


Feuerturm

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G

Ein Sturm aus tosenden Flammen erscheint an einem Ort deiner Wahl in Reichweite. Der Bereich des Sturms besteht aus bis zu zehn Würfeln mit einer Kantenlänge von 3 Metern, die du nach Belieben anordnen kannst. Jeder Würfel muss mindestens eine Seite haben, die an die Seite eines anderen Würfels angrenzt. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 7W10 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.


Feuerturm

Stufe 7 Hervorrufung

Das Feuer beschädigt Gegenstände in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden. Wenn du dich dafür entscheidest, bleiben Pflanzen in dem Gebiet von diesem Zauber unberührt.

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.

Ebenenwechsel

Stufe 7 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (ein gegabelter Metallstab im Wert von mindestens 250 Goldstücken, der auf eine bestimmte Existenzebene eingestimmt ist)

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen, die sich im Kreis die Hände reichen, werden in eine andere Existenzebene transportiert. Du kannst ein allgemeines Ziel angeben, z. B. die Messingstadt auf der Elementarebene des Feuers oder den Palast des Dispaters auf dem zweiten Grad der Neun Höllen, und du erscheinst in oder in der Nähe dieses Ziels. Wenn du versuchst, die Messingstadt zu erreichen, könntest du zum Beispiel in der Straße des Stahls vor dem Tor der Asche ankommen oder die Stadt von der anderen Seite des Feuermeers aus betrachten, je nach Ermessen des Spielleiters.

Ebenenwechsel


Stufe 7 Beschwörung


Wenn du die Siegelfolge eines Teleportationskreises auf einer anderen Existenzebene kennst, kann dich dieser Zauber auch zu diesem Kreis bringen. Wenn der Teleportationskreis zu klein ist, um alle Kreaturen aufzunehmen, die du transportiert hast, erscheinen sie auf den nächstgelegenen unbesetzten Plätzen neben dem Kreis.


Du kannst diesen Zauber benutzen, um eine unwillige Kreatur in eine andere Ebene zu verbannen. Wähle eine Kreatur in deiner Reichweite und führe einen Nahkampfaufgriff gegen sie aus. Bei einem Treffer muss die Kreatur einen Rettungswurf auf Charisma machen. Wenn die Kreatur diesen Rettungswurf nicht besteht, wird sie an einen zufälligen Ort auf der von dir gewählten Existenzebene transportiert. Eine so transportierte Kreatur muss ihren Weg zurück in deine aktuelle Existenzebene selbst finden.

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 Gliedmaßen augenblicklich mit dem Stumpf zusammenwächst.


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.

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.

Schwerkraft umkehren

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 30 Meter

 V, G, M (ein Magnetstein und Eisenfeilspäne)

Dieser Zauber kehrt die Schwerkraft in einem Zylinder mit einem Radius von 30 Metern und einer Höhe von 30 Metern um, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist. Alle Kreaturen und Gegenstände, die nicht irgendwie am Boden verankert sind, fallen nach oben und erreichen die Spitze des Bereichs, wenn du diesen Zauber sprichst. Eine Kreatur kann einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, um sich an einem festen Gegenstand festzuhalten, den sie erreichen kann, und so dem Sturz zu entgehen.

Schwerkraft umkehren

Stufe 7 Verwandlungsmagie


Wenn bei diesem Sturz ein fester Gegenstand (z. B. eine Decke) getroffen wird, schlagen die fallenden Gegenstände und die Kreatur darauf auf, wie bei einem normalen Sturz nach unten. Wenn ein Objekt oder eine Kreatur die Spitze des Bereichs erreicht, ohne auf etwas zu treffen, bleibt sie dort für die Dauer des Falls leicht schwingend stehen.


Am Ende der Dauer fallen die betroffenen Objekte und Kreaturen wieder nach unten.


Wirbelwind

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 90 Meter

 V, M (ein Stück Stroh)

Ein Wirbelwind heult bis zu einem von Ihnen festgelegten Punkt auf dem Boden. Der Wirbelwind ist ein Zylinder mit einem Radius von 3 Metern und einer Höhe von 9 Metern, der auf diesen Punkt zentriert ist. Bis der Zauber endet, kannst du den Wirbelwind mit deiner Aktion bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung auf dem Boden bewegen. Der Wirbelwind saugt alle mittelgroßen oder kleineren Gegenstände auf, die nicht an irgendetwas befestigt sind und von niemandem getragen werden.

Wirbelwind

Stufe 7 Hervorrufung

Eine Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, wenn sie das erste Mal in einer Runde in den Wirbelwind gerät oder der Wirbelwind in ihren Raum eindringt, auch wenn der Wirbelwind zum ersten Mal erscheint. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Zusätzlich muss eine große oder kleinere Kreatur, die den Rettungswurf misslingt, einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder bis zum Ende des Zaubers im Wirbelwind gefesselt werden. Wenn eine Kreatur, die vom Wirbelwind zurückgehalten wird, ihren Zug beginnt, wird sie 1,5 Meter höher in den Wirbelwind gezogen, es sei denn, die Kreatur befindet sich an der Spitze. Eine zurückgehaltene Kreatur bewegt sich mit dem Wirbelwind und fällt, wenn der Zauber endet, es sei denn, die Kreatur hat eine Möglichkeit, sich in der Luft zu halten.

Eine zurückgehaltene Kreatur kann eine Aktion nutzen, um eine Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe gegen deinen Zauberrettungswurf SG zu machen. Bei Erfolg wird die Kreatur nicht mehr vom Wirbelwind zurückgehalten, sondern 3W6 × 10 Meter weit in eine zufällige Richtung geschleudert.