

Astrale Projektion

Stufe 9 Nekromantie

 1 Stunde

 Special

 3 Meter

 V, G, M (für jede Kreatur, die du mit diesem Zauber beeinflusst, musst du einen Jacinth im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken und einen kunstvoll geschnitzten Silberbaren im Wert von mindestens 100 Goldstücken bereitstellen, die der Zauber verbraucht)

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen in Reichweite projizieren ihre Astralkörper in die Astralebene (der Zauber schlägt fehl und ist umsonst, wenn du dich bereits auf dieser Ebene befindest). Der materielle Körper, den du zurücklässt, ist bewusstlos und befindet sich in einem Zustand des Scheintods; er braucht weder Nahrung noch Luft und altert nicht.

Astrale Projektion

Stufe 9 Nekromantie

Dein Astralkörper ähnelt in fast jeder Hinsicht deiner sterblichen Gestalt und übernimmt deine Spielstatistiken und Besitztümer. Der Hauptunterschied ist eine silberne Schnur, die zwischen deinen Schulterblättern verläuft und nach 30 Zentimetern unsichtbar wird. Diese Kordel ist dein Bindeglied zu deinem materiellen Körper. Solange die Schnur intakt ist, kannst du den Weg nach Hause finden. Wenn die Schnur durchtrennt wird - was nur passieren kann, wenn ein Effekt ausdrücklich darauf hinweist - werden deine Seele und dein Körper getrennt und du stirbst auf der Stelle.

Deine Astralform kann frei durch die Astralebene reisen und durch Portale in jede andere Ebene gehen. Wenn du eine neue Ebene betrittst oder zu der Ebene zurückkehrst, auf der du dich beim Wirken dieses Zaubers befunden hast, werden dein Körper und deine Besitztümer entlang der Silberschnur transportiert, so dass du beim Betreten der neuen Ebene wieder in deinen Körper zurückkehren kannst. Deine Astralform ist eine eigene Inkarnation. Schaden oder andere Effekte, die auf sie einwirken, haben keine Auswirkungen auf deinen physischen Körper und bleiben auch nicht bestehen, wenn du zu ihm zurückkehrst.

Astrale Projektion

Stufe 9 Nekromantie

Der Zauber endet für dich und deine Begleiter, wenn du ihn mit deiner Aktion abbrichst. Wenn der Zauber endet, kehrt die betroffene Kreatur in ihren physischen Körper zurück und erwacht.

Der Zauber kann auch für dich oder einen deiner Gefährten vorzeitig enden. Ein erfolgreicher Mage bannen Zauber, der gegen einen astralen oder physischen Körper eingesetzt wird, beendet den Zauber für diese Kreatur. Wenn der ursprüngliche Körper einer Kreatur oder ihre Astralform auf 0 Trefferpunkte fällt, endet der Zauber für diese Kreatur. Wenn der Zauber endet und die Silberschnur intakt ist, zieht die Schnur die Astralform der Kreatur zurück in ihren Körper und beendet den Zustand des Scheintodes.

Wenn du vorzeitig in deinen Körper zurückkehrst, bleiben deine Gefährten in ihrer Astralform und müssen ihren eigenen Weg zurück in ihren Körper finden, normalerweise indem sie auf 0 Trefferpunkte sinken.

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.

Einkkerung

Stufe 9 Bannmagie

 1 Minute

 Bis entzaubert

 9 Meter

 V, G, M (eine Pergamentdarstellung oder eine geschnitzte Statuette mit dem Abbild der Zielperson und eine besondere Komponente, die je nach Version des Zaubers variiert und mindestens 500 Goldstücke pro Trefferwürfel der Zielperson wert ist)

Du erschaffst eine magische Fessel, die eine Kreatur, die du sehen kannst, in Reichweite hält. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen, um nicht von dem Zauber gefesselt zu werden. Gelingt ihm das, ist es immun gegen diesen Zauber, wenn du ihn erneut wirkst. Solange der Zauber wirkt, muss die Kreatur nicht atmen, essen oder trinken und sie altert nicht. Erkenntnismagie kann das Ziel nicht lokalisieren oder wahrnehmen.

Wenn du den Zauber sprichst, wählst du eine der folgenden Formen des Gefangenseins.

Einkkerung

Stufe 9 Bannmagie

Bestattung: Die Zielperson wird tief unter der Erde in einer Sphäre aus magischer Kraft eingeschlossen, die gerade groß genug ist, um die Zielperson einzuschließen. Nichts kann die Sphäre durchdringen, keine Kreatur kann sich teleportieren oder planare Reisen nutzen, um in oder aus der Sphäre zu gelangen.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist eine kleine Mithrakugel.

Fesselung: Schwere Ketten, die fest im Boden verankert sind, halten das Ziel fest. Das Ziel ist bis zum Ende des Zaubers gefesselt und kann sich bis dahin weder bewegen noch mit anderen Mitteln bewegt werden.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist eine feine Kette aus Edelmetall.

Einkkerung

Stufe 9 Bannmagie

Gefängnis: Der Zauber versetzt das Ziel in eine winzige Dämmebene, die gegen Teleportation und planares Reisen geschützt ist. Die Dämmebene kann ein Labyrinth, ein Käfig, ein Turm oder ein ähnliches begrenztes Gebäude oder Gebiet deiner Wahl sein.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist eine Miniaturdarstellung des Gefängnisses aus Jade.

Minusgefängnis: Das Ziel schrumpft auf eine Höhe von 1 Zoll und ist in einem Edelstein oder einem ähnlichen Objekt gefangen. Licht kann den Edelstein normal durchdringen (so dass die Zielperson nach draußen und andere Kreaturen nach drinnen sehen können), aber nichts anderes kann hindurchgehen, auch nicht durch Teleportation oder planares Reisen. Der Edelstein kann nicht zerschnitten oder zerbrochen werden, solange der Zauber in Kraft ist.

Einkkerung

Stufe 9 Bannmagie

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist ein großer, durchsichtiger Edelstein, wie ein Korund, Diamant oder Rubin.

Schlummern: Das Ziel schläft ein und kann nicht mehr geweckt werden. Die spezielle Komponente für diese Version des Zaubers besteht aus seltenen schlaffördernden Kräutern.

Zauber beenden: Während des Wirkens des Zaubers kannst du in jeder seiner Versionen eine Bedingung angeben, die den Zauber beendet und das Ziel befreit. Die Bedingung kann so spezifisch oder ausgeklügelt sein, wie du willst, aber der Spielleiter muss zustimmen, dass die Bedingung vernünftig ist und die Wahrscheinlichkeit besteht, dass sie eintritt. Die Bedingungen können auf dem Namen, der Identität oder der Gottheit einer Kreatur basieren, müssen aber ansonsten auf beobachtbaren Handlungen oder Eigenschaften beruhen und nicht auf immateriellen Werten wie Grad, Klasse oder Trefferpunkten.

Einkkerung

Stufe 9 Bannmagie

Ein Bannzauber kann den Zauber nur beenden, wenn er als Zauber des 9. Grades gewirkt wird und entweder auf das Gefängnis oder auf die spezielle Komponente abzielt, die zu seiner Herstellung verwendet wurde.

Mit einer bestimmten Spezialkomponente kannst du immer nur ein Gefängnis auf einmal erschaffen. Wenn du den Zauber mit derselben Komponente erneut wirkst, wird das Ziel des ersten Zaubers sofort von seiner Bindung befreit.

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.

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.