

Verderben

Stufe 1 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  9 Meter
-  V, G, M (ein Blutstropfen)

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, müssen Rettungswürfe auf Charisma machen. Immer wenn ein Ziel, das seinen Rettungswurf nicht geschafft hat, einen Angriffs- oder Rettungswurf macht bis der Zauber endet, muss es einen W4 werfen und das Ergebnis vom Angriffs- oder Rettungswurf abziehen.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatzgrad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Segnen

Stufe 1 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  9 Meter
-  V, G, M (eine Besprinklung mit Weihwasser)

Du segnest bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite. Immer wenn ein Ziel einen Angriffs- oder Rettungswurf macht, bis der Zauber endet, kann es einen W4 werfen und das Ergebnis auf den Angriffswurf oder Rettungswurf addieren.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatzgrad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

-  1 Aktion
-  1 Stunde
-  9 Meter
-  V, G

Du versuchst einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst, zu bezaubern. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, was es mit Vorteil tut, wenn du oder deine Gefährten gegen es kämpfen. Wenn es den Rettungswurf nicht schafft, wird es von dir bezaubert bis der Zauber endet, oder du oder eine deiner Gefährten etwas tut, um ihm zu schaden. Die bezauberte Kreatur betrachtet dich als freundschaftliche Bekanntschaft. Wenn der Zauber endet, weiß die Kreatur, dass sie von dir bezaubert worden ist.

Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatzgrad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

Befehl

Stufe 1 Verzauberung

-  1 Aktion
-  1 Runde
-  18 Meter
-  V

Du sprichst einen Ein-Wort-Befehl zu einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder dem Befehl in seinem nächsten Zug folgen. Der Zauber hat keine Wirkung, wenn das Ziel untot ist, wenn es deine Sprache nicht versteht oder wenn dein Befehl ihm direkt schadet.

Ein paar typische Befehle und ihre Effekte folgen. Du kannst auch einen anderen als den hier beschriebenen Befehl geben. Wenn du das tust, bestimmt der Spielleiter, wie sich das Ziel verhält. Wenn das Ziel deinen Befehl nicht befolgen kann, endet der Zauber.

Befehl

Stufe 1 Verzauberung

Annähern: Das Ziel bewegt sich auf dem kürzesten und direktesten Weg auf dich zu und beendet seinen Zug, wenn es sich weniger als 1,5 Meter von dir entfernt.

Abwerfen: Das Ziel lässt alles fallen, was es in der Hand hält und beendet dann seinen Zug.

Fliehen: Das Ziel verbringt seinen Zug damit, sich auf dem schnellsten verfügbaren Weg von dir weg zu bewegen.

Knien: Das Ziel fällt auf den Boden und beendet dann seinen Zug.

Halt: Das Ziel bewegt sich nicht und führt keine Aktionen aus. Eine fliegende Kreatur bleibt in der Luft, sofern sie dazu in der Lage ist. Wenn sie sich bewegen muss, um in der Luft zu bleiben, fliegt sie die Mindestdistanz, die nötig ist, um in der Luft zu bleiben.

Befehl

Stufe 1 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2ten Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Grad über dem ersten beeinflussen. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9 Metern befinden, wenn du sie als Ziel wählst.

Wasser erschaffen oder zerstören

Stufe 1 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  9 Meter
-  V, G, M (ein Wassertropfen, wenn du Wasser erzeugst, oder ein paar Sandkörner, wenn du es zerstörst)

Du erschaffst oder zerstörst Wasser.

Wasser erschaffen: Du erschaffst bis zu 45 Liter sauberes Wasser in Reichweite in einem offenen Behälter. Alternativ fällt das Wasser als Regen in einem Würfel mit 9 Metern Kantenlänge in Reichweite und löscht offene Flammen in der Umgebung.

Wasser zerstören: Du zerstörst bis zu 45 Liter Wasser in einem offenen Behälter in Reichweite. Alternativ zerstörst du Nebel in einem Würfel mit 9 Metern Kantenlänge in Reichweite.

Wasser erschaffen oder zerstören

Stufe 1 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grads oder höher wirkst, erschaffst oder zerstörst du 45 zusätzliche Liter Wasser oder die Größe des Würfels vergrößert sich um 1,5 Meter, für jeden zusätzlichen Zaubergrad.

Wunden heilen

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Eine Kreatur, die du berührst, erhält eine Anzahl von Trefferpunkten gleich $1W8 +$ deinem Zaubermodifikator zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um $1W8$.

Gutes und Böses entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Für die Dauer des Zaubers weißt du, ob sich im Umkreis von 9 Metern ein Abnormaler, ein Himmlischer, ein Elementarer, ein Fee, ein Unhold oder ein Untoter aufhält und wo sich die Kreatur befindet. Ebenso weißt du, ob sich im Umkreis von 9 Metern ein magisch geweihter oder entweihter Ort oder Gegenstand befindet.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber durch 30 Zentimeter Stein, 2,5 Zentimeter gewöhnliches Metall, eine dünne Bleiplatte oder 1 Meter Holz oder Erde blockiert.

Magie entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Für die Wirkungsdauer spürst du die Anwesenheit von Magie im Umkreis von 9 Metern um dich herum. Wenn du Magie auf diese Weise spürst, kannst du deine Aktion verwenden, um eine schwache Aura um eine sichtbare beliebige Kreatur oder einen Gegenstand im Wirkungsbereich zu sehen, der magisch ist, und die Schule der Magie in Erfahrung zu bringen, falls es eine gibt.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlicher Metalle, einer dünnen Schicht Blei oder 90 Zentimetern Holz oder Erde blockiert.

Gift und Krankheit entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (ein Eibenblatt)

Für die Wirkungsdauer kannst du die Präsenz und die Position von Giften, giftigen Kreaturen und Krankheiten im Umkreis von 9 Metern um dich erspüren. Du kannst auch in jedem Fall die Art des Giftes, der giftigen Kreatur oder der Krankheit bestimmen.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlicher Metalle, einer dünnen Schicht Blei oder 90 Zentimetern Holz oder Erde blockiert.

Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G

Du lässt dich selbst - einschließlich deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Gegenstände an deiner Person - anders aussehen, bis der Zauber endet oder bis du deine Aktion nutzt, um ihn abzubrechen. Du kannst 30 Zentimeter kleiner oder größer erscheinen und du kannst dünn, fett oder dazwischen erscheinen. Du kannst deinen Körpertyp nicht ändern, also musst du eine Form annehmen, die die gleiche Grundanordnung der Gliedmaßen hat. Ansonsten ist das Ausmaß der Illusion dir überlassen.

Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusionsmagie

Die Veränderungen, die dieser Zauber bewirkt, halten einer physischen Überprüfung nicht stand. Wenn du diesen Zauber zum Beispiel verwendest, um deiner Kleidung einen Hut hinzuzufügen, gehen Objekte durch den Hut hindurch, und jeder, der ihn berührt, würde nichts spüren oder deinen Kopf und deine Haare fühlen. Wenn du diesen Zauber verwendest, um dünner zu erscheinen als du bist, würde die Hand von jemandem, der die Hand ausstreckt, um dich zu berühren, gegen dich stoßen, während sie sich scheinbar noch in der Luft befindet.

