

Antimagisches Feld

Stufe 8 Bannmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  Selbst (3 Meter Radius Kugel)
-  V, G, M (eine Prise pulverisiertes Eisen oder Eisenspäne)

Eine unsichtbare Sphäre der Antimagie mit einem Radius von 3 Metern umgibt dich. Dieser Bereich ist von der magischen Energie, die das Multiversum durchdringt, abgekoppelt. Innerhalb der Sphäre können keine Zauber gewirkt werden, herbeigerufene Kreaturen verschwinden und sogar magische Gegenstände werden banal. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Sphäre mit dir und ist auf dich zentriert.

Antimagisches Feld

Stufe 8 Bannmagie

Magisches Reisen: Teleportation und planares Reisen funktionieren in der Sphäre nicht, unabhängig davon, ob die Sphäre das Ziel oder der Ausgangspunkt für solche magischen Reisen ist. Ein Portal zu einem anderen Ort, einer anderen Welt oder einer anderen Existenzebene sowie eine Öffnung zu einem extradimensionalen Raum, wie z.B. die, die durch den Zauber "Seiltrick" geschaffen wurde, schließt sich vorübergehend in der Sphäre.

Kreaturen und Objekte: Eine Kreatur oder ein Objekt, das durch Magie beschworen oder erschaffen wurde, verschwindet in der Sphäre vorübergehend aus der Existenz. Eine solche Kreatur erscheint sofort wieder, sobald der Raum, den die Kreatur eingenommen hat, nicht mehr innerhalb der Sphäre liegt.

Magie bannen: Zauber und magische Effekte wie Magie bannen haben keine Wirkung auf die Sphäre. Ebenso heben sich die Sphären, die durch verschiedene Antimagie-Feld-Zauber entstehen, nicht gegenseitig auf.

Antimagisches Feld

Stufe 8 Bannmagie

Zauber und andere magische Effekte, außer denen, die von einem Artefakt oder einer Gottheit erzeugt werden, werden in der Sphäre unterdrückt und können nicht in sie hineinragen. Ein Slot, der zum Wirken eines unterdrückten Zaubers verbraucht wird, ist verbraucht. Während ein Effekt unterdrückt ist, funktioniert er nicht, aber die Zeit, die er unterdrückt verbringt, wird auf seine Dauer angerechnet.

Gezielte Effekte: Zauber und andere magische Effekte, die auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in der Sphäre abzielen, wie z.B. magische Geschosse und Personenverzauberung, haben keine Wirkung auf dieses Ziel.

Bereiche der Magie: Der Bereich eines anderen Zaubers oder magischen Effekts, wie z.B. Feuerball, kann nicht in die Sphäre hineinreichen. Überschneidet sich die Sphäre mit einem Bereich der Magie, wird der Teil des Bereichs, der von der Sphäre abgedeckt wird, unterdrückt. Zum Beispiel werden die Flammen, die von einer Feuerwand erzeugt werden, innerhalb der Sphäre unterdrückt, wodurch eine Lücke in der Wand entsteht, wenn die Überlappung groß genug ist.

Wetterkontrolle

Wind

-  10 Minuten
-  Konzentration, bis zu 8 Stunden
-  Selbst (8km Radius)
-  V, G, M (brennendes Räucherwerk and bits of earth and wood mixed in water)

Du übernimmst für die Dauer des Zaubers die Kontrolle über das Wetter im Umkreis von 8 Kilometern um dich. Du musst dich im Freien befinden, um diesen Zauber zu wirken. Wenn du dich an einen Ort bewegst, an dem du keinen freien Weg zum Himmel hast, wird der Zauber vorzeitig beendet.

Antimagisches Feld

Stufe 8 Bannmagie

Zauber: Jeder aktive Zauber oder andere magische Effekt auf eine Kreatur oder ein Objekt in der Sphäre wird unterdrückt, solange sich die Kreatur oder das Objekt darin befindet.

Magische Gegenstände: Die Eigenschaften und Kräfte von magischen Gegenständen werden in der Sphäre unterdrückt. Zum Beispiel funktioniert ein Langschwert mit +1 in der Sphäre wie ein nichtmagisches Langschwert.

Die Eigenschaften und Kräfte einer magischen Waffe werden unterdrückt, wenn sie gegen ein Ziel in der Sphäre eingesetzt wird oder von einem Angreifer in der Sphäre geführt wird. Wenn eine magische Waffe oder ein Stück magischer Munition die Sphäre vollständig verlässt (z.B. wenn man einen magischen Pfeil abfeuert oder einen magischen Speer auf ein Ziel außerhalb der Sphäre wirft), wird die Magie des Gegenstandes nicht mehr unterdrückt, sobald er die Sphäre verlässt.

