

Arkane Auge

Stufe 4 Erkenntnismagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  9 Meter
-  V, G, M (ein bisschen Fledermausfell)

Du erschaffst ein unsichtbares, magisches Auge in Reichweite, das für die Dauer der Aktion in der Luft schwebt.

Du empfängst geistig visuelle Informationen von dem Auge, das normale Sicht und Dunkelheitssicht bis zu 9 Metern hat. Das Auge kann in jede Richtung schauen.

Arkane Auge

Stufe 4 Erkenntnismagie

Als Aktion kannst du das Auge bis zu 9 Meter in jede Richtung bewegen. Es gibt keine Begrenzung, wie weit sich das Auge von dir wegbewegen kann, aber es kann keine andere Existenzebene betreten. Eine feste Barriere blockiert die Bewegung des Auges, aber das Auge kann durch eine Öffnung mit einem Durchmesser von nur einem Zoll hindurchgehen.

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, verbannt 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.

Düne

Stufe 4 Nekromantie

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

Nekromantische Energie spült über eine Kreatur deiner Wahl, die du in Reichweite sehen kannst, und entzieht ihr Feuchtigkeit und Lebenskraft. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W8 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel. Der Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Wenn du eine Pflanzenkreatur oder eine magische Pflanze anvisierst, macht sie den Rettungswurf mit Nachteil und der Zauber fügt ihr maximalen Schaden zu.

Düne

Stufe 4 Nekromantie

Wenn du eine nichtmagische Pflanze anvisierst, die keine Kreatur ist, wie z.B. einen Baum oder Strauch, macht sie keinen Rettungswurf; sie verdorrt und stirbt einfach.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des Grads 5 oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zaubergrad über dem vierten.

Verwirrung

Stufe 4 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  27 Meter
-  V, G, M (drei Nusschalen)

Dieser Zauber greift den Geist von Kreaturen an und dreht ihn, indem er Wahnvorstellungen hervorruft und unkontrollierte Handlungen provoziert. Jede Kreatur, die sich in einem Radius von 3 Metern um einen von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite befindet, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen, wenn du diesen Zauber wirkst oder von ihm betroffen ist.

Ein betroffenes Ziel kann keine Reaktionen ausführen und muss zu Beginn jeder seiner Runden einen Würfelwurf mit einem W10 machen, um sein Verhalten für diese Runde zu bestimmen.

Verwirrung

Stufe 4 Verzauberung

- W10 Verhalten**
- Die Kreatur nutzt ihre gesamte Bewegung, um sich in eine zufällige Richtung zu bewegen. Um die Richtung zu bestimmen, würfle einen W8 und ordne jeder Würfelseite eine Richtung zu. Die Kreatur führt in diesem Zug keine Aktion durch.
- 1 Die Kreatur bewegt sich in diesem Zug nicht und führt auch keine Aktion durch.
- 2-6 Die Kreatur nutzt ihre Aktion, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig bestimmte Kreatur in ihrer Reichweite durchzuführen. Befindet sich keine Kreatur in ihrer Reichweite, führt die Kreatur in diesem Zug nichts aus.
- 7-8 Die Kreatur kann normal handeln und sich bewegen.
- 9-10 Die Kreatur kann normal handeln und sich bewegen.

Am Ende jeder seiner Runden kann ein betroffenes Ziel einen Rettungswurf in Weisheit machen. Wenn er gelingt, endet der Effekt für das Ziel.

Verwirrung

Stufe 4 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, vergrößert sich der Radius der Kugel um 1,5 Meter für jeden Zauberplatz über dem 4.

Schwache Elementare beschwören

Stufe 4 Beschwörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

 V, G

Du beschwörst Elementare, die in freien Feldern in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Du wählst eine der nachstehenden Optionen für das, was erscheint:

- Ein Elementar mit dem Herausforderungsgrad 2 oder niedriger
- Zwei Elementare mit dem Herausforderungsgrad 1 oder niedriger
- Vier Elementare mit dem Herausforderungsgrad 1/2 oder niedriger

Schwache Elementare beschwören

Stufe 4 Beschwörung

- Acht Elementare mit dem Herausforderungsgrad 1/4 oder niedriger.

Ein durch diesen Zauber beschworenes Elementar verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Begleitern freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe, die ihre eigenen Spielzüge hat. Sie gehorchen allen verbalen Befehlen, die du ihnen erteilst (keine Aktion von dir erforderlich). Wenn du ihnen keine Befehle gibst, verteidigen sie sich gegen feindliche Kreaturen, führen aber ansonsten keine Aktionen aus.

Der Spielleiter hat die Statistiken der Kreaturen.