Um zu erkennen, dass du verkleidet bist, kann eine Kreatur ihre Aktion nutzen, um deine Erscheinung zu untersuchen und muss einen Intelligenztest (Nachforschung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG bestehen.

Göttliche Führung

Erkenntnismagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst die bereitwillige Kreatur. Einmal ehe der Zauber endet, kann das Ziel einen $W4$ würfeln und das Ergebnis auf einen Attributswurf seiner Wahl addieren. Es kann den Würfel vor oder nach dem Attributswurf werfen. Dann endet der Zauber.

Lenkendes Geschoss

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Runde

 36 Meter

 V, G

Ein Lichtblitz schießt auf eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite zu. Mache einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel. Bei einem Treffer erleidet das Ziel $4W6$ gleißenden Schaden, und der nächste Angriffswurf, der vor Ende deines nächsten Zuges gegen das Ziel durchgeführt wird, hat einen Vorteil, weil mysterisches Licht das Ziel zum Schimmern bringt.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um $1W6$.

Heilendes Wort

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhält $1W4+$ dein Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um $1W4$.

Wunden verursachen

Stufe 1 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Mache einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W10 nekrotischen Schaden.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W10.

Licht

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, M (ein Glühwürmchen oder phosphoreszierendes Moos)

Du berührst einen Gegenstand, der nicht größer als 3 Meter in einer beliebigen Dimension ist. Bis der Zauber endet, strahlt das Objekt helles Licht in einem Radius von 6 Metern und schwaches Licht für weitere 6 Meter aus. Das Licht kann nach Belieben gefärbt werden. Wenn du das Objekt vollständig mit etwas Undurchsichtigem abdeckst, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion abbrichst.

Wenn du ein Objekt anvisierst, das von einer feindlichen Kreatur gehalten oder getragen wird, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen, um den Zauber zu vermeiden.

Ausbessern

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Minute

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (zwei Magnetsteine)

Dieser Zauber repariert eine Bruchstelle oder einen Riss in einem Gegenstand, den du berührst, wie ein zerbrochenes Kettenglied, die beiden Hälften eines zerbrochenen Schlüssels, einen zerrissenen Umhang oder einen lecken Weinschlauch. Solange der Riss oder die Bruchstelle in keiner Dimension größer als 30 Zentimeter ist, kannst du sie flicken, sodass keine Spur des vorherigen Schadens übrigbleibt.

Der Zauber kann einen magischen Gegenstand oder ein Konstrukt auf physische Weise reparieren, der Zauber kann einem solchen Gegenstand aber nicht seine Magie wiedergeben.

Schutz vor Gut und Böse

Stufe 1 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Berührung

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen, das durch den Zauber verbraucht wird)

Bis der Zauber endet, wird eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, vor bestimmten Arten von Kreaturen geschützt: Aberrationen, himmlische Wesen, Elementare, Feen, Unholde und Untote.

Der Schutz bietet mehrere Vorteile: Kreaturen dieser Art haben einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen das Ziel. Das Ziel kann außerdem nicht von ihnen bezaubert, verängstigt oder durch sie besessen werden. Wenn das Ziel bereits verzaubert, verängstigt oder von einer solchen Kreatur besessen ist, hat das Ziel Vorteil bei jedem neuen Rettungswurf gegen den relevanten Effekt.

Nahrung und Wasser reinigen

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G

Alle nichtmagischen Nahrungsmittel und Getränke in einer Sphäre mit einem Radius von 1,5 Metern, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, werden gereinigt und von Giften und Krankheiten befreit.

Fluch brechen

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Bei deiner Berührung enden alle Flüche, die eine Kreatur oder einen Gegenstand betreffen. Wenn es sich bei dem Gegenstand um einen verfluchten magischen Gegenstand handelt, bleibt der Fluch bestehen, aber der Zauber unterbricht die Einstimmung des Besitzers auf den Gegenstand, so dass dieser entfernt oder weggeworfen werden kann.

Resistenz

Bannmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G, M (ein Miniatur Mantel)

Du berührst eine willige Kreatur. Einmal bevor der Zauber endet, kann das Ziel einen W4 werfen und die gewürfelte Zahl zu einem Rettungswurf seiner Wahl addieren. Es kann den Würfel werfen, bevor oder nachdem es den Rettungswurf gemacht hat. Der Zauber endet dann.

Heilige Flamme

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Flammengleiches Licht senkt sich auf eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, herab. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit schaffen, sonst erleidet sie 1W8 gleißenden Schaden. Bei einem Rettungswurf erhält das Ziel keinen Vorteil aus Deckung. Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Heiligtum

Stufe 1 Bannmagie

 1 Bonusaktion

 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (ein kleiner silberner Spiegel)

Du schützt eine Kreatur in Reichweite vor Angriffen. Bis der Zauber endet, müssen alle Kreaturen, die die geschützte Kreatur mit einem Angriff oder einem Schädigenden Zauber attackieren wollen, zunächst einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf muss die Kreatur ein neues Ziel wählen, sonst verliert sie den Angriff oder Zauber. Der Zauber schützt die Kreatur nicht vor Flächeneffekten, wie der Explosion eines Feuerballs.

Wenn die geschützte Kreatur einen Angriff macht oder einen Zauber wirkt, der eine gegnerische Kreatur betrifft, endet dieser Zauber.

Schild des Glaubens

Stufe 1 Bannmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G, M (ein kleines Pergament, auf dem ein heiliger Text steht)

Ein Schimmerndes Feld erscheint und umhüllt eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite. Es gewährt ihr für die Wirkungsdauer einen Bonus von +2 auf RK.

Verschöpfung der Toten

Nekromantie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Du berührst eine lebende Kreatur mit 0 Trefferpunkten. Die Kreatur wird stabilisiert. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Thaumaturgie

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Up to 1 minute

 9 Meter

 V

Du manifestierst ein kleines Wunder, ein Zeichen übernatürlicher Macht, in Reichweite. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erschaffen:

- Deine Stimme dröhnt für 1 Minute dreimal so laut, wie normal.
- Du lässt Flammen flackern, heller oder dunkler werden oder die Farbe wechseln. All dies hält 1 Minute an.

Thaumaturgie

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du erzeugst für 1 Minute harmlose Erschütterungen im Boden.
- Du erschaffst ein kurzes Geräusch, das von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ertönt, wie ein Grollen von Donner, den Ruf eines Raben oder ein unheilvolles Flüstern.
- Du lässt eine nicht verriegelte Tür oder ein Fenster auffliegen oder zuschlagen.
- Du änderst für 1 Minute das Aussehen deiner Augen.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiviert haben und du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

Beistand

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (ein kleiner Streifen weißer Stoff)

Dein Zauber stärkt die Entschlossenheit und Zähigkeit deiner Verbündeten. Wähle bis zu drei Kreaturen in Reichweite. Die maximalen und aktuellen Trefferpunkte aller Ziele steigen für die Wirkungsdauer um 5.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigen die Trefferpunkte des Ziels um zusätzlich 5 für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten.

