

## Heiliges Gespräch

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Minute

 1 Minute

 Selbst

 V, G, M (Weihrauch und ein Fläschchen mit heiligem oder unheiligem Wasser)

Du kontaktierst deine Gottheit oder einen göttlichen Stellvertreter und stellst bis zu drei Fragen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Du musst deine Fragen stellen, bevor der Zauber endet. Für jede Frage erhältst du eine richtige Antwort.

Göttliche Wesen sind nicht unbedingt allwissend, daher kann es sein, dass du als Antwort "unklar" erhältst, wenn sich eine Frage auf Informationen bezieht, die außerhalb des Wissens der Gottheit liegen. In Fällen, in denen eine Antwort mit einem Wort irreführend sein könnte oder den Interessen der Gottheit zuwiderläuft, kann der Spielleiter stattdessen eine kurze Phrase als Antwort anbieten.

## Heiliges Gespräch

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

Wenn du den Zauber zwei oder mehr Mal vor deiner nächsten langen Pause wirkst, besteht eine kumulative Chance von 25 Prozent, dass du nach dem ersten Mal keine Antwort erhältst. Der Spielleiter führt diesen Wurf im Geheimen durch.

## Ansteckung

Stufe 5 Nekromantie

 1 Aktion

 7 Tage

 Berührung

 V, G

Deine Berührung verursacht eine Krankheit. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur in deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer wird das Ziel vergiftet.

Am Ende jeder Runde des vergifteten Ziels muss das Ziel einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Gelingt es dem Ziel, drei dieser Schutzwürfe zu bestehen, ist es nicht mehr vergiftet und der Zauber endet. Wenn das Ziel drei dieser Rettungswürfe misslingt, ist es nicht mehr vergiftet, sondern wählt eine der folgenden Krankheiten. Das Ziel wird für die Dauer des Zaubers von der gewählten Krankheit befallen.

## Ansteckung

Stufe 5 Nekromantie

Da dieser Zauber eine natürliche Krankheit in seinem Ziel hervorruft, gilt jeder Effekt, der eine Krankheit entfernt oder die Auswirkungen einer Krankheit auf andere Weise mildert, für ihn.

**Blindheit:** Der Schmerz ergreift den Geist der Kreatur und ihre Augen werden milchig weiß. Die Kreatur hat Nachteil bei Weisheitsprüfungen und Rettungswürfen auf Weisheit und ist geblendet.

**Filzfieler:** Ein rasendes Fieber fegt durch den Körper der Kreatur. Die Kreatur hat Nachteil bei Stärkeprüfungen, Rettungswürfen und Angriffswürfen, die Stärke einsetzen.

**Fleischfäule:** Das Fleisch der Kreatur verfault. Die Kreatur hat Nachteil bei Charismaüberprüfungen und ist anfällig für jeglichen Schaden.

## Ansteckung

Stufe 5 Nekromantie

**Geistesfeuer:** Der Geist der Kreatur wird fieberhaft. Die Kreatur hat Nachteil bei Intelligenzüberprüfungen und Rettungswürfen und verhält sich während des Kampfes, als stünde sie unter dem Einfluss des Zaubers "Verwirrung".

**Anfall:** Die Kreatur wird von einem Schüttelfrost befallen. Die Kreatur hat Nachteil bei Geschicklichkeitsprüfungen, Rettungswürfen auf Geschicklichkeit und Angriffswürfen, die Geschicklichkeit einsetzen.

**Schleimiges Verhängnis:** Die Kreatur beginnt unkontrolliert zu bluten. Die Kreatur hat Nachteil bei Konstitutionsprüfungen und Rettungswürfen auf Konstitution. Außerdem wird die Kreatur, sobald sie Schaden erleidet, bis zum Ende ihres nächsten Zuges betäubt.

## Gutes und Böses bannen

Stufe 5 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen)

Schimmernde Energie umgibt dich und schützt dich vor Feen, Untoten und Kreaturen, die von jenseits der materiellen Ebene stammen. Für die Dauer des Zaubers haben Himmelswesen, Elementare, Feen, Unhold und Untote Nachteil bei Angriffswürfen gegen dich.

Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine der folgenden speziellen Funktionen benutzt.

## Gutes und Böses bannen

Stufe 5 Bannmagie

**Verzauberung brechen:** Als deine Aktion berührt du eine Kreatur in Reichweite, die von einem Himmelswesen, einem Elementar, einem Fey, einem Unhold oder einem Untoten verzaubert, verängstigt oder besessen ist. Die Kreatur, die du berührst, wird nicht mehr von solchen Kreaturen verzaubert, verängstigt oder besessen.

