

Schutzhülle gegen Lebendes

Stufe 5 Bannmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  Selbst (3 Meter Radius)
-  V, G

Eine schimmernde Barriere breitet sich in einem Radius von 3 Metern von dir aus und bewegt sich mit dir, wobei sie auf dich zentriert bleibt und andere Kreaturen als Untote und Konstrukte abschirmt. Die Barriere hält für die gesamte Dauer an.

Die Barriere verhindert, dass eine betroffene Kreatur hindurchgehen oder -greifen kann. Eine betroffene Kreatur kann durch die Barriere hindurch zaubern oder Angriffe mit Fernkampf- oder Reichweitenwaffen ausführen.

Schutzhülle gegen Lebendes

Stufe 5 Bannmagie

Wenn du dich so bewegst, dass eine betroffene Kreatur gezwungen ist, die Barriere zu durchqueren, endet der Zauber.

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.

Einswerden mit der Natur

Stufe 5 Erkenntnis magie (Ritual)

-  1 Minute
-  Unmittelbar
-  Selbst
-  V, G

Du wirst für kurze Zeit eins mit der Natur und erlangst Wissen über das umliegende Gebiet. In der freien Natur verschafft dir der Zauber Kenntnisse über das Land in einem Umkreis von 5 Kilometern um dich herum. In Höhlen und anderen natürlichen unterirdischen Orten ist der Radius auf 100 Meter begrenzt. Der Zauber funktioniert nicht dort, wo die Natur durch Bauwerke ersetzt wurde, wie zum Beispiel in Kerkern und Städten.

- Gelände und Gewässer
- Vorherrschende Pflanzen, Mineralien, Tiere oder Völker

Einswerden mit der Natur

Stufe 5 Erkenntnis magie (Ritual)

- Mächtige Himmlische, Feen, Unholde, Elementare oder Untote
- Einflüsse aus anderen Existenzebenen
- Gebäude

So kannst du zum Beispiel den Aufenthaltsort mächtiger Untoter in der Gegend, die Lage wichtiger Quellen für sicheres Trinkwasser und die Lage von Städten in der Nähe bestimmen.

Elementar beschwören

Stufe 5 Beschwörung

-  1 Minute
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  27 Meter
-  V, G, M (brennendes Räucherwerk for air, soft clay for earth, sulfur and phosphorus for fire, or water and sand for water)

Du rufst einen elementaren Diener herbei. Wähle einen Bereich aus Luft, Erde, Feuer oder Wasser, der einen Würfel von 3 Metern ausfüllt. Ein Elementar mit einem Herausforderungsgrad von 5 oder niedriger, der zu dem von dir gewählten Gebiet passt, erscheint in einem unbesetzten Raum innerhalb von 3 Metern davon. Ein Feuerelementar taucht zum Beispiel aus einem Lagerfeuer auf und ein Erdelementar erhebt sich aus dem Boden. Das Elementar verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Elementar beschwören

Stufe 5 Beschwörung

Das Elementar ist dir und deinen Gefährten für die Dauer des Zaubers freundlich gesinnt. Wüf die Initiative für das Elementar, das seine eigenen Züge hat. Es gehorcht allen verbalen Befehlen, die du ihm gibst (ohne dass du etwas tun musst). Wenn du dem Elementar keine Befehle gibst, verteidigt es sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen durch.

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet das Elementar nicht. Stattdessen verlierst du die Kontrolle über das Elementar, es wird dir und deinen Begleitern gegenüber feindselig und kann angreifen. Ein unkontrolliertes Elementar kann von dir nicht entlassen werden und verschwindet 1 Stunde, nachdem du es beschworen hast.

Der Spielleiter kennt die Statistiken des Elementars.

Elementar beschwören

Stufe 5 Beschwörung

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

Ansteckung Stufe 5 Nekromantie

 1 Aktion

 7 Tage

 Berührung

 V, G

Deine Berührung verursacht eine Krankheit. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur in deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer wird das Ziel vergiftet.

Am Ende jeder Runde des vergifteten Ziels muss das Ziel einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Gelingt es dem Ziel, drei dieser Schutzwürfe zu bestehen, ist es nicht mehr vergiftet und der Zauber endet. Wenn das Ziel drei dieser Rettungswürfe misslingt, ist es nicht mehr vergiftet, sondern wählt eine der folgenden Krankheiten. Das Ziel wird für die Dauer des Zaubers von der gewählten Krankheit befallen.