Blindheit/Taubheit

Stufe 2 Nekromantie

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 V

Du kannst einen Feind blind oder taub werden lassen. Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Sie muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Wenn dieser misslingt, ist das Ziel für die Wirkungsdauer entweder blind oder taub (deine Wahl). Zu Beginn eines jeden seiner Züge kann das Ziel einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Vorahnung

Stufe 2 Erkenntnis magie (Ritual)

 1 Minute

 Unmittelbar

 Selbst

 V, G, M (specially marked sticks, bones, or similar tokens worth at least 25 gp)

Indem du Stöckchen mit Juwelenintarsien wirfst, mit Drachwürfeln würfelst, reich verzierte Karten auslegst oder ein anderes Weissagungswerkzeug verwendest, erhältst du ein Omen von einer außerweltlichen Wesenheit über die Folgen einer bestimmten Handlungsweise, die du für die nächsten 30 Minuten planst. Der Spielleiter wählt eines der folgenden möglichen Omen:

- Wohl, für gute Folgen.
- Weh, für schlechte Folgen.

Vorahnung

Stufe 2 Erkenntnis magie (Ritual)

- Wohl und Weh, für sowohl gute als auch schlechte Folgen.

- Nichts, bei Folgen, die weder besonders gut noch schlecht sind.

Der Zauber nimmt keine Rücksicht auf mögliche Umstände, die das Ergebnis verändern könnten, wie das Wirken zusätzlicher Zauber oder den Verlust eines Gefährten.

Wenn du den Zauber zweimal oder öfter wirkst, ehe du deine nächste lange Rast abschließt, besteht eine kumulative Chance von 25 Prozent für jeden Zauber nach dem ersten, dass du ein zufälliges Ergebnis bekommst. Der Spielleiter macht diesen Wurf verdeckt.

Gefühle besänftigen

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, die starken Empfindungen einer Personengruppe zu unterdrücken. Alle Humanoiden in einer Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, müssen einen Charisma-RW ablegen: die Kreaturen können diesen Rettungswurf freiwillig nicht bestehen, wenn sie es wollen. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf nicht schafft, wähle einen der folgenden zwei Effekte.

Gefühle besänftigen

Stufe 2 Verzauberung

Du kannst jeden Effekt unterdrücken, der dafür sorgt, dass das Ziel bezaubert oder verängstigt ist. Wenn dieser Zauber endet, tritt der unterdrückte Effekt wieder in Kraft, vorausgesetzt, seine Wirkung ist in der Zwischenzeit nicht beendet.

Alternativ kannst du ein Ziel gleichgültig gegenüber Kreaturen deiner Wahl machen, denen es feindlich gesonnen ist. Diese Gleichgültigkeit endet, wenn das Ziel angegriffen oder von einem Zauber verletzt wird oder sieht, wie einer seiner Freunde verletzt wird. Wenn der Zauber endet, wird die Kreatur wieder feindselig, wenn der Spielleiter nichts anderes festlegt.

Person festhalten

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)

Wähle einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um nicht für die Wirkungsdauer gelähmt zu werden. Zu Beginn eines jeden seiner Züge, kann das Ziel einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

Person festhalten

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche humanoide Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

Schwache Genesung

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur und kannst entweder eine Krankheit beenden, an der sie leidet, oder einen Zustand, den sie erlitten hat. Dieser Zustand kann blind, gelähmt, taub oder vergiftet sein.

Gebet der Heilung

Stufe 2 Hervorrufung

 10 Minuten

 Unmittelbar

 9 Meter

 V

Bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhalten jeweils 2W8 + deinen Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote Oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 1W8.

Stille

Stufe 2 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G

Für die Dauer des Zaubers kann innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, die auf einen von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite zentriert ist, kein Geräusch erzeugt werden oder diese passieren. Jede Kreatur oder jedes Objekt, das sich vollständig innerhalb der Sphäre befindet, ist immun gegen Donnerschaden, und Kreaturen sind taub, solange sie sich vollständig innerhalb der Sphäre befinden.

Waffe des Glaubens

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du erschaffst eine Schwebende, gespenstische Waffe in Reichweite, die für die Wirkungsdauer anhält oder bis du den Zauber erneut wirkst. Wenn du den Zauber wirkst, kannst du einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern zur Waffe durchführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 + deinen Zaubermodifikator als Energieschaden.

Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Waffe bis zu 4 Meter weit bewegen und den Angriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um sie wiederholen.

Waffe des Glaubens

Stufe 2 Hervorrufung

Diese Waffe kann jede Form annehmen, die du willst. Kleriker von Gottheiten, die mit einer bestimmten Waffe assoziiert sind (wie St. Cuthbert, der für seinen Streitkolben bekannt ist, und Thor für seinen Hammer) lassen den Effekt des Zaubers wie diese Waffe aussehen.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 1W8.

Schützendes Band

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Paar Platinringe im Wert von jeweils mindestens 50 Goldstücken, die du und die Zielperson für die Dauer des Spiels tragen müssen)

Dieser Zauber schützt eine bereitwillige Kreatur, die du berührst und erschaffst eine magische Verbindung zwischen dir und dem Ziel bis der Zauber endet. Solange sich das Ziel innerhalb von 18 Metern um dich befindet, erhält es einen Bonus von + 1 auf RK und Rettungswürfe und hat Resistenz gegen alle Schadensarten. Außerdem erleidest du jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet die gleiche Menge an Schaden. Der Zauber endet, wenn du auf 0 Trefferpunkte fällst oder wenn du und das Ziel weiter als 18 Meter auseinander sind.

Schützendes Band

Stufe 2 Bannmagie

Er endet auch, wenn der Zauber erneut auf einen der beiden Beteiligten gewirkt wird. Du kannst den Zauber als Aktion aufheben.

Tote beleben

Stufe 3 Nekromantie

 1 Minute

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Blut, ein Stück Fleisch und eine Prise Knochenstaub)

Der Zauber erschafft einen untoten Diener. Wähle einen Knochenhaufen oder einen Leichnam eines mittelgroßen oder kleinen Humanoiden in Reichweite. Dein Zauber erfüllt das Ziel mit einer verderbten Nachahmung des Lebens und lässt sie sich als untote Kreatur erheben. Das Ziel wird ein Skelett, wenn du Knochen ausgewählt hast, oder ein Zombie, wenn du dich für eine Leiche entschieden hast (der Spielleiter hat die Spielwerte der Kreatur).

Tote beleben

Stufe 3 Nekromantie

In jedem deiner Züge kannst du eine Bonusaktion verwenden, um geistig jegliche Kreaturen, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, zu befehligen, wenn sie sich im Umkreis von 18 Metern um dich befinden (wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du sie entweder einzeln befehligen oder alle auf einmal, wobei du ihnen allen den gleichen Befehl geben musst). Du entscheidest, welche Aktion die Kreatur in ihrem nächsten Zug ausführt und wohin sie sich bewegt, oder du gibst einen allgemeinen Befehl, wie das Bewachen eines bestimmten Raumes oder Flurs. Wenn du keine Befehle erteilst, verteidigt sich die Kreatur nur gegen feindliche Kreaturen). Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, führt sie ihn weiter aus, bis die Aufgabe abgeschlossen ist.

