



## Gegenstände beleben

### Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G

Gegenstände erwachen auf dein Kommando hin zum Leben. Wähle bis zu zehn nichtmagische Gegenstände in Reichweite, die du nicht trägst oder bei dir hast. Mittlere Ziele zählen als zwei Objekte, große Ziele zählen als vier Objekte und riesige Ziele zählen als acht Objekte. Du kannst keine Objekte animieren, die größer als riesig sind. Jedes Ziel wird zu einer Kreatur unter deiner Kontrolle, bis der Zauber endet oder bis es auf 0 Trefferpunkte reduziert ist.

## Gegenstände beleben

### Stufe 5 Verwandlungsmagie

Ein belebtes Objekt ist ein Konstrukt, dessen RK, Trefferpunkte, Angriffe, Stärke und Geschicklichkeit durch seine Größe bestimmt werden. Seine Konstitution beträgt 10, seine Intelligenz und Weisheit 3 und sein Charisma 1. Seine Geschwindigkeit beträgt 9 Meter; wenn das Objekt keine Beine oder andere Anhängsel hat, die es zur Fortbewegung benutzen kann, hat es stattdessen eine Fluggeschwindigkeit von 9 Metern und kann schweben. Wenn das Objekt fest mit einer Oberfläche oder einem größeren Objekt verbunden ist, z. B. mit einer Kette, die an einer Wand befestigt ist, beträgt seine Geschwindigkeit 0. Es hat eine Blindsight mit einem Radius von 9 Metern und ist über diese Entfernung hinaus blind. Wenn das animierte Objekt auf 0 Trefferpunkte sinkt, kehrt es in seine ursprüngliche Objektform zurück, und jeder verbleibende Schaden überträgt sich auf seine ursprüngliche Objektform.

## Todeswolke

### Stufe 5 Beschwörung

Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W8 Giftschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens. Kreaturen sind auch dann betroffen, wenn sie den Atem anhalten oder nicht atmen müssen.

Der Nebel bewegt sich zu Beginn jedes deiner Züge 3 Meter von dir weg und rollt über die Bodenoberfläche. Da die Dämpfe schwerer als Luft sind, sinken sie auf den niedrigsten Punkt des Bodens und können sogar durch Öffnungen fließen.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5.

## Gegenstände beleben

### Stufe 5 Verwandlungsmagie

Als Bonusaktion kannst du jeder Kreatur, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, einen mentalen Befehl erteilen, wenn sie sich nicht weiter als 150 Meter von dir entfernt befindet (wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du einem 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. Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, befolgt sie ihn so lange, bis ihre Aufgabe erfüllt ist.

## Gegenstände beleben

### Stufe 5 Verwandlungsmagie

Wenn du einem Objekt befiehst, anzugreifen, kann es einen einzelnen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern ausführen. Es führt einen Hiebangriff mit einem Angriffsbonus und einem Wuchtschaden aus, der von seiner Größe abhängt. Der DM kann festlegen, dass ein bestimmter Gegenstand je nach seiner Form Hieb- oder Stichschaden verursacht.


**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5. zwei zusätzliche Gegenstände beleben.

## Kältekegel

### Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (18 Meter Kegel)

 V, G, M (ein kleiner Kristall oder ein Glaskegel)

Ein kalter Luftstoß entweicht aus deinen Händen. Jede Kreatur in einem 20 Meter Kegel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 8W8 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel.

Eine Kreatur, die durch diesen Zauber getötet wird, wird zu einer gefrorenen Statue, bis sie auftaut.

## Gegenstände beleben


### Stufe 5 Verwandlungsmagie

	Größe	HP	RK	Str	Dex	Attacke
Winzig	20	18	4	18		+8 um zu treffen, 1W4 + 4 Schaden
Klein	25	16	6	14		+6 um zu treffen, 1W8 + 2 Schaden
Medium	40	13	10	12		+5 um zu treffen, 2W6 + 1 Schaden
Large	50	10	14	10		+6 um zu treffen, 2W10 + 2 Schaden
Riesen	80	10	18	6		+8 um zu treffen, 2W12 + 4 Schaden

## Todeswolke

### Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G

Du erschaffst eine Sphäre aus giftigem, gelb-grünem Nebel mit einem Radius von 6 Metern, die auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite gerichtet ist. Der Nebel breitet sich um Ecken herum aus. Er hält für die Dauer des Zaubers an oder bis starker Wind den Nebel auflöst und den Zauber beendet. Der Bereich ist stark verdunkelt.

