

## Klingenbann

Bannmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 Selbst

 V, G

Du streckst die Hand aus und zeichnest ein Zeichen des Schutzes in die Luft. Bis zum Ende deines nächsten Zuges hast du Resistenz gegen Wucht-, Hieb- und Stichschaden, der von Angriffen mit Waffen verursacht wird.

## Kalte Hand

Nekromantie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 36 Meter

 V, G

Du erschaffst eine gespenstische, skelettierte Hand im Bereich einer Kreatur in Reichweite. Mache einen Fernkampf-Zauberangriff gegen die Kreatur, um sie mit der Kälte des Grabes zu attackieren. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 nekrotischen Schaden und kann bis zu Beginn deines nächsten Zuges keine Trefferpunkte zurückbekommen. Bis dann hält sich die Hand an dem Ziel fest.

Wenn du eine untote Kreatur triffst, hat sie außerdem Nachteil auf Angriffswürfe gegen dich bis zum Ende deines nächsten Zuges.

## Schauriger Strahl

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Ein Strahl aus knisternder Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Energieschaden.

Der Zauber erschafft mehr als einen Strahl, wenn du höhere Stufen erreichst: zwei Strahlen auf der 5. Stufe, drei Strahlen auf der 11. Stufe und vier Strahlen auf der 17. Stufe. Du kannst die Strahlen auf ein Ziel oder mehrere Ziele lenken. Mache einen eigenständigen Angriffswurf für jeden Strahl.

## Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Stunde

 9 Meter

 V, G

Du versuchst einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst, zu bezaubern. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, was es mit Vorteil tut, wenn du oder deine Gefährten gegen es kämpfen. Wenn es den Rettungswurf nicht schafft, wird es von dir bezaubert bis der Zauber endet, oder du oder eine deiner Gefährten etwas tut, um ihm zu schaden. Die bezauberte Kreatur betrachtet dich als freundschaftliche Bekanntschaft. Wenn der Zauber endet, weiß die Kreatur, dass sie von dir bezaubert worden ist.

## Kalte Hand

Nekromantie Zaubertrick

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe erreichst (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

## Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

## Sprachen verstehen

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (eine Prise Ruß und Salz)

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeglicher gesprochene Sprache, die du hörst. Du kannst auch jede geschriebene Sprache lesen, die du sehen kannst, allerdings musst du die Oberfläche berühren, auf der die Worte geschrieben sind. Es dauert ungefähr eine Minute, eine Seite Text zu lesen.

Der Zauber hilft nicht bei der Entschlüsselung von Geheimbotschaften in einem Text oder Glyphen, wie arkane Zeichen, die nicht Teil einer geschriebenen Sprache sind.

## Rascher Rückzug

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Dieser Zauber erlaubt es dir, dich mit einer unglaublichen Geschwindigkeit zu bewegen. Wenn du diesen Zauber wirkst und danach als Bonusaktion in jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du die Spurt-Aktion verwenden.

## Freundschaft

Verzauberungs Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 G, M (eine kleine Menge Make-up, die bei der Anwendung dieses Zaubers auf das Gesicht aufgetragen wird)

Für die Wirkungsdauer hast du einen Vorteil auf alle Charisma-Würfe, die auf eine Kreatur deiner Wahl gewirkt werden, die dir nicht feindlich gesonnen sind. Wenn der Zauber endet, begreift die Kreatur, dass du Magie verwendet hast, um ihre Stimmung zu beeinflussen und wird feindselig. Eine Kreatur, die zu Gewalt neigt, könnte dich angreifen. Andere Kreaturen könnten sich (nach Entscheidung des Spielleiters) andere Möglichkeiten suchen, um sich zu rächen, abhängig von der Art, wie du mit ihr interagiert hast.

## Höllischer Tadel

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Reaktion, die du ausführst, wenn du von einer Kreatur im Umkreis von 18 Metern um dich herum, die du sehen kannst, verletzt wirst.

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du deutest mit deinem Finger und die Kreatur, die dich verletzt hat, wird für einen kurzen Moment von höllischen Flammen umzingelt. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 2W10 Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W10.

## Illusionsschrift

Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Minute

 10 Tage

 Berührung

 G, M (a lead-based ink worth at least 10gp, which this spell consumes)

Du schreibst auf Pergament, Papier oder ein anderes passendes Schreibmaterial und erfüllst es mit einer mächtigen Illusion, die für die Wirkungsdauer anhält.

## Magierhand

Beschwörung Zaubertrick

Du kannst eine Aktion verwenden, um die Hand zu kontrollieren. Du kannst die Hand verwenden, um Gegenstände zu manipulieren, verschlossene Türen oder Behälter zu öffnen, einen Gegenstand aus einem geöffneten Behälter zu holen oder ihn zu verstauen, oder den Inhalt einer Phiole auszugießen. Du kannst die Hand immer wenn du sie verwendest bis zu 9m weit bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren oder mehr als 10 Pfund tragen.

## Verwünschen

Stufe 1 Verzauberung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

 V, G, M (das versteinerte Auge eines Molches)

Du verwünschst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Bis der Zauber endet, fügst du dem Ziel zusätzlich 1W6 nekrotischen Schaden zu, wenn du es mit einem Angriff triffst. Wähle außerdem ein Attribut, wenn du den Zauber wirkst. Das Ziel hat Nachteil bei Attributswürfen mit dem gewählten Attribut.

Wenn das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt, ehe der Zauber endet, kannst du in einem späteren Zug eine Bonusaktion verwenden, um eine neue Kreatur zu verwünschen.