Schwache Elementare beschwören

Stufe 4 Beschwörung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit bestimmten höherstufigen Slots wirkst, wählst du eine der oben genannten Beschwörungsoptionen und es erscheinen mehr Kreaturen: doppelt so viele mit einem Slot des 6. Grades und dreimal so viele mit einem Slot des 8. Grades.

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 Gebietes, 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 überlutete 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.

Dimensionstür

Stufe 4 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 150 Meter

 V

Du teleportierst dich von deinem aktuellen Standort zu einem beliebigen anderen Ort in Reichweite. Du kommst genau an der gewünschten Stelle an. Es kann ein Ort sein, den du sehen kannst, einen, den du dir vorstellen kannst, oder einen, den du durch die Angabe von Entfernung und Richtung beschreiben kannst, wie z.B. "200 Meter geradeaus nach unten" oder "in einem 45-Grad-Winkel nach Nordwesten aufwärts, 100 Meter."

Dimensionstür Stufe 4 Beschwörung

Du kannst Gegenstände mitnehmen, solange ihr Gewicht nicht über dem liegt, was du tragen kannst. Du kannst auch eine bereitwillige Kreatur deiner Größe oder kleiner mitnehmen, die Ausrüstung bis zu ihrer Tragfähigkeit trägt. Die Kreatur muss sich in einem Umkreis von 1,5 Metern von dir befinden, wenn du diesen Zauber sprichst.

Wenn du an einem Ort ankommst, der bereits von einem Gegenstand oder einer Kreatur besetzt ist, erleiden du und jede Kreatur, die mit dir reist, jeweils 4W6 Kraftschaden, und der Zauber scheitert, dich zu teleportieren.

Verarbeitung Stufe 4 Verwandlungsmagie

 10 Minuten

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Du verwandelst Rohstoffe in Produkte aus demselben Material. Du kannst zum Beispiel eine Holzbrücke aus einem Baumstamm, ein Seil aus einem Stück Hanf und Kleidung aus Flachs oder Wolle herstellen.

Verarbeitung Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wähle Rohstoffe aus, die in Reichweite sind und die du sehen kannst. Du kannst ein großes oder kleineres Objekt herstellen (innerhalb eines Würfels von 3 Metern oder acht zusammenhängenden Würfeln von je 1,5 Metern), wenn du genügend Rohstoffe hast. Wenn du jedoch mit Metall, Stein oder einer anderen mineralischen Substanz arbeitest, darf der hergestellte Gegenstand nicht größer als Mittel sein (innerhalb eines einzelnen 1,5-Meter-Würfels). Die Qualität der mit diesem Zauber hergestellten Gegenstände entspricht der Qualität der Rohstoffe.

Kreaturen oder magische Gegenstände können mit diesem Zauber nicht erschaffen oder umgewandelt werden. Du kannst damit auch keine Gegenstände herstellen, die normalerweise ein hohes Maß an handwerklichem Geschick erfordern, wie Schmuck, Waffen, Glas oder Rüstungen, es sei denn, du beherrscht das Handwerkszeug, mit dem solche Gegenstände hergestellt werden.

Feuerschild Stufe 4 Hervorrufung

 1 Aktion

 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (ein bisschen Phosphor oder ein Glühwürmchen)

Dünne und zarte Flammen umhüllen deinen Körper für die Dauer des Zaubers und verbreiten helles Licht in einem Radius von 3 Metern und dämmriges Licht für weitere 3 Meter. Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine Aktion ausführst, um ihn abzubrechen.

Die Flammen verleihen dir je nach Wahl einen Warm- oder Kälteschild. Der Wärmeschild gewährt dir Widerstand gegen Kälteschaden und der Kälteschild gewährt dir Widerstand gegen Feuerschaden.

Feuerschild Stufe 4 Hervorrufung

Wenn dich eine Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern mit einem Nahkampfangriff trifft, bricht der Schild außerdem in Flammen aus. Der Angreifer erleidet bei einem Wärmeschild 2W8 Feuerschaden, bei einem Kälteschild 2W8 Kälteschaden.

Mächtige Unsichtbarkeit Stufe 4 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du oder eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es sich an der Person des Ziels befindet.

