für die Zauberdauer auf 18 Meter pro Runde verlangsamen. Wenn eine Kreatur landet bevor der Zauber endet, erleidet sie keinen Fallschaden und landet auf ihren Füßen, wonach der Zauber für diese Kreatur endet.

Freundschaft

Verzauberungs Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 G, M (eine kleine Menge Make-up, die bei der Anwendung dieses Zaubers auf das Gesicht aufgetragen wird)

Für die Wirkungsdauer hast du einen Vorteil auf alle Charisma-Würfe, die auf eine Kreatur deiner Wahl gewirkt werden, die dir nicht feindlich gesonnen sind. Wenn der Zauber endet, begreift die Kreatur, dass du Magie verwendet hast, um ihre Stimmung zu beeinflussen und wird feindselig. Eine Kreatur, die zu Gewalt neigt, könnte dich angreifen. Andere Kreaturen könnten sich (nach Entscheidung des Spielleiters) andere Möglichkeiten suchen, um sich zu rächen, abhängig von der Art, wie du mit ihr interagiert hast.

Heilendes Wort

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhält 1W4+ dein Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W4.

Illusionsschrift

Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Minute

 10 Tage

 Berührung

 G, M (a lead-based ink worth at least 10gp, which this spell consumes)

Du schreibst auf Pergament, Papier oder ein anderes passendes Schreibmaterial und erfüllst es mit einer mächtigen Illusion, die für die Wirkungsdauer anhält.

Lange Schritte

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Prise Dreck)

Du berührst eine Kreatur. Die Geschwindigkeit des Ziels erhöht sich um 3 Meter bis der Zauber endet.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Heldenmut

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Eine willige Kreatur, die du berührst, wird mit Tapferkeit durchtränkt. Bis der Zauber endet, ist die Kreatur immun gegen das Erschrecken und erhält zu Beginn jeder ihrer Runden temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Zaubermodifikators. Wenn der Zauber endet, verliert das Ziel alle verbleibenden temporären Trefferpunkte aus diesem Zauber.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über der Stufe 1 anvisieren.

Illusionsschrift

Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

Für dich und alle Kreaturen, die du bestimmst, wenn du den Zauber wirkst, erscheint die Schrift normal, verfasst in deiner Handschrift, und kommuniziert die Bedeutung, die du geplant hast, als du den Text geschrieben hast. Für alle anderen erscheint die Schrift, als sei sie in einer unbekannteren oder magischen Schrift verfasst, die unverständlich ist. Alternativ kannst du die Schrift als vollkommen andere Nachricht erscheinen lassen, die in einer anderen Handschrift und Sprache verfasst ist, doch die Sprache muss dir bekannt sein. Sollte der Zauber gebannt werden, verschwinden sowohl die echte Schrift als auch die Illusion.

Eine Kreatur mit Wahrem Blick kann die verborgene Nachricht lesen.

Magierhand

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Eine gespenstische, schwebende Hand erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis du sie mit einer Aktion wegschickst. Die Hand verschwindet, wenn sie sich weiter als 9 Meter von dir entfernt oder du den Zauber noch einmal wirkst.

Identifizieren

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Minute

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (eine Perle im Wert von mindestens 100 Goldstücken und eine Eulenfeder)

Du wählst einen Gegenstand, den du während des Zaubers berühren musst. Wenn es sich um einen magischen Gegenstand handelt, erfährst du, welche Eigenschaften er hat, wie er benutzt werden kann, ob er eine Einstimmung benötigt und wie viele Aufladungen er hat, wenn überhaupt. Du erfährst, ob der Gegenstand von Zaubern beeinflusst wird und welche das sind. Wenn der Gegenstand durch einen Zauber erschaffen wurde, erfährst du, welcher Zauber ihn erschaffen hat.

Wenn du stattdessen während des Zauberns eine Kreatur berührst, erfährst du, welche Zauber, falls vorhanden, sie gerade beeinflussen.

Licht

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, M (ein Glühwürmchen oder phosphoreszierendes Moos)

Du berührst einen Gegenstand, der nicht größer als 3 Meter in einer beliebigen Dimension ist. Bis der Zauber endet, strahlt das Objekt helles Licht in einem Radius von 6 Metern und schwaches Licht für weitere 6 Meter aus. Das Licht kann nach Belieben gefärbt werden. Wenn du das Objekt vollständig mit etwas Undurchsichtigem abdeckst, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion abbrichst.

Wenn du ein Objekt anvisierst, das von einer feindlichen Kreatur gehalten oder getragen wird, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen, um den Zauber zu vermeiden.

Magierhand

Beschwörung Zaubertrick

Du kannst eine Aktion verwenden, um die Hand zu kontrollieren. Du kannst die Hand verwenden, um Gegenstände zu manipulieren, verschlossene Türen oder Behälter zu öffnen, einen Gegenstand aus einem geöffneten Behälter zu holen oder ihn zu verstauen, oder den Inhalt einer Phiole auszugießen. Du kannst die Hand immer wenn du sie verwendest bis zu 9m weit bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren oder mehr als 10 Pfund tragen.

Ausbessem

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Minute

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (zwei Magnetsteine)

Dieser Zauber repariert eine Bruchstelle oder einen Riss in einem Gegenstand, den du berührst, wie ein zerbrochenes Kettenglied, die beiden Hälften eines zerbrochenen Schlüssels, einen zerrissenen Umhang oder einen lecken Weinschlauch. Solange der Riss oder die Bruchstelle in keiner Dimension größer als 30 Zentimeter ist, kannst du sie flicken, sodass keine Spur des vorherigen Schadens übrigbleibt.

Der Zauber kann einen magischen Gegenstand oder ein Konstrukt auf physische Weise reparieren, der Zauber kann einem solchen Gegenstand aber nicht seine Magie wiedergeben.

Einfache Illusionsmagie

Illusionsmagie Zaubertrick

Wenn du das Bildnis eines Gegenstandes erschaffst - wie das eines Stuhles, schlammiger Fußabdrücke oder einer kleinen Truhe - kann es nicht größer als ein Würfel mit einer Seitenlänge von 1,50m sein. Das Bild kann keine Geräusche, kein Licht, keine Gerüche oder andere sensorische Effekte erzeugen. Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis oder das Geräusch zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegt. Wenn die Kreatur die Illusion als das durchschaut, was sie ist, dann verblast sie für die Kreatur.

Lautloses Trugbild

Stufe 1 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein kann als ein Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge. Das Bild erscheint an einem Punkt innerhalb der Reichweite und hält für die Wirkungsdauer an. Das Bildnis ist rein visuell: es wird nicht von Geräuschen, Gerüchen oder anderen Sinneseindrücken begleitet.

Du kannst deine Aktion verwenden, um das Bildnis an einen beliebigen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn das Bild seine Position wechselt, kannst du sein Aussehen verändern, so dass seine Bewegung natürlich für das Bildnis erscheint.

Botschaft

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 36 Meter

 V, G, M (ein kurzes Stück Kupferdraht)

Du deutest mit dem Finger auf eine Kreatur in Reichweite und flüsterst eine Botschaft. Das Ziel (und nur das Ziel) hört die Botschaft und kann in einem Flüstern antworten, das nur du hören kannst.

Du kannst diesen Zauber durch feste Gegenstände hindurch wirken, wenn du das Ziel kennst und weißt, dass es jenseits der Barriere liegt. "Magische Stille", 30 Zentimeter Stein, 4,5 Meter Holz, eine dünne Schicht Blei oder gewöhnliches Metall blockieren den Zauber. Der Zauber muss nicht einer geraden Linie folgen und kann frei um Ecken oder durch Öffnungen reisen.

Taschenspielerei

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Up to 1 hour

 3 Meter

 V, G

Dieser Zauber ist ein kleiner magischer Trick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erschaffen:

- Du erschaffst einen sofortigen, harmlosen sensorischen Effekt, wie einen Funkenregen, einen Windhauch, schwache Musik oder einen eigenartigen Geruch.
- Du kannst augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer entzünden oder löschen.

Lautloses Trugbild

Stufe 1 Illusionsmagie

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt. Wenn die Kreatur die Illusion als das durchschaut, was sie ist, dann kann sie durch sie hindurch blicken.

Einfache Illusionsmagie

Illusionsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst ein Geräusch oder ein Bild eines Gegenstands in Reichweite, das für die Wirkungsdauer anhält. Die Illusion endet auch, wenn du sie als Aktion aufhebst oder diesen Zauber noch einmal wirkst. Wenn du ein Geräusch erschaffst, kann die Lautstärke von einem Flüstern bis zu einem Schrei reichen. Es kann deine Stimme sein, die Stimme eines anderen, das Brüllen eines Löwen, schlagende Trommeln oder ein anderes Geräusch deiner Wahl. Das Geräusch hält für die Wirkungsdauer an, oder du machst einzelne Laute zu verschiedenen Zeiten bis der Zauber endet.

Taschenspielerei

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du kannst einen Gegenstand, der nicht größer ist als ein Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge, sofort reinigen oder beschmutzen.
- Du kannst bis zu einen Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge an Nahrung oder nicht lebender Materie für eine Stunde abkühlen, aufwärmen oder würzen.
- Du lässt für eine Stunde eine Farbe, ein kleines Mal oder ein Symbol auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.
- Du erschaffst einen nichtmagischen kleinen Gegenstand oder ein Trugbild, das in deine Hand passt und bis zum Ende deines nächsten Zugs anhält.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiviert haben und du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

Schlaf

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (eine Prise feinen Sand, Rosenblütenblätter oder eine Grille)

Dieser Zauber versetzt Kreaturen in einen magischen Schlaf. Wirf 5W8, das Ergebnis ist die Gesamtzahl an Trefferpunkten an Kreaturen, die dieser Zauber beeinflussen kann. Kreaturen innerhalb von 6 Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite werden betroffen, in aufsteigender Reihenfolge nach ihren aktuellen Trefferpunkten (bewusstlose Kreaturen werden ignoriert).

Schlaf

Stufe 1 Verzauberung

Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten werden alle Kreaturen, die von diesem Zauber betroffen werden, bewusstlos bis der Zauber endet, der Schlafende Schaden erleidet oder jemand eine Aktion verwendet, um den Schlafenden zu schütteln oder zu ohrfeigen. Ziehe die Trefferpunkte der Kreatur von der Gesamtsumme ab, ehe du mit der nächsten Kreatur mit den niedrigsten Trefferpunkten weitermachst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder niedriger als die verbleibenden Gesamttrefferpunkte sein, damit sie betroffen wird.

Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann würfelst du zusätzliche 2W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten.

Mit Tieren sprechen

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Du erhältst die Fähigkeit, für die Wirkungsdauer Tiere zu verstehen und verbal mit ihnen zu kommunizieren. Das Wissen und das Bewusstsein vieler Tiere wird durch ihre Intelligenz eingeschränkt, aber Tiere können mindestens Informationen über nahe Orte und Monsters übermitteln, auch was sie wahrnehmen können oder innerhalb des letzten Tages wahrgenommen haben. Du könntest ein Tier auch überzeugen, dir einen kleinen Gefallen zu erweisen, nach Maßgabe des Spielleiters.

Donnerwoge

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (4,5 Meter Würfel)

 V, G

Eine Woge aus donnernder Kraft geht von dir aus. Jede Kreatur in einem Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird 3 Meter von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden und wird nicht gestoßen.

Außerdem werden nicht gesicherte Gegenstände, die sich vollständig innerhalb des Wirkungsbereichs aufhalten, vom Effekt des Zaubers automatisch 3 Meter von dir weggestoßen. Der Zauber gibt ein donnerndes Dröhnen ab, das auf 90 Meter hörbar ist.