**Entlassung:** Führe als deine Aktion einen Nahkampf-Zauberangriff gegen ein Himmelswesen, ein Elementarwesen, einen Fey, einen Unhold oder einen Untoten aus, den du erreichen kannst. Wenn du um triffst, versuchst du, die Kreatur in ihre Heimatwelt zurückzutreiben. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Charisma bestehen oder sie wird auf ihre Heimatebene zurückgeschickt (wenn sie nicht schon dort ist). Wenn sie sich nicht auf ihrer Heimatebene befinden, werden Untote nach Shadowfell und Feen nach Feywild geschickt.

## Flammenschlag

Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G, M (Prise Schwefel)

Eine vertikale Säule göttlichen Feuers brüllt an einem von dir festgelegten Ort vom Himmel herab. Jede Kreatur in einem Zylinder mit einem Radius von 3 Metern und einer Höhe von 12 Metern, der auf einem Punkt innerhalb der Reichweite zentriert ist, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 4W6 Feuerschaden und 4W6 gleißender Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

## Flammenschlag

Stufe 5 Hervorrufung

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Feuerschaden oder der gleißender Schaden (nach deiner Wahl) um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5.

## Geas Stufe 5 Verzauberung

 1 Minute

 30 Tage

 18 Meter

 V

Du erteilst einer Kreatur in Reichweite, die du siehst, einen magischen Befehl, der sie dazu zwingt, einen Dienst zu verrichten oder eine von dir festgelegte Handlung zu unterlassen. Wenn die Kreatur dich verstehen kann, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder sie wird für die Dauer des Befehls von dir verzaubert. Solange die Kreatur von dir verzaubert ist, erleidet sie jedes Mal 5W10 psychischen Schaden, wenn sie sich entgegen deinen Anweisungen verhält, aber nicht öfter als einmal pro Tag. Eine Kreatur, die dich nicht verstehen kann, ist von dem Zauber nicht betroffen.

## Geas Stufe 5 Verzauberung

Du kannst jeden beliebigen Befehl erteilen, außer einer Handlung, die zum sicheren Tod führen würde. Solltest du einen selbstmörderischen Befehl erteilen, endet der Zauber.

Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine Aktion ausführst, um ihn zu beenden. Ein "Fluch brechen (Stufe 3)", "Vollständige Genesung (Stufe 5)" oder "Wunsch (Stufe 9)" beendet ihn ebenfalls.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. oder 8. Grades sprichst, beträgt die Dauer 1 Jahr. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, hält der Zauber so lange an, bis er durch einen der oben genannten Zauber beendet wird.

## Vollständige Genesung Stufe 5 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (Diamantstaub im Wert von mindestens 100 Goldstücken, den der Zauberspruch verbraucht)

Du erfüllst eine Kreatur, die du berührst, mit positiver Energie, um einen schwächenden Effekt rückgängig zu machen. Du kannst den Grad der Erschöpfung des Ziels um eins verringern oder einen der folgenden Effekte beim Ziel beenden:

- Ein Effekt, der das Ziel verzaubert oder versteinert hat
- Ein Fluch, einschließlich der Einstimmung des Ziels auf einen verfluchten magischen Gegenstand

## Vollständige Genesung Stufe 5 Bannmagie

- Eine Verringerung eines der Fähigkeitsgrade des Ziels
- Ein Effekt, der das Trefferpunktemaximum des Ziels verringert

## Weihen Stufe 5 Hervorrufung

 24 Stunden

 Bis entzaubert

 Berührung

 V, G, M (Kräuter, Öle und Weihrauch im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

