

Klingenbarriere

Stufe 6 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 27 Meter

 V, G

Du erschaffst eine vertikale Wand aus wirbelnden, rasiermesserscharfen Klingen aus magischer Energie. Die Wand erscheint innerhalb der Reichweite und bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen. Du kannst eine gerade Wand mit einer Länge von bis zu 30 Metern, einer Höhe von 6 Metern und einer Dicke von 1,5 Metern oder eine ringförmige Wand mit einem Durchmesser von bis zu 18 Metern, einer Höhe von 6 Metern und einer Dicke von 1,5 Metern erschaffen. Die Mauer bietet Kreaturen hinter ihr dreiviertel Deckung, und ihr Bereich ist schwieriges Gelände.

Klingenbarriere

Stufe 6 Hervorrufung

Wenn eine Kreatur den Bereich der Mauer zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf in Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 6W10 Hiebsschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Untote erschaffen

Stufe 6 Nekromantie

 1 Minute

 Unmittelbar

 3 Meter

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

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

Untote erschaffen

Stufe 6 Nekromantie

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge einer Kreatur, die du mit diesem Zauber beseelt hast, geistige Befehle erteilen, wenn sie sich in einem Umkreis von 36 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.

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.

Weg finden

Stufe 6 Erkenntnis magie

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Tag

 Selbst

 V, G, M (einen Satz Wahrsagerwerkzeuge - wie Knochen, Elfenbeinstäbe, Karten, Zähne oder eingeritzte Runen - im Wert von 100 Goldstücken und einen Gegenstand von dem Ort, den du finden willst)

Mit diesem Zauber kannst du den kürzesten, direktesten physischen Weg zu einem bestimmten festen Ort finden, den du auf derselben Existenzebene kennst. Wenn du ein Ziel auf einer anderen Existenzebene nennst, ein Ziel, das sich bewegt (z.B. eine mobile Festung), oder ein Ziel, das nicht spezifisch ist (z.B. "die Höhle eines grünen Drachen"), schlägt der Zauber fehl.

Weg finden

Stufe 6 Erkenntnis magie

Solange du dich auf der gleichen Existenzebene wie das Ziel befindest, weißt du, wie weit es entfernt ist und in welcher Richtung es liegt. Wenn du auf dem Weg dorthin vor die Wahl gestellt wirst, bestimmst du atomatisch, welcher Weg der kürzeste und direkteste (aber nicht unbedingt der sicherste) zu deinem Ziel ist.

Zutritt verwehren

Stufe 6 Bannmagie (Ritual)

 10 Minuten

 1 Tag

 Berührung

 V, G, M (ein Spritzer Weihwasser, seltener Weihrauch und ein pulverisierter Rubin im Wert von mindestens 1000 Goldstücken)

Du errichtest einen Schutzwall gegen magisches Reisen, der bis zu 12.000 Quadratmeter Bodenfläche bis zu einer Höhe von 9 Metern über dem Boden schützt. Für die Dauer des Zaubers können sich Kreaturen nicht in das Gebiet teleportieren oder Portale, wie z.B. die des Zaubers "Tor (Stufe 9)", benutzen, um das Gebiet zu betreten. Der Zauber schützt das Gebiet vor planarem Reisen und hindert daher Kreaturen daran, das Gebiet über die Astralebene, die ätherische Ebene, Feywild, Shadowfell oder den Zauber "Ebenenwechsel (Stufe 7)" zu betreten.

Zutritt verwehren

Stufe 6 Bannmagie (Ritual)

Darüber hinaus schädigt der Zauber die Arten von Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers auswählst. Wähle eine oder mehrere der folgenden Arten: Himmlische, Elementare, Feen, Unholde und Untote. Wenn eine gewählte Kreatur den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet sie 5W10 gleißender Schaden oder nekrotischen Schaden (du wählst, wenn du diesen Zauber sprichst).

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du ein Passwort festlegen. Eine Kreatur, die das Passwort spricht, wenn sie den Bereich betritt, erleidet keinen Schaden durch den Zauber.

