

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 Demiebene. 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.

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.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 90 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Wasser und eine Prise Staub)

Bis zum Ende des Zaubers kontrollierst du jedes freistehende Wasser innerhalb eines von dir gewählten Gebiets, das einen Würfel von bis zu 33 Metern Seitenlänge bildet. Du kannst einen der folgenden Effekte wählen, wenn du diesen Zauber sprichst. Als Aktion in deinem Zug kannst du denselben Effekt wiederholen oder einen anderen wählen.

Überschwemmung: Du lässt den Wasserstand aller stehenden Gewässer in dem Gebiet um bis zu 6 Meter ansteigen. Wenn das Gebiet ein Ufer umfasst, schwappt das überflutete Wasser auf das trockene Land über.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wenn du ein Gebiet in einem großen Gewässer auswählst, erschaffst du stattdessen eine 6 Meter hohe Welle, die von einer Seite des Gebietes zur anderen wandert und dann hinunterstürzt. Alle riesigen oder kleineren Vehikel, die sich im Weg der Welle befinden, werden von ihr auf die andere Seite getragen. Alle riesigen oder kleineren Fahrzeuge, die von der Welle getroffen werden, haben eine 25-prozentige Chance zu kentern.

Der Pegel bleibt so lange erhöht, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Wenn dieser Effekt eine Welle erzeugt hat, wiederholt sich die Welle zu Beginn deines nächsten Zuges, solange der Flut-Effekt anhält.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wasser teilen: Du veranlasst das Wasser in dem Gebiet, sich auseinander zu bewegen und einen Graben zu bilden. Der Graben erstreckt sich über das Gebiet des Zaubers, und das getrennte Wasser bildet eine Wand zu beiden Seiten. Der Graben bleibt bestehen, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Das Wasser füllt sich dann im Laufe der nächsten Runde langsam in den Graben, bis der normale Pegel wiederhergestellt ist.

Fluss umleiten: Du veranlasst fließendes Wasser in dem Gebiet, sich in eine von dir gewählte Richtung zu bewegen, selbst wenn das Wasser über Hindernisse, an Wänden hoch oder in andere unwahrscheinliche Richtungen fließen muss. Das Wasser in dem Gebiet bewegt sich in die Richtung, in die du es lenkst, aber sobald es sich über den Bereich des Zaubers hinaus bewegt, nimmt es seine Strömung entsprechend den Geländebedingungen wieder auf. Das Wasser bewegt sich weiter in die von dir gewählte Richtung, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wasserstrudel: Dieser Effekt erfordert eine Wasserfläche von mindestens 16 Metern im Quadrat und 8 Metern Tiefe. Du bewirkst, dass sich in der Mitte des Gebiets ein Strudel bildet. Der Strudel bildet einen Wirbel, der an der Basis 1,5 Meter breit, an der Spitze bis zu 50 Meter breit und 25 Meter hoch ist. Jede Kreatur oder jedes Objekt im Wasser, das sich in einem Umkreis von 25 Metern um den Strudel befindet, wird 3 Meter in dessen Richtung gezogen. Eine Kreatur kann von dem Strudel wegschwimmen, indem sie einen Stärke-(Athletik-)Test gegen deinen Zauberrettungswurf SG ablegt.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wenn eine Kreatur den Strudel zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Stärke ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W8 Wuchtschaden und ist bis zum Ende des Zaubers im Wirbel gefangen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur die Hälfte des Schadens und ist nicht im Strudel gefangen. Eine Kreatur, die im Strudel gefangen ist, kann mit ihrer Aktion versuchen, wie oben beschrieben aus dem Strudel zu schwimmen, hat aber Nachteil bei der Stärke (Athletik) Probe, um dies zu tun.

Wenn ein Objekt das erste Mal pro Runde in den Strudel gerät, erleidet es 2W8 Wuchtschaden; dieser Schaden tritt jede Runde auf, in der es im Strudel verbleibt.