## Illusionsschrift

Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

Für dich und alle Kreaturen, die du bestimmst, wenn du den Zauber wirkst, erscheint die Schrift normal, verfasst in deiner Handschrift, und kommuniziert die Bedeutung, die du geplant hast, als du den Text geschrieben hast. Für alle anderen erscheint die Schrift, als sei sie in einer unbekannteren oder magischen Schrift verfasst, die unverständlich ist. Alternativ kannst du die Schrift als vollkommen andere Nachricht erscheinen lassen, die in einer anderen Handschrift und Sprache verfasst ist, doch die Sprache muss dir bekannt sein. Sollte der Zauber gebannt werden, verschwinden sowohl die echte Schrift als auch die Illusion.

Eine Kreatur mit Wahrem Blick kann die verborgene Nachricht lesen.

## Einfache Illusionsmagie

Illusionsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst ein Geräusch oder ein Bild eines Gegenstands in Reichweite, das für die Wirkungsdauer anhält. Die Illusion endet auch, wenn du sie als Aktion aufhebst oder diesen Zauber noch einmal wirkst. Wenn du ein Geräusch erschaffst, kann die Lautstärke von einem Flüstern bis zu einem Schrei reichen. Es kann deine Stimme sein, die Stimme eines anderen, das Brüllen eines Löwen, schlagende Trommeln oder ein anderes Geräusch deiner Wahl. Das Geräusch hält für die Wirkungsdauer an, oder du machst einzelne Laute zu verschiedenen Zeiten bis der Zauber endet.

## Verwünschen

Stufe 1 Verzauberung

Der Zauber "Fluch brechen" hebt diesen Zauber vorzeitig auf.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. oder 4. Grades wirkst, kannst du deine Konzentration bis zu 8 Stunden aufrechterhalten. Wenn du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher verwendest, beträgt die Konzentration auf den Zauber 24 Stunden.

## Magierhand

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Eine gespenstische, schwebende Hand erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis du sie mit einer Aktion wegschickst. Die Hand verschwindet, wenn sie sich weiter als 9 Meter von dir entfernt oder du den Zauber noch einmal wirkst.

## Einfache Illusionsmagie

Illusionsmagie Zaubertrick

Wenn du das Bildnis eines Gegenstandes erschaffst - wie das eines Stuhles, schlammiger Fußabdrücke oder einer kleinen Truhe - kann es nicht größer als ein Würfel mit einer Seitenlänge von 1,50m sein. Das Bild kann keine Geräusche, kein Licht, keine Gerüche oder andere sensorische Effekte erzeugen. Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis oder das Geräusch zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegt. Wenn die Kreatur die Illusion als das durchschaut, was sie ist, dann verblast sie für die Kreatur.

## Gift versprühen

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G

Du streckst deine Hand in Richtung einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, und erzeugst eine Wolke aus ekelhaftem Gas aus deiner Handfläche. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Konzentration schaffen, sonst erleidet sie 1W12 Giftschaden.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W12, wenn du die 5. Stufe (2W12), die 11. Stufe (3W12) und die 17. Stufe (4W12) erreichst.

## Schutz vor Gut und Böse

Stufe 1 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Berührung

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen, das durch den Zauber verbraucht wird)

Bis der Zauber endet, wird eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, vor bestimmten Arten von Kreaturen geschützt: Aberrationen, himmlische Wesen, Elementare, Feen, Unholde und Untote.

Der Schutz bietet mehrere Vorteile: Kreaturen dieser Art haben einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen das Ziel. Das Ziel kann außerdem nicht von ihnen bezaubert, verängstigt oder durch sie besessen werden. Wenn das Ziel bereits verzaubert, verängstigt oder von einer solchen Kreatur besessen ist, hat das Ziel Vorteil bei jedem neuen Rettungswurf gegen den relevanten Effekt.

## Unsichtbarer Diener

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 V, G, M (ein Stück Schnur und ein Stück Holz)

Der Zauber erschafft eine unsichtbare, geistlose, formlose Kraft, die auf dein Geheiß einfache Aufgaben erfüllt bis der Zauber endet. Der Diener erscheint in einem nicht besetzten Bereich am Boden innerhalb der Reichweite. Er hat RK 10, 1 Trefferpunkt, eine Stärke von 2 und kann nicht angreifen. Wenn er auf 0 TP fällt, endet der Zauber.

## Taschenspielererei

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Up to 1 hour

 3 Meter

 V, G

Dieser Zauber ist ein kleiner magischer Trick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erschaffen:

- Du erschaffst einen sofortigen, harmlosen sensorischen Effekt, wie einen Funkenregen, einen Windhauch, schwache Musik oder einen eigenartigen Geruch.
- Du kannst augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer entzünden oder löschen.

## Fluch brechen

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Bei deiner Berührung enden alle Flüche, die eine Kreatur oder einen Gegenstand betreffen. Wenn es sich bei dem Gegenstand um einen verfluchten magischen Gegenstand handelt, bleibt der Fluch bestehen, aber der Zauber unterbricht die Einstimmung des Besitzers auf den Gegenstand, so dass dieser entfernt oder weggeworfen werden kann.

## Unsichtbarer Diener

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

Einmal in jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion dem Diener den geistigen Befehl geben, sich bis zu 4,50 Meter zu bewegen und mit einem Gegenstand zu interagieren. Der Diener kann einfache Aufgaben übernehmen, die ein menschlicher Diener leisten könnte. Er kann Dinge holen, reinigen und reparieren, Kleider zusammenlegen, Feuer anzünden, Essen servieren, und Wein einschenken. Sobald du den Befehl erteilst, erfüllt der Diener sie nach besten Möglichkeiten bis er die Aufgabe erfüllt. Dann wartet er auf den nächsten Befehl.

Wenn du dem Diener befehlst, eine Aufgabe zu erfüllen, für die er sich mehr als 18 Meter von dir entfernen müsste, dann endet der Zauber.

## Taschenspielererei

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du kannst einen Gegenstand, der nicht größer ist als ein Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge, sofort reinigen oder beschmutzen.

- Du kannst bis zu einen Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge an Nahrung oder nicht lebender Materie für eine Stunde abkühlen, aufwärmen oder würzen.