Donnerwoge

Stufe 1 Hervorrufung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W8.

Zielsicherer Schlag

Erkenntnismagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Runde

 9 Meter

 S

Du streckst deine Hand aus und deutest mit einem Finger auf das Ziel. Deine Magie gewährt dir einen kurzen Einblick in die Verteidigung des Ziels. In deinem nächsten Zug erhältst du Vorteil bei deinem ersten Angriffswurf gegen das Ziel, vorausgesetzt der Zauber ist nicht vorbei.

Unsichtbarer Diener

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 V, G, M (ein Stück Schnur und ein Stück Holz)

Der Zauber erschafft eine unsichtbare, geistlose, formlose Kraft, die auf dein Geheiß einfache Aufgaben erfüllt bis der Zauber endet. Der Diener erscheint in einem nicht besetzten Bereich am Boden innerhalb der Reichweite. Er hat RK 10, 1 Trefferpunkt, eine Stärke von 2 und kann nicht angreifen. Wenn er auf 0 TP fällt, endet der Zauber.

Unsichtbarer Diener

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

Einmal in jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion dem Diener den geistigen Befehl geben, sich bis zu 4,50 Meter zu bewegen und mit einem Gegenstand zu interagieren. Der Diener kann einfache Aufgaben übernehmen, die ein menschlicher Diener leisten könnte. Er kann Dinge holen, reinigen und reparieren, Kleider zusammenlegen, Feuer anzünden, Essen servieren, und Wein einschenken. Sobald du den Befehl erteilst, erfüllt der Diener sie nach besten Möglichkeiten bis er die Aufgabe erfüllt. Dann wartet er auf den nächsten Befehl.

Wenn du dem Diener befiehst, eine Aufgabe zu erfüllen, für die er sich mehr als 18 Meter von dir entfernen müsste, dann endet der Zauber.

Gehässiger Spot

Verzauberungs Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Du rufst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, eine wahre Flut von Beleidigungen entgegen, in die subtile Verzauberungen gewebt sind. Wenn das Ziel dich hören kann (es braucht dich nicht zu verstehen), muss ihm ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht 1W4 psychischen Schaden zu erleiden und beim nächsten Angriffswurf im Nachteil zu sein, den es bis zum Einde seines nächsten Zuges ausführt.

Auf höheren Graden : Der Schaden des Zaubers steigt jeweils um 1W4 bei Erreichen der 5. (2W4), 11. (3W4) und 17. Stufe (4W4).

Tierbote

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

 1 Aktion

 24 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (ein Happen Essen)

Du benutzt ein Tier, um eine Nachricht zuzustellen. Wähle ein winziges Tier in Reichweite, das du sehen kannst, beispielsweise ein Eichhörnchen, ein Rotkehlchen oder eine Fledermaus. Du gibst einen Ort an, den du bereits besucht hast und einen Empfänger, der einer allgemeinen Beschreibung entspricht (z.B. ein Mann oder eine Frau in der Uniform der Stadtwache oder ein rothaariger Zwerg mit einem spitzen Hut). Du kannst eine Nachricht von bis zu 25 Worten aufsagen. Für die Zauberdauer reist das Tier in Richtung des angegebenen Ortes. Fliegende Botschafter schaffen 80km in 24 Std, Landtiere 40km.

Tierbote

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Wenn der Botschafter ankommt, überbringt er deine Nachricht der Kreatur, die du beschrieben hast, indem es deine Stimme repliziert. Der Botschafter spricht nur zu einer Kreatur, die deiner Beschreibung entspricht. Wenn die Kreatur ihr Ziel vor dem Zaubernde nicht erreicht, ist die Botschaft verloren und sie macht sich auf den Heimweg.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer um jeweils 48 Stunden pro zusätzlichem Grad über dem 2.

Blindheit/Taubheit

Stufe 2 Nekromantie

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 V

Du kannst einen Feind blind oder taub werden lassen. Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Sie muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Wenn dieser misslingt, ist das Ziel für die Wirkungsdauer entweder blind oder taub (deine Wahl). Zu Beginn eines jeden seiner Züge kann das Ziel einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Gefühle besänftigen

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, die starken Empfindungen einer Personengruppe zu unterdrücken. Alle Humanoiden in einer Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, müssen einen Charisma-RW ablegen: die Kreaturen können diesen Rettungswurf freiwillig nicht bestehen, wenn sie es wollen. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf nicht schafft, wähle einen der folgenden zwei Effekte.

Gefühle besänftigen

Stufe 2 Verzauberung

Du kannst jeden Effekt unterdrücken, der dafür sorgt, dass das Ziel bezaubert oder verängstigt ist. Wenn dieser Zauber endet, tritt der unterdrückte Effekt wieder in Kraft, vorausgesetzt, seine Wirkung ist in der Zwischenzeit nicht beendet.

Alternativ kannst du ein Ziel gleichgültig gegenüber Kreaturen deiner Wahl machen, denen es feindlich gesonnen ist. Diese Gleichgültigkeit endet, wenn das Ziel angegriffen oder von einem Zauber verletzt wird oder sieht, wie einer seiner Freunde verletzt wird. Wenn der Zauber endet, wird die Kreatur wieder feindselig, wenn der Spielleiter nichts anderes festlegt.

Person festhalten

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

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

Wähle einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um nicht für die Wirkungsdauer gelähmt zu werden. Zu Beginn eines jeden seiner Züge, kann das Ziel einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

Person festhalten

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche humanoide Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

Schwache Genesung

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur und kannst entweder eine Krankheit beenden, an der sie leidet, oder einen Zustand, den sie erlitten hat. Dieser Zustand kann blind, gelähmt, taub oder vergiftet sein.

Stille

Stufe 2 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G

Für die Dauer des Zaubers kann innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, die auf einen von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite zentriert ist, kein Geräusch erzeugt werden oder diese passieren. Jede Kreatur oder jedes Objekt, das sich vollständig innerhalb der Sphäre befindet, ist immun gegen Donnerschaden, und Kreaturen sind taub, solange sie sich vollständig innerhalb der Sphäre befinden.

Fluch

Stufe 3 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur, die einen Rettungswurf auf Weisheit machen muss. Bei einem Fehlschlag wird sie für die Zauberdauer verflucht. Wähle die Natur des Fluchs aus den folgenden Optionen:

- Wähle ein Attribut. Solange der Fluch besteht, hat das Ziel Nachteil auf alle Rettungs- und Fähigkeitswürfe mit diesem Attribut.
- Solange der Fluch besteht, hat das Ziel Nachteil auf alle Angriffswürfe gegen dich.

Fluch

Stufe 3 Nekromantie

- Solange der Fluch besteht, muss das Ziel am Anfang jedes ihres Zuges einen Weisheitsrettungswurf bestehen. Bei einem Fehlschlag verschwendet es seine Aktion für diese Runde und tut nichts.
- Solange der Fluch besteht, verursachen alle deine Angriffe und Zauber zusätzlich 1W8 nekrotischen Schaden am Ziel.

Ein Fluch entfernen Zauber beendet den Effekt.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer auf 10 Minuten Konzentration. Wenn du einen Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades benutzt, beträgt die Dauer 8 Stunden. Wenn du einen Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades benutzt, beträgt die Dauer 24 Stunden. Wenn du einen Zauberplatz des 9. Grades benutzt, dauert der Zauber an, bis er gebannt wird. Ein Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades erfordert keine Konzentration mehr.

Hellsehen

Stufe 3 Erkenntnismagie

 10 Minuten

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 1,6km

 V, G, M (ein Fokus im Wert von mindestens 100 Goldstücken, entweder ein juwelenbesetztes Horn zum Hören oder ein Glasauge zum Sehen)

Du erschaffst einen unsichtbaren Sensor in Reichweite an einem dir bekannten Ort (ein Ort, den du bereits besucht oder gesehen hast) oder an einem offensichtlichen Ort, der dir unbekannt ist (z.B. hinter einer Tür oder hinter einer Ecke). Der Sensor verbleibt für die Zauberdauer an diesem Ort und kann weder angegriffen, noch kann mit ihm interagiert werden.

Wenn du diesen Zauber wirkst, wählst du, ob du sehen oder hören willst. Deinen gewählten Sinn kannst du benutzen, als ob du an der Stelle des Sensor wärst. Du kannst mit einer Aktion zwischen sehen und hören wechseln.

Hellsehen

Stufe 3 Erkenntnismagie

Eine Kreatur, die den Sensor sehen kann (eine Kreatur die Wahrsicht oder Unsichtbares Sehen besitzt), sieht eine leuchtende, immaterielle Kugel in der Größe deiner Faust.

Dolchwolke

Stufe 2 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein Splitter aus Glas)

Du füllst die Luft in einem Würfel mit 1,5 Meter Kantenlänge, der um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist, mit wirbelnden Dolchen. Eine Kreatur erleidet 4W4 Hiebsschaden, wenn sie den Bereich des Zaubers das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 2W4.

Zwang

Stufe 4 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Beliebig viele Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, müssen einen Weisheitsrettungswurf machen. Ein Ziel hat einen automatischen Erfolg, wenn es nicht bezaubert werden kann. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur von diesem Zauber beeinflusst. Für die Zauberdauer kannst du deine Bonusaktion benutzen, und eine horizontal zu dir liegende Richtung festlegen, in die sich alle beeinflussten Ziele, in ihrem nächsten Zug so gut und so weit sie können, bewegen müssen. Sie können ihre Aktion ausführen, bevor sie sich bewegen. Nachdem sie sich bewegt haben, können sie den Rettungswurf wiederholen.

Zwang

Stufe 4 Verzauberung

Ein Ziel fühlt sich nicht dazu veranlasst, in offensichtlich tödliche Gefahren zu laufen (z.B. Feuergruben), aber es nimmt keine Rücksicht auf Gelegenheitsangriffe, wenn es sich in die Richtung bewegt.

Magie bannen

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Wähle eine Kreatur, ein Objekt oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber der 3. Grades oder niedriger auf dem Ziel endet. Für jeden Zauber der 4. Grades oder höher auf dem Ziel musst du eine Attributswurf mit deinem Zauberattribut durchführen. Der SG ist gleich 10 + Grad des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Check endet der Zauber.

Magie bannen

Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, beendest du automatisch die Effekte eines Zaubers auf das Ziel, wenn der Grad des Zaubers gleich oder niedriger ist als der Grad des verwendeten Zauberplatzes.

Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (9 Meter Kegel)

 V, G, M (eine weiße Feder oder das Herz eines Huhns)

Du projizierst ein phantasmagorisches Bild der schlimmsten Ängste einer Kreatur. Jede Kreatur im Umkreis von 9 Metern muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen oder alles, was sie in der Hand hält, fallen lassen und wird für die Dauer des Zaubers verängstigt.

Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie

Während eine Kreatur durch diesen Zauber verängstigt ist, muss sie in jedem ihrer Züge die Sprintaktion ausführen und sich auf dem sichersten verfügbaren Weg von dir entfernen, es sei denn, sie kann sich nirgendwo hinbewegen. Wenn die Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, an dem sie keine Sichtlinie zu dir hat, kann sie einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber für diese Kreatur.

Totstellen

Stufe 3 Nekromantie (Ritual)

-  1 Aktion
-  1 Stunde
-  Berührung
-  V, G, M (eine Prise Friedhofserde)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und versetzt sie in einen reglosen Zustand, der nicht vom Tod zu unterscheiden ist.