Der Bereich des Zaubers darf sich nicht mit dem Bereich eines anderen "Zutritt verwehren"-Zaubers überschneiden. Wenn du "Zutritt verwehren" 30 Tage lang jeden Tag am selben Ort wirkst, hält der Zauber an, bis er gebannt wird, und die materiellen Komponenten werden beim letzten Wirken verbraucht.

Leid

Stufe 6 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du lässt eine ansteckende Krankheit auf eine Kreatur in Reichweite los, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 14W6 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel. Der Schaden kann die Trefferpunkte des Ziels nicht unter 1 senken. Wenn der Rettungswurf misslingt, wird das Trefferpunktemaximum des Ziels für 1 Stunde um den nekrotischen Schaden reduziert, den es erlitten hat. Jeder Effekt, der eine Krankheit entfernt, lässt die maximale Trefferpunktezahl einer Kreatur wieder auf den Normalwert steigen, bevor diese Zeit vergeht.

Heilung

Stufe 6 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Wähle eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst. Ein Strom positiver Energie durchflutet die Kreatur und lässt sie 70 Trefferpunkte zurückgewinnen. Dieser Zauber beendet auch Blindheit, Taubheit und alle Krankheiten, die das Ziel betreffen. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Konstrukte oder Untote.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Menge der Heilung um 10 für jeden Grad über dem 6.

Heldenmahl

Stufe 6 Beschwörung

 10 Minuten

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G, M (eine mit Edelsteinen besetzte Schale im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du bringst ein großes Festmahl mit herrlichen Speisen und Getränken hervor. Das Festmahl braucht 1 Stunde, um verzehrt zu werden, und verschwindet am Ende dieser Zeit, und die nützlichen Effekte setzen erst nach Ablauf dieser Stunde ein. Bis zu zwölf andere Kreaturen können an dem Festmahl teilnehmen.

Heldenmahl

Stufe 6 Beschwörung

Eine Kreatur, die an dem Festmahl teilnimmt, erhält mehrere Vorteile. Die Kreatur wird von allen Krankheiten und Giften geheilt, wird immun gegen Gift und Furcht und macht alle Rettungswürfe auf Weisheit mit Vorteil. Außerdem erhöht sich sein Trefferpunkte-Maximum um 2W10, und es erhält die gleiche Anzahl an Trefferpunkten. Diese Vorteile halten für 24 Stunden an.

Verbündeter aus den Ebenen

Stufe 6 Beschwörung

 10 Minuten

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du bittest ein außerweltliches Wesen um Hilfe. Das Wesen muss dir bekannt sein: ein Gott, ein urtümliches Wesen, ein Dämonenfürst oder ein anderes Wesen mit kosmischer Macht. Dieses Wesen schickt einen Himmelswesen, einen Elementar oder einen Unhold, der ihm treu ergeben ist, um dir zu helfen, und lässt die Kreatur in einem freien Bereich in Reichweite erscheinen. Wenn du den Namen einer bestimmten Kreatur kennst, kannst du diesen Namen sprechen, wenn du diesen Zauber sprichst, um diese Kreatur anzufordern, obwohl du auch eine andere Kreatur erhalten könntest (Entscheidung des Spielleiters).

Verbündeter aus den Ebenen

Stufe 6 Beschwörung

Wenn die Kreatur erscheint, steht sie unter keinem Zwang, sich auf eine bestimmte Weise zu verhalten. Du kannst die Kreatur bitten, eine Dienstleistung gegen Bezahlung zu erbringen, aber sie ist nicht verpflichtet, dies zu tun. Die geforderte Aufgabe kann von einfach (uns über den Abgrund fliegen oder uns im Kampf helfen) bis komplex (unsere Feinde ausspionieren oder uns bei unserem Streifzug durch den Kerker beschützen) reichen. Ihr müsst in der Lage sein, mit der Kreatur zu kommunizieren, um ihre Dienste auszuhandeln.

