

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.

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.

Flimmern

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Minute

 Selbst

 V, G

Wirf einen W20 am Ende jedes deines Zuges für die Zauberdauer. Bei einer 11 oder höher verschwindest du von deiner momentanen Ebene der Existenz und tauchst in der Ätherischen Ebene wieder auf (der Zauber schlägt fehl und der Zauberplatz wird verschwendet, wenn du bereits auf dieser Ebene bist). Wenn du auf der Ätherischen Ebene bist, kannst du am Anfang deines nächsten Zuges, oder wenn der Zauber endet, an einen freien Punkt, den du sehen kannst und der nicht weiter als 3 Meter entfernt ist, zurückkehren. Wenn es keinen freien Punkt in Reichweite gibt, tauchst du an der nächst möglichen Stelle auf (gibt es mehrere, wird zufällig entschieden). Du kannst den Zauber mit einer Aktion beenden.

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).

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.

Flimmern

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Während du auf der Ätherischen Ebene bist, kannst du die Ursprungsebene sehen und hören, aber alles besteht aus grauen Schemen und ist gedämpft. Du kannst nicht weiter als 18 Meter sehen und Interaktion ist nur mit Kreaturen auf der Ätherischen Ebene möglich. Kreaturen, die sich nicht dort aufhalten, können dich weder wahrnehmen noch mit der interagieren, außer sie haben die Fähigkeit das zu tun.

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.

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.

Gegenzauber

Stufe 3 Bannmagie

 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du eine Kreatur im Umkreis von 90 Metern von dir siehst, die einen Zauber wirkt.

 Unmittelbar

 18 Meter

 S

Du versuchst eine Kreatur zu unterbrechen, wenn sie einen Zauber wirkt. Wenn die Kreatur einen Zauber des 3. oder eines niederen Grades wirkt, dann schlägt der Zauber automatisch fehl. Wenn sie einen Zauber des 4. oder eines höheren Grades wirkt, musst du einen Attributswurf mit deinem Zauberattribut machen. Der SG ist $10 + \text{der Grad des Zaubers}$. Bei einem Erfolg schlägt der Zauber fehl und hat keinen Effekt.

Gegenzauber

Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades sprichst, schlägt der unterbrochene Zauber fehl, sofern er dem Grad entspricht oder von einem geringeren Grad ist als der Grad, mit dem du Gegenzauber wirkst.

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 Zauberattribut durchführen. Der SG ist gleich $10 + \text{Grad des Zaubers}$. 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.

Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (9 Meter Kegel)

 V, G, M (eine weiße Feder oder das Herz eines Huhns)

Du projizierst ein phantasmagorisches Bild der schlimmsten Ängste einer Kreatur. Jede Kreatur im Umkreis von 9 Metern muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen oder alles, was sie in der Hand hält, fallen lassen und wird für die Dauer des Zaubers verängstigt.

Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie

Während eine Kreatur durch diesen Zauber verängstigt ist, muss sie in jedem ihrer Züge die Sprintaktion ausführen und sich auf dem sichersten verfügbaren Weg von dir entfernen, es sei denn, sie kann sich nirgendwo hinbewegen. Wenn die Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, an dem sie keine Sichtlinie zu dir hat, kann sie einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber für diese Kreatur.

Totstellen

Stufe 3 Nekromantie (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Priese Friedhofserde)

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.

Feuerball

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (ein kleiner Ball aus Fledermausguano und Schwefel)

Ein heller Strahl schießt von deinem Zeigefinger zu einem von dir gewählten Punkt in Reichweite und blüht dann mit einem tiefen Brüllen zu einer Flammenexplosion auf. Jede Kreatur in einem Umkreis von 6 Metern um diesen Punkt muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Wurf die Hälfte des Schadens.

Das Feuer breitet sich um Ecken aus. Es entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

Gasförmige Gestalt

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein bisschen Gaze und ein Hauch von Rauch)

Du verwandelst eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, zusammen mit allem, was sie trägt, für die Dauer des Zaubers in eine Nebelwolke. Der Zauber endet, wenn die Kreatur auf 0 Trefferpunkte fällt. Eine körperlose Kreatur ist davon nicht betroffen.

Feuerball

Stufe 3 Hervorrufung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 3.

Gasförmige Gestalt

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Während das Ziel in dieser Form ist, kann es sich nur mit einer Fluggeschwindigkeit von 3 Metern bewegen. Das Ziel kann den Raum einer anderen Kreatur betreten und einnehmen. Das Ziel ist resistent gegen nichtmagischen Schaden und hat Vorteil bei Rettungswürfen auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution. Das Ziel kann durch kleine Löcher, schmale Öffnungen und sogar durch einfache Risse hindurchgehen, wobei es Flüssigkeiten wie feste Oberflächen behandelt. Das Ziel kann nicht fallen und bleibt in der Luft schweben, selbst wenn es betäubt oder anderweitig außer Gefecht gesetzt ist.