Totstellen

Stufe 3 Nekromantie (Ritual)

Für die Dauer des Zaubers oder bis du eine Aktion verwendest, um das Ziel zu berühren und den Zauber aufzuheben, erscheint das Ziel für alle äußeren Blicke und für Zauber, die zur Bestimmung des Status des Ziels verwendet werden, tot. Das Ziel ist geblendet und handlungsunfähig und seine Geschwindigkeit sinkt auf 0. Das Ziel ist resistent gegen jeglichen Schaden außer psychischem Schaden. Wenn das Ziel krank oder vergiftet ist, wenn du den Zauber sprichst, oder während der Wirkung des Zaubers krank oder vergiftet wird, haben die Krankheit und das Gift keine Wirkung, bis der Zauber endet.

Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  36 Meter
-  G, M (ein leuchtendes Räucherstäbchen oder eine mit phosphoreszierendem Material gefüllte Kristallphiole)

Du erschaffst ein wirbelndes Muster aus Farben, das sich innerhalb eines Würfels mit 9 Meter Kantenlänge in Reichweite durch die Luft schlängelt. Das Muster erscheint für einen Moment und verschwindet wieder. Jede Kreatur in diesem Bereich, die das Muster sieht, muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur für die Dauer des Zaubers verzaubert. Während sie von diesem Zauber verzaubert ist, ist die Kreatur handlungsunfähig und hat eine Geschwindigkeit von 0.

Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

Der Zauber endet für eine betroffene Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder wenn jemand anderes eine Aktion einsetzt, um die Kreatur aus ihrer Betäubung zu schütteln.

Mächtiges Trugbild

Stufe 3 Illusionsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  36 Meter
-  V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein kann als ein Würfel mit 6 Metern Seitenlänge. Das Bildnis erscheint an einem Ort in Reichweite, den du sehen kannst, und hält für die Wirkungsdauer an. Es erscheint vollständig real, inklusive Geräuschen, Gerüchen und Temperatur, die zu der abgebildeten Sache passt. Du kannst nicht ausreichend Hitze oder Kälte erschaffen, um Schaden zu verursachen, kein Geräusch, das laut genug ist, um Schallschaden zu verursachen, und auch keinen Geruch, der Übelkeit auslösen könnte (wie der Gestank eines Troglodyten).

Mächtiges Trugbild

Stufe 3 Illusionsmagie

Solange du dich in Reichweite der Illusion aufhältst, kannst du deine Aktion verwenden, um das Bildnis an einen anderen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn das Bild seine Position wechselt, kannst du sein Aussehen verändern, so dass seine Bewegung natürlich für das Bildnis erscheint. Wenn du beispielsweise ein Bildnis einer Kreatur erschaffst und es bewegst, dann kannst du das Bild so verändern, dass es zu gehen scheint. Gleichermaßen kannst du die Illusion zu verschiedenen Zeiten verschiedene Geräusche machen lassen. Du kannst sie beispielsweise sogar ein Gespräch führen lassen.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt. Wenn eine Kreatur die Illusion als das erkennt, was sie ist, kann die Kreatur das Bildnis durchschauen, und die anderen sensorischen Merkmale werden für die Kreatur schwach.

Mächtiges Trugbild

Stufe 3 Illusionsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, dann hält der Zauber an, bis er gebannt wird und erfordert nicht mehr deine Konzentration.

Unauffindbarkeit

Stufe 3 Bannmagie

-  1 Aktion
-  8 Stunden
-  Berührung
-  V, G, M (eine Prise Diamantenstaub im Wert von 25 Goldstücken, die über das Ziel gestreut wird und die der Zauberspruch verbraucht)

Für die Zauberdauer versteckst du ein Ziel vor Erkenntnismagie. Du berührst ein Ziel, das entweder eine bereitwillige Kreatur oder eine Stelle oder ein Objekt, nicht größer als 3 Meter in den drei Dimensionen, sein muss. Dein Ziel kann weder von Erkenntniszaubern anvisiert, noch durch Kristallomantie ausgespäht werden.

Pflanzenwachstum Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion oder 8 Stunden

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G

Dieser Zauber kanalisiert Vitalität in Pflanzen innerhalb eines bestimmten Bereichs. Es gibt zwei Verwendungsmöglichkeiten für den Zauber, die entweder sofortigen oder langfristigen Nutzen bringen.

Wenn du diesen Zauber mit 1 Aktion wirkst, wähle einen Punkt in Reichweite. Alle normalen Pflanzen in einem Radius von 30 Metern um diesen Punkt herum werden dicht und überwuchert. Eine Kreatur, die sich durch diesen Bereich bewegt, muss für jeweils 30 Zentimeter, die sie zurücklegen will, 1,20 Meter Bewegungsrate aufwenden.

Pflanzenwachstum Stufe 3 Verwandlungsmagie

Du kannst ein oder mehrere Gebiete beliebiger Größe innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers von der Wirkung ausschließen.

Wenn du diesen Zauber über 8 Stunden hinweg wirkst, wird das Land angereichert. Alle Pflanzen in einem Radius von 750 Metern um einen Punkt innerhalb der Reichweite werden für 1 Jahr angereichert. Die Pflanzen liefern die doppelte Menge an Nahrung, wenn sie geerntet werden.

Verständigung Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Runde

 Unbegrenzt

 V, G, M (ein kurzes Stück feiner Kupferdraht)

Du sendest eine kurze Nachricht von höchstens fünfundzwanzig Wörtern an ein dir bekanntes Wesen. Die Kreatur hört die Nachricht in ihrem Geist, erkennt dich als Absender, wenn sie dich kennt, und kann sofort auf die gleiche Weise antworten. Der Zauber ermöglicht es Kreaturen mit einem Intelligenzwert von mindestens 1, die Bedeutung deiner Nachricht zu verstehen.

Du kannst die Nachricht über eine beliebige Entfernung und sogar in andere Existenzebenen schicken, aber wenn sich das Ziel auf einer anderen Ebene als du befindet, besteht eine 5 %ige Chance, dass die Nachricht nicht ankommt.

Mit Toten sprechen Stufe 3 Nekromantie

 1 Aktion

 10 Minuten

 3 Meter

 V, G, M (brennendes Räucherwerk)

Du gewährst einem Leichnam deiner Wahl in Reichweite den Anschein von Leben und Intelligenz und erlaubt ihm, die von dir gestellten Fragen zu beantworten. Der Leichnam muss noch einen Mund haben und darf nicht untot sein. Der Zauber schlägt fehl, wenn der Leichnam innerhalb der letzten 10 Tage Ziel dieses Zaubers war.

Mit Toten sprechen Stufe 3 Nekromantie

Bis zum Ende des Zaubers kannst du dem Leichnam bis zu fünf Fragen stellen. Der Leichnam weiß nur, was er zu Lebzeiten wusste, einschließlich der Sprachen, die er beherrschte. Die Antworten sind in der Regel kurz, kryptisch oder wiederholend, und der Leichnam ist nicht gezwungen, eine wahrheitsgemäße Antwort zu geben, wenn du ihm gegenüber feindselig bist oder er dich als Feind anerkennt. Dieser Zauber lässt die Seele der Kreatur nicht in ihren Körper zurückkehren, sondern nur ihren belebenden Geist. Daher kann der Leichnam keine neuen Informationen erfahren, er versteht nicht, was seit seinem Tod geschehen ist, und kann nicht über zukünftige Ereignisse spekulieren.

Mit Pflanzen sprechen Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 10 Minuten

 Selbst (9 Meter Radius)

 V, G

Du gibst Pflanzen im Umkreis von 9 Metern eine begrenzte Empfindungsfähigkeit und Beweglichkeit, so dass sie mit dir kommunizieren und deinen einfachen Befehlen folgen können. Du kannst Pflanzen zu Ereignissen befragen, die sich innerhalb des letzten Tages in der Umgebung des Zaubers ereignet haben, und so Informationen über vorbeiziehende Kreaturen, das Wetter und andere Umstände erhalten.

Mit Pflanzen sprechen Stufe 3 Verwandlungsmagie

Du kannst auch schwieriges Gelände, das durch Pflanzenwuchs verursacht wird (z.B. Dickicht und Unterholz), für die Dauer des Zaubers in normales Gelände verwandeln. Oder du kannst normales Gelände, in dem Pflanzen vorhanden sind, in schwieriges Gelände verwandeln, das für die Dauer des Zaubers bestehen bleibt, so dass zum Beispiel Bäume und Äste Verfolger behindern.

Pflanzen können nach dem Ermessen des Spielleiters auch andere Aufgaben für dich übernehmen. Der Zauber befähigt Pflanzen nicht, sich selbst zu entwurzeln und zu bewegen, aber sie können Äste, Ranken und Stängel frei bewegen.

Wenn sich eine Pflanzenkreatur in der Nähe befindet, kannst du mit ihr kommunizieren, als hättest ihr eine gemeinsame Sprache, aber du erhältst keine magischen Fähigkeiten, um sie zu beeinflussen.

Mit Pflanzen sprechen Stufe 3 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber kann bewirken, dass die durch den Verstrickungszauber erschaffenen Pflanzen eine gefesselte Kreatur loslassen.

Stinkende Wolke Stufe 3 Beschörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (ein faules Ei oder mehrere Stinkkohlblätter)

Du erschaffst eine gelbe, ekelerregende Gaswolke mit einem Radius von 6 Metern, die sich auf einen Punkt in Reichweite konzentriert. Die Wolke breitet sich um Ecken herum aus, und das Gebiet ist stark vernebelt. Jede Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges vollständig innerhalb der Wolke befindet, muss einen Rettungswurf gegen Gift machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verbringt die Kreatur ihre Aktion in dieser Runde mit Würgen und Taumeln. Kreaturen, die nicht atmen müssen oder immun gegen Gift sind, schaffen diesen Rettungswurf automatisch.

Stinkende Wolke

Stufe 3 Beschwörung

Ein mäßiger Wind (mindestens 15 Kilometer pro Stunde) löst die Wolke nach 4 Runden auf. Ein starker Wind (mindestens 30 Kilometer pro Stunde) zerstreut sie nach 1 Runde.

Verwirrung

Stufe 4 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  27 Meter
-  V, G, M (drei Nussschalen)

Dieser Zauber greift den Geist von Kreaturen an und verdreht ihn, indem er Wahnvorstellungen hervorruft und unkontrollierte Handlungen provoziert. Jede Kreatur, die sich in einem Radius von 3 Metern um einen von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite befindet, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen, wenn du diesen Zauber wirkst oder von ihm betroffen ist.

Ein betroffenes Ziel kann keine Reaktionen ausführen und muss zu Beginn jeder seiner Runden einen Würfelwurf mit einem W10 machen, um sein Verhalten für diese Runde zu bestimmen.

Verwirrung

Stufe 4 Verzauberung

- W10 Verhalten**
- Die Kreatur nutzt ihre gesamte Bewegung, um sich in eine zufällige Richtung zu bewegen. Um die Richtung zu bestimmen, würfle einen W8 und ordne jeder Würfelseite eine Richtung zu. Die Kreatur führt in diesem Zug keine Aktion durch.
- 1 Die Kreatur bewegt sich in diesem Zug nicht und führt auch keine Aktion durch.
- 2-6 Die Kreatur nutzt ihre Aktion, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig bestimmte Kreatur in ihrer Reichweite durchzuführen. Befindet sich keine Kreatur in ihrer Reichweite, führt die Kreatur in diesem Zug nichts aus.
- 7-8 Die Kreatur kann normal handeln und sich bewegen.
- 9-10 Die Kreatur kann normal handeln und sich bewegen.