- Du lässt für eine Stunde eine Farbe, ein kleines Mal oder ein Symbol auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.

- Du erschaffst einen nichtmagischen kleinen Gegenstand oder ein Trugbild, das in deine Hand passt und bis zum Ende deines nächsten Zugs anhält.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiviert haben und du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

## Zielsicherer Schlag

Erkenntniszaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Runde

 9 Meter

 S

Du streckst deine Hand aus und deutest mit einem Finger auf das Ziel. Deine Magie gewährt dir einen kurzen Einblick in die Verteidigung des Ziels. In deinem nächsten Zug erhältst du Vorteil bei deinem ersten Angriffswurf gegen das Ziel, vorausgesetzt der Zauber ist nicht vorbei.

## Hexenpfel

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (ein Zweig von einem Baum, der vom Blitz getroffen wurde)

Ein Strahl knisternder, blauer Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu und erschafft einen anhaltenden Bogen aus Blitzen zwischen dir und dem Ziel. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen diese Kreatur ab. Bei einem Treffer erleidet sie 1W12 Blitzschaden, und du kannst für die Wirkungsdauer in jedem deiner Züge deine Aktion verwenden, um dem Ziel automatisch 1W12 Blitzschaden zuzufügen. Der Zauber endet, wenn du deine Aktion verwendest, um etwas anderes zu tun. Der Zauber endet auch, wenn sich das Ziel jemals vollständig außerhalb der Reichweite des Zaubers befindet oder vollständige Deckung vor dir hat.

## Hexenpfel

Stufe 1 Hervorrufung

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W12.

## Verbannung

Stufe 4 Bannmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  18 Meter
-  V, G, M (ein für das Ziel geschmackloses Objekt)

Du versuchst, eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, in eine andere Existenzebene zu schicken. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Charisma bestehen oder wird verbannt.

Wenn das Ziel in der Existenzebene, in der du dich befindest, beheimatet ist, verbannst du das Ziel in eine harmlose Demebene. Während es sich dort befindet, ist das Ziel handlungsunfähig. Das Ziel bleibt dort, bis der Zauber endet. Dann erscheint es wieder an dem Platz, den es verlassen hat, oder am nächsten unbesetzten Platz, falls dieser besetzt ist.

## Düme

Stufe 4 Nekromantie

Wenn du eine nichtmagische Pflanze anvisierst, die keine Kreatur ist, wie z.B. einen Baum oder Strauch, macht sie keinen Rettungswurf; sie verdorrt und stirbt einfach.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des Grads 5 oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zaubergrad über dem vierten.

## Person festhalten

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  18 Meter
-  V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)

Wähle einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um nicht für die Wirkungsdauer gelähmt zu werden. Zu Beginn eines jeden seiner Züge, kann das Ziel einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

## Verbannung

Stufe 4 Bannmagie

Wenn das Ziel einer anderen Existenzebene angehört als der, in der du dich befindest, wird es mit einem leisen Knall verbannt und kehrt in seine Heimatebene zurück. Wenn der Zauber endet, bevor 1 Minute verstrichen ist, erscheint das Ziel wieder an dem Platz, den es verlassen hat, oder am nächsten unbesetzten Platz, falls dieser besetzt ist. Andernfalls kehrt das Ziel nicht zurück.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des Grads 5 oder höher wirkst, kannst du für jeden Zaubergrad über dem vierten eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

## Dolchwolke

Stufe 2 Beschwörung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  18 Meter
-  V, G, M (ein Splitter aus Glas)

Du füllst die Luft in einem Würfel mit 1,5 Meter Kantenlänge, der um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist, mit wirbelnden Dolchen. Eine Kreatur erleidet 4W4 Hiebschaden, wenn sie den Bereich des Zaubers das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 2W4.

## Person festhalten

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche humanoide Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

## Düme

Stufe 4 Nekromantie

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  9 Meter
-  V, G

Nekromantische Energie spült über eine Kreatur deiner Wahl, die du in Reichweite sehen kannst, und entzieht ihr Feuchtigkeit und Lebenskraft. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W8 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel. Der Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Wenn du eine Pflanzenkreatur oder eine magische Pflanze anvisierst, macht sie den Rettungswurf mit Nachteil und der Zauber fügt ihr maximalen Schaden zu.

## Gegenzauber

Stufe 3 Bannmagie

-  1 Reaktion, die du nimmst, wenn du eine Kreatur im Umkreis von 90 Metern von dir siehst, die einen Zauber wirkt.
-  Unmittelbar
-  18 Meter
-  S

Du versuchst eine Kreatur zu unterbrechen, wenn sie einen Zauber wirkt. Wenn die Kreatur einen Zauber des 3. oder eines niederen Grades wirkt, dann schlägt der Zauber automatisch fehl. Wenn sie einen Zauber des 4. oder eines höheren Grades wirkt, musst du einen Attributswurf mit deinem Zauberattribut machen. Der SG ist 10 + der Grad des Zaubers. Bei einem Erfolg schlägt der Zauber fehl und hat keinen Effekt.

## Gegenzauber

Stufe 3 Bannmagie

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades sprichst, schlägt der unterbrochene Zauber fehl, sofern er dem Grad entspricht oder von einem geringeren Grad ist als der Grad, mit dem du Gegenzauber wirkst.

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Wähle eine Kreatur, ein Objekt oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber der 3. Grades oder niedriger auf dem Ziel endet. Für jeden Zauber der 4. Grades oder höher auf dem Ziel musst du eine Attributswurf mit deinem Zauberattribut durchführen. Der SG ist gleich 10 + Grad des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Check endet der Zauber.

## Magie bannen

Stufe 3 Bannmagie

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, beendest du automatisch die Effekte eines Zaubers auf das Ziel, wenn der Grad des Zaubers gleich oder niedriger ist als der Grad des verwendeten Zauberplatzes.

## Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (9 Meter Kegel)

 V, G, M (eine weiße Feder oder das Herz eines Huhns)

Du projizierst ein phantasmagorisches Bild der schlimmsten Ängste einer Kreatur. Jede Kreatur im Umkreis von 9 Metern muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen oder alles, was sie in der Hand hält, fallen lassen und wird für die Dauer des Zaubers verängstigt.

## Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie

Während eine Kreatur durch diesen Zauber verängstigt ist, muss sie in jedem ihrer Züge die Sprintaktion ausführen und sich auf dem sichersten verfügbaren Weg von dir entfernen, es sei denn, sie kann sich nirgendwo hinbewegen. Wenn die Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, an dem sie keine Sichtlinie zu dir hat, kann sie einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber für diese Kreatur.

## Fliegen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Berührung

 V, G, M (eine Flügelfeder von einem beliebigen Vogel)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Das Ziel erhält für die Dauer des Zaubers eine Fluggeschwindigkeit von 90 Metern. Wenn der Zauber endet, fällt das Ziel, falls es sich noch in der Luft befindet, es sei denn, es kann den Fall aufhalten.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Slot über dem 3 anvisieren.

## Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 G, M (ein leuchtendes Räucherstäbchen oder eine mit phosphoreszierendem Material gefüllte Kristallphiole)

Du erschaffst ein wirbelndes Muster aus Farben, das sich innerhalb eines Würfels mit 9 Meter Kantenlänge in Reichweite durch die Luft schlängelt. Das Muster erscheint für einen Moment und verschwindet wieder. Jede Kreatur in diesem Bereich, die das Muster sieht, muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur für die Dauer des Zaubers verzaubert. Während sie von diesem Zauber verzaubert ist, ist die Kreatur handlungsunfähig und hat eine Geschwindigkeit von 0.

## Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

Der Zauber endet für eine betroffene Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder wenn jemand anderes eine Aktion einsetzt, um die Kreatur aus ihrer Betäubung zu schütteln.

## Schutzkreis

Stufe 3 Bannmagie

 1 Minute

 1 Stunde

 3 Meter

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen im Wert von mindestens 100 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du erschaffst einen Zylinder aus magischer Energie mit einem Radius von 3 Metern und einer Höhe von 6 Metern, der auf einen Punkt auf dem Boden in Reichweite zentriert ist, den du sehen kannst. Glühende Runen erscheinen überall dort, wo sich der Zylinder mit dem Boden oder einer anderen Oberfläche schneidet.

### Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

- Die Kreatur kann den Zylinder nicht willentlich mit nichtmagischen Mitteln betreten. Wenn die Kreatur versucht, Teleportation oder interplanare Reisen zu benutzen, um dies zu tun, muss sie zuerst einen Rettungswurf auf Charisma ablegen.
- Die Kreatur hat Nachteil bei Angriffswürfen gegen Ziele innerhalb des Zylinders.
- Ziele innerhalb des Zylinders können von der Kreatur nicht verzaubert, verängstigt oder besessen werden.

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du die Magie auch in die umgekehrte Richtung wirken lassen, so dass eine Kreatur des angegebenen Typs den Zylinder nicht verlassen kann und Ziele außerhalb des Zylinders schützt.

### Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Dauer um 1 Stunde für jeden Zaubergrad über dem 3.

### Mächtiges Trugbild Stufe 3 Illusionsmagie

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

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein kann als ein Würfel mit 6 Metern Seitenlänge. Das Bildnis erscheint an einem Ort in Reichweite, den du sehen kannst, und hält für die Wirkungsdauer an. Es erscheint vollständig real, inklusive Geräuschen, Gerüchen und Temperatur, die zu der abgebildeten Sache passt. Du kannst nicht ausreichend Hitze oder Kälte erschaffen, um Schaden zu verursachen, kein Geräusch, das laut genug ist, um Schallschaden zu verursachen, und auch keinen Geruch, der Übelkeit auslösen könnte (wie der Gestank eines Troglodyten).

### Mächtiges Trugbild Stufe 3 Illusionsmagie

Solange du dich in Reichweite der Illusion aufhältst, kannst du deine Aktion verwenden, um das Bildnis an einen anderen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn das Bild seine Position wechselt, kannst du sein Aussehen verändern, so dass seine Bewegung natürlich für das Bildnis erscheint. Wenn du beispielsweise ein Bildnis einer Kreatur erschaffst und es bewegst, dann kannst du das Bild so verändern, dass es zu gehen scheint. Gleichermaßen kannst du die Illusion zu verschiedenen Zeiten verschiedene Geräusche machen lassen. Du kannst sie beispielsweise sogar ein Gespräch führen lassen.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt. Wenn eine Kreatur die Illusion als das erkennt, was sie ist, kann die Kreatur das Bildnis durchschauen, und die anderen sensorischen Merkmale werden für die Kreatur schwach.

### Mächtiges Trugbild Stufe 3 Illusionsmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, dann hält der Zauber an, bis er gebannt wird und erfordert nicht mehr deine Konzentration.

### Zungen Stufe 3 Erkenntnismagie

-  1 Aktion
-  1 Stunde
-  Berührung
-  V, M (ein kleines Tonmodell einer Ziggurat)

Dieser Zauberspruch verleiht der Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, jede gesprochene Sprache zu verstehen, die sie hört. Wenn das Ziel spricht, versteht außerdem jede Kreatur, die mindestens eine Sprache beherrscht und das Ziel hören kann, was es sagt.

### Krone des Wahnsinns Stufe 2 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  36 Meter
-  V, G

Ein Humanoid deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Zaubers von dir verzaubert.

Während das Ziel auf diese Weise verzaubert wird, erscheint eine verdrehte Krone aus gezacktem Eisen auf seinem Kopf, und in seinen Augen leuchtet ein Wahnsinn.