## Kältekegel


### Stufe 5 Hervorrufung


**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5.



## Elementar beschwören

Stufe 5 Beschwörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Stunde


 27 Meter


 V, G, M (brennendes Räucherwerk for air, soft clay for earth, sulfur and phosphorus for fire, or water and sand for water)

Du rufst einen elementaren Diener herbei. Wähle einen Bereich aus Luft, Erde, Feuer oder Wasser, der einen Würfel von 3 Metern ausfüllt. Ein Elementar mit einem Herausforderungsgrad von 5 oder niedriger, der zu dem von dir gewählten Gebiet passt, erscheint in einem unbesetzten Raum innerhalb von 3 Metern davon. Ein Feuerelementar taucht zum Beispiel aus einem Lagerfeuer auf und ein Erdelementar erhebt sich aus dem Boden. Das Elementar verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

## Kontakt zu anderen Ebenen

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Minute

 1 Minute

 Selbst

 V

Du nimmst geistig Kontakt zu einem Halbgott, dem Geist eines längst verstorbenen Weisen oder einem anderen geheimnisvollen Wesen aus einer anderen Ebene auf. Der Kontakt mit dieser außerweltlichen Intelligenz kann deinen Geist belasten oder sogar brechen. Wenn du diesen Zauber sprichst, musst du einen Rettungswurf mit einem SG von 15 auf Intelligenz machen. Bei einem Fehlschlag erleidest du 6W6 psychischen Schaden und bist wahnsinnig, bis du eine lange Pause machst. Während du wahnsinnig bist, kannst du keine Handlungen ausführen, verstehst nicht, was andere Kreaturen sagen, kannst nicht lesen und sprichst nur Kauderwelsch. Wird "Vollständige Genesung (Ivl 5)" auf dich gewirkt, endet der Effekt.

## Erschaffung

Stufe 5 Illusionsmagie

Wenn du ein Material, das durch diesen Zauber erzeugt wurde, als Materialkomponente eines anderen Zaubers verwendest, schlägt dieser Zauber fehl.

Material	Dauer
Gemüsematerial	1 Tag
Stein oder Kristall	12 Stunden
Edelmetalle	1 Stunde
Edelsteine	10 Minuten
Adamantine oder Mithral	1 Minute

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, vergrößert sich der Würfel um 1,5 Meter für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 5.

## Elementar beschwören

Stufe 5 Beschwörung

Das Elementar ist dir und deinen Gefährten für die Dauer des Zaubers freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für das Elementar, das seine eigenen Züge hat. Es gehorcht allen verbalen Befehlen, die du ihm gibst (ohne dass du etwas tun musst). Wenn du dem Elementar keine Befehle gibst, verteidigt es sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen durch.

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet das Elementar nicht. Stattdessen verlierst du die Kontrolle über das Elementar, es wird dir und deinen Begleitern gegenüber feindselig und kann angreifen. Ein unkontrolliertes Elementar kann von dir nicht entlassen werden und verschwindet 1 Stunde, nachdem du es beschworen hast.

Der Spielleiter kennt die Statistiken des Elementars.

## Kontakt zu anderen Ebenen

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kannst du dem Wesen bis zu fünf Fragen stellen. Du musst deine Fragen stellen, bevor der Zauber endet. Der Spielleiter beantwortet jede Frage mit einem Wort, z.B. "ja," "nein," "vielleicht," "nie," "irrelevant," oder "unklar," (wenn das Wesen die Antwort auf die Frage nicht kennt). Wenn eine Ein-Wort-Antwort irreführend wäre, kann der Spielleiter stattdessen eine kurze Phrase als Antwort anbieten.