Todesschutz

Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur und gewährst ihr ein gewisses Maß an Schutz vor dem Tod.

Wenn das Ziel das erste Mal durch erlittenen Schaden auf 0 Trefferpunkte fallen würde, fällt es stattdessen auf 1 Trefferpunkt und der Zauber endet.

Wenn der Zauber noch in Kraft ist, wenn das Ziel einem Effekt ausgesetzt ist, der es sofort töten würde, ohne Schaden zu verursachen, wird dieser Effekt stattdessen gegen das Ziel registriert und der Zauber endet.

Weissagung

Stufe 4 Erkenntnis magie (Ritual)

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst

 V, G, M (Weihrauch und ein Opfer, das deiner Religion entspricht, im Wert von mindestens 25 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

a

Bewegungsfreiheit

Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Lederband, das um den Arm oder ein ähnliches Glied gebunden wird)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Dauer der Berührung wird die Bewegung des Ziels nicht durch schwieriges Gelände beeinträchtigt, und Zaubersprüche und andere magische Effekte können weder die Geschwindigkeit des Ziels verringern noch dazu führen, dass das Ziel gelähmt oder gefesselt wird.

Das Ziel kann außerdem 1,5 Meter Bewegung aufwenden, um sich automatisch aus nichtmagischen Fesseln zu befreien, z. B. aus Fesseln oder einer Kreatur, die es gefangen hält. Unter Wasser gibt es keine Abzüge bei der Bewegung oder den Angriffen der Zielperson.

Hüter des Glaubens

Stufe 4 Beschwörung

 1 Aktion

 8 Stunden

 9 Meter

 V

Ein großer spektraler Wächter erscheint und schwebt für die Dauer des Kampfes in einem unbesetzten Raum deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst. Der Wächter nimmt diesen Raum ein und ist bis auf ein schimmerndes Schwert und einen Schild mit dem Symbol deiner Gottheit nicht zu erkennen.

Hüter des Glaubens

Stufe 4 Beschwörung

Jede Kreatur, die dir feindlich gesinnt ist und sich zum ersten Mal in einem Zug in einen Raum innerhalb von 3 Metern um den Wächter bewegt, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 20 gleißenden Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Der Wächter verschwindet, wenn er insgesamt 60 Schaden verursacht hat.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

Beschreibe oder benenne eine Kreatur, die dir vertraut ist. Du spürst die Richtung, in der sich die Kreatur befindet, solange sie sich in einem Umkreis von 300 Metern von dir befindet. Wenn sich die Kreatur bewegt, kennst du ihre Bewegungsrichtung.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Wesen oder das nächstgelegene Wesen einer bestimmten Art (z.B. einen Menschen oder ein Einhorn) ausfindig machen, sofern du ein solches Wesen mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Wenn die Kreatur, die du beschrieben oder benannt hast, eine andere Form hat, zum Beispiel unter der Wirkung eines "polymorph (lvl 4)"-Zaubers steht, kann dieser Zauber die Kreatur nicht lokalisieren.

Dieser Zauber kann eine Kreatur nicht lokalisieren, wenn fließendes Wasser mit einer Breite von mindestens 3 Metern den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur versperrt.

Stein formen

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (weicher Ton, der in etwa in die gewünschte Form des Steinobjekts gebracht werden muss)

Du berührst ein steinernes Objekt mittlerer Größe oder kleiner oder ein Stück Stein, das nicht mehr als 1,5 Meter groß ist, und formst es in eine beliebige Form, die deinem Zweck entspricht. So kannst du z.B. einen großen Stein zu einer Waffe, einem Götzen oder einer Schatulle formen oder einen kleinen Durchgang durch eine Wand schaffen, solange die Wand weniger als 1,5 Meter dick ist. Du könntest auch eine Steintür oder ihren Rahmen formen, um die Tür zu versiegeln. Das Objekt, das du erschaffst, kann bis zu zwei Scharniere und einen Riegel haben, aber feinere mechanische Details sind nicht möglich.