

Arkane Tor Stufe 6 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 45 Meter

 V, G

Du erschaffst verbundene Teleportationsportale, die für die Dauer der Aktion geöffnet bleiben. Wähle zwei Punkte auf dem Boden, die du sehen kannst, einen Punkt im Umkreis von 3 Metern von dir und einen Punkt im Umkreis von 150 Metern von dir. Ein kreisförmiges Portal mit einem Durchmesser von 3 Metern öffnet sich über jedem Punkt. Wenn sich das Portal in dem von einer Kreatur besetzten Raum öffnen würde, schlägt der Zauber fehl und der Zauber ist verloren.

Arkane Tor Stufe 6 Beschwörung

Die Portale sind zweidimensionale, leuchtende, mit Nebel gefüllte Ringe, die an den von dir gewählten Punkten nur wenige Zentimeter über dem Boden schweben und senkrecht zu ihm stehen. Ein Ring ist nur von einer Seite (deiner Wahl) sichtbar, und zwar von der Seite, die als Portal fungiert.

Jede Kreatur oder jedes Objekt, das das Portal betritt, verlässt es von der anderen Seite, als ob die beiden Portale nebeneinander liegen würden. Der Nebel, der jedes Portal füllt, ist undurchsichtig und blockiert die Sicht durch das Portal. In deinem Zug kannst du die Ringe als Bonusaktion so drehen, dass die aktive Seite in eine andere Richtung zeigt.

Todeskreis Stufe 6 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (das Pulver einer zerstoßenen schwarzen Perle im Wert von mindestens 500 Goldstücken)

Eine Kugel aus negativer Energie breitet sich in einem 20-Meter-Radius von einem Punkt in Reichweite aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W6 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 2W6 für jeden Grad über dem 6.

Feenwesen beschwören Stufe 6 Beschwörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

 V, G

Du beschwörst ein Feenwesen des Herausforderungsgrades 6 oder niedriger oder einen Feengeist, der die Form eines Tieres des Herausforderungsgrades 6 oder niedriger annimmt. Es erscheint in einem unbesetzten Feld in Reichweite, das du sehen kannst. Das Feenwesen verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Feenwesen beschwören Stufe 6 Beschwörung

Das Feenwesen ist dir und deinen Begleitern für die Dauer des Zaubers freundlich gesonnen. Würfle die Initiative für die Kreatur, die ihre eigenen Spielzüge hat. Sie gehorcht allen verbalen Befehlen, die du ihr gibst (ohne dass du etwas tun musst), solange sie nicht gegen ihre Ausrichtung verstoßen. Wenn du dem Feenwesen keine Befehle gibst, verteidigt es sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen aus.

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

Der Spielleiter kennt die Statistiken des Feenwesens.

Feenwesen beschwören Stufe 6 Beschwörung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Herausforderungsgrad für jeden Zauberplatz-Grad über dem 6. um 1.

Untote erschaffen Stufe 6 Nekromantie

 1 Minute

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G, M (einen mit Graberde gefüllten Tontopf, einen mit Brackwasser gefüllten Tontopf und einen schwarzen Onyxstein für 150 Goldstücke pro Leiche)

Du kannst diesen Zauber nur nachts wirken. Wähle bis zu drei Leichen in Reichweite, die von mittleren oder kleinen Humanoiden stammen. Jede Leiche wird zu einem Ghoul unter deiner Kontrolle. (Der Spielleiter hat die Spielstatistiken für diese Kreaturen.)

Untote erschaffen Stufe 6 Nekromantie

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge einer Kreatur, die du mit diesem Zauber beseelt hast, geistige Befehle erteilen, wenn sie sich in einem Umkreis von 36 Metern um dich herum befindet (wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du einer 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. Wenn du ihr einen Befehl gibst, befolgt sie ihn so lange, bis ihre Aufgabe erfüllt ist.

Die Kreatur steht 24 Stunden lang unter deiner Kontrolle, danach gehorcht sie keinem deiner Befehle mehr. Um die Kontrolle über die Kreatur für weitere 24 Stunden aufrechtzuerhalten, musst du diesen Zauber auf die Kreatur wirken, bevor der aktuelle 24-Stunden-Zeitraum endet. Mit diesem Zauber kannst du bis zu drei Kreaturen, die du mit diesem Zauber belebt hast, wieder unter deine Kontrolle bringen, anstatt neue Kreaturen zu beleben.

Untote erschaffen Stufe 6 Nekromantie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 7. Grades sprichst, kannst du vier Ghule beleben oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 8. Grades sprichst, kannst du fünf Ghule oder zwei Grule oder Gruftschrecken beleben oder wieder in deine Gewalt bringen. Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 9. Grades sprichst, kannst du sechs Ghule, drei Grule oder Gruftschrecken oder zwei Mumien beleben oder wieder in deine Gewalt bringen.

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.