Wetterkontrolle

Wind

Wenn du den Zauber sprichst, änderst du die aktuellen Wetterbedingungen, die vom DM auf der Grundlage des Klimas und der Jahreszeit bestimmt werden. Du kannst Niederschlag, Temperatur und Wind verändern. Es dauert 1W4 x 10 Minuten, bis die neuen Bedingungen in Kraft treten. Danach kannst du die Bedingungen erneut ändern. Wenn der Zauber endet, kehrt das Wetter allmählich in den Normalzustand zurück.

Wenn du die Wetterbedingungen änderst, suchst du dir eine aktuelle Bedingung in den folgenden Tabellen und änderst ihre Stufe um eins, nach oben oder unten. Wenn du den Wind änderst, kannst du seine Richtung ändern.

Wetterkontrolle

Wind

Stufe	Zustand
1	Unerträgliche Hitze
2	Heiß
3	Warm
4	Kühl
5	Kalt
6	Arktisch kalt

Stufe	Zustand
1	Ruhig
2	Mäßiger Wind
3	Starker Wind
4	Sturm
5	Sturm

Wetterkontrolle

Wind

Stadium	Zustand
1	Klar
2	Leicht bewölkt
3	Bewölkung oder Bodennebel
4	Regen, Hagel oder Schnee
5	Starker Regen, Hagelschlag oder Schneesturm

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  45 Meter
-  V, G, M (eine Prise Erde, ein Stück Stein und einen Klumpen Ton)

Du erzeugst eine seismische Störung an einem Punkt auf dem Boden in Reichweite, den du sehen kannst. Für die Dauer der Störung wird der Boden in einem Kreis von 30 Metern Radius um diesen Punkt herum erschüttert und Kreaturen und Strukturen, die mit dem Boden in Berührung kommen, werden erschüttert.

Der Boden in dem Gebiet wird zu schwierigerem Terrain. Jede Kreatur, die sich auf dem Boden befindet und sich konzentriert, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Konzentration der Kreatur unterbrochen.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Wenn du diesen Zauber sprichst und am Ende jeder Runde, die du mit der Konzentration verbringst, muss jede Kreatur auf dem Boden in dem Gebiet einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur auf den Boden geworfen.

Dieser Zauber kann zusätzliche Effekte haben, die vom Spielleiter festgelegt werden und vom Gelände in dem Gebiet abhängen.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Klüfte: Zu Beginn deines nächsten Zuges, nachdem du den Zauber gesprochen hast, öffnen sich im gesamten Gebiet des Zaubers Risse. Insgesamt öffnen sich 1W6 solcher Risse an Orten, die der Spielleiter auswählt. Jeder ist 1W10 × 10 Meter tief und 10 Meter breit und erstreckt sich von einer Seite des Zaubergebiets bis zur gegenüberliegenden Seite. Eine Kreatur, die sich an einer Stelle befindet, an der sich ein Spalt öffnet, muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit bestehen oder hineinfallen. Eine Kreatur, die sich erfolgreich rettet, bewegt sich mit dem Rand des Risses, wenn er sich öffnet.

Ein Spalt, der sich unter einem Gebäude öffnet, lässt es automatisch einstürzen (siehe unten).

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Strukturen: Das Beben fügt jeder Struktur, die in dem Gebiet mit dem Boden in Berührung kommt, 50 Wuchtschaden zu, wenn du den Zauber sprichst und zu Beginn jeder deiner Runden, bis der Zauber endet. Wenn ein Bauwerk auf 0 Trefferpunkte fällt, stürzt es ein und verwundet möglicherweise Kreaturen in der Nähe. Eine Kreatur, die sich innerhalb der halben Höhe des Bauwerks befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W6 Wuchtschaden, wird auf den Boden geworfen und unter den Trümmern begraben. Um zu entkommen, ist ein SG 20 Stärkewurf (Athletik) erforderlich. Der Spielleiter kann den SG höher oder niedriger ansetzen, je nach Beschaffenheit der Trümmer. Bei einem erfolgreichen Schutzwurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden und wird nicht in die Knie gezwungen oder verschüttet.

Heilige Aura

Stufe 8 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G, M (eine winzige Schatulle im Wert von mindestens 1.000 Gulden, die eine heilige Reliquie enthält, z. B. einen Stofffetzen aus dem Gewand eines Heiligen oder ein Stück Pergament aus einem religiösen Text)

Göttliches Licht geht von dir aus und verschmilzt in einem 9-Meter-Radius um dich herum zu einem sanften Glanz. Kreaturen deiner Wahl, die sich in diesem Radius befinden, wenn du diesen Zauber sprichst, werfen in einem Umkreis von 1,5 Metern ein schwaches Licht ab und haben Vorteil bei allen Rettungswürfen, während andere Kreaturen bei Angriffswürfen gegen sie bis zum Ende des Zaubers Nachteil haben. Wenn ein Unhold oder ein Untoter eine betroffene Kreatur mit einem Nahkampfangriff trifft, blitzt die Aura außerdem in einem hellen Licht auf. Der Angreifer muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder er wird gelähmt. Bis der Zauber endet.