## Person beherrschen

Stufe 5 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, einen Humanoiden in Reichweite zu betören, den du sehen kannst. Er muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder er wird für die Dauer des Versuchs von dir verzaubert. Wenn du oder mit dir befreundete Kreaturen gegen die Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil beim Rettungswurf.


## Elementar beschwören


Stufe 5 Beschwörung

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Herausforderungsgrad für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5. um 1.

## Erschaffung

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Minute

 Special

 9 Meter

 V, G, M (ein winziges Stück Stoff der gleichen Art wie der Gegenstand, den du herstellen willst)

Du ziehst Strähnen von Schattenmaterial aus dem Shadowfell, um einen nicht lebenden Gegenstand aus pflanzlicher Materie in Reichweite zu erschaffen: weiche Waren, Seile, Holz oder etwas Ähnliches. Du kannst diesen Zauber auch verwenden, um mineralische Gegenstände wie Stein, Kristall oder Metall zu erschaffen. Der erschaffene Gegenstand darf nicht größer als ein 1,5-Meter-Würfel sein und muss eine Form und ein Material haben, das du schon einmal gesehen hast.

Die Dauer hängt vom Material des Gegenstandes ab. Wenn das Objekt aus mehreren Materialien besteht, verwende die kürzeste Dauer.

## Person beherrschen

Stufe 5 Verzauberung

Während das Ziel verzaubert ist, hast du eine telepathische Verbindung mit ihm, solange ihr beide auf derselben Existenzebene seid. Du kannst diese telepathische Verbindung nutzen, um der Kreatur Befehle zu erteilen, während du bei Bewusstsein bist (keine Aktion erforderlich), die sie nach besten Kräften befolgen wird. Du kannst eine einfache und allgemeine Handlungsanweisung geben, wie z.B. "Greife diese Kreatur an", "Lauf dort rüber" oder "Hol diesen Gegenstand". Wenn die Kreatur den Befehl ausführt und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich nach besten Kräften.

Du kannst deine Aktion nutzen, um die totale und präzise Kontrolle über das Ziel zu übernehmen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges führt die Kreatur nur die Aktionen aus, die du auswählst, und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst zu tun. Während dieser Zeit kannst du die Kreatur auch dazu bringen, eine Reaktion einzusetzen, aber dafür musst du auch deine eigene Reaktion einsetzen. Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, macht es einen neuen Rettungswurf auf Weisheit gegen den Zauber. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Zauber.



## Person beherrschen

### Stufe 5 Verzauberung

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades wirkst, beträgt die Dauer Konzentration, bis zu 10 Minuten. Wenn du einen Zauberplatz des 7. Grades verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 1 Stunde. Wenn du einen Zauberplatz des 8. Grades oder höher verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 8 Stunden.

## Traum

### Stufe 5 Illusionsmagie

Du kannst den Boten für die Zielperson monströs und furchterregend erscheinen lassen. Wenn du das tust, kann der Bote eine Nachricht von höchstens zehn Worten überbringen, woraufhin die Zielperson einen Rettungswurf auf Weisheit machen muss. Bei einem misslungenen Rettungswurf rufen die Echos der phantastischen Monstrosität einen Albtraum hervor, der die Dauer des Schlafes der Zielperson anhält und verhindert, dass die Zielperson irgendeinen Nutzen aus dieser Ruhephase zieht. Wenn das Ziel aufwacht, erleidet es außerdem 3W6 psychischen Schaden.

Wenn du ein Körperteil, eine Haarlocke, einen Nagel oder einen ähnlichen Teil des Körpers des Ziels hast, macht das Ziel seinen Rettungswurf mit Nachteil.

## Monster festhalten

### Stufe 5 Verzauberung





-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  27 Meter
-  V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder ist für die Dauer des Zaubers gelähmt. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote. Am Ende jeder seiner Runden kann das Ziel einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5. eine zusätzliche Kreatur anvisieren. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9 Metern befinden, wenn du sie anvisierst.