Verbündeter aus den Ebenen

Stufe 6 Beschwörung

Die Bezahlung kann in verschiedenen Formen erfolgen. Eine himmlische Kreatur könnte eine beträchtliche Spende von Gold oder magischen Gegenständen an einen verbündeten Tempel verlangen, während ein Unhold ein lebendiges Opfer oder ein Geschenk in Form eines Schatzes verlangen könnte. Manche Kreaturen tauschen ihre Dienste gegen eine von dir übernommene Aufgabe ein. Als Faustregel gilt, dass eine Aufgabe, die in Minuten gemessen werden kann, eine Zahlung von 100 Goldstücken pro Minute erfordert. Für eine Aufgabe, die in Stunden gemessen wird, sind 1.000 Goldstücke pro Stunde erforderlich. Für eine Aufgabe, die in Tagen gemessen wird (bis zu 10 Tagen), sind 10.000 Goldstücke pro Tag erforderlich. Der Spielleiter kann diese Beträge je nach den Umständen, unter denen der Zauber gewirkt wird, anpassen. Wenn die Aufgabe mit dem Ethos der Kreatur übereinstimmt, kann die Zahlung halbiert werden oder sogar entfallen. Ungefährliche Aufgaben erfordern in der Regel nur die Hälfte des vorgeschlagenen Betrags, während besonders gefährliche Aufgaben ein größeres Geschenk erfordern können. Kreaturen nehmen selten Aufgaben an, die selbstmörderisch erscheinen.

Verbündeter aus den Ebenen

Stufe 6 Beschwörung

Nachdem die Kreatur die Aufgabe erfüllt hat, oder wenn die vereinbarte Dauer des Dienstes abläuft, kehrt die Kreatur zu ihrer Heimatebene zurück, nachdem sie Ihnen Bericht erstattet hat, falls dies für die Aufgabe angemessen und möglich ist. Wenn ihr euch nicht auf einen Preis für den Dienst der Kreatur einigen könnt, kehrt die Kreatur sofort zu ihrer Heimatebene zurück.

Eine Kreatur, die angeworben wird, um sich eurer Gruppe anzuschließen, zählt als Mitglied der Gruppe und erhält einen vollen Anteil der zugewiesenen Erfahrungspunkte.

Wahrer Blick

Stufe 6 Erkenntnis magie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Salbe für die Augen, die 25 Goldstücke kostet, aus Pilzpulver, Safran und Fett hergestellt wird und durch den Zauberspruch verbraucht wird)

Dieser Zauber verleiht der bereitwilligen Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, die Dinge so zu sehen, wie sie tatsächlich sind. Für die Dauer des Zaubers hat die Kreatur die Fähigkeit, "Wahre Sicht". Sie bemerkt geheime Türen, die durch Magie verborgen sind, und kann in die ätherische Ebene sehen, und zwar bis zu einer Reichweite von 36 Metern.

Rückruf

Stufe 6 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 1,5 Meter

 V

Du und bis zu fünf bereitwillige Kreaturen in einem Umkreis von 1,5 Metern um dich herum teleportieren sich sofort an einen zuvor festgelegten Zufluchtsort. Du und alle Kreaturen, die sich mit dir teleportieren, erscheinen im nächstgelegenen unbesetzten Bereich des Ortes, den du bei der Vorbereitung deines Refugiums bestimmt hast (siehe unten). Wenn du diesen Zauber sprichst, ohne vorher ein Refugium vorzubereiten, hat der Zauber keine Wirkung.

Rückruf

Stufe 6 Beschwörung

Du musst ein Refugium bestimmen, indem du diesen Zauber an einem Ort sprichst, der deiner Gottheit geweiht oder eng mit ihr verbunden ist, wie zum Beispiel ein Tempel. Wenn du versuchst, den Zauber auf diese Weise in einem Bereich zu wirken, der nicht deiner Gottheit geweiht ist, hat der Zauber keine Wirkung.