Ansteckung Stufe 5 Nekromantie

Da dieser Zauber eine natürliche Krankheit in seinem Ziel hervorruft, gilt jeder Effekt, der eine Krankheit entfernt oder die Auswirkungen einer Krankheit auf andere Weise mildert, für ihn.

Blindheit: Der Schmerz ergreift den Geist der Kreatur und ihre Augen werden milchig weiß. Die Kreatur hat Nachteil bei Weisheitsprüfungen und Rettungswürfen auf Weisheit und ist geblendet.

Filzfieber: Ein rasendes Fieber fegt durch den Körper der Kreatur. Die Kreatur hat Nachteil bei Stärkeprüfungen, Rettungswürfen und Angriffswürfen, die Stärke einsetzen.

Fleischfäule: Das Fleisch der Kreatur verfault. Die Kreatur hat Nachteil bei Charismaüberprüfungen und ist anfällig für jeglichen Schaden.

Ansteckung Stufe 5 Nekromantie

Geistesfeuer: Der Geist der Kreatur wird fieberhaft. Die Kreatur hat Nachteil bei Intelligenzüberprüfungen und Rettungswürfen und verhält sich während des Kampfes, als stünde sie unter dem Einfluss des Zaubers "Verwirrung".

Anfall: Die Kreatur wird von einem Schüttelfrost befallen. Die Kreatur hat Nachteil bei Geschicklichkeitsprüfungen, Rettungswürfen auf Geschicklichkeit und Angriffswürfen, die Geschicklichkeit einsetzen.

Schleimiges Verhängnis: Die Kreatur beginnt unkontrolliert zu bluten. Die Kreatur hat Nachteil bei Konstitutionsprüfungen und Rettungswürfen auf Konstitution. Außerdem wird die Kreatur, sobald sie Schaden erleidet, bis zum Ende ihres nächsten Zuges betäubt.

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.

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

Insektenplage Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 90 Meter

 V, G, M (ein paar Zuckerkörner, ein paar Getreidekörner und einen Klecks Fett)

Schwärmende, beißende Heuschrecken füllen eine Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, die auf einem Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Die Sphäre bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen, und ihr Bereich ist leicht verdunkelt. Das Gebiet der Sphäre ist schwieriges Gelände.

Insektenplage Stufe 5 Beschwörung

Wenn das Gebiet erscheint, muss jede Kreatur in ihm einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W10 Stichschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch machen, wenn sie den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W10 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 5.

Massen-Wunden Heilen

Stufe 5 Beschwörung

1 Aktion

Unmittelbar

18 Meter

V, G

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

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

Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie

1 Stunde

24 Stunden

18 Meter

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

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

Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie

Eine gebundene Kreatur muss deinen Anweisungen nach besten Kräften folgen. Du könntest der Kreatur befahlen, 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.

Wiedergeburt

Stufe 5 Verwandlungsmagie

1 Stunde

Unmittelbar

Berührung

V, G, M (seltene Öle und Salben im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst einen toten Humanoiden oder ein Stück eines toten Humanoiden. Wenn die Kreatur nicht länger als 10 Tage tot ist, formt der Zauber einen neuen erwachsenen Körper für sie und ruft dann die Seele, in diesen Körper einzutreten. Wenn die Seele des Ziels nicht frei oder willens ist, dies zu tun, schlägt der Zauber fehl.

Der Zauber formt einen neuen Körper für die Kreatur, was wahrscheinlich dazu führt, dass sich die Rasse der Kreatur ändert. Der Spielleiter würfelt einen W100 und zieht die folgende Tabelle zu Rate, um zu bestimmen, welche Form die Kreatur annimmt, wenn sie wieder zum Leben erweckt wird, oder der Spielleiter bestimmt die Rasse selber.

Wiedergeburt

Stufe 5 Verwandlungsmagie

d100 Rasse

01-04 Drachenblütiger
05-13 Hügelzwerg
14-21 Bergzwerg
22-25 Dungelelf
26-34 Hochelf
35-42 Waldelf
43-46 Waldgnom
47-52 Felsgnom
53-56 Halbelf
57-60 Halb-Ork
61-68 Halbling, Leichtfuß
69-76 Halbling, stämmig
77-96 Mensch
97-100 Tiefling

Die wiedergeborene Kreatur erinnert sich an ihr früheres Leben und ihre Erfahrungen. Sie behält die Fähigkeiten, die sie in ihrer ursprünglichen Form hatte, nur tauscht sie ihre ursprüngliche Rasse gegen die neue aus und ändert ihre Rasseneigenschaften entsprechend.