Am Ende jeder seiner Runden kann ein betroffenes Ziel einen Rettungswurf in Weisheit machen. Wenn er gelingt, endet der Effekt für das Ziel.

Verwirrung

Stufe 4 Verzauberung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, vergrößert sich der Radius der Kugel um 1,5 Meter für jeden Zauberplatz über dem 4.

Zungen

Stufe 3 Erkenntnismagie

-  1 Aktion
-  1 Stunde
-  Berührung
-  V, M (ein kleines Tonmodell einer Ziggurat)

Dieser Zauberspruch verleiht der Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, jede gesprochene Sprache zu verstehen, die sie hört. Wenn das Ziel spricht, versteht außerdem jede Kreatur, die mindestens eine Sprache beherrscht und das Ziel hören kann, was es sagt.

Krone des Wahnsinns

Stufe 2 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  36 Meter
-  V, G

Ein Humanoid deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Zaubers von dir verzaubert.

Während das Ziel auf diese Weise verzaubert wird, erscheint eine verdrehte Krone aus gezacktem Eisen auf seinem Kopf, und in seinen Augen leuchtet ein Wahnsinn.

Krone des Wahnsinns

Stufe 2 Verzauberung

Das verzauberte Ziel muss seine Aktion nutzen, bevor es sich in jeder seiner Runden bewegt, um einen Nahkampfangriff gegen eine andere Kreatur als sich selbst auszuführen, die du im Geiste wählst. Das Ziel kann in seinem Zug normal agieren, wenn du keine Kreatur auswählst oder wenn sich keine in seiner Reichweite befindet.

In deinen folgenden Zügen musst du deine Aktion nutzen, um die Kontrolle über das Ziel zu behalten, oder der Zauber endet. Außerdem kann das Ziel am Ende jedes seiner Züge einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Gedanken wahrnehmen

Stufe 2 Erkenntnismagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  Selbst
-  V, G, M (ein Stück Kupfer)

Für die Dauer des Zaubers kannst du die Gedanken von bestimmten Kreaturen lesen. Wenn du den Zauber sprichst und als deine Aktion in jeder Runde bis zum Ende des Zaubers, kannst du deine Gedanken auf eine beliebige Kreatur richten, die du im Umkreis von 9 Metern sehen kannst. Wenn die Kreatur, die du auswählst, eine Intelligenz von 3 oder weniger hat oder keine Sprache spricht, ist sie nicht betroffen.

Gedanken wahrnehmen

Stufe 2 Erkenntnismagie

Anfänglich erfasst du die oberflächlichen Gedanken der Kreatur - also das, was ihr in diesem Moment am meisten durch den Kopf geht. Als Aktion kannst du entweder deine Aufmerksamkeit auf die Gedanken einer anderen Kreatur lenken oder versuchen, tiefer in die Gedanken derselben Kreatur einzudringen. Wenn du tiefer eindringst, muss das Ziel einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Wenn er misslingt, erhältst du Einblick in seinen Verstand (falls vorhanden), seinen emotionalen Zustand und etwas, das in seinen Gedanken eine große Rolle spielt (z.B. etwas, worüber es sich Sorgen macht, das es liebt oder hasst). Wenn er erfolgreich ist, endet der Zauber. In jedem Fall weiß das Ziel, dass du in seine Gedanken eindringst, und solange du deine Aufmerksamkeit nicht auf die Gedanken einer anderen Kreatur lenkst, kann die Kreatur ihre Aktion in ihrem Zug nutzen, um eine Intelligenzprobe zu machen, die von deiner Intelligenzprobe angefochten wird; wenn sie erfolgreich ist, endet der Zauber.

Gedanken wahrnehmen

Stufe 2 Erkenntnismagie

Fragen, die verbal an die Zielkreatur gerichtet werden, prägen natürlich den Verlauf ihrer Gedanken, daher ist dieser Zauber besonders effektiv als Teil eines Verhörs. Du kannst diesen Zauber auch benutzen, um die Anwesenheit von denkenden Kreaturen zu entdecken, die du nicht sehen kannst. Wenn du den Zauber sprichst oder als deine Aktion während der Dauer des Zaubers, kannst du im Umkreis von 9 Metern um dich herum nach Gedanken suchen. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, aber 2 Fuß Fels, 2 Zoll Metall (außer Blei) oder eine dünne Bleiplatte blockieren dich. Du kannst keine Kreaturen mit einer Intelligenz von 3 oder weniger oder Kreaturen, die keine Sprache sprechen, aufspüren.

Wenn du die Anwesenheit einer Kreatur auf diese Weise aufspürst, kannst du für den Rest der Dauer des Zaubers wie oben beschrieben ihre Gedanken lesen, auch wenn du sie nicht sehen kannst, aber sie muss sich noch in Reichweite befinden.

Monster beherrschen

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, zu betören. Sie muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder 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.

Monster beherrschen

Stufe 8 Verzauberung

Während die Kreatur verzaubert ist, hast du eine telepathische Verbindung zu ihr, 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 Kräften befolgt. Du kannst eine einfache und allgemeine Handlungsanweisung geben, wie z.B. "Greif diese Kreatur an", "Lauf dorthin" 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 dazu musst du auch deine eigene Reaktion einsetzen.

Monster beherrschen

Stufe 8 Verzauberung

Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, macht es einen neuen Rettungswurf gegen den Zauber. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, ist die Dauer Konzentration, bis zu 8 Stunden.

Schwachsinn

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (eine Handvoll Ton-, Kristall-, Glas- oder Mineralkugeln)

Du bombardierst den Geist einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, und versuchst, ihren Intellekt und ihre Persönlichkeit zu zerstören. Das Ziel erleidet 4W6 psychischen Schaden und muss einen Rettungswurf für Intelligenz machen.

Bei einem misslungenen Rettungswurf werden die Werte für Intelligenz und Charisma der Kreatur auf 1 gesetzt. Die Kreatur kann weder zaubern, noch magische Gegenstände aktivieren, noch eine Sprache verstehen oder auf irgendeine verständliche Weise kommunizieren. Die Kreatur kann jedoch ihre Freunde identifizieren, ihnen folgen und sie sogar beschützen.

Schwachsinn

Stufe 8 Verzauberung

Am Ende von 30 Tagen kann die Kreatur ihren Rettungswurf gegen diesen Zauber wiederholen. Gelingt ihr der Rettungswurf, endet der Zauber.

Der Zauber kann auch durch Vollständige Genesung, Heilung oder Wunsch beendet werden.

Voraussicht

Stufe 9 Erkenntnismagie

 1 Minute

 8 Stunden

 Berührung

 V, G, M (eine Kolibrifeder)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und schenkst ihr eine begrenzte Fähigkeit, in die unmittelbare Zukunft zu sehen. Für die Dauer des Zaubers kann das Ziel nicht überrascht werden und hat Vorteil bei Angriffswürfen, Fähigkeitsproben und Rettungswürfen. Außerdem haben andere Kreaturen für die Dauer des Zaubers Nachteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel.

Dieser Zauber endet sofort, wenn du ihn vor Ablauf seiner Dauer erneut wirkst.

Redegewandheit

Stufe 8 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V

Bis zum Ende des Zaubers kannst du die gewürfelte Zahl durch eine 15 ersetzen, wenn du eine Charismaprobe machst. Außerdem zeigt Magie, die feststellen würde, ob du die Wahrheit sagst, dass du die Wahrheit sagst, egal was du sagst.

Gedankenleere

Stufe 8 Bannmagie

 1 Aktion

 24 Stunden

 Berührung

 V, G

Bis zum Ende des Zaubers ist eine willige Kreatur, die du berührst, immun gegen psychischen Schaden, gegen jeden Effekt, der ihre Emotionen spüren oder ihre Gedanken lesen würde, gegen Erkenntnismagie-Zauber und gegen den Zustand "verzaubert". Der Zauber vereitelt sogar Wunschzauber und Zauber oder Effekte ähnlicher Macht, die dazu dienen, den Geist des Ziels zu beeinflussen oder Informationen über das Ziel zu erhalten.

Wort der Macht: Heilung

Stufe 9 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Eine Welle heilender Energie überspült die Kreatur, die du berührst. Das Ziel erhält alle seine Trefferpunkte zurück. Wenn die Kreatur verzaubert, verängstigt, gelähmt oder betäubt ist, endet der Zustand. Wenn die Kreatur am Boden liegt, kann sie ihre Reaktion nutzen, um aufzustehen. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Wort der Macht: Tod

Stufe 9 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Du sprichst ein Machtwort, das eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, zum sofortigen Tod zwingen kann. Wenn die Kreatur, die du auswählst, 100 Trefferpunkte oder weniger hat, stirbt sie. Andernfalls hat der Zauber keine Wirkung.

Wort der Macht: Betäubung

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Du sprichst ein Wort der Macht, das den Verstand einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, überwältigen kann und sie sprachlos macht. Wenn das Ziel 150 Trefferpunkte oder weniger hat, wird es betäubt. Andernfalls hat der Zauber keine Wirkung.

Das betäubte Ziel muss am Ende jeder seiner Runden einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem erfolgreichen Schutz endet der Betäubungseffekt.

Wahre Verwandlung

Stufe 9 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 9 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Quecksilber, ein Tupfer Gummiarabikum und eine Rauchfahne)

Wähle eine Kreatur oder einen nichtmagischen Gegenstand in Reichweite, den du sehen kannst. Du verwandelst die Kreatur in eine andere Kreatur, die Kreatur in einen nichtmagischen Gegenstand oder den Gegenstand in eine Kreatur (der Gegenstand darf nicht von einer anderen Kreatur getragen werden). Der Zauber hält für die Dauer des Zaubers an, oder bis das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt. Wenn du dich für die gesamte Dauer auf diesen Zauber konzentrierst, hält der Zauber an, bis er gebannt wird.

Wahre Verwandlung

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber hat keine Wirkung auf einen Gestaltwandler oder eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten. Eine unwillige Kreatur kann einen Rettungswurf auf Weisheit machen, und wenn er erfolgreich ist, wird sie von diesem Zauber nicht betroffen.

Kreatur in Kreatur: Wenn du eine Kreatur in eine andere Art von Kreatur verwandelst, kann es sich bei der neuen Form um eine beliebige Art handeln, deren Herausforderungswert gleich oder geringer ist als der des Ziels (oder dessen Level, falls das Ziel keinen Herausforderungswert hat). Die Spielwerte des Ziels, einschließlich der geistigen Fähigkeiten, werden durch die Werte der neuen Form ersetzt. Es behält seine Ausrichtung und Persönlichkeit.

Wahre Verwandlung

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Das Ziel nimmt die Trefferpunkte seiner neuen Form an, und wenn es in seine normale Form zurückkehrt, erhält die Kreatur wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die sie vor ihrer Verwandlung hatte. Wenn es sich zurückverwandelt, weil es auf 0 Trefferpunkte gefallen ist, wird jeglicher überschüssige Schaden auf seine normale Form übertragen. Solange der überschüssige Schaden die normale Form der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos.

Die Kreatur ist durch die Beschaffenheit ihrer neuen Form in den Aktionen, die sie ausführen kann, eingeschränkt und kann nicht sprechen, zaubern oder eine andere Aktion ausführen, die Hände oder Sprache erfordert, es sei denn, ihre neue Form ist zu solchen Aktionen fähig.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit der neuen Form. Die Kreatur kann keine ihrer Ausrüstungsgegenstände aktivieren, benutzen, handhaben oder anderweitig von ihnen profitieren.