Die Kreatur steht für 24 Stunden unter deiner Kontrolle, danach hört sie auf den Befehlen zu folgen, die du ihr gegeben hast. Um die Kontrolle über die Kreatur für weitere 24 Stunden zu behalten, musst du diesen Zauber erneut auf die Kreatur wirken, ehe der aktuelle Zeitraum von 24 Stunden vorüber ist. Der Einsatz dieses Zaubers stellt deine Kontrolle über bis zu vier Kreaturen wieder her, die du mit diesem Zauber belebt hast, anstelle eine neue zu beleben.

Tote beleben

Stufe 3 Nekromantie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, dann kannst du zwei zusätzliche untote Kreaturen für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten erheben oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Jede Kreatur muss aus einer eigenen Leiche oder einem eigenen Knochenhaufen entstehen.

Verbannung

Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein für das Ziel geschmackloses Objekt)

Du versuchst, eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, in eine andere Existenzebene zu schicken. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Charisma bestehen oder wird verbannt.

Wenn das Ziel in der Existenzebene, in der du dich befindest, beheimatet ist, verbannst du das Ziel in eine harmlose Demiebene. Während es sich dort befindet, ist das Ziel handlungsunfähig. Das Ziel bleibt dort, bis der Zauber endet. Dann erscheint es wieder an dem Platz, den es verlassen hat, oder am nächsten unbesetzten Platz, falls dieser besetzt ist.

Verbannung

Stufe 4 Bannmagie

Wenn das Ziel einer anderen Existenzebene angehört als der, in der du dich befindest, wird es mit einem leisen Knall verbannt und kehrt in seine Heimatebene zurück. Wenn der Zauber endet, bevor 1 Minute verstrichen ist, erscheint das Ziel wieder an dem Platz, den es verlassen hat, oder am nächsten unbesetzten Platz, falls dieser besetzt ist. Andernfalls kehrt das Ziel nicht zurück.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des Grads 5 oder höher wirkst, kannst du für jeden Zaubergrad über dem vierten eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Leuchtfeuer der Hoffnung

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Dieser Zauber schenkt Hoffnung und Lebenskraft. Wähle eine beliebige Anzahl von Kreaturen in Reichweite. Für die Dauer des Zaubers hat jedes Ziel einen Vorteil bei Rettungswürfen auf Weisheit und vor dem Tod und erhält die maximal mögliche Anzahl an Trefferpunkten durch Heilung zurück.

Fluch

Stufe 3 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur, die einen Rettungswurf auf Weisheit machen muss. Bei einem Fehlschlag wird sie für die Zauberdauer verflucht. Wähle die Natur des Fluchs aus den folgenden Optionen:

- Wähle ein Attribut. Solange der Fluch besteht, hat das Ziel Nachteil auf alle Rettungs- und Fähigkeitswürfe mit diesem Attribut.
- Solange der Fluch besteht, hat das Ziel Nachteil auf alle Angriffswürfe gegen dich.

Fluch

Stufe 3 Nekromantie

- Solange der Fluch besteht, muss das Ziel am Anfang jedes ihres Zuges einen Weisheitsrettungswurf bestehen. Bei einem Fehlschlag verschwendet es seine Aktion für diese Runde und tut nichts.
- Solange der Fluch besteht, verursachen alle deine Angriffe und Zauber zusätzlich 1W8 nekrotischen Schaden am Ziel.

Ein Fluch entfernen Zauber beendet den Effekt.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer auf 10 Minuten Konzentration. Wenn du einen Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades benutzt, beträgt die Dauer 8 Stunden. Wenn du einen Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades benutzt, beträgt die Dauer 24 Stunden. Wenn du einen Zauberplatz des 9. Grades benutzt, dauert der Zauber an, bis er gebannt wird. Ein Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades erfordert keine Konzentration mehr.

Hellsehen

Stufe 3 Erkenntnismagie

-  10 Minuten
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  1,6km
-  V, G, M (ein Fokus im Wert von mindestens 100 Goldstücken, entweder ein Juwelenbesetztes Horn zum Hören oder ein Glasauge zum Sehen)

Du erschaffst einen unsichtbaren Sensor in Reichweite an einem dir bekannten Ort (ein Ort, den du bereits besucht oder gesehen hast) oder an einem offensichtlichen Ort, der dir unbekannt ist (z.B. hinter einer Tür oder hinter einer Ecke). Der Sensor verbleibt für die Zauberdauer an diesem Ort und kann weder angegriffen, noch kann mit ihm interagiert werden.

Wenn du diesen Zauber wirkst, wählst du, ob du sehen oder hören willst. Deinen gewählten Sinn kannst du benutzen, als ob du an der Stelle des Sensor wärst. Du kannst mit einer Aktion zwischen sehen und hören wechseln.

Hellsehen

Stufe 3 Erkenntnismagie

Eine Kreatur, die den Sensor sehen kann (eine Kreatur die Wahrsicht oder Unsichtbares Sehen besitzt), sieht eine leuchtende, immaterielle Kugel in der Größe deiner Faust.

Nahrung und Wasser erschaffen

Stufe 3 Beschwörung

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  9 Meter
-  V, G

Du erzeugst 45 Pfund Nahrung und 120 Liter Wasser auf dem Boden oder in Behältern in Reichweite, genug um bis zu fünfzehn Humanoide oder fünf Reittiere 24 Stunden lang zu versorgen. Das Essen ist fade, aber nahrhaft und verdirbt, wenn es nach 24 Stunden nicht gegessen wird. Das Wasser ist sauber und wird nicht schlecht.

Tageslicht

Stufe 3 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  1 Stunde
-  18 Meter
-  V, G

Eine Lichtkugel mit einem Radius von 18 Metern breitet sich von einem von dir gewählten Punkt in Reichweite aus. Die Sphäre ist helles Licht und wirft für weitere 90 Meter schummriges Licht ab.

Wenn du einen Punkt auf einem Objekt wählst, das du in der Hand hältst oder das nicht getragen wird, strahlt das Licht vom Objekt aus und bewegt sich mit ihm. Wenn du das betroffene Objekt vollständig mit einem undurchsichtigen Gegenstand, wie einer Schale oder einem Helm, abdeckst, wird das Licht blockiert.

Tageslicht

Stufe 3 Hervorrufung

Wenn sich ein Bereich dieses Zaubers mit einem Bereich der Dunkelheit überschneidet, der durch einen Zauber der 3. Stufe oder niedriger erzeugt wurde, wird der Zauber, der die Dunkelheit erzeugt hat, gebannt.

Magie bannen

Stufe 3 Bannmagie

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  36 Meter
-  V, G

Wähle eine Kreatur, ein Objekt oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber der 3. Grades oder niedriger auf dem Ziel endet. Für jeden Zauber der 4. Grades oder höher auf dem Ziel musst du eine Attributswurf mit deinem Zaubersattribut durchführen. Der SG ist gleich 10 + Grad des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Check endet der Zauber.

Magie bannen

Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, beendest du automatisch die Effekte eines Zaubers auf das Ziel, wenn der Grad des Zaubers gleich oder niedriger ist als der Grad des verwendeten Zauberplatzes.