## Traum

### Stufe 5 Illusionsmagie

-  1 Minute
-  8 Stunden
-  Speziell
-  V, G, M (eine Handvoll Sand, einen Klecks Tinte und eine Schreibfeder, die einem schlafenden Vogel entrissen wurde)

## 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.

## 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.

## Traum

### Stufe 5 Illusionsmagie

Dieser Zauber formt die Träume einer Kreatur. Wähle eine dir bekannte Kreatur als Ziel dieses Zaubers. Das Ziel muss sich auf der gleichen Existenzebene befinden wie du. Kreaturen, die nicht schlafen, wie z. B. Elfen, können mit diesem Zauber nicht kontaktiert werden. Du oder eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, tritt in einen Trancezustand ein und fungiert als Bote. Wenn das Ziel schläft, erscheint der Bote in den Träumen des Ziels und kann sich mit dem Ziel unterhalten, solange es schläft, also für die Dauer des Zaubers. Der/die Bote/in kann auch die Umgebung des Traums gestalten und Landschaften, Gegenstände und andere Bilder erschaffen. Der Bote kann jederzeit aus der Trance erwachen und die Wirkung des Zaubers vorzeitig beenden. Die Zielperson erinnert sich beim Aufwachen perfekt an den Traum. Wenn die Zielperson wach ist, wenn du den Zauber sprichst, weiß der Bote das und kann entweder die Trance (und den Zauber) beenden oder darauf warten, dass die Zielperson einschläft, woraufhin der Bote in den Träumen der Zielperson erscheint.

## 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 ausführt, 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.

## 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."



## Ablenkung

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 S

Du wirst unsichtbar, während gleichzeitig ein illusorischer Doppelgänger von dir dort erscheint, wo du stehst. Die Unsichtbarkeit endet jedoch, wenn du angreifst oder einen Zauber wirkst.

Du kannst deine Aktion nutzen, um deinen illusorischen Doppelgänger bis zum Doppelten deiner Geschwindigkeit zu bewegen und ihn dazu zu bringen, so zu gestikulieren, zu sprechen und sich so zu verhalten, wie du es möchtest.

## Erinnerung verändern


Stufe 5 Verzauberung


Während dieser Zauber anhält, kannst du die Erinnerung des Ziels an ein Ereignis beeinflussen, das es innerhalb der letzten 24 Stunden erlebt hat und das nicht länger als 10 Minuten gedauert hat. Du kannst die Erinnerung an das Ereignis für immer auslöschen, der Zielperson erlauben, sich mit absoluter Klarheit und Genauigkeit an das Ereignis zu erinnern, ihre Erinnerung an die Details des Ereignisses verändern oder eine Erinnerung an ein anderes Ereignis erschaffen.

Du musst mit der Zielperson sprechen, um ihr zu beschreiben, wie ihre Erinnerungen beeinflusst werden, und sie muss deine Sprache verstehen können, damit die veränderten Erinnerungen wirksam werden. Sein Verstand füllt alle Lücken in deiner Beschreibung aus. Wenn der Zauber endet, bevor du die veränderten Erinnerungen beschrieben hast, wird die Erinnerung der Kreatur nicht verändert. Andernfalls werden die veränderten Erinnerungen wirksam, wenn der Zauber endet.


## 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.

## Ablenkung

Stufe 5 Illusionsmagie

Du kannst durch seine Augen sehen und durch seine Ohren hören, als ob du dich dort befindest, wo er steht. In jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion von seinen Sinnen zu deinen eigenen Sinnen wechseln und wieder zurück. Während du seine Sinne benutzt, bist du in Bezug auf deine eigene Umgebung geblendet und betäubt.

## Erinnerung verändern

Stufe 5 Verzauberung

Eine veränderte Erinnerung beeinflusst nicht unbedingt das Verhalten einer Kreatur, vor allem wenn die Erinnerung den natürlichen Neigungen, der Ausrichtung oder dem Glauben der Kreatur widerspricht. Eine unlogische modifizierte Erinnerung, wie z. B. eine Erinnerung daran, wie gerne sich die Kreatur mit Säure übergossen hat, wird abgetan, vielleicht als schlechter Traum. Der Spielleiter kann eine modifizierte Erinnerung für zu unsinnig halten, um eine Kreatur in nennenswerter Weise zu beeinflussen.