Wahre Verwandlung

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Objekt in Kreatur: Du kannst ein Objekt in eine beliebige Kreatur verwandeln, solange die Größe der Kreatur nicht größer ist als die Größe des Objekts und der Herausforderungswert der Kreatur 9 oder niedriger ist. Die Kreatur ist dir und deinen Begleitern gegenüber freundlich gesinnt. Sie agiert in jedem deiner Züge. Du entscheidest, welche Aktion sie ausführt und wie sie sich bewegt. Der Spielleiter verfügt über die Statistiken der Kreatur und entscheidet über alle ihre Aktionen und Bewegungen.

Wenn der Zauber dauerhaft wird, hast du keine Kontrolle mehr über die Kreatur. Je nachdem, wie du sie behandelt hast, kann sie dir gegenüber freundlich bleiben.

Wahre Verwandlung

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Kreatur in Gegenstand: Wenn du eine Kreatur in einen Gegenstand verwandelst, verwandelt sie sich zusammen mit allem, was sie trägt und bei sich hat, in diese Form, solange der Gegenstand nicht größer ist als die Kreatur selbst. Die Statistiken der Kreatur werden zu denen des Gegenstands, und die Kreatur hat keine Erinnerung an die Zeit, die sie in dieser Form verbracht hat, nachdem der Zauber endet und sie in ihre normale Form zurückkehrt.

Dimensionstür

Stufe 4 Beschörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 150 Meter

 V

Du teleportierst dich von deinem aktuellen Standort zu einem beliebigen anderen Ort in Reichweite. Du kommst genau an der gewünschten Stelle an. Es kann ein Ort sein, den du sehen kannst, einen, den du dir vorstellen kannst, oder einen, den du durch die Angabe von Entfernung und Richtung beschreiben kannst, wie z.B. "200 Meter geradeaus nach unten" oder "in einem 45-Grad-Winkel nach Nordwesten aufwärts, 100 Meter."

Dimensionstür

Stufe 4 Beschwörung

Du kannst Gegenstände mitnehmen, solange ihr Gewicht nicht über dem liegt, was du tragen kannst. Du kannst auch eine bereitwillige Kreatur deiner Größe oder kleiner mitnehmen, die Ausrüstung bis zu ihrer Tragfähigkeit trägt. Die Kreatur muss sich in einem Umkreis von 1,5 Metern von dir befinden, wenn du diesen Zauber sprichst.

Wenn du an einem Ort ankommst, der bereits von einem Gegenstand oder einer Kreatur besetzt ist, erleiden du und jede Kreatur, die mit dir reist, jeweils 4W6 Kraftschaden, und der Zauber scheitert, dich zu teleportieren.

Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Up to 8 hours

 Selbst

 V, G

Du betrittst die Grenzregionen der ätherischen Ebene, in dem Bereich, in dem sie sich mit deiner aktuellen Ebene überschneidet. Du bleibst für die Dauer des Zaubers oder bis du den Zauber mit einer Aktion abbrichst, in der Grenzregion der Ätherischen Ebene. Während dieser Zeit kannst du dich in jede beliebige Richtung bewegen. Wenn du dich nach oben oder unten bewegst, kostet jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter. Du kannst die Ebene, aus der du kommst, sehen und hören, aber alles dort sieht grau aus, und du kannst nichts weiter als 20 Meter entfernt sehen.

Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Während du dich auf der ätherischen Ebene befindest, kannst du nur andere Kreaturen auf dieser Ebene beeinflussen und von ihnen beeinflusst werden. Kreaturen, die sich nicht auf der ätherischen Ebene befinden, können dich nicht wahrnehmen und nicht mit dir interagieren, es sei denn, eine besondere Fähigkeit oder Magie hat ihnen die Möglichkeit dazu gegeben.

Du ignorierst alle Objekte und Effekte, die sich nicht auf der ätherischen Ebene befinden, was dir erlaubt, dich durch Objekte zu bewegen, die du auf der Ebene wahrnimmst, von der du kommst.

Wenn der Zauber endet, kehrst du sofort auf die Ebene zurück, von der du kommst, und zwar an die Stelle, die du gerade einnimmst. Wenn du dich dabei an der gleichen Stelle wie ein festes Objekt oder eine Kreatur befindest, wirst du sofort in den nächsten unbesetzten Raum geschoben, den du einnehmen kannst, und erleidest Kraftschaden in Höhe der doppelten Anzahl an Metern, die du verschoben wurdest.

Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber hat keine Wirkung, wenn du ihn wirkst, während du dich auf der ätherischen Ebene oder einer Ebene befindest, die nicht an sie grenzt, wie etwa eine der Äußerer Ebenen.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 8. Grades oder höher wirkst, kannst du bis zu drei bereitwillige Kreaturen (dich eingeschlossen) für jeden Zauberplatz-Grad über dem siebten als Ziel festlegen. Die Kreaturen müssen sich innerhalb von 3 Metern um dich herum befinden, wenn du den Zauber wirkst.

Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Stunde

 30 Meter

 V, G, M (Rubinstaub im Wert von 1.500 Gold)

Ein unbewegliches, unsichtbares, würfelförmiges Gefängnis, das aus magischer Kraft besteht, entsteht um einen von dir gewählten Bereich in Reichweite.

Ein Gefängnis in Form eines Käfigs kann bis zu 6 Meter lang sein und besteht aus Stäben mit einem Durchmesser von 1,5 Zentimetern und einem Abstand von 1,5 Zentimetern.

Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

Ein Gefängnis in Form einer Kiste kann bis zu 3 Meter groß sein und bildet eine solide Barriere, die jegliche Materie daran hindert, sie zu durchdringen, und alle Zauber blockiert, die in den Bereich hinein oder aus ihm heraus gewirkt werden.

Wenn du den Zauber sprichst, ist jede Kreatur, die sich vollständig innerhalb des Bereichs des Käfigs befindet, gefangen. Kreaturen, die sich nur teilweise innerhalb des Bereichs befinden, oder solche, die zu groß sind, um in den Bereich zu passen, werden vom Zentrum des Bereichs weggedrückt, bis sie sich vollständig außerhalb des Bereichs befinden.

Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

Eine Kreatur, die sich im Käfig befindet, kann ihn nicht auf nichtmagische Weise verlassen. Wenn die Kreatur versucht, den Käfig durch Teleportation oder interplanare Reisen zu verlassen, muss sie zuerst einen Rettungswurf auf Charisma machen. Bei einem Erfolg kann die Kreatur diese Magie nutzen, um den Käfig zu verlassen. Bei einem Fehlschlag kann die Kreatur den Käfig nicht verlassen und verschwendet den Einsatz des Zaubers oder Effekts. Der Käfig erstreckt sich auch in die ätherische Ebene und blockiert ätherische Reisen.

Dieser Zauber kann nicht durch "Magie Bannen" gebannt werden.

Arkane Spiegelung

Stufe 7 Illusionsmagie

 10 Minuten

 10 Tage

 Sicht

 V, G

Du sorgst dafür, dass ein Gebiet von bis zu 1,6 Quadratkilometern so aussieht, klingt, riecht und sich auch so anfühlt wie eine andere Art von Terrain. Die allgemeine Form des Geländes bleibt jedoch gleich. Offene Felder oder eine Straße können so aussehen wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Gletscherspalte oder ein anderes schwieriges oder unwegsames Gelände. Ein Teich kann wie eine Wiese aussehen, ein Abgrund wie ein Berghang oder eine felsdurchsetzte Schlucht wie eine breite, glatte Straße.

Arkane Spiegelung

Stufe 7 Illusionsmagie

Gleichmaßen kannst du das Aussehen von Bauwerken verändern und sie dort hinzufügen, wo keine vorhanden sind. Der Zauber tarnt, verbirgt oder fügt keine Kreaturen hinzu.

Die Illusion beinhaltet hörbare, visuelle, taktile und olfaktorische Elemente, so dass sie freies Gelände in schwieriges Terrain verwandeln kann (oder umgekehrt) oder die Bewegung durch das Gebiet anderweitig erschwert. Jedes Stück des illusorischen Geländes (z. B. ein Stein oder ein Stock), das aus dem Bereich des Zaubers entfernt wird, verschwindet sofort.

Wesen mit wahrer Sicht können durch die Illusion hindurch die wahre Form des Geländes erkennen; alle anderen Elemente der Illusion bleiben jedoch erhalten, so dass die Kreatur zwar die Anwesenheit der Illusion wahrnimmt, aber dennoch physisch mit der Illusion interagieren kann.

Trugbild projizieren

Stufe 7 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Tag

 800km

 V, G, M (eine kleine Nachbildung von dir aus Materialien im Wert von mindestens 5 Goldstücken)

Du erschaffst eine illusorische Kopie von dir, die für die Dauer der Aktion bestehen bleibt. Die Kopie kann an jedem Ort in Reichweite erscheinen, den du zuvor gesehen hast, unabhängig von dazwischenliegenden Hindernissen. Die Illusion sieht aus und klingt wie du, ist aber nicht greifbar. Wenn die Illusion Schaden erleidet, verschwindet sie und der Zauber endet.

Du kannst deine Aktion nutzen, um die Illusion bis zum Doppelten deiner Geschwindigkeit zu bewegen und sie dazu zu bringen, so zu gestikulieren, zu sprechen und sich so zu verhalten, wie du es möchtest. Es ahmt dein Verhalten perfekt nach.

Auferstehung

Stufe 7 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, den der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine tote Kreatur, die nicht länger als ein Jahrhundert tot ist, die nicht an Altersschwäche gestorben ist und die nicht untot ist. Wenn die Seele frei und willig ist, kehrt das Ziel mit all seinen Trefferpunkten ins Leben zurück.

Dieser Zauber neutralisiert alle Gifte und heilt normale Krankheiten, an denen die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes litt. Er entfernt jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnliches; wenn solche Effekte nicht vor dem Wirken des Zaubers entfernt wurden, werden sie das Ziel bei seiner Rückkehr ins Leben heimsuchen.

Symbol

Stufe 7 Bannmagie

Die Glyphe ist fast unsichtbar und erfordert eine Intelligenzprüfung (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrrettungswurf SG, um sie zu finden.

Du entscheidest, was die Glyphe auslöst, wenn du den Zauber sprichst. Bei Glyphen, die auf einer Oberfläche eingraviert sind, sind die typischsten Auslöser das Berühren oder Betreten der Glyphe, das Entfernen eines anderen Objekts, das die Glyphe verdeckt, das Annähern an die Glyphe in einer bestimmten Entfernung oder das Manipulieren des Objekts, das die Glyphe hält. Bei Glyphen, die in ein Objekt eingraviert sind, sind die häufigsten Auslöser das Öffnen des Objekts, die Annäherung an das Objekt in einer bestimmten Entfernung oder das Sehen oder Lesen der Glyphe.

Trugbild projizieren

Stufe 7 Illusionsmagie

Du kannst durch seine Augen sehen und durch seine Ohren hören, als wärst du in seinem Raum. Wenn du am Zug bist, kannst du als Bonusaktion von seinen Sinnen zu deinen eigenen wechseln oder umgekehrt. Während du seine Sinne benutzt, bist du in Bezug auf deine eigene Umgebung geblendet und betäubt.

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

Auferstehung

Stufe 7 Nekromantie

Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden und stellt alle fehlenden Körperteile wieder her.

