

Himmliche Wesen beschwören

Stufe 7 Beschwörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

 V, G

Du beschwörst einen Himmelskörper des Herausforderungsgrades 4 oder niedriger, der in einem unbewohnten Raum in Reichweite erscheint, den du sehen kannst. Das Himmelswesen verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Himmliche Wesen beschwören

Stufe 7 Beschwörung

Das Himmelswesen ist dir und deinen Begleitern für die Dauer des Zaubers freundlich gesonnen. Würfle die Initiative für das Himmelswesen, das seine eigenen Runden hat. Er gehorcht allen verbalen Befehlen, die du ihm gibst (keine Aktion von dir erforderlich), solange sie nicht gegen seine Ausrichtung verstoßen. Wenn du dem Himmelskörper keine Befehle erteilst, verteidigt er sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen aus.

Der Spielleiter hat die Statistiken des Himmelskörpers.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, beschwörst du einen Himmelskörper des Herausforderungsgrades 5 oder niedriger.

Göttliches Wort

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V

Du sprichst ein göttliches Wort, durchdrungen von der Macht, die die Welt zu Beginn der Schöpfung geformt hat. Wähle eine beliebige Anzahl von Kreaturen, die du in Reichweite sehen kannst. Jede Kreatur, die dich hören kann, muss einen Rettungswurf auf Charisma machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur einen Effekt, der auf ihren aktuellen Trefferpunkten basiert:

- 50 Trefferpunkte oder weniger: betäubt für 1 Minute
- 40 Trefferpunkte oder weniger: betäubt und geblendet für 10 Minuten

Göttliches Wort

Stufe 7 Hervorrufung

- 30 Trefferpunkte oder weniger: geblendet, betäubt und gelähmt für 1 Stunde
- 20 Trefferpunkte oder weniger: sofort getötet

Unabhängig von seinen aktuellen Trefferpunkten wird ein Himmelswesen, ein Elementarwesen, eine Fee oder ein Unhold, der seinen Rettungsversuch misslingt, in seine Ursprungsebene zurückgeschleudert (wenn er nicht schon dort ist) und kann für 24 Stunden nicht in seine aktuelle Ebene zurückkehren, es sei denn, er spricht einen Wunschzauber.

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.

Feuerturm

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G

Ein Sturm aus tosenden Flammen erscheint an einem Ort deiner Wahl in Reichweite. Der Bereich des Sturms besteht aus bis zu zehn Würfeln mit einer Kantenlänge von 3 Metern, die du nach Belieben anordnen kannst. Jeder Würfel muss mindestens eine Seite haben, die an die Seite eines anderen Würfels angrenzt. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 7W10 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Feuerturm

Stufe 7 Hervorrufung

Das Feuer beschädigt Gegenstände in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden. Wenn du dich dafür entscheidest, bleiben Pflanzen in dem Gebiet von diesem Zauber unberührt.

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 Nahkampfzauberangriff 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 dir gewählten Existenzebene transportiert. Eine so transportierte Kreatur muss ihren Weg zurück in deine aktuelle Existenzebene selbst finden.

Regeneration

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Minute

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Gebetsmühle und Weihwasser)

Du berührst eine Kreatur und stimulierst ihre natürliche Heilungsfähigkeit. Das Ziel erhält 4W8 + 15 Trefferpunkte zurück. Für die Dauer des Zaubers erhält das Ziel zu Beginn jeder seiner Runden 1 Trefferpunkt zurück (10 Trefferpunkte pro Minute).

Die abgetrennten Körperteile des Ziels (Finger, Beine, Schwänze usw.), falls vorhanden, werden nach 2 Minuten wiederhergestellt. Wenn du das abgetrennte Körperteil hast und es an den Stumpf hältst, bewirkt der Zauber, dass die Gliedmaße augenblicklich mit dem Stumpf zusammenwächst.

Auferstehung

Stufe 7 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, den der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine tote Kreatur, die nicht länger als ein Jahrhundert tot ist, die nicht an Altersschwäche gestorben ist und die nicht untot ist. Wenn die Seele frei und willig ist, kehrt das Ziel mit all seinen Trefferpunkten ins Leben zurück.

Dieser Zauber neutralisiert alle Gifte und heilt normale Krankheiten, an denen die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes litt. Er entfernt jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnliches; wenn solche Effekte nicht vor dem Wirken des Zaubers entfernt wurden, werden sie das Ziel bei seiner Rückkehr ins Leben heimsuchen.

Auferstehung

Stufe 7 Nekromantie

Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden und stellt alle fehlenden Körperteile wieder her.

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

Diesen Zauber zu sprechen, um einer Kreatur, die seit einem Jahr oder länger tot ist, das Leben zurückzugeben, kostet dich viel Kraft. Bis du eine lange Ruhepause beendet hast, kannst du nicht mehr zaubern und hast bei allen Angriffswürfen, Fähigkeitsprüfungen und Rettungswürfen Nachteil.