Totstellen

Stufe 3 Nekromantie (Ritual)

-  1 Aktion
-  1 Stunde
-  Berührung
-  V, G, M (eine Prise Friedhoferde)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und versetzt sie in einen reglosen Zustand, der nicht vom Tod zu unterscheiden ist.

Totstellen

Stufe 3 Nekromantie (Ritual)

Für die Dauer des Zaubers oder bis du eine Aktion verwendest, um das Ziel zu berühren und den Zauber aufzuheben, erscheint das Ziel für alle äußeren Blicke und für Zauber, die zur Bestimmung des Status des Ziels verwendet werden, tot. Das Ziel ist geblendet und handlungsunfähig und seine Geschwindigkeit sinkt auf 0. Das Ziel ist resistent gegen jeglichen Schaden außer psychischem Schaden. Wenn das Ziel krank oder vergiftet ist, wenn du den Zauber sprichst, oder während der Wirkung des Zaubers krank oder vergiftet wird, haben die Krankheit und das Gift keine Wirkung, bis der Zauber endet.

Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

 1 Minute

 1 Stunde

 3 Meter

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen im Wert von mindestens 100 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du erschaffst einen Zylinder aus magischer Energie mit einem Radius von 3 Metern und einer Höhe von 6 Metern, der auf einen Punkt auf dem Boden in Reichweite zentriert ist, den du sehen kannst. Glühende Runen erscheinen überall dort, wo sich der Zylinder mit dem Boden oder einer anderen Oberfläche schneidet.

Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

- Die Kreatur kann den Zylinder nicht willentlich mit nichtmagischen Mitteln betreten. Wenn die Kreatur versucht, Teleportation oder interplanare Reisen zu benutzen, um dies zu tun, muss sie zuerst einen Rettungswurf auf Charisma ablegen.

- Die Kreatur hat Nachteil bei Angriffswürfen gegen Ziele innerhalb des Zylinders.

- Ziele innerhalb des Zylinders können von der Kreatur nicht verzaubert, verängstigt oder besessen werden.

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du die Magie auch in die umgekehrte Richtung wirken lassen, so dass eine Kreatur des angegebenen Typs den Zylinder nicht verlassen kann und Ziele außerhalb des Zylinders schützt.

Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Dauer um 1 Stunde für jeden Zaubergrad über dem 3.

Massen-Heilendes Wort Stufe 3 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Während du die Worte der Genesung rufst, gewinnen bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, Trefferpunkte in Höhe von 1W4 + deinem Zaubermodifikator zurück. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Heilung um 1W4 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3.

Unauffindbarkeit Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G, M (eine Prise Diamantenstaub im Wert von 25 Goldstücken, die über das Ziel gestreut wird und die der Zauberspruch verbraucht)

Für die Zauberdauer versteckst du ein Ziel vor Erkenntnismagie. Du berührt ein Ziel, das entweder eine bereitwillige Kreatur oder eine Stelle oder ein Objekt, nicht größer als 3 Meter in den drei Dimensionen, sein muss. Dein Ziel kann weder von Erkenntniszaubern anvisiert, noch durch Kristallomantie ausgespäht werden.

Mit Stein verschmelzen Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G

Mit Stein verschmelzen Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

Du trittst in ein steinernes Objekt oder eine steinerne Fläche, die groß genug ist, um deinen Körper vollständig aufzunehmen, und verschmilzt für die Dauer mit dir und deiner gesamten Ausrüstung mit dem Stein. Mit deiner Bewegungsaktion steigst du an einer Stelle, die du berühren kannst, in den Stein ein. Solange du mit dem Stein verschmolzen bist, kannst du nicht sehen, was außerhalb des Steins geschieht, und alle Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), mit denen du Geräusche außerhalb des Steins hörst, haben Nachteil. Du nimmst den Lauf der Zeit wahr und kannst Zauber auf dich wirken, während du mit dem Stein verschmolzen bist. Du kannst deine Bewegung nutzen, um den Stein dort zu verlassen, wo du ihn betreten hast, was den Zauber beendet. Ansonsten kannst du dich nicht bewegen.

Mit Stein verschmelzen Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

Kleiner körperlicher Schaden am Stein schadet dir nicht, aber seine teilweise Zerstörung oder eine Veränderung seiner Form (so weit, dass du nicht mehr in ihn hineinpasst) stößt dich aus und fügt dir 6W6 Wuchtschaden zu. Die vollständige Zerstörung des Steins (oder seine Verwandlung in eine andere Substanz) vertreibt dich und fügt dir 50 Wuchtschaden zu. Wenn du ausgestoßen wirst, tauchst du liegend an einem unbesetztem Platz wieder auf, die der Eintrittsstelle am nächsten ist.

Schutz vor Energie Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Die bereitwillige Kreatur, die du berührt, hat für die Dauer der Berührung Widerstand gegen eine Schadensart deiner Wahl: Säure, Kälte, Feuer, Elektrizität oder Donner.

Wiederbeleben

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (Diamanten im Wert von 300 Gold, die der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine Kreatur, die innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Diese Kreatur erwacht mit 1 Trefferpunkt wieder zum Leben. Dieser Zauber kann weder eine Kreatur wiederbeleben, die an Altersschwäche gestorben ist, noch kann er fehlende Körperteile wiederherstellen.

Verständigung

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Runde

 Unbegrenzt

 V, G, M (ein kurzes Stück feiner Kupferdraht)

Du sendest eine kurze Nachricht von höchstens fünfundzwanzig Wörtern an ein dir bekanntes Wesen. Die Kreatur hört die Nachricht in ihrem Geist, erkennt dich als Absender, wenn sie dich kennt, und kann sofort auf die gleiche Weise antworten. Der Zauber ermöglicht es Kreaturen mit einem Intelligenzwert von mindestens 1, die Bedeutung deiner Nachricht zu verstehen.

Du kannst die Nachricht über eine beliebige Entfernung und sogar in andere Existenzebenen schicken, aber wenn sich das Ziel auf einer anderen Ebene als du befindet, besteht eine 5%ige Chance, dass die Nachricht nicht ankommt.

Mit Toten sprechen

Stufe 3 Nekromantie

 1 Aktion

 10 Minuten

 3 Meter

 V, G, M (brennendes Räucherwerk)

Du gewährt einem Leichnam deiner Wahl in Reichweite den Anschein von Leben und Intelligenz und erlaubst ihm, die von dir gestellten Fragen zu beantworten. Der Leichnam muss noch einen Mund haben und darf nicht untot sein. Der Zauber schlägt fehl, wenn der Leichnam innerhalb der letzten 10 Tage Ziel dieses Zaubers war.

Mit Toten sprechen

Stufe 3 Nekromantie

Bis zum Ende des Zaubers kannst du dem Leichnam bis zu fünf Fragen stellen. Der Leichnam weiß nur, was er zu Lebzeiten wusste, einschließlich der Sprachen, die er beherrschte. Die Antworten sind in der Regel kurz, kryptisch oder wiederholend, und der Leichnam ist nicht gezwungen, eine wahrheitsgemäße Antwort zu geben, wenn du ihm gegenüber feindselig bist oder er dich als Feind anerkennt. Dieser Zauber lässt die Seele der Kreatur nicht in ihren Körper zurückkehren, sondern nur ihren belebenden Geist. Daher kann der Leichnam keine neuen Informationen erfahren, er versteht nicht, was seit seinem Tod geschehen ist, und kann nicht über zukünftige Ereignisse spekulieren.