Ein "Fluch brechen (Stufe 3)" oder "Vollständige Genesung (Stufe 5)", der auf das Ziel gewirkt wird, stellt die wahre Erinnerung der Kreatur wieder her.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, kannst du die Erinnerungen des Ziels an ein Ereignis verändern, das bis zu 7 Tage (6. Grad), 30 Tage (7. Grad), 1 Jahr (8. Grad) oder einen beliebigen Zeitpunkt in der Vergangenheit der Kreatur (9. Grad) zurückliegt.

## 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.

## Erinnerung verändern

Stufe 5 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter


 V, G

Du versuchst, die Erinnerungen einer anderen Kreatur umzugestalten. Eine Kreatur, die du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Wenn du gegen die Kreatur kämpfst, hat sie Vorteil bei diesem Rettungswurf. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel für die Dauer des Zaubers von dir verzaubert. Das verzauberte Ziel ist handlungsunfähig und nimmt seine Umgebung nicht mehr wahr, obwohl es dich noch hören kann. Wenn es Schaden erleidet oder von einem anderen Zauber getroffen wird, endet der Zauber und keine der Erinnerungen des Ziels wird verändert.

## Wände passieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 9 Meter


 V, G, M (eine Prise Sesamsamen)


An einem Punkt deiner Wahl in Reichweite, den du auf einer hölzernen, verputzten oder steinernen Oberfläche (z. B. einer Wand, einer Decke oder einem Boden) sehen kannst, erscheint ein Durchgang, der für die Dauer der Aktion bestehen bleibt. Du wählst die Maße der Öffnung: bis zu 1,5 Meter breit, 2,5 Meter hoch und 6 Meter tief.


Wenn die Öffnung verschwindet, werden alle Kreaturen oder Gegenstände, die sich noch in dem durch den Zauber geschaffenen Durchgang befinden, sicher in einen unbesetzten Raum geschleudert, der der Oberfläche, auf die du den Zauber gewirkt hast, am nächsten ist.


## 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 Silber Spiegel 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 Erkenntnis magie

Wissen	Rettungsmodifikator
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	Rettungsmodifikator
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 wärest 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

## Äusserlichkeiten

### Stufe 5 Illusions magie

Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um ein Ziel zu untersuchen und eine Intelligenzprobe (Nachforschung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG zu machen. Wenn sie erfolgreich ist, wird ihr bewusst, dass das Ziel verkleidet ist.

## Äusserlichkeiten

### Stufe 5 Illusions magie

-  1 Aktion
-  8 Stunden
-  9 Meter
-  V, G

Mit diesem Zauber kannst du das Aussehen einer beliebigen Anzahl von Kreaturen verändern, die du in Reichweite sehen kannst. Du gibst jedem Ziel, das du auswählst, ein neues, illusorisches Aussehen. Ein unwilliges Ziel kann einen Rettungswurf auf Charisma machen, und wenn er erfolgreich ist, wird es von diesem Zauber nicht beeinflusst.

## Äusserlichkeiten





### Stufe 5 Illusions magie

Der Zauber verschleiert sowohl das Aussehen als auch Kleidung, Rüstung, Waffen und Ausrüstung. Du kannst jede Kreatur 30 Zentimeter kleiner oder größer, dünn, dick oder dazwischen erscheinen lassen. Du kannst den Körperbau des Ziels nicht verändern, also musst du eine Gestalt wählen, die die gleiche Grundanordnung der Gliedmaßen hat. Ansonsten ist das Ausmaß der Illusion dir überlassen. Der Effekt hält für die gesamte Dauer des Zaubers an, es sei denn, du nutzt deine Aktion, um ihn früher zu beenden.