Fleisch zu Stein

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (eine Prise Kalk, Wasser und Erde)

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in Stein zu verwandeln. Wenn der Körper des Ziels aus Fleisch besteht, muss die Kreatur einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur gefesselt, da sich ihr Fleisch zu verhärten beginnt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf bleibt die Kreatur unverehrt.

Fleisch zu Stein

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Eine Kreatur, die durch diesen Zauber gefesselt ist, muss am Ende jeder ihrer Runden einen weiteren Rettungswurf auf Konstitution machen. Wenn es dreimal erfolgreich gegen diesen Zauber rettet, endet der Zauber. Misslingt der Rettungswurf dreimal, wird es zu Stein verwandelt und muss für die Dauer des Zaubers den Zustand der Versteinerung ertragen. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht aufeinander folgen; behalte beide im Auge, bis das Ziel drei von einer Sorte gesammelt hat.

Wenn die Kreatur während der Versteinerung körperlich gebrochen ist, leidet sie unter ähnlichen Deformationen, wenn sie in ihren ursprünglichen Zustand zurückkehrt.

Wenn du deine Konzentration auf diesen Zauber für die gesamte mögliche Dauer aufrechterhältst, wird die Kreatur in Stein verwandelt, bis der Effekt entfernt wird.

Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

 1 Aktion

 24 Stunden

 18 Meter

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

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

Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

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

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

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

Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

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

Wahrer Blick

Stufe 6 Erkenntnis magie

 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.

Investitur der Flammen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Flammen rasen über deinen Körper und verbreiten helles Licht in einem 9-Meter-Radius und schwaches Licht für weitere 9 Meter während der Dauer des Zaubers. Die Flammen schaden dir nicht. Bis der Zauber endet, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du bist immun gegen Feuerschaden und besitzt Resistenz gegen Kälteschaden.
- Jede Kreatur, die sich in einem Zug zum ersten Mal innerhalb von 1,5 Metern um dich herum bewegt oder ihren Zug dort beendet, erleidet 1W10 Feuerschaden.

Investitur der Flammen Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Du kannst deine Aktion nutzen, um eine 4,5 Meter lange und 1,5 Meter breite Feuerlinie zu erzeugen, die sich von dir aus in eine von dir gewählte Richtung erstreckt. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W8 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Investitur des Eises Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G

Bis zum Ende des Zaubers kühlt Eis deinen Körper und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Du bist immun gegen Kälteschaden und besitzt Resistenz gegen Feuerschaden.
- Du kannst dich durch schwieriges Gelände bewegen, das durch Eis oder Schnee entsteht, ohne zusätzliche Bewegung zu verbrauchen.

Investitur des Eises Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Der Boden in einem Radius von 3 Metern um dich herum ist vereist und stellt für andere Kreaturen als dich schwieriges Gelände dar. Der Radius bewegt sich mit dir.
- Du kannst deine Aktion nutzen, um einen 4,5-Meter-Kegel aus eisigem Wind zu erschaffen, der sich von deiner ausgestreckten Hand in eine Richtung deiner Wahl erstreckt. Jede Kreatur in diesem Kegel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Wenn der Rettungswurf gegen diesen Effekt misslingt, wird die Geschwindigkeit der Kreatur bis zum Beginn deines nächsten Zuges halbiert.

Investitur des Gesteins Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G

Bis der Zauber endet, verteilen sich Gesteinsbrocken auf deinem Körper und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Du bist resistent gegen Hieb-, Stich- und Schnittschaden durch nichtmagische Waffen.
- Du kannst deine Aktion nutzen, um ein kleines Erdbeben auf dem Boden in einem Radius von 4,5 Metern um dich herum zu erzeugen. Andere Kreaturen, die sich auf diesem Boden befinden, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder werden auf den Boden geworfen.

Investitur des Gesteins Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Du kannst dich durch schwieriges Gelände aus Erde oder Stein bewegen, ohne zusätzliche Bewegung auszugeben. Du kannst dich durch feste Erde oder Stein bewegen, als ob es Luft wäre und ohne sie zu destabilisieren, aber du kannst deine Bewegung dort nicht beenden. Wenn du dies tust, wirst du auf den nächsten unbesetzten Platz geschleudert, der Zauber endet und du bist bis zum Ende deines nächsten Zuges betäubt.

Investitur des Windes Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G

Bis der Zauber endet, wirbelt Wind um dich herum, und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Angriffe mit Distanzwaffen gegen dich haben Nachteil beim Angriffswurf.
- Du erhältst eine Fluggeschwindigkeit von 18 Metern. Wenn du noch fliegst, wenn der Zauber endet, fällst du, es sei denn, du kannst es irgendwie verhindern.

Investitur des Windes Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Du kannst deine Aktion nutzen, um einen 4,5 Meter großen Würfel aus wirbelndem Wind zu erschaffen, der auf einen Punkt zentriert ist, den du im Umkreis von 18 Metern von dir sehen kannst. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W10 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Wenn eine große oder kleinere Kreatur den Rettungswurf misslingt, wird diese Kreatur außerdem bis zu 3 Meter vom Zentrum des Würfels weggestoßen.