Auspähung

Stufe 5 Erkenntnis magie

10 Minuten

Konzentration, bis zu 10 Minuten

Selbst

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

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

Auspähung

Stufe 5 Erkenntnis magie

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 wärst du selbst dort. Der Sensor bewegt sich mit dem Ziel und bleibt für die Dauer des Zaubers in einem Umkreis von 3 Metern um das Ziel. Eine Kreatur, die unsichtbare Objekte sehen kann, sieht den Sensor als leuchtende Kugel, die etwa so groß ist

Hölzerner Weg

Stufe 5 Beschwörung

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

Selbst

V, G

Hölzerner Weg

Stufe 5 Beschwörung

Du erhältst die Fähigkeit, einen Baum zu betreten und dich innerhalb von 150 Metern in einen anderen Baum der gleichen Art zu bewegen. Beide Bäume müssen am Leben sein und mindestens die gleiche Größe haben wie du. Du brauchst 1,5 Meter Bewegungszeit, um einen Baum zu betreten. Du kennst sofort den Standort aller anderen Bäume derselben Art im Umkreis von 150 Metern und kannst als Teil der Bewegung, mit der du den Baum betrittst, entweder in einen dieser Bäume gehen oder aus dem Baum, in dem du dich befindest, her austreten. Du erscheinst an einem Ort deiner Wahl im Umkreis von 1,5 Metern um den Zielbaum und verbrauchst dafür weitere 1,5 Meter an Bewegung. Wenn du keine Bewegung mehr hast, erscheinst du in einem Umkreis von 1,5 Metern um den Baum, den du betreten hast.

Diese Transportfähigkeit kannst du während der gesamten Dauer einmal pro Runde einsetzen. Du musst jede Runde außerhalb eines Baumes beenden.

Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

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

Eine nichtmagische Mauer aus massivem Stein entsteht an einem von dir gewählten Punkt in Reichweite. Die Mauer ist 15 Zentimeter dick und besteht aus zehn 3 mal 3 Meter großen Platten. Jedes Feld muss an mindestens ein anderes Feld angrenzen. Alternativ kannst du auch 3 mal 6 Meter große Platten erschaffen, die nur 7,5 Zentimeter dick sind.

Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

Wenn die Wand den Raum einer Kreatur durchschneidet, wenn sie erscheint, wird die Kreatur auf eine Seite der Wand geschoben (nach deiner Wahl). Wenn eine Kreatur von allen Seiten von der Wand (oder der Wand und einer anderen festen Oberfläche) umgeben wäre, kann sie einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem Erfolg kann es seine Reaktion nutzen, um sich bis zu seiner Geschwindigkeit zu bewegen, so dass es nicht mehr von der Wand umschlossen ist.

Die Wand kann jede beliebige Form haben, allerdings darf sie nicht denselben Raum wie eine Kreatur oder ein Objekt einnehmen. Die Wand muss nicht senkrecht sein oder auf einem festen Fundament stehen. Sie muss jedoch mit dem vorhandenen Stein verschmelzen und von ihm getragen werden. So kannst du mit diesem Zauber eine Kluft überbrücken oder eine Rampe errichten.

Wenn du eine Wand mit einer Länge von mehr als 6 Metern errichtest, musst du die Größe der einzelnen Platten halbieren, um Stützen zu schaffen. Du kannst die Mauer grob formen, um Zinnen, Zinnen usw. zu schaffen.

Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

Die Mauer ist ein Objekt aus Stein, das beschädigt und somit durchbrochen werden kann. Jede Platte hat RK 15 und 30 Trefferpunkte pro 2,5 Zentimeter Dicke. Wird eine Platte auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie zerstört und kann nach dem Ermessen des Spielleiters zusammenhängende Platten zum Einsturz bringen.

Wenn du deine Konzentration auf diesen Zauber für die gesamte Dauer aufrechterhältst, wird die Mauer dauerhaft und kann nicht gebannt werden. Andernfalls verschwindet die Wand, wenn der Zauber endet.

Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  90 Meter
-  V, G

Du übernimmst die Kontrolle über die Luft in einem Würfel mit einer Kantenlänge von 30 Metern in Reichweite, den du sehen kannst. Wähle einen der folgenden Effekte, wenn du den Zauber sprichst. Der Effekt hält für die Dauer des Zaubers an, es sei denn, du nutzt deine Aktion in einer späteren Runde, um zu einem anderen Effekt zu wechseln. Du kannst deine Aktion auch nutzen, um den Effekt vorübergehend anzuhalten oder einen angehaltenen Effekt wieder zu starten.

Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Böen: Innerhalb des Würfels entsteht ein Wind, der kontinuierlich in eine von dir festgelegte horizontale Richtung bläst. Du wählst die Stärke des Windes: ruhig, mäßig oder stark. Wenn der Wind mäßig oder stark ist, haben Angriffe mit Fernkampfwaffen, die den Würfel betreten, verlassen oder durch ihn hindurchgehen, Nachteil auf ihre Angriffswürfe. Wenn der Wind stark ist, muss jede Kreatur, die sich gegen den Wind bewegt, für jeden Meter, den sie sich bewegt, einen zusätzlichen Meter an Bewegung aufwenden.

Abwind: Du verursachst einen anhaltenden, starken Windstoß, der von der Spitze des Würfels nach unten bläst. Angriffe mit Fernkampfwaffen, die durch den Würfel hindurchgehen oder gegen Ziele innerhalb des Würfels geführt werden, haben Nachteil bei ihren Angriffswürfen. Eine Kreatur muss einen Rettungswurf auf Stärke machen, wenn sie zum ersten Mal in einem Zug in den Würfel fliegt oder ihren Zug dort fliegend beginnt. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur an den Boden gedrückt und gilt als liegend.

Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Aufwind: Du verursachst einen anhaltenden Aufwind innerhalb des Würfels, der von der Unterseite des Würfels nach oben steigt. Kreaturen, die innerhalb des Würfels einen Sturz beenden, erleiden nur halben Schaden durch den Sturz. Wenn eine Kreatur im Würfel einen vertikalen Sprung macht, kann sie bis zu 3 Meter höher springen als normal.

Mahlstrom

Stufe 5 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  36 Meter
-  V, G, M (Papier oder Blatt in Form eines Trichters)

Eine Masse von 1,5 Meter tiefem Wasser erscheint und wirbelt in einem 9-Meter-Radius um einen Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Der Punkt muss sich auf dem Boden oder in einem Gewässer befinden. Bis der Zauber endet, ist dieses Gebiet schwieriges Gelände, und jede Kreatur, die ihren Zug dort beginnt, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder erleidet 6W6 Wuchtschaden und wird 3 Meter in Richtung des Zentrums gezogen.

Steinwandeln

Stufe 5 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  36 Meter
-  V, G, M (Ton und Wasser)

Du wählst ein Gebiet aus Stein oder Schlamm, das du sehen kannst, das in einen 12-Meter-Würfel passt und in Reichweite ist, und wählst einen der folgenden Effekte.

Felsen in Schlamm verwandeln: Nichtmagischer Fels jeglicher Art in dem Gebiet wird zu einer gleichen Menge dicken, fließenden Schlammes, der für die Dauer des Zaubers bestehen bleibt.

Steinwandeln

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Der Boden im Wirkungsbereich des Zaubers wird so schlammig, dass Kreaturen darin versinken können. Jeder Meter, den eine Kreatur durch den Schlamm bewegt, kostet 4 Meter Bewegung, und jede Kreatur, die sich beim Wirken des Zaubers auf dem Boden befindet, muss einen Rettungswurf auf Stärke machen. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch machen, wenn sie sich zum ersten Mal in einem Zug in das Gebiet bewegt oder ihren Zug dort beendet. Bei einem misslungenen Rettungswurf versinkt die Kreatur im Schlamm und ist gefesselt, kann sich aber mit einer Aktion aus dem Schlamm befreien, um den Zustand der Gefesseltheit zu beenden.

Wenn der Zauber auf eine Decke gewirkt wird, fällt der Schlamm herunter. Jede Kreatur, die sich unter dem Schlamm befindet, wenn er fällt, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 4W8 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Steinwandeln

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Schlamm in Stein verwandeln. Nichtmagischer Schlamm oder Treibsand in einem Gebiet, das nicht tiefer als 3 Meter ist, verwandelt sich für die Dauer des Zaubers in weichen Stein. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt der Verwandlung im Schlamm befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Kreatur sicher an die Oberfläche in einen unbesetzten Raum geschleudert. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur durch den Felsen gefesselt. Eine gefesselte Kreatur oder eine andere Kreatur in Reichweite kann mit einer Aktion versuchen, den Felsen zu zerbrechen, indem sie eine Stärkeprüfung mit einem SG von 20 besteht oder ihm Schaden zufügt. Der Felsen hat RK 15 und 25 Trefferpunkte und ist immun gegen Gift und psychischen Schaden.