## Weihen Stufe 5 Hervorrufung

Du berührst einen Punkt und durchdringst einen Bereich um ihn herum mit heiliger (oder unheiliger) Macht. Der Bereich kann einen Radius von bis zu 18 Metern haben, und der Zauber schlägt fehl, wenn der Radius einen Bereich einschließt, der bereits unter dem Effekt eines Heiligenszaubers steht. Das betroffene Gebiet unterliegt den folgenden Effekten. Erstens können Himmelswesen, Elementare, Feen, Unholde und Untote das Gebiet nicht betreten, noch können solche Wesen andere Kreaturen darin verzaubern, verängstigen oder in Besitz nehmen. Jede Kreatur, die von einer solchen Kreatur verzaubert, verängstigt oder besessen wurde, wird nicht mehr verzaubert, verängstigt oder besessen, sobald sie das Gebiet betritt. Du kannst eine oder mehrere dieser Arten von Kreaturen von diesem Effekt ausschließen. Zweitens kannst du einen zusätzlichen Effekt an das Gebiet binden. Wähle den Effekt aus der folgenden Liste oder wähle einen vom Spielleiter angebotenen Effekt. Einige dieser Effekte gelten für Kreaturen in dem Gebiet; du kannst festlegen, ob der Effekt für alle Kreaturen, für Kreaturen, die einer bestimmten Gottheit oder einem bestimmten Anführer folgen, oder für Kreaturen einer bestimmten Art, wie Orks oder Trolle, gilt. Wenn eine Kreatur, die betroffen wäre, den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt

## Weihen Stufe 5 Hervorrufung

**Mut:** Betroffene Kreaturen können nicht verängstigt werden, solange sie sich in dem Gebiet befinden.

**Dunkelheit:** Dunkelheit füllt das Gebiet. Normales Licht sowie magisches Licht, das durch Zauber eines niedrigeren Grades als der, den du zum Wirken dieses Zaubers benutzt hast, erzeugt wird, kann das Gebiet nicht erhellen.

**Tageslicht:** Helles Licht füllt den Bereich. Magische Dunkelheit, die durch Zauber eines niedrigeren Grades als dem des für diesen Zauber verwendeten Slots erzeugt wird, kann das Licht nicht auslöschen.

**Schutz vor Energie:** Betroffene Kreaturen in dem Gebiet haben Resistenz gegen eine Schadensart deiner Wahl, außer gegen Hieb-, Stich- oder Schnittwunden.

## Weihen Stufe 5 Hervorrufung

**Energieanfälligkeit:** Betroffene Kreaturen in dem Gebiet sind verwundbar gegenüber einer Schadensart deiner Wahl, außer Hieb-, Stich- oder Schnittwunden.

**Ewige Ruhe:** Tote, die in dem Gebiet begraben sind, können nicht in Untote verwandelt werden.

**Extradimensionale Störung:** Betroffene Kreaturen können sich nicht durch Teleportation oder auf extradimensionale oder interplanare Weise bewegen oder reisen.

**Furcht:** Betroffene Kreaturen sind verängstigt, wenn sie sich in der Gegend aufhalten.

**Schweigen:** Kein Ton kann von dem Gebiet ausgehen, und kein Ton kann in das Gebiet eindringen.

## Weihen Stufe 5 Hervorrufung

**Sprachen:** Betroffene Kreaturen können mit jeder anderen Kreatur in dem Gebiet kommunizieren, auch wenn sie keine gemeinsame Sprache haben.

## Insektenplage

Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 90 Meter

 V, G, M (ein paar Zuckerkörner, ein paar Getreidekörner und einen Klecks Fett)

Schwärmende, beißende Heuschrecken füllen eine Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, die auf einem Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Die Sphäre bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen, und ihr Bereich ist leicht verdunkelt. Das Gebiet der Sphäre ist schwieriges Gelände.

## Insektenplage

Stufe 5 Beschwörung

Wenn das Gebiet erscheint, muss jede Kreatur in ihm einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W10 Stichschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch machen, wenn sie den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W10 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 5.

## Sagenkunde

Stufe 5 Erkenntnismagie

 10 Minuten

 Unmittelbar

 Selbst

 V, G, M (Weihrauch im Wert von mindestens 250 Goldstücken, den der Zauber verbraucht, und vier Goldstücke aus Elfenbein im Wert von jeweils mindestens 50 Goldstücken)

Benenne oder beschreibe eine Person, einen Ort oder ein Objekt. Der Zauber bringt dir eine kurze Zusammenfassung der bedeutenden Überlieferungen über das benannte Objekt in den Sinn. Dabei kann es sich um aktuelle Sagen, vergessene Geschichten oder sogar geheime Überlieferungen handeln, die noch nicht allgemein bekannt sind. Wenn das Ding, das du benannt hast, nicht von legendärer Bedeutung ist, erhältst du keine Informationen. Je mehr Informationen du bereits über das Ding hast, desto präziser und detaillierter sind die Informationen, die du erhältst.

