



Astrale Projektion

Stufe 9 Nekromantie

 1 Stunde

 Special

 3 Meter

 V, G, M (für jede Kreatur, die du mit diesem Zauber beeinflusst, musst du einen Jacinth im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken und einen kunstvoll geschnitzten Silberbarren im Wert von mindestens 100 Goldstücken bereitstellen, die der Zauber verbraucht)

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen in Reichweite projizieren ihre Astralkörper in die Astralebene (der Zauber schlägt fehl und ist umsonst, wenn du dich bereits auf dieser Ebene befindest). Der materielle Körper, den du zurücklässt, ist bewusstlos und befindet sich in einem Zustand des Scheintods; er braucht weder Nahrung noch Luft und altert nicht.

Astrale Projektion

Stufe 9 Nekromantie

Dein Astralkörper ähnelt in fast jeder Hinsicht deiner sterblichen Gestalt und übernimmt deine Spielstatistiken und Besitztümer. Der Hauptunterschied ist eine silberne Schnur, die zwischen deinen Schulterblättern verläuft und nach 30 Zentimetern unsichtbar wird. Diese Kordel ist dein Bindeglied zu deinem materiellen Körper. Solange die Schnur intakt ist, kannst du den Weg nach Hause finden. Wenn die Schnur durchtrennt wird - was nur passieren kann, wenn ein Effekt ausdrücklich darauf hinweist - werden deine Seele und dein Körper getrennt und du stirbst auf der Stelle.

Deine Astralform kann frei durch die Astralebene reisen und durch Portale in jede andere Ebene gehen. Wenn du eine neue Ebene betrittst oder zu der Ebene zurückkehrst, auf der du dich beim Wirken dieses Zaubers befunden hast, werden dein Körper und deine Besitztümer entlang der Silberschnur transportiert, so dass du beim Betreten der neuen Ebene wieder in deinen Körper zurückkehren kannst. Deine Astralform ist eine eigene Inkarnation. Schaden oder andere Effekte, die auf sie einwirken, haben keine Auswirkungen auf deinen physischen Körper und bleiben auch nicht bestehen, wenn du zu ihm zurückkehrst.

Astrale Projektion

Stufe 9 Nekromantie


Der Zauber endet für dich und deine Begleiter, wenn du ihn mit deiner Aktion abbrichst. Wenn der Zauber endet, kehrt die betroffene Kreatur in ihren physischen Körper zurück und erwacht.


Der Zauber kann auch für dich oder einen deiner Gefährten vorzeitig enden. Ein erfolgreicher Mage bannen Zauber, der gegen einen astralen oder physischen Körper eingesetzt wird, beendet den Zauber für diese Kreatur. Wenn der ursprüngliche Körper einer Kreatur oder ihre Astralform auf 0 Trefferpunkte fällt, endet der Zauber für diese Kreatur. Wenn der Zauber endet und die Silberschnur intakt ist, zieht die Astralform der Kreatur zurück in ihren Körper und beendet den Zustand des Scheintodes.

Wenn du vorzeitig in deinen Körper zurückkehrst, bleiben deine Gefährten in ihrer Astralform und müssen ihren eigenen Weg zurück in ihren Körper finden, normalerweise indem sie auf 0 Trefferpunkte sinken.

Tor

Stufe 9 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 5.000 Gold)

Du beschwörst ein Portal, das einen unbesetzten Raum in Reichweite, den du sehen kannst, mit einem bestimmten Ort auf einer anderen Ebene der Existenz verbindet. Das Portal ist eine kreisförmige Öffnung mit einem Durchmesser von 1 bis 6 Metern. Du kannst das Portal in jede beliebige Richtung ausrichten. Das Portal hält für die Dauer des Zaubers.

Tor

Stufe 9 Beschwörung

Das Portal hat auf jeder Ebene, auf der es erscheint, eine Vorder- und eine Rückseite. Eine Reise durch das Portal ist nur möglich, wenn du durch seine Vorderseite gehst. Alles, was dies tut, wird sofort in die andere Ebene transportiert und erscheint in dem unbesetzten Feld, das dem Portal am nächsten liegt.

Götter und andere Herrscher der Ebenen können verhindern, dass sich Portale, die durch diesen Zauberspruch erschaffen wurden, in ihrer Gegenwart oder in ihrem Bereich öffnen.


Tor

Stufe 9 Beschwörung

Wenn du diesen Zauberspruch sprichst, kannst du den Namen einer bestimmten Kreatur sagen (ein Pseudonym, Titel oder Spitzname funktioniert nicht). Befindet sich diese Kreatur auf einer anderen Ebene als der, auf der du dich gerade befindest, öffnet sich das Portal in der unmittelbaren Nähe der benannten Kreatur und zieht die Kreatur durch das Portal auf den nächsten unbesetzten Platz auf deiner Seite des Portals. Du erhältst keine besondere Macht über die Kreatur, und es steht ihr frei, so zu handeln, wie es der Spielleiter für richtig hält. Sie kann weggehen, dich angreifen oder dir helfen.

Massen-Heilung

Stufe 9 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G


Eine Flut heilender Energie strömt von dir auf die verletzten Kreaturen um dich herum. Du stellst bis zu 700 Trefferpunkte wieder her, die du nach Belieben auf eine beliebige Anzahl von Kreaturen in deiner Reichweite verteilen kannst. Kreaturen, die durch diesen Zauber geheilt werden, werden auch von allen Krankheiten und allen Effekten, die sie blind oder taub machen, geheilt. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Wahre Auferstehung

Stufe 9 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (ein Spritzer Weihwasser und Diamanten im Wert von mindestens 25.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine Kreatur, die nicht länger als 200 Jahre tot ist und die aus einem beliebigen Grund außer Alter gestorben ist. Wenn die Seele der Kreatur frei und willig ist, wird die Kreatur mit all ihren Trefferpunkten wieder zum Leben erweckt.

Dieser Zauber schließt alle Wunden, neutralisiert jegliches Gift, heilt alle Krankheiten und hebt alle Flüche auf, die die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes betroffen haben. Der Zauber ersetzt beschädigte oder fehlende Organe und Gliedmaßen.

Wahre Auferstehung

Stufe 9 Nekromantie

Der Zauber kann sogar einen neuen Körper erschaffen, wenn der ursprüngliche nicht mehr existiert, in diesem Fall musst du den Namen der Kreatur aussprechen. Die Kreatur erscheint dann in einem unbesetzten Raum deiner Wahl innerhalb von 3 Metern um dich herum.