Scheingelände Stufe 4 Illusionsmagie

 10 Minuten

 24 Stunden

 90 Meter

 V, G, M (ein Stein, ein Zweig und ein Stück grüne Pflanze)

Scheingelände Stufe 4 Illusionsmagie

Du lässt natürliches Gelände in einem Würfel mit 45 Metern Kantenlänge so aussehen, klingen und riechen wie eine andere Art von natürlichem Gelände. So können offene Felder oder eine Straße wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Gletscherspalte oder ein anderes schwieriges oder unpassierbares Gelände aussehen. Ein Teich kann wie eine Wiese aussehen, ein Abgrund wie ein sanfter Hang oder eine felsige Schlucht wie eine breite und glatte Straße. Die taktilen Eigenschaften des Geländes bleiben unverändert, so dass Kreaturen, die das Gebiet betreten, die Illusion wahrscheinlich durchschauen werden. Wenn der Unterschied bei Berührung nicht offensichtlich ist, kann eine Kreatur, die die Illusion sorgfältig untersucht, eine Intelligenzüberprüfung (Erkundung) gegen deinen Zauberrückwurf SG durchführen, um sie zu widerlegen. Eine Kreatur, die die Illusion als das erkennt, was sie ist, sieht sie als ein vages Bild, das sich über das Terrain legt.

Eissturm Stufe 4 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 90 Meter

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

Ein Hagel aus steinhartem Eis prallt in einem 6 Meter großen und 12 Meter hohen Zylinder auf den Boden, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist. Jede Kreatur in dem Zylinder muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Wuchtschaden und 4W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Hagelsteine machen den Wirkungsbereich des Sturms bis zum Ende deines nächsten Zuges zu schwierigem Gelände.

Eisstum Stufe 4 Hervorrufung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Wuchtschaden für jeden Zauberplatz-Grad über 4 um 1W8.

 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 Erkenntnis magie

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 (Ivl 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.

Tödliches Phantom Stufe 4 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G

Du zapfst die Alpträume einer Kreatur in Reichweite an, die du siehst, und erschaffst eine illusorische Manifestation ihrer tiefsten Ängste, die nur für diese Kreatur sichtbar ist. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel für die Dauer des Zaubers verängstigt. Zu Beginn jeder Runde des Ziels, bevor der Zauber endet, muss das Ziel einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder 4W10 psychischen Schaden erleiden. Bei einem erfolgreichen Schutz endet der Zauber.

Tödliches Phantom Stufe 4 Illusionsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über 4 um 1W10.

Verwandlung Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G, M (ein Raupenkokon)

Dieser Zauber verwandelt eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in eine neue Form. Eine unwillige Kreatur muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um den Effekt zu vermeiden. Einem Gestaltwandler gelingt dieser Rettungswurf automatisch.

Verwandlung Stufe 4 Verwandlungsmagie

Die Verwandlung hält für die Dauer des Zaubers an, oder bis das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt. Die neue Form kann ein beliebiges Tier sein, dessen Herausforderungsgrad gleich oder niedriger als der des Ziels ist (oder der Stufe des Ziels, wenn es keinen Herausforderungsgrad hat). Die Spielstatistiken des Ziels, einschließlich der geistigen Fähigkeiten, werden durch die Statistiken der gewählten Bestie ersetzt. Es behält seine Ausrichtung und Persönlichkeit.

Das Ziel nimmt die Trefferpunkte seiner neuen Form an. Wenn es in seine normale Form zurückkehrt, erhält die Kreatur wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die sie vor ihrer Verwandlung hatte. Wenn sie sich zurückverwandelt, weil sie auf 0 Trefferpunkte gefallen ist, wird jeglicher überschüssige Schaden auf ihre normale Form übertragen.

Solange der überschüssige Schaden die normale Form der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos.

Verwandlung Stufe 4 Verwandlungsmagie

Die Kreatur ist durch die Beschaffenheit ihrer neuen Form in den Aktionen, die sie ausführen kann, eingeschränkt und kann nicht sprechen, zaubern oder eine andere Aktion ausführen, die Hände oder Sprache erfordert.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit der neuen Form. Die Kreatur kann keine ihrer Ausrüstungsgegenstände aktivieren, benutzen, handhaben oder anderweitig von ihnen profitieren.

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.

Steinhaut Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (Diamantstaub im Wert von 100 Goldstücken, den der Zauber verbraucht)

Dieser Zauber macht das Fleisch einer bereitwilligen Kreatur, die du berührst, hart wie Stein. Bis zum Ende des Zaubers ist das Ziel resistent gegen nichtmagischen Hieb-, Stich- und Schnittschaden.

Feuerwand Stufe 4 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G, M (ein kleines Stück Phosphor)

Du erschaffst eine Feuerwand auf einer festen Oberfläche in Reichweite. Du kannst die Wand bis zu 18 Meter lang, 6 Meter hoch und 30 Zentimeter dick machen oder eine Ringwand mit einem Durchmesser von 6 Metern, einer Höhe von 6 Metern und einer Dicke von 30 Zentimetern. Die Wand ist undurchsichtig und bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W8 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte davon.