Die Veränderungen, die dieser Zauber bewirkt, halten einer physischen Überprüfung nicht stand. Wenn du zum Beispiel mit diesem Zauber einen Hut zur Kleidung einer Kreatur hinzufügst, gehen Gegenstände durch den Hut hindurch, und jeder, der ihn berührt, würde nichts spüren oder den Kopf und die Haare der Kreatur fühlen. Wenn du diesen Zauber verwendest, um dünner zu erscheinen, als du bist, stößt die Hand von jemandem, der dich berühren will, gegen dich, während sie sich scheinbar noch in der Luft befindet.

## Telekinese

### Stufe 5 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  18 Meter
-  V, G

Du erhältst die Fähigkeit, Kreaturen oder Gegenstände durch Gedanken zu bewegen oder zu manipulieren. Wenn du den Zauber sprichst und während der Dauer des Zaubers jede Runde als Aktion, kannst du deinen Willen auf eine Kreatur oder einen Gegenstand ausüben, die/den du in Reichweite des Zaubers siehst. Du kannst das gleiche Ziel Runde für Runde beeinflussen oder jederzeit ein neues Ziel wählen. Wenn du das Ziel wechselst, wird das vorherige Ziel nicht mehr von dem Zauber beeinflusst.

## Telekinese

### Stufe 5 Verwandlungsmagie

**Kreatur:** Du kannst versuchen, eine riesige oder kleinere Kreatur zu bewegen. Führe eine Fähigkeitsprobe mit deiner Zauberfertigkeit durch, die von der Stärkeprobe der Kreatur angefochten wird. Wenn du den Fähigkeitstest gewinnst, bewegst du die Kreatur bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung, auch nach oben, aber nicht über die Reichweite des Zaubers hinaus. Bis zum Ende deines nächsten Zuges ist die Kreatur in deinem telekinetischen Griff gefesselt. Eine Kreatur, die hochgehoben wird, schwebt in der Luft.

In den folgenden Runden kannst du mit deiner Aktion versuchen, den telekinetischen Griff um die Kreatur aufrechtzuerhalten, indem du den Fähigkeitstest wiederholst.

**Gegenstand:** Du kannst versuchen, einen Gegenstand zu bewegen, der bis zu 450 Kilogramm wiegt. Wenn der Gegenstand nicht getragen wird, bewegst du ihn automatisch bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung, aber nicht über die Reichweite des Zaubers hinaus.

## Telekinese





### Stufe 5 Verwandlungsmagie

Wenn der Gegenstand von einer Kreatur getragen wird, musst du eine Fähigkeitsprobe mit deiner Zauberfähigkeit machen, die durch die Stärkeprüfung der Kreatur bestätigt wird. Wenn du erfolgreich bist, ziehst du den Gegenstand von der Kreatur weg und kannst ihn bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung bewegen, jedoch nicht über die Reichweite dieses Zaubers hinaus.

Mit deinem telekinetischen Griff kannst du Objekte feinfühlig kontrollieren, z. B. ein einfaches Werkzeug manipulieren, eine Tür oder einen Behälter öffnen, einen Gegenstand in einem offenen Behälter verstauen oder herausholen oder den Inhalt aus einem Fläschchen ausgießen.

## Kreis der Teleportation

### Stufe 5 Beschörung

-  1 Minute
-  1 Runde
-  3 Meter
-  V, M (seltene, mit Edelsteinen durchsetzte Kreiden und Tinten mit 50 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Wenn du den Zauber sprichst, zeichnest du einen Kreis mit einem Durchmesser von 3 Metern auf den Boden, der mit Siegeln beschriftet ist, die deinen Standort mit einem permanenten Teleportationskreis deiner Wahl verbinden, dessen Siegelfolge du kennst und der sich auf derselben Existenzebene wie du befindet. Innerhalb des von dir gezogenen Kreises öffnet sich ein schimmerndes Portal, das bis zum Ende deines nächsten Zuges offen bleibt. Jede Kreatur, die das Portal betritt, erscheint sofort in einem Umkreis von 1,5 Metern um den Zielkreis oder im nächstgelegenen unbesetzten Bereich, wenn dieser Bereich besetzt ist.