## Sagenkunde

Stufe 5 Erkenntnismagie

Die Informationen, die du erfährst, sind genau, können aber in einer bildlichen Sprache verpackt sein. Wenn du zum Beispiel eine mysteriöse magische Axt zur Hand hast, könnte der Zauber diese Information liefern: "Wehe dem Übeltäter, dessen Hand die Axt berührt, denn selbst der Griff schneidet die Hand des Bösen. Nur ein wahres Kind des Steins, Geliebter und Geliebte von Moradin, kann die wahren Kräfte der Axt erwecken, und nur mit dem heiligen Wort Rudnogs auf den Lippen."

## Massen-Wunden Heilen

Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Eine Welle heilender Energie wird von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ausgespült. Wähle bis zu sechs Kreaturen in einem Umkreis von 9-Meter-Radius um diesen Punkt. Jedes Ziel erhält 3W8 + deinen Zaubermodifikator an Trefferpunkten zurück. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Heilung um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5.

## Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie

 1 Stunde

 24 Stunden

 18 Meter

 V, G, M (ein Goldstück im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, das durch den Zauberspruch verbraucht wird)

Mit diesem Zauber versuchst du, einen Himmelswesen, einen Elementar, ein Feenwesen oder einen Unhold an dich zu binden. Die Kreatur muss sich während der gesamten Dauer des Zaubers in Reichweite befinden. (Normalerweise wird die Kreatur zuerst in das Zentrum eines umgekehrten magischen Kreises gerufen, um sie während des Zaubers gefangen zu halten). Nach Abschluss des Zaubers muss das Ziel einen Rettungswurf auf Charisma ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist es für die Dauer des Zaubers an dich gebunden. Würde die Kreatur durch einen anderen Zauber beschworen oder erschaffen, verlängert sich die Dauer dieses Zaubers auf die Dauer dieses Zaubers.

## Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie

Eine gebundene Kreatur muss deinen Anweisungen nach besten Kräften folgen. Du könntest der Kreatur befehlen, dich auf ein Abenteuer zu begleiten, einen Ort zu bewachen oder eine Nachricht zu überbringen. Die Kreatur befolgt Ihre Anweisungen buchstabengetreu, aber wenn die Kreatur Ihnen feindlich gesinnt ist, versucht sie, Ihre Worte zu verdrehen, um ihre eigenen Ziele zu erreichen. Wenn die Kreatur deine Anweisungen vollständig ausführt, bevor der Zauber endet, reist sie zu dir, um dir diese Tatsache mitzuteilen, wenn ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Wenn du dich auf einer anderen Existenzebene befindest, kehrt es an den Ort zurück, an den du es gebunden hast, und bleibt dort, bis der Zauber endet.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, erhöht sich die Dauer mit einem Zauberplatz des 6. Grades auf 10 Tage, mit einem Zauberplatz des 7. Grades auf 30 Tage, mit einem Zauberplatz des 8. Grades auf 180 Tage und mit einem Zauberplatz des 9.

## Tote erwecken

Stufe 5 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 500 Goldstücken, der durch den Zauber verbraucht wird)

Du erweckst eine tote Kreatur, die du berührst, wieder zum Leben, sofern sie nicht länger als 10 Tage tot war. Wenn die Seele der Kreatur bereit und frei ist, wieder in den Körper einzutreten, kehrt die Kreatur mit 1 Trefferpunkt ins Leben zurück.

## Tote erwecken

Stufe 5 Nekromantie

Dieser Zauber neutralisiert außerdem alle Gifte und heilt nichtmagische Krankheiten, die die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes befallen haben. Dieser Zauber entfernt jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnliche Effekte; wenn diese nicht vor dem Zauberspruch entfernt wurden, werden sie wirksam, wenn die Kreatur ins Leben zurückkehrt. Der Zauber kann eine untote Kreatur nicht wieder zum Leben erwecken.

Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden, aber er stellt keine fehlenden Körperteile wieder her. Wenn der Kreatur Körperteile oder Organe fehlen, die für ihr Überleben wichtig sind, z.B. der Kopf, schlägt der Zauber automatisch fehl.

Die Rückkehr von den Toten ist eine Tortur. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe, Rettungswürfe und Fähigkeitstests. Jedes Mal, wenn das Ziel eine lange Ruhepause beendet, wird der Malus um 1 verringert, bis es verschwindet.

## 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 wärst du selbst dort. Der Sensor bewegt sich mit dem Ziel und bleibt für die Dauer des Zaubers in einem Umkreis von 3 Metern um das Ziel. Eine Kreatur, die unsichtbare Objekte sehen kann, sieht den Sensor als leuchtende Kugel, die etwa so groß ist