Feuerwand Stufe 4 Hervorrufung

Eine Seite der Wand, die du beim Wirken des Zaubers auswählst, fügt jeder Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 3 Metern von dieser Seite oder innerhalb der Wand beendet, 5W8 Feuerschaden zu. Eine Kreatur erleidet den gleichen Schaden, wenn sie die Mauer zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet. Auf der anderen Seite der Mauer wird kein Schaden verursacht.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über 4 um 1W8.

Elementarverderben Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G

Wähle eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, und wähle eine der folgenden Schadensarten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Donner. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder für die Dauer des Zaubers von diesem betroffen sein. Wenn das betroffene Ziel das erste Mal in jeder Runde Schaden des gewählten Typs erleidet, erleidet es zusätzlich 2W6 Schaden dieses Typs. Außerdem verliert das Ziel jegliche Resistenz gegen diese Schadensart, bis der Zauber endet.

Elementarverderben Stufe 4 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über 4 eine zusätzliche Kreatur anvisieren. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9 Metern befinden, wenn du sie anvisierst.

Wasserkugel Stufe 4 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (ein Tröpfchen Wasser)

Du beschwörst eine Wasserkugel mit einem Radius von 3 Metern auf einen Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Die Kugel kann in der Luft schweben, aber nicht mehr als 3 Meter über dem Boden. Die Kugel bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

Wasserkugel Stufe 4 Beschwörung

Jede Kreatur im Bereich der Kugel muss einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Kreatur aus diesem Raum in den nächstgelegenen unbesetzten Raum außerhalb des Raumes geschleudert. Eine riesige oder größere Kreatur schafft eine Rettungswurf automatisch. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur von der Kugel zurückgehalten und vom Wasser verschlungen. Am Ende jeder seiner Runden kann ein gefesseltes Ziel den Rettungswurf wiederholen.

Die Kugel kann maximal vier mittlere oder kleinere Kreaturen oder eine große Kreatur fesseln. Wenn die Sphäre eine Kreatur festhält, die über diese Anzahl hinausgeht, fällt eine zufällige Kreatur, die bereits von der Sphäre festgehalten wurde, aus ihr heraus und landet liegend in einem Raum innerhalb von 1,5 Metern um sie herum.

Wasserkugel Stufe 4 Beschwörung

Als Aktion kann man die Sphäre bis zu 9 Meter in einer geraden Linie bewegen. Wenn sie sich über eine Grube, eine Klippe oder einen anderen Abgrund bewegt, sinkt sie sicher ab, bis sie 3 Meter über dem Boden schwebt. Jede Kreatur, die von der Kugel zurückgehalten wird, bewegt sich mit ihr. Du kannst die Kugel in Kreaturen rammen, um sie zu einem Rettungswurf zu zwingen, aber nicht mehr als einmal pro Runde.

Wenn der Zauber endet, fällt die Kugel auf den Boden und löscht alle normalen Flammen im Umkreis von 9 Metern. Jede Kreatur, die von der Sphäre zurückgehalten wird, wird in dem Raum, in den sie fällt, niedergestreckt.

Stummkugel Stufe 4 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

 V, G

Eine Sphäre aus wirbelnder Luft mit einem Radius von 6 Metern entsteht, die sich auf einen von dir gewählten Punkt in Reichweite konzentriert. Die Sphäre bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen. Jede Kreatur, die sich in der Sphäre befindet, wenn sie erscheint oder ihren Zug dort beendet, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder 2W6 Wuchtschaden erleiden.

Stummkugel

Stufe 4 Hervorrufung

Bis zum Ende des Zaubers kannst du in jedem deiner Züge eine Bonusaktion einsetzen, um einen Blitz aus dem Zentrum der Sphäre auf eine Kreatur deiner Wahl in einem Umkreis von 18 Metern um das Zentrum springen zu lassen. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff durch. Du hast einen Vorteil beim Angriffswurf, wenn sich das Ziel in der Sphäre befindet. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W6 Blitzschaden.

Kreaturen im Umkreis von 9 Metern um die Kugel haben einen Nachteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), um zu lauschen.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden für jeden seiner Effekte um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über 4.

Ätzkugel

Stufe 4 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (ein Tropfen der Riesenschneckengalle)

Du zeigst auf einen Ort in Reichweite, und ein glühender 30 Zentimeter großer Ball aus smaragdgrüner Säure rast dorthin und explodiert in einem Radius von 6 Metern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W4 Säureschaden und 5W4 Säureschaden am Ende ihrer nächsten Runde. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur die Hälfte des ursprünglichen Schadens und keinen Schaden am Ende ihres nächsten Zuges.

Ätzkugel

Stufe 4 Hervorrufung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der anfängliche Schaden um 2W4 für jeden Grad des Zauberplatzes über 4.