Schutzgeister

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst (4,5 Meter Radius)

 V, G, M (ein heiliges Symbol)

Du rufst Geister herbei, die dich beschützen. Sie umschwirren dich für die Dauer des Zaubers in einem Abstand von 4,5 Metern. Wenn du gut oder neutral bist, erscheint ihre Spektralform engelhaft oder feenhaft (nach deiner Wahl). Wenn du böse bist, erscheinen sie teuflisch.

Schutzgeister

Stufe 3 Beschwörung

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du eine beliebige Anzahl von Kreaturen bestimmen, die du sehen kannst und die davon nicht betroffen sind. Die Geschwindigkeit einer betroffenen Kreatur wird in dem Gebiet halbiert, und wenn die Kreatur das Gebiet zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W8 gleißenden Schaden (wenn du gut oder neutral bist) oder 3W8 nekrotischen Schaden (wenn du böse bist). Bei einem erfolgreichen Schutzwurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad über dem Dritten.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 90 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Wasser und eine Prise Staub)

Bis zum Ende des Zaubers kontrollierst du jedes freistehende Wasser innerhalb eines von dir gewählten Gebiets, das einen Würfel von bis zu 33 Metern Seitenlänge bildet. Du kannst einen der folgenden Effekte wählen, wenn du diesen Zauber sprichst. Als Aktion in deinem Zug kannst du denselben Effekt wiederholen oder einen anderen wählen.

Überschwemmung: Du lässt den Wasserstand aller stehenden Gewässer in dem Gebiet um bis zu 6 Meter ansteigen. Wenn das Gebiet ein Ufer umfasst, schwappt das überflutete Wasser auf das trockene Land über.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wenn du ein Gebiet in einem großen Gewässer auswählst, erschaffst du stattdessen eine 6 Meter hohe Welle, die von einer Seite des Gebietes zur anderen wandert und dann hinunterstürzt. Alle riesigen oder kleineren Vehikel, die sich im Weg der Welle befinden, werden von ihr auf die andere Seite getragen. Alle riesigen oder kleineren Fahrzeuge, die von der Welle getroffen werden, haben eine 25-prozentige Chance zu kentern.

Der Pegel bleibt so lange erhöht, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Wenn dieser Effekt eine Welle erzeugt hat, wiederholt sich die Welle zu Beginn deines nächsten Zuges, solange der Flut-Effekt anhält.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wasser teilen: Du veranlasst das Wasser in dem Gebiet, sich auseinander zu bewegen und einen Graben zu bilden. Der Graben erstreckt sich über das Gebiet des Zaubers, und das getrennte Wasser bildet eine Wand zu beiden Seiten. Der Graben bleibt bestehen, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Das Wasser füllt sich dann im Laufe der nächsten Runde langsam in den Graben, bis der normale Pegel wiederhergestellt ist.

Fluss umleiten: Du veranlasst fließendes Wasser in dem Gebiet, sich in eine von dir gewählte Richtung zu bewegen, selbst wenn das Wasser über Hindernisse, an Wänden hoch oder in andere unwahrscheinliche Richtungen fließen muss. Das Wasser in dem Gebiet bewegt sich in die Richtung, in die du es lenkst, aber sobald es sich über den Bereich des Zaubers hinaus bewegt, nimmt es seine Strömung entsprechend den Geländebedingungen wieder auf. Das Wasser bewegt sich weiter in die von dir gewählte Richtung, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wasserstrudel: Dieser Effekt erfordert eine Wasserfläche von mindestens 16 Metern im Quadrat und 8 Metern Tiefe. Du bewirkst, dass sich in der Mitte des Gebiets ein Strudel bildet. Der Strudel bildet einen Wirbel, der an der Basis 1,5 Meter breit, an der Spitze bis zu 50 Meter breit und 25 Meter hoch ist. Jede Kreatur oder jedes Objekt im Wasser, das sich in einem Umkreis von 25 Metern um den Strudel befindet, wird 3 Meter in dessen Richtung gezogen. Eine Kreatur kann von dem Strudel wegschwimmen, indem sie einen Stärke-(Athletik-)Test gegen deinen Zauberrettungswurf SG ablegt.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wenn eine Kreatur den Strudel zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Stärke ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W8 Wuchtschaden und ist bis zum Ende des Zaubers im Wirbel gefangen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur die Hälfte des Schadens und ist nicht im Strudel gefangen. Eine Kreatur, die im Strudel gefangen ist, kann mit ihrer Aktion versuchen, wie oben beschrieben aus dem Strudel zu schwimmen, hat aber Nachteil bei der Stärke (Athletik) Probe, um dies zu tun.

Wenn ein Objekt das erste Mal pro Runde in den Strudel gerät, erleidet es 2W8 Wuchtschaden; dieser Schaden tritt jede Runde auf, in der es im Strudel verbleibt.

Todesschutz

Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur und gewährst ihr ein gewisses Maß an Schutz vor dem Tod.

Wenn das Ziel das erste Mal durch erlittenen Schaden auf 0 Trefferpunkte fallen würde, fällt es stattdessen auf 1 Trefferpunkt und der Zauber endet.

Wenn der Zauber noch in Kraft ist, wenn das Ziel einem Effekt ausgesetzt ist, der es sofort töten würde, ohne Schaden zu verursachen, wird dieser Effekt stattdessen gegen das Ziel negiert und der Zauber endet.

Zungen

Stufe 3 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, M (ein kleines Tonmodell einer Zigurat)

Dieser Zauberspruch verleiht der Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, jede gesprochene Sprache zu verstehen, die sie hört. Wenn das Ziel spricht, versteht außerdem jede Kreatur, die mindestens eine Sprache beherrscht und das Ziel hören kann, was es sagt.

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

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.

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.

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.

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 Schnur 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.

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.

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

Temperatur

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

Wind

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

Wetterkontrolle

Wind

Niederschlag

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 schwierigem 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 x 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.

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.

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 Stoffetzen 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

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.

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 Äußerer 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.

Feuersturm

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.

Feuersturm

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 von 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.

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.

Heiliges Gespräch

Stufe 5 Erkenntnis magie (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 Erkenntnis magie (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.

Filzfeber: 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.

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 Gruftscrecken 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 Gruftscrecken oder zwei Mumien beleben oder wieder in deine Gewalt bringen.

Dauerhafte Flamme

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Bis entzaubert

 Selbst

 V, G, M (Rubinstaub im Wert von 50 Gold, den der Zauberspruch verbraucht)

Aus einem Gegenstand, den du berührst, entspringt eine Flamme, die so hell ist wie eine Taschenlampe. Der Effekt sieht aus wie eine normale Flamme, aber sie erzeugt keine Hitze und verbraucht keinen Sauerstoff. Eine kontinuierliche Flamme kann abgedeckt oder versteckt werden, aber nicht erstickt oder ausgelöscht werden.

Weissagung

Stufe 4 Erkenntniszauber (Ritual)

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst

 V, G, M (Weihrauch und ein Opfer, das deiner Religion entspricht, im Wert von mindestens 25 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

a

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, Unholde 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 berührst 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.