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

Diesen Zauber zu sprechen, um einer Kreatur, die seit einem Jahr oder länger tot ist, das Leben zurückzugeben, kostet dich viel Kraft. Bis du eine lange Ruhepause beendet hast, kannst du nicht mehr zaubern und hast bei allen Angriffswürfen, Fähigkeitsprüfungen und Rettungswürfen Nachteil.

Symbol

Stufe 7 Bannmagie

Man kann den Auslöser weiter verfeinern, so dass der Zauber nur unter bestimmten Umständen oder in Abhängigkeit von den physischen Merkmalen einer Kreatur (z.B. Größe oder Gewicht) oder der physischen Art (z.B. könnte der Schutzzauber so eingestellt werden, dass er auf Geister oder Gestaltwechsler wirkt) aktiviert wird. Man kann auch Kreaturen angeben, die die Glyphe nicht auslösen, z.B. solche, die ein bestimmtes Passwort sagen.

Wenn du die Glyphe beschriftest, wähle eine der folgenden Optionen für ihren Effekt. Sobald die Glyphe ausgelöst wird, leuchtet sie und füllt eine Sphäre mit einem Radius von 3 Metern für 10 Minuten mit schwachem Licht, danach endet der Zauber. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt der Aktivierung der Glyphe in der Sphäre befindet, wird von ihrem Effekt betroffen, ebenso wie eine Kreatur, die die Sphäre zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Regeneration

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Minute

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Gebetsmühle und Weihwasser)

Du berührst eine Kreatur und stimulierst ihre natürliche Heilungsfähigkeit. Das Ziel erhält 4W8 + 15 Trefferpunkte zurück. Für die Dauer des Zaubers erhält das Ziel zu Beginn jeder seiner Runden 1 Trefferpunkt zurück (10 Trefferpunkte pro Minute).

Die abgetrennten Körperteile des Ziels (Finger, Beine, Schwänze usw.), falls vorhanden, werden nach 2 Minuten wiederhergestellt. Wenn du das abgetrennte Körperteil hast und es an den Stumpf hältst, bewirkt der Zauber, dass die Gliedmaße augenblicklich mit dem Stumpf zusammenwächst.

Symbol

Stufe 7 Bannmagie

 1 Minute

 Bis entzaubert oder ausgelöst

 Berührung

 V, G, M (Quecksilber, Phosphor und pulverisierte Diamanten und Opale im Gesamtwert von mindestens 1.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Wenn du diesen Zauber sprichst, ritzt du eine schädliche Glyphe entweder auf eine Oberfläche (z.B. einen Teil des Bodens, eine Wand oder einen Tisch) oder in einen Gegenstand, der geschlossen werden kann, um die Glyphe zu verbergen (z.B. ein Buch, eine Schriftrolle oder eine Schatztruhe). Wenn du eine Fläche wählst, kann die Glyphe einen Bereich der Fläche mit einem Durchmesser von maximal 3 Metern bedecken. Wenn du einen Gegenstand wählst, muss dieser Gegenstand an seinem Platz bleiben; wird der Gegenstand mehr als 3 Meter von der Stelle entfernt, an der du diesen Zauber gewirkt hast, wird die Glyphe zerbrochen und der Zauber endet, ohne

Symbol

Stufe 7 Bannmagie

Tod: Jedes Ziel muss einen Konstitutions-Rettungswurf machen und erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 10W10 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

Zerwürfnis: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf zankt und streitet sich das Ziel 1 Minute lang mit anderen Kreaturen. Während dieser Zeit ist es nicht in der Lage, sinnvoll zu kommunizieren und hat einen Nachteil bei Angriffswürfen und Fähigkeitsprüfungen.

Furcht: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen und wird bei einem misslungenen Rettungswurf für 1 Minute verängstigt. Während es verängstigt ist, lässt das Ziel alles fallen, was es in der Hand hält, und muss sich in jeder seiner Runden mindestens 9 Meter von der Glyphe entfernen, sofern es dazu in der Lage ist.

Symbol

Stufe 7 Bannmagie

Hoffnungslosigkeit: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Charisma machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel für 1 Minute von Verzweiflung überwältigt. Während dieser Zeit kann es keine Kreatur angreifen oder mit schädlichen Fähigkeiten, Zaubern oder anderen magischen Effekten angreifen.

Wahnsinn: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Intelligenz machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel für 1 Minute in den Wahnsinn getrieben. Eine wahnsinnige Kreatur kann keine Aktionen ausführen, kann nicht verstehen, was andere Kreaturen sagen, kann nicht lesen und spricht nur in Kauderwelsch. Der Spielleiter kontrolliert seine Bewegung, die unberechenbar ist.

Schmerz: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen und wird bei einem misslungenen Rettungswurf für 1 Minute mit unerträglichen Schmerzen außer Gefecht gesetzt.

Symbol

Stufe 7 Bannmagie

Schlaf: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen und wird bei einem misslungenen Rettungswurf für 10 Minuten bewusstlos. Eine Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder wenn jemand eine Aktion einsetzt, um sie wachzurütteln oder zu schlagen.

Betäubung: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen und wird bei einem misslungenen Rettungswurf für 1 Minute betäubt.

Teleportieren

Stufe 7 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter

 V

Dieser Zauber transportiert dich und bis zu acht bereitwillige Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, oder einen einzelnen Gegenstand in Reichweite, den du sehen kannst, augenblicklich zu einem von dir gewählten Ziel. Wenn du ein Objekt anvisierst, muss es vollständig in einen 3-Meter-Würfel passen, und es kann nicht von einer unwilligen Kreatur gehalten oder getragen werden.

Teleportieren

Stufe 7 Beschwörung

Das gewählte Ziel muss dir bekannt sein und sich auf derselben Existenzebene wie du befinden. Deine Vertrautheit mit dem Zielort bestimmt, ob du dort erfolgreich ankommst. Der Spielleiter würfelt mit W100 und konsultiert die Tabelle.

Vertrautheit	Missgeschick	Ähnliches Gebiet	Ziel verfehlt	Ziel erreicht
Permanenter Kreis	-	-	-	01-100
Bekanntes Objekt	-	-	-	01-100
Sehr vertraut	01-05	06-13	14-24	25-100
Beiläufig gesehen	01-33	34-43	44-53	54-100
Einmal gesehen	01-43	44-53	54-73	74-100
Beschreibung	01-43	44-53	54-73	74-100
Falsches Ziel	01-50	51-100	-	-

Teleportieren

Stufe 7 Beschwörung

Bekanntheit: "Permanenter Kreis" bedeutet einen permanenten Teleportationskreis, dessen Siegelfolge du kennst. "Zugehöriger Gegenstand" bedeutet, dass du einen Gegenstand besitzt, der innerhalb der letzten sechs Monate aus dem gewünschten Zielort entnommen wurde, z.B. ein Buch aus der Bibliothek eines Zauberers, Bettwäsche aus einer königlichen Suite oder ein Marmorbrocken aus der geheimen Gruft eines Lichs.

"Sehr vertraut" ist ein Ort, an dem du sehr oft warst, einen Ort, den du sorgfältig studiert hast, oder einen Ort, den du sehen kannst, wenn du den Zauber sprichst. "Gelegentlich gesehen" ist ein Ort, den du mehr als einmal gesehen hast, mit dem du aber nicht sehr vertraut bist. "Einmal gesehen" ist ein Ort, den du einmal gesehen hast, möglicherweise mit Hilfe von Magie. "Beschreibung" ist ein Ort, dessen Lage und Aussehen du durch die Beschreibung einer anderen Person, vielleicht von einer Karte, kennst.

Teleportieren

Stufe 7 Beschwörung

"Falsches Ziel" ist ein Ort, der gar nicht existiert. Vielleicht hast du versucht, das Heiligtum eines Feindes zu erkunden, aber stattdessen eine Illusion gesehen, oder du versuchst, dich an einen vertrauten Ort zu teleportieren, der nicht mehr existiert.

Am Ziel: Du und deine Gruppe (oder das Zielobjekt) erscheinen dort, wo du es willst.

Teleportieren

Stufe 7 Beschwörung

Zielverfehlung: Du und deine Gruppe (oder das Zielobjekt) erscheinen in einer zufälligen Entfernung vom Zielort und in einer zufälligen Richtung. Die Entfernung außerhalb des Ziels beträgt 1W10 × 1W10 Prozent der Distanz, die zurückgelegt werden sollte. Wenn ihr zum Beispiel versucht habt, 200 Kilometer zu reisen, außerhalb des Ziels gelandet seid und eine 5 und eine 3 auf den beiden Würfeln gewürfelt habt, dann seid ihr um 15 Prozent oder 30 Kilometer vom Ziel entfernt. Der Spielleiter bestimmt die Richtung, in der man vom Ziel abweicht, indem er einen W8 würfelt und 1 als Norden, 2 als Nordosten, 3 als Osten und so weiter um die Himmelsrichtungen herum angibt. Wenn du dich in eine Küstenstadt teleportierst und 30 Kilometer auf dem Meer landest, könntest du in Schwierigkeiten geraten.

Teleportieren

Stufe 7 Beschwörung

Ähnliches Gebiet: Du und deine Gruppe (oder das Zielobjekt) landen in einem anderen Gebiet, das dem Zielgebiet visuell oder thematisch ähnlich ist. Wenn ihr zum Beispiel auf dem Weg zu eurem Heimlabor seid, könntet ihr im Labor eines anderen Zauberers oder in einem Laden für alchemistische Produkte landen, der viele der gleichen Werkzeuge und Utensilien wie euer Labor hat. Im Allgemeinen erscheint man am nächstgelegenen ähnlichen Ort, aber da der Zauber keine Reichweitenbeschränkung hat, kann man überall auf der Ebene landen.

Missgeschick: Die unberechenbare Magie des Zaubers führt zu einer schwierigen Reise. Jede teleportierende Kreatur (oder das Zielobjekt) erleidet 3W10 Kraftschaden, und der Spielleiter würfelt auf der Tabelle neu, um zu sehen, wo man landet (es können mehrere Missgeschicke auftreten, die jedes Mal Schaden verursachen).

Einflüsterung

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 8 Stunden

 9 Meter

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

Du schlägst eine Handlung vor (begrenzt auf ein oder zwei Sätze) und beeinflusst auf magische Weise eine Kreatur, die du in Reichweite siehst, die dich hören und verstehen kann. Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Suggestion 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 der Zauber beendet.

Einflüsterung

Stufe 2 Verzauberung

Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verfolgt es die von dir beschriebene Handlung nach bestem Wissen und Gewissen. 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 Ritterin ihr Schlachtross dem ersten Bettler gibt, dem sie begegnet. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, bevor der Zauber abläuft, wird die Aktivität nicht ausgeführt.

Wenn du oder einer deiner Gefährten dem Ziel Schaden zufügt, endet der Zauber.

Unsichtbarkeit

Stufe 2 Illusionsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  Berührung
-  V, G, M (eine Wimper ummantelt mit Gummi Arabicum)

Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es sich an der Person des Ziels befindet. Der Zauber endet für ein Ziel, das angreift oder einen Zauber wirkt.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2. Grad anvisieren.

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 Blindsight 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.

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.

Traum

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Minute

 8 Stunden

 Speziell

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

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 einschläft, 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 Albtraum 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, macht das Ziel seinen Rettungswurf mit Nachteil.

Attribut verbessern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (Fell oder eine Feder von einem Tier)

Du berührst eine Kreatur und verleihst ihr eine magische Verstärkung. Wähle einen der folgenden Effekte; das Ziel erhält diesen Effekt bis zum Ende des Zaubers.