### Krone des Wahnsinns Stufe 2 Verzauberung

Das verzauberte Ziel muss seine Aktion nutzen, bevor es sich in jeder seiner Runden bewegt, um einen Nahkampfangriff gegen eine andere Kreatur als sich selbst auszuführen, die du im Geiste wählst. Das Ziel kann in seinem Zug normal agieren, wenn du keine Kreatur auswählst oder wenn sich keine in seiner Reichweite befindet.

In deinen folgenden Zügen musst du deine Aktion nutzen, um die Kontrolle über das Ziel zu behalten, oder der Zauber endet. Außerdem kann das Ziel am Ende jedes seiner Züge einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

### Dunkelheit Stufe 2 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  18 Meter
-  V, M (Fledermausfell und ein Tropfen Pech oder ein Stück Kohle)

## Dunkelheit

Stufe 2 Hervorrufung

Magische Dunkelheit breitet sich von einem Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite aus und füllt für die Dauer des Zaubers eine Kugel mit einem Radius von 5 Metern. Die Dunkelheit breitet sich um Ecken herum aus. Eine Kreatur mit Nachtsicht kann diese Dunkelheit nicht durchschauen, und nichtmagisches Licht kann sie nicht erhellen. Befindet sich der von dir gewählte Punkt auf einem Gegenstand, den du in der Hand hältst oder der nicht getragen wird, geht die Dunkelheit von diesem Gegenstand aus und bewegt sich mit ihm. Wenn du die Quelle der Dunkelheit mit einem undurchsichtigen Gegenstand, wie einer Schale oder einem Helm, vollständig abdeckst, wird die Dunkelheit blockiert. Überschneidet sich ein Bereich dieses Zaubers mit einem Lichtbereich, der durch einen Zauber des 2. Grades oder niedriger erzeugt wurde, wird der Zauber, der das Licht erzeugt hat, gebannt.

## 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 Silberbarren 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.

## Halbebene

Stufe 8 Beschwörung

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 S

Du erschaffst eine schattenhafte Tür auf einer flachen, festen Oberfläche, die du in Reichweite sehen kannst. Die Tür ist groß genug, damit Kreaturen mittlerer Größe ungehindert hindurchgehen können. Wenn du die Tür öffnest, führt sie in eine Zwischenebene, die wie ein leerer Raum von 9 Metern in jeder Dimension aussieht und aus Holz oder Stein besteht. Wenn der Zauber endet, verschwindet die Tür und alle Kreaturen oder Gegenstände, die sich in der Zwischenebene befinden, bleiben dort gefangen, da die Tür auch von der anderen Seite verschwindet.

## Halbebene

Stufe 8 Beschwörung

Jedes Mal, wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du eine neue Zwischenebene erschaffen oder die Schattentür mit einer Zwischenebene verbinden, die du mit einem früheren Zauberspruch erschaffen hast. Wenn du die Beschaffenheit und den Inhalt einer Zwischenebene kennst, die von einer anderen Kreatur mit diesem Zauber erschaffen wurde, kannst du die Schattentür stattdessen mit ihrer Zwischenebene verbinden.

## Monster beherrschen

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, zu betören. Sie muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Versuchs von dir verzaubert. Wenn du oder mit dir befreundete Kreaturen gegen die Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil beim Rettungswurf.

## Monster beherrschen

Stufe 8 Verzauberung

Während die Kreatur verzaubert ist, hast du eine telepathische Verbindung zu ihr, solange ihr beide auf derselben Existenzebene seid. Du kannst diese telepathische Verbindung nutzen, um der Kreatur Befehle zu erteilen, während du bei Bewusstsein bist (keine Aktion erforderlich), die sie nach Kräften befolgt. Du kannst eine einfache und allgemeine Handlungsanweisung geben, wie z.B. "Greif diese Kreatur an", "Lauf dorthin" oder "Hol diesen Gegenstand." Wenn die Kreatur den Befehl ausführt und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich nach besten Kräften.

Du kannst deine Aktion nutzen, um die totale und präzise Kontrolle über das Ziel zu übernehmen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges führt die Kreatur nur die Aktionen aus, die du auswählst, und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst zu tun. Während dieser Zeit kannst du die Kreatur auch dazu bringen, eine Reaktion einzusetzen, aber dazu musst du auch deine eigene Reaktion einsetzen.

## Monster beherrschen

Stufe 8 Verzauberung

Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, macht es einen neuen Rettungswurf gegen den Zauber. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Zauber.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, ist die Dauer Konzentration, bis zu 8 Stunden.

## Schwachsinn

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (eine Handvoll Ton-, Kristall-, Glas- oder Mineralkugeln)

Du bombardierst den Geist einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, und versuchst, ihren Intellekt und ihre Persönlichkeit zu zerstören. Das Ziel erleidet 4W6 psychischen Schaden und muss einen Rettungswurf für Intelligenz machen.

Bei einem misslungenen Rettungswurf werden die Werte für Intelligenz und Charisma der Kreatur auf 1 gesetzt. Die Kreatur kann weder zaubern, noch magische Gegenstände aktivieren, noch eine Sprache verstehen oder auf irgendeine verständliche Weise kommunizieren. Die Kreatur kann jedoch ihre Freunde identifizieren, ihnen folgen und sie sogar beschützen.

## Redegewandheit

Stufe 8 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V

Bis zum Ende des Zaubers kannst du die gewürfelte Zahl durch eine 15 ersetzen, wenn du eine Charismaprobe machst. Außerdem zeigt Magie, die feststellen würde, ob du die Wahrheit sagst, dass du die Wahrheit sagst, egal was du sagst.

## Einkerkerung

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.

## Schwachsinn

Stufe 8 Verzauberung

Am Ende von 30 Tagen kann die Kreatur ihren Rettungswurf gegen diesen Zauber wiederholen. Gelingt ihr der Rettungswurf, endet der Zauber.

Der Zauber kann auch durch Vollständige Genesung, Heilung oder Wunsch beendet werden.