Attribut verbessern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (Fell oder eine Feder von einem Tier)

Du berührst eine Kreatur und verleiht ihr eine magische Verstärkung. Wähle einen der folgenden Effekte; das Ziel erhält diesen Effekt bis zum Ende des Zaubers.

Ausdauer des Bären: Das Ziel hat Vorteil auf Konstitutionsproben. Außerdem erhält es 2W6 temporäre Trefferpunkte, die bei Beendigung des Zaubers verloren gehen.

Stärke des Stiers: Die Zielperson hat Vorteil auf Stärkeproben, und ihre Tragfähigkeit verdoppelt sich.

Attribut verbessern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Anmut der Katze: Die Zielperson hat Vorteil auf Geschicklichkeitsproben. Außerdem erleidet es keinen Schaden, wenn es 6 Meter oder weniger fällt, sofern es nicht außer Gefecht gesetzt ist.

Pracht des Adlers: Das Ziel hat Vorteil auf Charismaproben.

Schlaueit des Fuchses: Das Ziel hat Vorteil auf Intelligenzproben.

Weisheit der Eule: Das Ziel hat Vorteil auf Weisheitsproben.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2 als Ziel wählen.

Weg finden

Stufe 6 Erkenntnismagie

 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 Erkenntnismagie

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.

Fallen finden

Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Du spürst das Vorhandensein jeder Falle, die sich in Sichtweite befindet. Eine Falle im Sinne dieses Zaubers ist alles, was eine plötzliche oder unerwartete Wirkung hat, die du als schädlich oder unerwünscht ansiehst und die von ihrem Schöpfer ausdrücklich als solche beabsichtigt wurde. Der Zauber würde also einen Bereich aufspüren, der von dem Zauber "Alarm (Stufe 1)", einer "Glyphen der Abwehr (Stufe 3)" oder einer mechanischen Grubenfalle betroffen ist, aber er würde keine natürliche Schwachstelle im Boden, eine instabile Decke oder ein verstecktes Erdloch aufdecken.

Fallen finden

Stufe 2 Erkenntnismagie

Dieser Zauber zeigt lediglich an, dass eine Falle vorhanden ist. Du erfährst nicht, wo sich die einzelnen Fallen befinden, aber du erfährst die allgemeine Art der Gefahr, die von einer Falle ausgeht, die du spürst.

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.

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.

Bewegungsfreiheit Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Lederband, das um den Arm oder ein ähnliches Glied gebunden wird)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Dauer der Berührung wird die Bewegung des Ziels nicht durch schwieriges Gelände beeinträchtigt, und Zaubersprüche und andere magische Effekte können weder die Geschwindigkeit des Ziels verringern noch dazu führen, dass das Ziel gelähmt oder gefesselt wird.

Das Ziel kann außerdem 1,5 Meter Bewegung aufwenden, um sich automatisch aus nichtmagischen Fesseln zu befreien, z. B. aus Fesseln oder einer Kreatur, die es gefangen hält. Unter Wasser gibt es keine Abzüge bei der Bewegung oder den Angriffen der Zielperson.

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.

Sanfte Ruhe Stufe 2 Nekromantie (Ritual)

 1 Aktion

 10 Tage

 Berührung

 V, G, M (eine Prise Salz und ein Kupferstück, die auf die Augen der Leiche gelegt werden und dort für die Dauer der Leichenschau verbleiben müssen)

Du berührst einen Leichnam oder andere Überreste. Für die Dauer des Zaubers ist das Ziel vor Verwesung geschützt und kann nicht untot werden.

Der Zauber verlängert auch effektiv die Frist für die Auferweckung des Ziels von den Toten, da Tage, die unter dem Einfluss dieses Zaubers verbracht werden, nicht auf die Frist von Zaubern wie "Tote erwecken (Stufe 5)" angerechnet werden.

Glyphe des Schutzes Stufe 3 Bannmagie

 1 Stunde

 Bis entzaubert oder ausgelöst

 Berührung

 V, G, M, (Weihrauch und pulverisierter Diamant im Wert von mindestens 200 Goldstücken, die der Zauber verbraucht)

Wenn du diesen Zauber sprichst, ritzt du eine Glyphe ein, die später einen magischen Effekt auslöst. Die Glyphe wird entweder auf einer Oberfläche (z.B. einem Tisch, einem Stück Boden oder einer Wand) oder in einem verschließbaren Gegenstand (z.B. einem Buch, einer Schriftrolle oder einer Schatztruhe) eingraviert, um die Glyphe zu verbergen. Die Glyphe kann eine Fläche mit einem Durchmesser von maximal 3 Metern bedecken. Wird die Fläche oder der Gegenstand mehr als 3 Meter von der Stelle entfernt, an der du diesen Zauber gewirkt hast, wird die Glyphe zerbrochen und der Zauber endet, ohne dass er ausgelöst wird.

Glyphe des Schutzes Stufe 3 Bannmagie

Die Glyphe ist nahezu unsichtbar und erfordert eine erfolgreiche Intelligenzprobe (Erkundung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG, um gefunden zu werden.

Du entscheidest, was die Glyphe auslöst, wenn du den Zauber sprichst. Bei Glyphen, die auf einer Oberfläche eingraviert sind, sind die typischsten Auslöser das Berühren oder Stehen auf der Glyphe, das Entfernen eines anderen Objekts, das die Glyphe verdeckt, das Annähern an die Glyphe in einer bestimmten Entfernung oder das Manipulieren des Objekts, auf dem die Glyphe eingraviert ist. Bei Glyphen, die in ein Objekt eingraviert sind, sind die häufigsten Auslöser das Öffnen des Objekts, die Annäherung an das Objekt in einer bestimmten Entfernung oder das Sehen oder Lesen der Glyphe. Sobald eine Glyphe ausgelöst wird, endet dieser Zauber.

Glyphe des Schutzes Stufe 3 Bannmagie

Du kannst den Auslöser weiter verfeinern, so dass der Zauber nur unter bestimmten Umständen oder in Abhängigkeit von körperlichen Merkmalen (wie Größe oder Gewicht), der Art der Kreatur (zum Beispiel könnte der Schutzzauber so eingestellt werden, dass er Aberrationen oder Drow betrifft) oder der Ausrichtung aktiviert wird. Du kannst auch Bedingungen für Kreaturen festlegen, die die Glyphe nicht auslösen, wie zum Beispiel diejenigen, die ein bestimmtes Passwort sagen.

Wenn du die Glyphe beschriftest, wähle "explosive Runen" oder eine "Zauberglyphe".