Während es sich in der Form einer Nebelwolke befindet, kann das Ziel nicht sprechen oder Objekte manipulieren, und alle Objekte, die es trägt oder hält, können nicht fallen gelassen, benutzt oder anderweitig beeinflusst werden. Das Ziel kann nicht angreifen oder zaubern.

Fliegen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Berührung

 V, G, M (eine Flügelfeder von einem beliebigen Vogel)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Das Ziel erhält für die Dauer des Zaubers eine Fluggeschwindigkeit von 90 Metern. Wenn der Zauber endet, fällt das Ziel, falls es sich noch in der Luft befindet, es sei denn, es kann den Fall aufhalten.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Slot über dem 3 anvisieren.

Hast

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (eine Späne der Süßholzwurzel)

Wähle eine bereitwillige Kreatur, in Reichweite die du sehen kannst. Bis zum Ende des Zaubers wird die Geschwindigkeit des Ziels verdoppelt, es erhält einen Bonus von +2 auf RK, es hat Vorteil bei Rettungswürfen in Geschicklichkeit und es erhält in jeder seiner Runden eine zusätzliche Aktion. Diese Aktion kann nur für die Aktionen Angriff (nur ein Waffenangriff), Sprint, Ausweichen, Verstecken oder Gegenstand benutzen genutzt werden.

Wenn der Zauber endet, kann sich das Ziel bis nach seinem nächsten Zug nicht mehr bewegen oder Aktionen ausführen, da eine Welle der Lethargie über es hinwegfegt.

Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 G, M (ein leuchtendes Räucherstäbchen oder eine mit phosphoreszierendem Material gefüllte Kristallphiole)

Du erschaffst ein wirbelndes Muster aus Farben, das sich innerhalb eines Würfels mit 9 Meter Kantenlänge in Reichweite durch die Luft schlängelt. Das Muster erscheint für einen Moment und verschwindet wieder. Jede Kreatur in diesem Bereich, die das Muster sieht, muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur für die Dauer des Zaubers verzaubert. Während sie von diesem Zauber verzaubert ist, ist die Kreatur handlungsunfähig und hat eine Geschwindigkeit von 0.

Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

Der Zauber endet für eine betroffene Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder wenn jemand anderes eine Aktion einsetzt, um die Kreatur aus ihrer Betäubung zu schütteln.

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.

Mächtiges Trugbild Stufe 3 Illusionsmagie

Solange du dich in Reichweite der Illusion aufhältst, kannst du deine Aktion verwenden, um das Bildnis an einen anderen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn das Bild seine Position wechselt, kannst du sein Aussehen verändern, so dass seine Bewegung natürlich für das Bildnis erscheint. Wenn du beispielsweise ein Bildnis einer Kreatur erschaffst und es bewegst, dann kannst du das Bild so verändern, dass es zu gehen scheint. Gleichermaßen kannst du die Illusion zu verschiedenen Zeiten verschiedene Geräusche machen lassen. Du kannst sie beispielsweise sogar ein Gespräch führen lassen.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt. Wenn eine Kreatur die Illusion als das erkennt, was sie ist, kann die Kreatur das Bildnis durchschauen, und die anderen Sensorischen Merkmale werden für die Kreatur schwach.

Geisterross Stufe 3 Illusionsmagie (Ritual)

Für die Dauer des Zaubers kannst du oder eine Kreatur deiner Wahl das Ross reiten. Die Kreatur verwendet die Statistiken eines Reitpferdes, außer dass sie eine Geschwindigkeit von 100 Metern pro Runde hat und 5 Kilometer in der Stunde zurücklegen kann, bzw. 20 Kilometer im Galopp. Wenn der Zauber endet, verblasst das Ross allmählich und gibt dem Reiter 1 Minute Zeit, abzusteigen. Der Zauber endet, wenn du eine Aktion verwendest, um ihn zu beenden, oder wenn das Ross Schaden nimmt.

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.

Mächtiges Trugbild Stufe 3 Illusionsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, dann hält der Zauber an, bis er gebannt wird und erfordert nicht mehr deine Konzentration.