## Einkerkerung

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.

## Einkerkerung

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.

## 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.

## Einkerkerung

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 Mithralkugel.

**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.

## Einkerkerung

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.

## Wort der Macht: Betäubung

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Du sprichst ein Wort der Macht, das den Verstand einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, überwältigen kann und sie sprachlos macht. Wenn das Ziel 150 Trefferpunkte oder weniger hat, wird es betäubt. Andernfalls hat der Zauber keine Wirkung.

Das betäubte Ziel muss am Ende jeder seiner Runden einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem erfolgreichen Schutz endet der Betäubungseffekt.

## 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.

## Dimensionstür

Stufe 4 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 150 Meter

 V

Du teleportierst dich von deinem aktuellen Standort zu einem beliebigen anderen Ort in Reichweite. Du kommst genau an der gewünschten Stelle an. Es kann ein Ort sein, den du sehen kannst, einen, den du dir vorstellen kannst, oder einen, den du durch die Angabe von Entfernung und Richtung beschreiben kannst, wie z.B. "200 Meter geradeaus nach unten" oder "in einem 45-Grad-Winkel nach Nordwesten aufwärts, 100 Meter."

## Dimensionstür

Stufe 4 Beschwörung

Du kannst Gegenstände mitnehmen, solange ihr Gewicht nicht über dem liegt, was du tragen kannst. Du kannst auch eine bereitwillige Kreatur deiner Größe oder kleiner mitnehmen, die Ausrüstung bis zu ihrer Tragfähigkeit trägt. Die Kreatur muss sich in einem Umkreis von 1,5 Metern von dir befinden, wenn du diesen Zauber sprichst.

Wenn du an einem Ort ankommst, der bereits von einem Gegenstand oder einer Kreatur besetzt ist, erleiden du und jede Kreatur, die mit dir reist, jeweils 4W6 Kraftschaden, und der Zauber scheitert, dich zu teleportieren.

## Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Up to 8 hours

 Selbst

 V, G

Du betrittst die Grenzregionen der ätherischen Ebene, in dem Bereich, in dem sie sich mit deiner aktuellen Ebene überschneidet. Du bleibst für die Dauer des Zaubers oder bis du den Zauber mit einer Aktion abbrichst, in der Grenzregion der Ätherischen Ebene. Während dieser Zeit kannst du dich in jede beliebige Richtung bewegen. Wenn du dich nach oben oder unten bewegst, kostet jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter. Du kannst die Ebene, aus der du kommst, sehen und hören, aber alles dort sieht grau aus, und du kannst nichts weiter als 20 Meter entfernt sehen.

## Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Während du dich auf der ätherischen Ebene befindest, kannst du nur andere Kreaturen auf dieser Ebene beeinflussen und von ihnen beeinflusst werden. Kreaturen, die sich nicht auf der ätherischen Ebene befinden, können dich nicht wahrnehmen und nicht mit dir interagieren, es sei denn, eine besondere Fähigkeit oder Magie hat ihnen die Möglichkeit dazu gegeben.

Du ignorierst alle Objekte und Effekte, die sich nicht auf der ätherischen Ebene befinden, was dir erlaubt, dich durch Objekte zu bewegen, die du auf der Ebene wahrnimmst, von der du kommst.

Wenn der Zauber endet, kehrst du sofort auf die Ebene zurück, von der du kommst, und zwar an die Stelle, die du gerade einnimmst. Wenn du dich dabei an der gleichen Stelle wie ein festes Objekt oder eine Kreatur befindest, wirst du sofort in den nächsten unbesetzten Raum geschoben, den du einnehmen kannst, und erleidest Kraftschaden in Höhe der doppelten Anzahl an Metern, die du verschoben wurdest.

## Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber hat keine Wirkung, wenn du ihn wirkst, während du dich auf der ätherischen Ebene oder einer Ebene befindest, die nicht an sie grenzt, wie etwa eine der Äußeren Ebenen.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 8. Grades oder höher wirkst, kannst du bis zu drei bereitwillige Kreaturen (dich eingeschlossen) für jeden Zauberplatz-Grad über dem siebten als Ziel festlegen. Die Kreaturen müssen sich innerhalb von 3 Metern um dich herum befinden, wenn du den Zauber wirkst.

## Finger des Todes

Stufe 7 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du schickst negative Energie durch eine Kreatur in Reichweite, die du siehst, und fügst ihr brennende Schmerzen zu. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 7W8 + 30 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

Ein Humanoid, der durch diesen Zauber getötet wird, erhebt sich zu Beginn deines nächsten Zuges als Zombie, der permanent unter deinem Kommando steht und deinen verbalen Befehlen nach besten Kräften folgt.

## Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Stunde

 30 Meter

 V, G, M (Rubinstaub im Wert von 1.500 Gold)

Ein unbewegliches, unsichtbares, würfelförmiges Gefängnis, das aus magischer Kraft besteht, entsteht um einen von dir gewählten Bereich in Reichweite.

Ein Gefängnis in Form eines Käfigs kann bis zu 6 Meter lang sein und besteht aus Stäben mit einem Durchmesser von 1,5 Zentimetern und einem Abstand von 1,5 Zentimetern.

## Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

Ein Gefängnis in Form einer Kiste kann bis zu 3 Meter groß sein und bildet eine solide Barriere, die jegliche Materie daran hindert, sie zu durchdringen, und alle Zauber blockiert, die in den Bereich hinein oder aus ihm heraus gewirkt werden.

Wenn du den Zauber sprichst, ist jede Kreatur, die sich vollständig innerhalb des Bereichs des Käfigs befindet, gefangen. Kreaturen, die sich nur teilweise innerhalb des Bereichs befinden, oder solche, die zu groß sind, um in den Bereich zu passen, werden vom Zentrum des Bereichs weggedrückt, bis sie sich vollständig außerhalb des Bereichs befinden.

## Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

Eine Kreatur, die sich im Käfig befindet, kann ihn nicht auf nichtmagische Weise verlassen. Wenn die Kreatur versucht, den Käfig durch Teleportation oder interplanare Reisen zu verlassen, muss sie zuerst einen Rettungswurf auf Charisma machen. Bei einem Erfolg kann die Kreatur diese Magie nutzen, um den Käfig zu verlassen. Bei einem Fehlschlag kann die Kreatur den Käfig nicht verlassen und verschwendet den Einsatz des Zaubers oder Effekts. Der Käfig erstreckt sich auch in die ätherische Ebene und blockiert ätherische Reisen.

Dieser Zauber kann nicht durch "Magie Banner" gebannt werden.

## 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 Nahkampfauberangriff 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.

## Einflüsterung

Stufe 2 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 8 Stunden
-  9 Meter
-  V, M (eine Schlangenzunge und entweder ein Stückchen Honigwabe oder ein Tropfen Süßöl)

Du schlägst eine Handlung vor (begrenzt auf ein oder zwei Sätze) und beeinflusst auf magische Weise eine Kreatur, die du in Reichweite siehst, die dich hören und verstehen kann. Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Suggestion 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 der Zauber beendet.

## Einflüsterung

Stufe 2 Verzauberung

Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verfolgt es die von dir beschriebene Handlung nach bestem Wissen und Gewissen. 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, wofür sie gebeten wurde.

Du kannst auch Bedingungen angeben, die während der Dauer eine besondere Aktivität auslösen. Du könntest zum Beispiel vorschlagen, dass eine Ritterin ihr Schlachtross dem ersten Bettler gibt, dem sie begegnet. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, bevor der Zauber abläuft, wird die Aktivität nicht ausgeführt.

Wenn du oder einer deiner Gefährten dem Ziel Schaden zufügt, endet der Zauber.

## Unsichtbarkeit

Stufe 2 Illusionsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  Berührung
-  V, G, M (eine Wimper ummantelt mit Gummi Arabicum)

Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es sich an der Person des Ziels befindet. Der Zauber endet für ein Ziel, das angreift oder einen Zauber wirkt.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2. Grad anvisieren.

## Arkanes 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.

## Arkanes 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.

## 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 (Ivl 5)" auf dich gewirkt, endet der Effekt.

## 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 Meter 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## 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 Albtraum 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.

## 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.)

## 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 entrisen wurde)

## Fesseln

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du spinnst einen ablenkenden Wortstrang, der Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du siehst und die dich hören können, zu einem Rettungswurf auf Weisheit zwingt. Jede Kreatur, die nicht verzaubert werden kann, schafft diesen Rettungswurf automatisch, und wenn du oder deine Gefährten gegen eine Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil bei diesem Rettungswurf. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat das Ziel Nachteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), um eine andere Kreatur als dich wahrzunehmen, bis der Zauber endet oder bis das Ziel dich nicht mehr hören kann. Der Zauber endet, wenn du außer Gefecht gesetzt bist oder nicht mehr sprechen kannst.

### 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 unversehrt.

### 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.

### Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

 10 Minuten

 24 Stunden

 90 Meter

 V, G, M (ein Stein, ein Zweig und ein Stück grüne Pflanze)

### Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

Du lässt natürliches Gelände in einem Würfel mit 45 Metern Kantenlänge so aussehen, klingen und riechen wie eine andere Art von natürlichem Gelände. So können offene Felder oder eine Straße wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Gletscherspalte oder ein anderes schwieriges oder unpassierbares Gelände aussehen. Ein Teich kann wie eine Wiese aussehen, ein Abgrund wie ein sanfter Hang oder eine felsige Schlucht wie eine breite und glatte Straße. Die taktilen Eigenschaften des Geländes bleiben unverändert, so dass Kreaturen, die das Gebiet betreten, die Illusion wahrscheinlich durchschauen werden. Wenn der Unterschied bei Berührung nicht offensichtlich ist, kann eine Kreatur, die die Illusion sorgfältig untersucht, eine Intelligenzüberprüfung (Erkundung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG durchführen, um sie zu widerlegen. Eine Kreatur, die die Illusion als das erkennt, was sie ist, sieht sie als ein vages Bild, das sich über das Terrain legt.

### 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.

### 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.

## Spiegelbilder

Stufe 2 Illusionsmagie

-  1 Aktion
-  1 Minute
-  Selbst
-  V, G

Drei illusorische Duplikate von dir erscheinen in deinem Raum. Bis zum Ende des Zaubers bewegen sich die Duplikate mit dir und ahmen deine Handlungen nach, wobei sie ihre Position so verändern, dass es unmöglich ist, zu erkennen, welches Bild echt ist. Du kannst deine Aktion nutzen, um die illusorischen Duplikate abzuschalten.

Würfe jedes Mal, wenn eine Kreatur während der Dauer des Zaubers einen Angriff auf dich richtet, einen W20, um zu bestimmen, ob der Angriff stattdessen auf eines deiner Duplikate zielt.

## Spiegelbilder

Stufe 2 Illusionsmagie

Wenn du drei Duplikate hast, musst du eine 6 oder höher würfeln, um das Ziel des Angriffs auf ein Duplikat zu ändern. Bei zwei Duplikaten musst du eine 8 oder höher würfeln. Bei einem Duplikat musst du eine 11 oder höher würfeln.

Die RK eines Duplikats ist gleich 10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn ein Angriff ein Duplikat trifft, wird das Duplikat zerstört. Ein Duplikat kann nur durch einen Angriff zerstört werden, der es trifft. Alle anderen Schäden und Effekte werden ignoriert. Der Zauber endet, wenn alle drei Duplikate zerstört sind.

Eine Kreatur ist von diesem Zauber nicht betroffen, wenn sie nicht sehen kann, wenn sie sich auf andere Sinne als das Sehen verlässt, wie z.B. Blindsight, oder wenn sie Illusionen als falsch wahrnehmen kann, wie bei "Wahrer Blick".