Glyphe des Schutzes Stufe 3 Bannmagie

Explosive Runen: Wenn die Glyphe ausgelöst wird, bricht sie mit magischer Energie in einer Kugel mit einem Radius von 6 Metern aus, die sich um die Glyphe dreht. Die Kugel breitet sich um Ecken herum aus. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Eine Kreatur erleidet 5W8 Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Donnerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf (den du bei der Erschaffung der Glyphe wählst) oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Zauberglyphe: Du kannst einen vorbereiteten Zauber des 3. Grades oder niedriger in der Glyphe speichern, indem du ihn als Teil der Erstellung der Glyphe wirkst. Der Zauber muss auf eine einzelne Kreatur oder ein Gebiet gerichtet sein. Der gespeicherte Zauber hat keine unmittelbare Wirkung, wenn er auf diese Weise gewirkt wird. Wenn die Glyphe ausgelöst wird, wird der gespeicherte Zauber gewirkt. Wenn der Zauber ein Ziel hat, zielt er auf die Kreatur, die die Glyphe ausgelöst hat. Wirkt der Zauber auf ein Gebiet, wird das Gebiet auf diese Kreatur zentriert. Wenn der Zauber feindliche Kreaturen herbeiruft oder schädliche Objekte oder Fallen erzeugt, erscheinen diese so nah wie möglich am Eindringling und greifen ihn an. Wenn der Zauber Konzentration erfordert, hält er bis zum Ende seiner vollen Dauer an.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden einer Glyphe "explosive Runen" um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3. Wenn du eine "Zauberglyphe" erschaffst, kannst du einen beliebigen Zauber bis zum gleichen Grad wie der Slot, den du für die "Glyphe der Schutzes" benutzt, speichern.

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

Hüter des Glaubens

Stufe 4 Beschwörung



1 Aktion



8 Stunden



9 Meter



V

Ein großer spektraler Wächter erscheint und schwebt für die Dauer des Kampfes in einem unbesetzten Raum deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst. Der Wächter nimmt diesen Raum ein und ist bis auf ein schimmerndes Schwert und einen Schild mit dem Symbol deiner Gottheit nicht zu erkennen.

Hüter des Glaubens

Stufe 4 Beschwörung

Jede Kreatur, die dir feindlich gesinnt ist und sich zum ersten Mal in einem Zug in einen Raum innerhalb von 3 Metern um den Wächter bewegt, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 20 gleißenden Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Der Wächter verschwindet, wenn er insgesamt 60 Schaden verursacht hat.

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.

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.

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."



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Stunde



Selbst



V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

Beschreibe oder benenne eine Kreatur, die dir vertraut ist. Du spürst die Richtung, in der sich die Kreatur befindet, solange sie sich in einem Umkreis von 300 Metern von dir befindet. Wenn sich die Kreatur bewegt, kennst du ihre Bewegungsrichtung.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Wesen oder das nächstgelegene Wesen einer bestimmten Art (z.B. einen Menschen oder ein Einhorn) ausfindig machen, sofern du ein solches Wesen mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Wenn die Kreatur, die du beschrieben oder benannt hast, eine andere Form hat, zum Beispiel unter der Wirkung eines "polymorph (lvl 4)"-Zaubers steht, kann dieser Zauber die Kreatur nicht lokalisieren.

Dieser Zauber kann eine Kreatur nicht lokalisieren, wenn fließendes Wasser mit einer Breite von mindestens 3 Metern den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur versperrt.

Gegenstand aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 10 Minuten



Selbst



V, G, M (ein gespaltener Zweig)

Beschreibe oder benenne ein Objekt, das dir bekannt ist. Du spürst die Richtung, in der sich das Objekt befindet, solange es sich nicht weiter als 300 Meter von dir entfernt befindet. Wenn das Objekt in Bewegung ist, kennst du die Richtung seiner Bewegung.

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Objekt lokalisieren, wenn du es mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Alternativ kann der Zauber den nächstgelegenen Gegenstand einer bestimmten Art lokalisieren, z.B. eine bestimmte Art von Kleidung, Schmuck, Möbeln, Werkzeug oder Waffen.

Gegenstand aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie

Dieser Zauber kann einen Gegenstand nicht lokalisieren, wenn eine dünne Schicht Blei den direkten Weg zwischen dir und dem Gegenstand versperrt, selbst wenn es sich um ein dünnes Blatt handelt.

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.

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.

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. Wurde 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 Fähigkeitsproben. Jedes Mal, wenn das Ziel eine lange Ruhepause beendet, wird der Malus um 1 verringert, bis es verschwindet.

Schutz vor Gift Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur. Wenn sie vergiftet ist, neutralisierst du das Gift. Wenn das Ziel von mehr als einem Gift befallen ist, neutralisierst du ein Gift, von dem du weißt, dass es vorhanden ist, oder du neutralisierst ein zufälliges. Während der Dauer des Zaubers hat das Ziel Vorteil bei Rettungswürfen gegen Vergiftungen und ist resistent gegen Giftschaden.

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

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

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

Rettungsmodifikator

+5

0

-5

Rettungsmodifikator

-2

-4

-10

Stein formen Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (weicher Ton, der in etwa in die gewünschte Form des Steinobjekts gebracht werden muss)

Du berührst ein steinernes Objekt mittlerer Größe oder kleiner oder ein Stück Stein, das nicht mehr als 1,5 Meter groß ist, und formst es in eine beliebige Form, die deinem Zweck entspricht. So kannst du z.B. einen großen Stein zu einer Waffe, einem Götzen oder einer Schatulle formen oder einen kleinen Durchgang durch eine Wand schaffen, solange die Wand weniger als 1,5 Meter dick ist. Du könntest auch eine Steintür oder ihren Rahmen formen, um die Tür zu versiegeln. Das Objekt, das du erschaffst, kann bis zu zwei Scharniere und einen Riegel haben, aber feinere mechanische Details sind nicht möglich.

Wahrer Blick Stufe 6 Erkenntnismagie

 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.

Auf Wasser gehen Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 9 Meter

 V, G, M (ein Stück Kork)

Dieser Zauber verleiht die Fähigkeit, sich über jede flüssige Oberfläche - wie Wasser, Säure, Schlamm, Schnee, Treibsand oder Lava - zu bewegen, als wäre es harmloser fester Boden (Kreaturen, die geschmolzene Lava durchqueren, können trotzdem Schaden durch die Heilung nehmen). Bis zu zehn bereitwillige Kreaturen, die du in Reichweite siehst, erhalten diese Fähigkeit für die Dauer des Zaubers.

Wenn du eine Kreatur anvisierst, die in einer Flüssigkeit untergetaucht ist, trägt der Zauber das Ziel mit einer Geschwindigkeit von 18 Metern pro Runde an die Oberfläche der Flüssigkeit.

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.

 1 Aktion

 10 Minuten

 18 Meter

 V, G

Du erschaffst eine magische Zone, die in einem Radius von 4,5 Metern, zentriert auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite, vor Täuschung schützt. Bis zum Ende des Zaubers muss eine Kreatur, die den Zauberbereich zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, einen Rettungswurf auf Charisma ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine absichtliche Lüge sprechen, solange sie sich im Radius befindet. Du weißt, ob der Rettungswurf jeder Kreatur gelingt oder misslingt.

Zone der Wahrheit Stufe 2 Verzauberung

Zone der Wahrheit Stufe 2 Verzauberung

Eine betroffene Kreatur ist sich des Zaubers bewusst und kann daher vermeiden, Fragen zu beantworten, auf die sie normalerweise mit einer Lüge antworten würde. Eine solche Kreatur kann in ihren Antworten ausweichen, solange sie innerhalb der Grenzen der Wahrheit bleibt.