Ausdauer des Bären: Das Ziel hat Vorteil auf Konstitutionsproben. Außerdem erhält es 2W6 temporäre Trefferpunkte, die bei Beendigung des Zaubers verloren gehen.

Stärke des Stiers: Die Zielperson hat Vorteil auf Stärkeproben, und ihre Tragfähigkeit verdoppelt sich.

Attribut verbessern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Anmut der Katze: Die Zielperson hat Vorteil auf Geschicklichkeitsproben. Außerdem erleidet es keinen Schaden, wenn es 6 Meter oder weniger fällt, sofern es nicht außer Gefecht gesetzt ist.

Pracht des Adlers: Das Ziel hat Vorteil auf Charismaproben.

Schlaueheit des Fuchses: Das Ziel hat Vorteil auf Intelligenzproben.

Weisheit der Eule: Das Ziel hat Vorteil auf Weisheitsproben.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2. als Ziel wählen.

Fesseln

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du spinnst einen ablenkenden Wortstrang, der Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du siehst und die dich hören können, zu einem Rettungswurf auf Weisheit zwingt. Jede Kreatur, die nicht verzaubert werden kann, schafft diesen Rettungswurf automatisch, und wenn du oder deine Gefährten gegen eine Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil bei diesem Rettungswurf. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat das Ziel Nachteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), um eine andere Kreatur als dich wahrzunehmen, bis der Zauber endet oder bis das Ziel dich nicht mehr hören kann. Der Zauber endet, wenn du außer Gefecht gesetzt bist oder nicht mehr sprechen kannst.

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 Erkenntnismagie

 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 Erkenntnismagie

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 automatisch, welcher Weg der kürzeste und direkteste (aber nicht unbedingt der sicherste) zu deinem Ziel ist.

Bewegungsfreiheit

Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Lederband, das um den Arm oder ein ähnliches Glied gebunden wird)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Dauer der Berührung wird die Bewegung des Ziels nicht durch schwieriges Gelände beeinträchtigt, und Zaubersprüche und andere magische Effekte können weder die Geschwindigkeit des Ziels verringern noch dazu führen, dass das Ziel gelähmt oder gefesselt wird.

Das Ziel kann außerdem 1,5 Meter Bewegung aufwenden, um sich automatisch aus nichtmagischen Fesseln zu befreien, z. B. aus Fesseln oder einer Kreatur, die es gefangen hält. Unter Wasser gibt es keine Abzüge bei der Bewegung oder den Angriffen der Zielperson.

Geas

Stufe 5 Verzauberung

 1 Minute

 30 Tage

 18 Meter

 V

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.

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 ausführst, 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.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

 1 Stunde

 Bis entzaubert oder ausgelöst

 Berührung

 V, G, M, (Weihrauch und pulverisierter Diamant im Wert von mindestens 200 Goldstücken, die der Zauber verbraucht)

Wenn du diesen Zauber sprichst, ritzt du eine Glyphe ein, die später einen magischen Effekt auslöst. Die Glyphe wird entweder auf einer Oberfläche (z.B. einem Tisch, einem Stück Boden oder einer Wand) oder in einem verschließbaren Gegenstand (z.B. einem Buch, einer Schriftrolle oder einer Schatztruhe) eingraviert, um die Glyphe zu verbergen. Die Glyphe kann eine Fläche mit einem Durchmesser von maximal 3 Metern bedecken. Wird die Fläche oder der Gegenstand mehr als 3 Meter von der Stelle entfernt, an der du diesen Zauber gewirkt hast, wird die Glyphe zerbrochen und der Zauber endet, ohne dass er ausgelöst wird.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Die Glyphe ist nahezu unsichtbar und erfordert eine erfolgreiche Intelligenzprobe (Erkundung) gegen deinen Zauberrrettungswurf SG, um gefunden zu werden.

Du entscheidest, was die Glyphe auslöst, wenn du den Zauber sprichst. Bei Glyphen, die auf einer Oberfläche eingraviert sind, sind die typischsten Auslöser das Berühren oder Stehen auf der Glyphe, das Entfernen eines anderen Objekts, das die Glyphe verdeckt, das Annähern an die Glyphe in einer bestimmten Entfernung oder das Manipulieren des Objekts, auf dem die Glyphe eingraviert ist. Bei Glyphen, die in ein Objekt eingraviert sind, sind die häufigsten Auslöser das Öffnen des Objekts, die Annäherung an das Objekt in einer bestimmten Entfernung oder das Sehen oder Lesen der Glyphe. Sobald eine Glyphe ausgelöst wird, endet dieser Zauber.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Du kannst den Auslöser weiter verfeinern, so dass der Zauber nur unter bestimmten Umständen oder in Abhängigkeit von körperlichen Merkmalen (wie Größe oder Gewicht), der Art der Kreatur (zum Beispiel könnte der Schutzzauber so eingestellt werden, dass er Aberrationen oder Drow betrifft) oder der Ausrichtung aktiviert wird. Du kannst auch Bedingungen für Kreaturen festlegen, die die Glyphe nicht auslösen, wie zum Beispiel diejenigen, die ein bestimmtes Passwort sagen.

Wenn du die Glyphe beschriftest, wähle "explosive Runen" oder eine "Zauberglyphe".

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Explosive Runen: Wenn die Glyphe ausgelöst wird, bricht sie mit magischer Energie in einer Kugel mit einem Radius von 6 Metern aus, die sich um die Glyphe dreht. Die Kugel breitet sich um Ecken herum aus. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Eine Kreatur erleidet 5W8 Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Donnerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf (den du bei der Erschaffung der Glyphe wählst) oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Zauberglyphe: Du kannst einen vorbereiteten Zauber des 3. Grades oder niedriger in der Glyphe speichern, indem du ihn als Teil der Erstellung der Glyphe wirkst. Der Zauber muss auf eine einzelne Kreatur oder ein Gebiet gerichtet sein. Der gespeicherte Zauber hat keine unmittelbare Wirkung, wenn er auf diese Weise gewirkt wird. Wenn die Glyphe ausgelöst wird, wird der gespeicherte Zauber gewirkt. Wenn der Zauber ein Ziel hat, zielt er auf die Kreatur, die die Glyphe ausgelöst hat. Wirkt der Zauber auf ein Gebiet, wird das Gebiet auf diese Kreatur zentriert. Wenn der Zauber feindliche Kreaturen herbeiruft oder schädliche Objekte oder Fallen erzeugt, erscheinen diese so nah wie möglich am Eindringling und greifen ihn an. Wenn der Zauber Konzentration erfordert, hält er bis zum Ende seiner vollen Dauer an.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden einer Glyphe "explosive Runen" um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3. Wenn du eine "Zauberglyphe" erschaffst, kannst du einen beliebigen Zauber bis zum gleichen Grad wie der Slot, den du für die "Glyphe des Schutzes" benutzt, speichern.

Mächtige Unsichtbarkeit

Stufe 4 Illusionsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  Berührung
-  V, G

Du oder eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es sich an der Person des Ziels befindet.

Vollständige Genesung

Stufe 5 Bannmagie

-  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

Vollständige Genesung

Stufe 5 Bannmagie

- Eine Verringerung eines der Fähigkeitsgrade des Ziels
- Ein Effekt, der das Trefferpunktemaximum des Ziels verringert

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 Umbra-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 gewünschte 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 (Lvl 2)" in einem Korridor oder Raum.
- Platziere eine "Einflüsterung (Lvl 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.

Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

 10 Minuten

 24 Stunden

 90 Meter

 V, G, M (ein Stein, ein Zweig und ein Stück grüne Pflanze)

Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

Du lässt natürliches Gelände in einem Würfel mit 45 Metern Kantenlänge so aussehen, klingen und riechen wie eine andere Art von natürlichem Gelände. So können offene Felder oder eine Straße wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Gletscherspalte oder ein anderes schwieriges oder unpassierbares Gelände aussehen. Ein Teich kann wie eine Wiese aussehen, ein Abgrund wie ein sanfter Hang oder eine felsige Schlucht wie eine breite und glatte Straße. Die taktilen Eigenschaften des Geländes bleiben unverändert, so dass Kreaturen, die das Gebiet betreten, die Illusion wahrscheinlich durchschauen werden. Wenn der Unterschied bei Berührung nicht offensichtlich ist, kann eine Kreatur, die die Illusion sorgfältig untersucht, eine Intelligenzüberprüfung (Erkundung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG durchführen, um sie zu widerlegen. Eine Kreatur, die die Illusion als das erkennt, was sie ist, sieht sie als ein vages Bild, das sich über das Terrain legt.

Metall erhitzen

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein Stück Eisen und eine Flamme)

Wähle einen hergestellten Metallgegenstand, z.B. eine Metallwaffe oder eine schwere oder mittelschwere Metallrüstung in Reichweite, den du sehen kannst. Du bringst den Gegenstand dazu, rötlich zu glühen. Jede Kreatur, die in physischen Kontakt mit dem Gegenstand kommt, erleidet 2W8 Feuerschaden, wenn du den Zauber sprichst. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner folgenden Züge eine Bonusaktion einsetzen, um diesen Schaden erneut zu verursachen.

Metall erhitzen

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Wenn eine Kreatur den Gegenstand hält oder trägt und den Schaden davon erleidet, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder den Gegenstand fallen lassen, wenn sie kann. Wenn sie den Gegenstand nicht fallen lässt, hat sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges Nachteil bei Angriffswürfen und Fähigkeitsproben.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

Monster festhalten

Stufe 5 Verzauberung

 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.

Klopfen

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Wähle ein Objekt in Reichweite, das du sehen kannst. Das Objekt kann eine Tür, eine Kiste, eine Truhe, eine Fessel, ein Vorhängeschloss oder ein anderes Objekt sein, das ein weltliches oder magisches Mittel enthält, das den Zugang verhindert.

Ein Ziel, das durch ein weltliches Schloss verschlossen oder verriegelt ist, wird entriegelt, gelöst oder entsperrt. Wenn das Objekt mehrere Schlösser hat, wird nur eines davon entriegelt.

Klopfen

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Wenn du ein Ziel auswählst, das mit "Arkanes Schloss (Lvl 2)" verschlossen gehalten wird, wird dieser Zauber für 10 Minuten unterdrückt, während dieser Zeit kann das Ziel normal geöffnet und verschlossen werden.

Wenn du den Zauber sprichst, geht ein lautes Klopfen von dem Zielobjekt aus, das bis zu 100 Meter weit zu hören ist.

Sagenkunde

Stufe 5 Erkenntnismagie

 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 Erkenntnismagie

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."

Tier oder Pflanze aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie (Ritual)

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  Selbst
-  V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

Beschreibe oder benenne eine bestimmte Art von Tier oder Pflanze. Indem du dich auf die Stimme der Natur in deiner Umgebung konzentrierst, erfährst du die Richtung und Entfernung zur nächsten Kreatur oder Pflanze dieser Art im Umkreis von 8 Kilometern, falls es welche gibt.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  Selbst
-  V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

Beschreibe oder benenne eine Kreatur, die dir vertraut ist. Du spürst die Richtung, in der sich die Kreatur befindet, solange sie sich in einem Umkreis von 300 Metern von dir befindet. Wenn sich die Kreatur bewegt, kennst du ihre Bewegungsrichtung.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Wesen oder das nächstgelegene Wesen einer bestimmten Art (z.B. einen Menschen oder ein Einhorn) ausfindig machen, sofern du ein solches Wesen mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Wenn die Kreatur, die du beschrieben oder benannt hast, eine andere Form hat, zum Beispiel unter der Wirkung eines "polymorph (lvl 4)"-Zaubers steht, kann dieser Zauber die Kreatur nicht lokalisieren.