Schutz vor Energie Stufe 3 Bannmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  Berührung
-  V, G

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

Mächtiges Trugbild Stufe 3 Illusionsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  36 Meter
-  V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein kann als ein Würfel mit 6 Metern Seitenlänge. Das Bildnis erscheint an einem Ort in Reichweite, den du sehen kannst, und hält für die Wirkungsdauer an. Es erscheint vollständig real, inklusive Geräuschen, Gerüchen und Temperatur, die zu der abgebildeten Sache passt. Du kannst nicht ausreichend Hitze oder Kälte erschaffen, um Schaden zu verursachen, kein Geräusch, das laut genug ist, um Schallschaden zu verursachen, und auch keinen Geruch, der Übelkeit auslösen könnte (wie der Gestank eines Troglodyten).

Geisterross Stufe 3 Illusionsmagie (Ritual)

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

Eine große, quasi-reale, pferdeähnliche Kreatur erscheint auf dem Boden in einem unbesetzten Raum deiner Wahl in Reichweite. Du bestimmst das Aussehen der Kreatur, aber sie ist mit einem Sattel, einer Trense und Zaumzeug ausgestattet. Alle durch den Zauber erzeugten Ausrüstungsgegenstände verschwinden in einer Rauchwolke, wenn sie mehr als 3 Meter vom Ross entfernt getragen werden.

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.

Schneesturm

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

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

Bis zum Ende des Zaubers fallen Eisregen und Graupel in einem 6 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von 15 Metern, der auf einen von dir gewählten Punkt in Reichweite zentriert ist. Das Gebiet ist stark verdunkelt, und offene Flammen in dem Gebiet werden gelöscht.

Der Boden in dem Gebiet ist mit glattem Eis bedeckt, was es zu schwierigen Terrain macht. Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt sie auf den Boden.

Schneesturm

Stufe 3 Beschwörung

Wenn sich eine Kreatur im Bereich des Zaubers konzentriert, muss sie einen erfolgreichen Rettungswurf auf Konstitution gegen deinen Zauberrrettungswurf SG machen oder sie verliert die Konzentration.

Verlangsamern

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Melasse)

Du veränderst die Zeit um bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in einem Würfel mit einer Kantenlänge von 15 Metern in Reichweite. Jedes Ziel muss einen Rettungswurf in Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Zaubers von diesem beeinflusst.

Verlangsamern

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Die Geschwindigkeit eines betroffenen Ziels wird halbiert, es erleidet einen Malus von -2 auf die Rüstungsklasse und Rettungswürfe auf Geschicklichkeit und kann keine Reaktionen verwenden. In seinem Zug kann es lediglich entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion einsetzen, nicht beides. Unabhängig von den Fähigkeiten oder magischen Gegenständen der Kreatur kann sie während ihres Zuges nicht mehr als einen Nah- oder Fernkampfangriff ausführen.

Wenn die Kreatur versucht, einen Zauber mit einer Wirkzeit von 1 Aktion zu wirken, wirf einen W20. Bei einer 11 oder höher wird der Zauber erst in der nächsten Runde der Kreatur wirksam, und die Kreatur muss ihre Aktion in dieser Runde nutzen, um den Zauber zu vollenden. Gelingt ihr das nicht, ist der Zauber vergeudet.

Eine Kreatur, die von diesem Zauber betroffen ist, macht am Ende ihres Zuges einen weiteren Rettungswurf in Weisheit. Bei einem erfolgreichen Schutz endet der Effekt für sie.

Stinkende Wolke

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (ein faules Ei oder mehrere Stinkkohlblätter)

Du erschaffst eine gelbe, ekelerregende Gaswolke mit einem Radius von 6 Metern, die sich auf einen Punkt in Reichweite konzentriert. Die Wolke breitet sich um Ecken herum aus, und das Gebiet ist stark vernebelt. Jede Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges vollständig innerhalb der Wolke befindet, muss einen Rettungswurf gegen Gift machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verbringt die Kreatur ihre Aktion in dieser Runde mit Würgen und Taumeln. Kreaturen, die nicht atmen müssen oder immun gegen Gift sind, schaffen diesen Rettungswurf automatisch.

Stinkende Wolke

Stufe 3 Beschwörung

Ein mäßiger Wind (mindestens 15 Kilometer pro Stunde) löst die Wolke nach 4 Runden auf. Ein starker Wind (mindestens 30 Kilometer pro Stunde) zerstreut sie nach 1 Runde.

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.

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 Zauberrrettungswurf 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.

Blitz

Stufe 3 Hervorrufung



1 Aktion



Unmittelbar



Selbst (30 Meter Gerade)



V, G, M (ein Stückchen Fell und eine Stange aus Bernstein, Kristall oder Glas)

Ein Blitzschlag, der eine 30 Meter lange und 1,5 Meter breite Linie bildet, schießt von dir aus in eine von dir gewählte Richtung. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 8W6 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Der Blitz entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

Blitz

Stufe 3 Hervorrufung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 3.