## Nebelschritt

Stufe 2 Beschwörung

-  1 Bonusaktion
-  Unmittelbar
-  Selbst
-  V

Du bist kurz von silbrigem Nebel umgeben und teleportierst dich bis zu 9 Meter weit an einen freien Platz, den du sehen kannst.

## Schwächestrah

Stufe 2 Nekromantie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  18 Meter
-  V, G

Ein schwarzer Strahl aus entnervender Energie entspringt aus deinem Finger auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampfzauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer verursacht das Ziel mit Waffenangriffen, die Stärke verwenden, nur halben Schaden, bis der Zauber endet.

Am Ende jeder Runde des Ziels kann es einen Rettungswurf gegen den Zauber machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

## 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 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.

## Ausspähung

Stufe 5 Erkenntnismagie

| 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 wärest 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

## Zerbersten

Stufe 2 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  18 Meter
-  V, G, M (ein Chip aus Glimmer)

Ein plötzliches, lautes, schmerzhaft intensives Geräusch ertönt an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Jede Kreatur, die sich in einem Umkreis von drei Metern um diesen Punkt befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W8 Donnerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Eine Kreatur aus anorganischem Material wie Stein, Kristall oder Metall hat bei diesem Rettungswurf Nachteil.

Ein nichtmagischer Gegenstand, der nicht getragen wird, erleidet ebenfalls Schaden, wenn er sich im Wirkungsbereich des Zaubers befindet.

## Zerbersten

Stufe 2 Hervorrufung

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

## Spinnenklettern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Tropfen Bitumen und eine Spinne)

Bis zum Ende des Zaubers erhält eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, sich aufwärts, abwärts, über vertikale Flächen und kopfüber an der Decke entlang zu bewegen, wobei sie die Hände frei hat. Das Ziel erhält außerdem eine Klettergeschwindigkeit in Höhe seiner Gehgeschwindigkeit.

## Wahrer Blick

Stufe 6 Erkenntnismagie

 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.

## Vampirgriff

Stufe 3 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, S

Die Berührung deiner schattenumrankten Hand kann anderen die Lebenskraft entziehen, um deine Wunden zu heilen. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur in deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 nekrotischen Schaden, und du erhältst Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des zugefügten nekrotischen Schadens zurück. Bis der Zauber endet, kannst du den Angriff in jeder deiner Runden als Aktion wiederholen.

## Vampirgriff

Stufe 3 Nekromantie

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 3.

## Donnerschlag

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (1,5 Meter Radius)

 S

Du erzeugst einen donnernden Klang, der 30 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur außer dir, die sich im Umkreis von 1,5 Metern um dich befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Donnerschaden.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um jeweils 1W6 wenn du Stufe 5 (auf 2W6), 11 (auf 3W6) und 17 (auf 4W6) erreichst.

## Lagerfeuer erschaffen

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du erschaffst ein Lagerfeuer in Reichweite auf dem Boden, den du sehen kannst. Bis der Zauber endet, füllt das Lagerfeuer einen Würfel von 1,5 Metern. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt des Zaubers im Bereich des Feuers befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen oder 1W8 Feuerschaden erleiden. Eine Kreatur muss den Rettungswurf auch machen, wenn sie den Raum des Lagerfeuers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich jeweils um 1W8 wenn du Stufe 5 (auf 2W8), Stufe 11 (3W8) und Stufe 17 (4W8) erreichst.

## Erfrierung

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du verursachst betäubenden Frost auf einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 1W6 Kälteschaden und hat Nachteil beim nächsten Angriffswurf mit einer Waffe, den es vor dem Ende seines nächsten Zuges macht.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um je 1W6 wenn du Stufe 5 (auf 2W6), Stufe 11 (auf 3W6) und Stufe 17 (auf 4W6) erreichst.

## Magiestein

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Bonusaktion

 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst ein bis drei Kieselsteine und belegst sie mit Magie. Du oder eine andere Person kann mit einem der Kieselsteine einen Fernzauberangriff durchführen, indem du ihn wirfst oder mit einer Schleuder schleuderst. Wenn du ihn wirfst, hat er eine Reichweite von 18 Metern. Wenn jemand anderes mit dem Kieselstein angreift, addiert dieser Angreifer deinen Zaubermodifikator, nicht den des Angreifers, zum Angriffswurf. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Wuchtschaden in Höhe von 1W6 + deinem Zaubermodifikator. Treffer oder Fehlschuss, der Zauber endet dann auf dem Stein.

## Magiestein

Verwandlungsmagie Zaubertrick

Wenn du diesen Zauber erneut wirkst, endet der Zauber auf allen Steinen, die noch davon betroffen sind, vorzeitig.

## Erdbindung Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 90 Meter

 V

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du siehst. Gelbe Streifen aus magischer Energie umkreisen die Kreatur. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder seine Fluggeschwindigkeit (falls vorhanden) wird für die Dauer des Zaubers auf 0 reduziert. Eine Kreatur in der Luft, die von diesem Zauber betroffen ist, sinkt mit 18 Metern pro Runde, bis sie den Boden erreicht oder der Zauber endet.

## Elementarverderben Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G

Wähle eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, und wähle eine der folgenden Schadensarten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Donner. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder für die Dauer des Zaubers von diesem betroffen sein. Wenn das betroffene Ziel das erste Mal in jeder Runde Schaden des gewählten Typs erleidet, erleidet es zusätzlich 2W6 Schaden dieses Typs. Außerdem verliert das Ziel jegliche Resistenz gegen diese Schadensart, bis der Zauber endet.

## Elementarverderben Stufe 4 Verwandlungsmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über 4 eine zusätzliche Kreatur anvisieren. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9 Metern befinden, wenn du sie anvisierst.

## 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.