Dieser Zauber kann eine Kreatur nicht lokalisieren, wenn fließendes Wasser mit einer Breite von mindestens 3 Metern den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur versperrt.

Gegenstand aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G, M (ein gespaltener Zweig)

Beschreibe oder benenne ein Objekt, das dir bekannt ist. Du spürst die Richtung, in der sich das Objekt befindet, solange es sich nicht weiter als 300 Meter von dir entfernt befindet. Wenn das Objekt in Bewegung ist, kennst du die Richtung seiner Bewegung.

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Objekt lokalisieren, wenn du es mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Alternativ kann der Zauber den nächstgelegenen Gegenstand einer bestimmten Art lokalisieren, z.B. eine bestimmte Art von Kleidung, Schmuck, Möbeln, Werkzeug oder Waffen.

Gegenstand aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie

Dieser Zauber kann einen Gegenstand nicht lokalisieren, wenn eine dünne Schicht Blei den direkten Weg zwischen dir und dem Gegenstand versperrt, selbst wenn es sich um ein dünnes Blatt handelt.

Magischer Mund

Stufe 2 Illusionsmagie (Ritual)

-  1 Minute
-  Bis entzaubert
-  9 Meter
-  V, G, M (ein kleines Stückchen Honigwabe und Jadestaub im Wert von mindestens 10 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du pflanzt eine Nachricht in einen Gegenstand in Reichweite ein, die ausgesprochen wird, wenn eine Auslösebedingung erfüllt ist. Wähle einen Gegenstand, den du sehen kannst und der nicht von einer anderen Kreatur getragen wird, und sprich dann die Nachricht, die höchstens 25 Wörter lang sein darf, aber bis zu zehn Minuten dauern kann. Bestimme schließlich den Umstand, der den Zauber auslöst, um deine Nachricht zu überbringen.

Magischer Mund

Stufe 2 Illusionsmagie (Ritual)

Wenn dieser Umstand eintritt, erscheint ein magischer Mund auf dem Gegenstand und trägt die Nachricht mit deiner Stimme in der gleichen Lautstärke vor, wie du sie gesprochen hast. Wenn der von dir gewählte Gegenstand einen Mund hat oder etwas, das wie ein Mund aussieht (zum Beispiel der Mund einer Statue), erscheint der magische Mund dort, so dass die Worte aus dem Mund des Gegenstands zu kommen scheinen. Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du den Zauber beenden, nachdem er seine Botschaft überbracht hat, oder er kann bestehen bleiben und seine Botschaft wiederholen, sobald der Auslöser eintritt.

Der auslösende Umstand kann so allgemein oder so detailliert sein, wie du willst, er muss jedoch auf visuellen oder hörbaren Bedingungen basieren, die innerhalb von 9 Metern um das Objekt auftreten. Du könntest den Mund zum Beispiel anweisen, zu sprechen, wenn sich eine Kreatur im Umkreis von 9 Metern um das Objekt bewegt oder wenn eine silberne Glocke im Umkreis von 9 Metern läutet.

Massen-Wunden Heilen

Stufe 5 Beschörung

-  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.

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, wofür 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.

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 angreiffst 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.

Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du stellst eine Illusion her, die sich im Geist einer Kreatur in Reichweite festsetzt, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Intelligenz machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erschaffst du ein Fantasieobjekt, eine Kreatur oder ein anderes sichtbares Phänomen deiner Wahl, das nicht größer als ein 10-Fuß-Würfel ist und das für die Dauer des Zaubers nur für das Ziel wahrnehmbar ist. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Die Fantasie umfasst Geräusche, Temperatur und andere Reize, die ebenfalls nur für die Kreatur wahrnehmbar sind.

Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

Das Ziel kann seine Aktion nutzen, um die Fantasie mit einer Intelligenzprobe (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrrettungswurf SG zu untersuchen. Wenn die Probe erfolgreich ist, erkennt das Ziel, dass die Fantasie eine Illusion ist, und der Zauber endet.

Während das Ziel von dem Zauber betroffen ist, behandelt es die Fantasie so, als wäre sie real. Die Zielperson rationalisiert alle unlogischen Ergebnisse, die sich aus der Interaktion mit der Fantasie ergeben. Ein Beispiel: Ein Ziel, das versucht, über eine imaginäre Brücke zu gehen, die einen Abgrund überspannt, fällt, sobald es die Brücke betritt. Wenn das Ziel den Sturz überlebt, glaubt es immer noch, dass die Brücke existiert, und denkt sich eine andere Erklärung für den Sturz aus - es wurde geschubst, ist ausgerutscht oder ein starker Wind hat es heruntergestoßen.

Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

Ein betroffenes Ziel ist so sehr von der Realität der Fantasie überzeugt, dass es sogar Schaden durch die Illusion nehmen kann. Eine Fantasie, die erschaffen wurde, um als Kreatur zu erscheinen, kann das Ziel angreifen. In ähnlicher Weise kann eine Fantasie, die als Feuer, Säure oder Lava erscheint, das Ziel verbrennen. In jeder Runde, in der du an der Reihe bist, kann die Fantasie dem Ziel 1W6 psychischen Schaden zufügen, wenn es sich im Bereich der Fantasie oder in einem Umkreis von 1,5 Metern um die Fantasie befindet, vorausgesetzt, die Illusion stellt eine Kreatur oder eine Gefahr dar, die logischerweise Schaden verursachen könnte, z.B. durch einen Angriff. Das Ziel nimmt den Schaden als einen der Illusion entsprechenden Typ wahr.

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. Würde 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.

Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G, M (ein Raupenkokon)

Dieser Zauber verwandelt eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in eine neue Form. Eine unwillige Kreatur muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um den Effekt zu vermeiden. Einem Gestaltwandler gelingt dieser Rettungswurf automatisch.

Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Die Verwandlung hält für die Dauer des Zaubers an, oder bis das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt. Die neue Form kann ein beliebiges Tier sein, dessen Herausforderungsgrad gleich oder niedriger als der des Ziels ist (oder der Stufe des Ziels, wenn es keinen Herausforderungsgrad hat). Die Spielstatistiken des Ziels, einschließlich der geistigen Fähigkeiten, werden durch die Statistiken der gewählten Bestie ersetzt. Es behält seine Ausrichtung und Persönlichkeit.

Das Ziel nimmt die Trefferpunkte seiner neuen Form an. Wenn es in seine normale Form zurückkehrt, erhält die Kreatur wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die sie vor ihrer Verwandlung hatte. Wenn sie sich zurückverwandelt, weil sie auf 0 Trefferpunkte gefallen ist, wird jeglicher überschüssige Schaden auf ihre normale Form übertragen.

Solange der überschüssige Schaden die normale Form der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos.

Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Die Kreatur ist durch die Beschaffenheit ihrer neuen Form in den Aktionen, die sie ausführen kann, eingeschränkt und kann nicht sprechen, zaubern oder eine andere Aktion ausführen, die Hände oder Sprache erfordert.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit der neuen Form. Die Kreatur kann keine ihrer Ausrüstungsgegenstände aktivieren, benutzen, handhaben oder anderweitig von ihnen profitieren.

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.

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 Erkenntnismagie

 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 Erkenntnismagie

Wissen Rettungsmodifikator

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 Rettungsmodifikator

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 wärest 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

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 Zauberrettungswurf SG zu machen. Wenn sie erfolgreich ist, wird ihr bewusst, dass das Ziel verkleidet ist.

Unsichtbares Sehen

Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (eine Prise Tale und eine kleine Prise pulverisiertes Silber)

Für die Dauer des Zaubers siehst du unsichtbare Kreaturen und Gegenstände, als wären sie sichtbar, und du kannst in die ätherische Ebene sehen. Ätherische Kreaturen und Gegenstände erscheinen geisterhaft und durchsichtig.

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.

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.

Zone der Wahrheit

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 10 Minuten

 18 Meter

 V, G

Du erschaffst eine magische Zone, die in einem Radius von 4,5 Metern, zentriert auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite, vor Täuschung schützt. Bis zum Ende des Zaubers muss eine Kreatur, die den Zauberbereich zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, einen Rettungswurf auf Charisma ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine absichtliche Lüge sprechen, solange sie sich im Radius befindet. Du weißt, ob der Rettungswurf jeder Kreatur gelingt oder misslingt.

Zone der Wahrheit

Stufe 2 Verzauberung

Eine betroffene Kreatur ist sich des Zaubers bewusst und kann daher vermeiden, Fragen zu beantworten, auf die sie normalerweise mit einer Lüge antworten würde. Eine solche Kreatur kann in ihren Antworten ausweichen, solange sie innerhalb der Grenzen der Wahrheit bleibt.

Erdrütteln

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (3 Meter Radius)

 V, G

Du verursachst ein Beben des Bodens in einem Radius von 3 Metern. Jede Kreatur außer dir in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Wuchtschaden und wird auf den Boden geworfen. Wenn der Boden in diesem Gebiet aus loser Erde oder Stein besteht, wird es zu schwierigem Gelände, bis es geräumt ist.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 1.

Feuerwerk

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Wähle einen Bereich mit einer nichtmagischen Flamme in Reichweite, den du sehen kannst und der in einem Würfel mit maximal 1,5 Meter Kantenlänge passt. Du kannst das Feuer in diesem Bereich löschen und erzeugt dabei entweder ein Feuerwerk oder Rauch.

Feuerwerk: Das Ziel explodiert mit einem schillernden Farbenspiel. Jede Kreatur in 3 Metern Entfernung vom Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder wird bis zum Ende deines nächsten Zuges geblendet.

Feuerwerk

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Rauch: Dichter schwarzer Rauch breitet sich vom Ziel in einem Radius von 6 Metern aus und bewegt sich um Ecken. Das Gebiet des Rauchs ist stark vernebelt. Der Rauch bleibt 1 Minute lang bestehen oder bis ein starker Wind ihn vertreibt.

Himmelschreiben

Stufe 2 Verwandlungsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Sicht

 V, G

Du lässt bis zu zehn Worte in einem Teil des Himmels entstehen, den du sehen kannst. Die Worte scheinen aus Wolken zu bestehen und bleiben für die Dauer des Zaubers an ihrem Platz. Die Worte lösen sich auf, wenn der Zauber endet. Ein starker Wind kann die Wolken zerstreuen und den Zauber vorzeitig beenden.

Donnerschlag

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (1,5 Meter Radius)

 S

Du erzeugst einen donnernden Klang, der 30 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur außer dir, die sich im Umkreis von 1,5 Metern um dich befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Donnerschaden.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um jeweils 1W6 wenn du Stufe 5 (auf 2W6), 11 (auf 3W6) und 17 (auf 4W6) erreichst.

Schutzwind

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V

Ein starker Wind (32 Kilometer pro Stunde) weht in einem Radius von 3 Metern um dich herum, bewegt sich mit dir und bleibt auf dich zentriert. Der Wind hält für die Dauer des Zaubers an.

- Er macht dich und andere Kreaturen in seinem Bereich taub.
- Er löscht ungeschützte Flammen von der Größe einer Fackel oder kleiner in seinem Bereich.

Schutzwind

Stufe 2 Hervorrufung

- Das Gebiet ist schwieriges Terrain für andere Kreaturen als dich.

- Die Angriffswürfe von Angriffen mit Fernkampfwaffen haben Nachteil, wenn sie durch den Wind hindurchgehen.

- Sie vertreibt Dampf, Gas und Nebel, die durch starken Wind zerstreut werden können.