Vampirgriff

Stufe 3 Nekromantie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Minute



Selbst



V, S

Die Berührung deiner schattenumrankten Hand kann anderen die Lebenskraft entziehen, um deine Wunden zu heilen. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur in deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 nekrotischen Schaden, und du erhältst Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des zugefügten nekrotischen Schadens zurück. Bis der Zauber endet, kannst du den Angriff in jeder deiner Runden als Aktion wiederholen.

Vampirgriff

Stufe 3 Nekromantie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 3.

Wasser atmen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)



1 Aktion



24 Stunden



9 Meter



V, G, M (ein kurzes Schilfrohr oder ein Stück Stroh)

Dieser Zauber gewährt bis zu zehn bereitwilligen Kreaturen in Reichweite, die du siehst, die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, bis der Zauber endet. Die betroffenen Kreaturen behalten auch ihre normale Atmungsweise bei.

Ausbrechende Erde

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G, M (ein Stück Obsidian)

Wähle einen Punkt, den du auf dem Boden in Reichweite sehen kannst. Eine Fontäne aus aufgewühlter Erde und Stein bricht in einem 6-Meter-Würfel aus, der auf diesen Punkt zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W12 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Außerdem wird der Boden in diesem Bereich zu schwierigem Gelände, bis er geräumt ist. Jeder Teil des Gebiets, der 1,5 Meter groß ist, braucht mindestens 1 Minute, um von Hand geräumt zu werden.

Ausbrechende Erde

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W12 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

Flammenpeile

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G

Du berührst einen Köcher, der Pfeile oder Bolzen enthält. Wenn ein Ziel durch einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe getroffen wird, bei dem ein Stück Munition aus dem Köcher gezogen wurde, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden. Die Magie des Zaubers endet auf dem Munitionsstück, wenn es trifft oder verfehlt, und der Zauber endet, wenn zwölf Munitionsstücke aus dem Köcher gezogen worden sind.

Flammenpeile

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Anzahl der Munitionsstücke, die du mit diesem Zauber beeinflussen kannst, um zwei für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3.

Flutwelle

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G, M (ein Wassertropfen)

Du beschwörst eine Wasserwelle herauf, die auf ein Gebiet in Reichweite niederprasselt. Das Gebiet kann bis zu 9 Meter lang, bis zu 3 Meter breit und bis zu 3 Meter hoch sein. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 4W8 Wuchtschaden und wird auf den Boden geworfen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgeworfen. Das Wasser breitet sich dann über den Boden in alle Richtungen aus und löscht ungeschützte Flammen in seinem Bereich und im Umkreis von 9 Metern.

Wasserwand

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G, M (ein Wassertropfen)

Wasserwand

Stufe 3 Hervorrufung

Du beschwörst eine Wand aus Wasser auf dem Boden an einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Die Wand kann bis zu 9 Meter lang, 3 Meter hoch und 30 Zentimeter dick sein, oder du kannst eine ringförmige Wand mit einem Durchmesser von 6 Metern, 3 Metern Höhe und 30 Zentimetern Dicke erschaffen. Die Mauer verschwindet, wenn der Zauber endet. Jeder Angriff mit einer Fernkampfwaffe, der den Raum der Mauer betritt, hat einen Nachteil beim Angriffswurf, und der Feuerschaden wird halbiert, wenn der Feuereffekt die Mauer durchquert, um sein Ziel zu erreichen. Zauber, die Kälteschaden verursachen und die Wand durchqueren, lassen den Bereich der Wand, den sie durchqueren, fest gefrieren (mindestens ein 1,5-Meter-Quadratbereich wird gefroren). Jeder gefrorene Abschnitt von 1,5 Metern im Quadrat hat RK 5 und 15 Trefferpunkte. Wird ein gefrorener Abschnitt auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird er zerstört. Wenn ein Abschnitt zerstört wird, füllt sich die Wand nicht mehr mit Wasser.

Sandwand

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 27 Meter

 V, G, M (eine Handvoll Sand)

Du beschwörst eine Wand aus aufgewirbeltem Sand auf dem Boden an einem Punkt, den du in Reichweite sehen kannst. Die Wand kann bis zu 9 Meter lang, 3 Meter hoch und 3 Meter dick sein und verschwindet, wenn der Zauber endet. Sie blockiert die Sichtlinie, aber nicht die Bewegung. Eine Kreatur ist geblendet, solange sie sich im Bereich der Wand befindet, und muss für jeden Meter, den sie sich dort bewegt, 3 Meter Bewegung aufwenden.