



Kontakt zu anderen Ebenen

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Minute

 1 Minute

 Selbst

 V

Du nimmst geistig Kontakt zu einem Halbgott, dem Geist eines längst verstorbenen Weisen oder einem anderen geheimnisvollen Wesen aus einer anderen Ebene auf. Der Kontakt mit dieser außerweltlichen Intelligenz kann deinen Geist belasten oder sogar brechen. Wenn du diesen Zauber sprichst, musst du einen Rettungswurf mit einem SG von 15 auf Intelligenz machen. Bei einem Fehlschlag erleidest du 6W6 psychischen Schaden und bist wahnsinnig, bis du eine lange Pause machst. Während du wahnsinnig bist, kannst du keine Handlungen ausführen, verstehst nicht, was andere Kreaturen sagen, kannst nicht lesen und sprichst nur Kauderwelsch. Wird "Vollständige Genesung (lv 5)" auf dich gewirkt, endet der Effekt.


Kontakt zu anderen Ebenen


Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)


Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kannst du dem Wesen bis zu fünf Fragen stellen. Du musst deine Fragen stellen, bevor der Zauber endet. Der Spielleiter beantwortet jede Frage mit einem Wort, z.B. "ja," "nein," "vielleicht," "nie," "irrelevant," oder "unklar," (wenn das Wesen die Antwort auf die Frage nicht kennt). Wenn eine Ein-Wort-Antwort irreführend wäre, kann der Spielleiter stattdessen eine kurze Phrase als Antwort anbieten.


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 entrissen 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 Alptraum hervor, der die Dauer des Schlafes der Zielperson anhält und verhindert, dass die Zielperson irgendeinen Nutzen aus dieser Ruhephase zieht. Wenn das Ziel aufwacht, erleidet es außerdem 3W6 psychischen Schaden.

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


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.


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 Kristalkugel, 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

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

Rettungsmodifikator

Verbindung

Bildnis oder Bild -2
Besitz oder Kleidungsstück -4
Körperteil, Haarlocke, Nagelstück oder ähnliches -10

Rettungsmodifikator

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