## Kreis der Teleportation

### Stufe 5 Beschörung

Viele große Tempel, Gilden und andere wichtige Orte haben dauerhafte Teleportationskreise, die irgendwo in ihrem Umkreis eingraviert sind. Jeder dieser Kreise enthält eine einzigartige Siegelsequenz - eine Reihe von magischen Runen, die in einem bestimmten Muster angeordnet sind. Wenn du zum ersten Mal die Fähigkeit erlangst, diesen Zauber zu wirken, lernst du die Siegelsequenzen für zwei vom Spielleiter festgelegte Ziele auf der materiellen Ebene. Während deiner Abenteuer kannst du weitere Siegelfolgen lernen. Du kannst dir eine neue Siegelsequenz einprägen, nachdem du sie 1 Minute lang studiert hast.


Du kannst einen permanenten Teleportationskreis erschaffen, indem du diesen Zauber ein Jahr lang jeden Tag am selben Ort wirkst. Du musst den Kreis nicht zum Teleportieren benutzen, wenn du den Zauber auf diese Weise sprichst.



## Energiewand

Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G, M (eine Prise Pulver, das durch Zerkleinern eines klaren Edelsteins hergestellt wird)

Eine unsichtbare Kraftwand entsteht an einem von dir gewählten Punkt in Reichweite. Die Wand erscheint in jeder von dir gewählten Ausrichtung, als horizontale oder vertikale Barriere oder in einem Winkel. Sie kann frei schwebend sein oder auf einer festen Oberfläche ruhen. Du kannst sie zu einer halbkugelförmigen Kuppel oder einer Kugel mit einem Radius von bis zu 3 Metern formen, oder du kannst eine flache Fläche aus zehn 3 mal 3 Meter großen Platten formen. Jedes Feld muss an ein anderes Feld angrenzen. In jeder Form ist die Wand 60 Zentimeter dick. Sie hält für die gesamte Dauer des Zaubers an. Wenn die Wand den Raum einer Kreatur durchschneidet, wenn sie erscheint, wird die Kreatur auf eine Seite der Wand gedrückt (du wählst die Seite).

## Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

Wenn die Wand den Raum einer Kreatur durchschneidet, wenn sie erscheint, wird die Kreatur auf eine Seite der Wand geschoben (nach deiner Wahl). Wenn eine Kreatur von allen Seiten von der Wand (oder der Wand und einer anderen festen Oberfläche) umgeben wäre, kann sie einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem Erfolg kann es seine Reaktion nutzen, um sich bis zu seiner Geschwindigkeit zu bewegen, so dass es nicht mehr von der Wand umschlossen ist.

Die Wand kann jede beliebige Form haben, allerdings darf sie nicht denselben Raum wie eine Kreatur oder ein Objekt einnehmen. Die Wand muss nicht senkrecht sein oder auf einem festen Fundament stehen. Sie muss jedoch mit dem vorhandenen Stein verschmelzen und von ihm getragen werden. So kannst du mit diesem Zauber eine Kluft überbrücken oder eine Rampe errichten.

Wenn du eine Wand mit einer Länge von mehr als 6 Metern errichtest, musst du die Größe der einzelnen Platten halbieren, um Stützen zu schaffen. Du kannst die Mauer grob formen, um Zinnen, Zinnen usw. zu schaffen.

## Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

**Böen:** Innerhalb des Würfels entsteht ein Wind, der kontinuierlich in eine von dir festgelegte horizontale Richtung bläst. Du wählst die Stärke des Windes: ruhig, mäßig oder stark. Wenn der Wind mäßig oder stark ist, haben Angriffe mit Fernkampfwaffen, die den Würfel betreten, verlassen oder durch ihn hindurchgehen, Nachteil auf ihre Angriffswürfe. Wenn der Wind stark ist, muss jede Kreatur, die sich gegen den Wind bewegt, für jeden Meter, den sie sich bewegt, einen zusätzlichen Meter an Bewegung aufwenden.

**Abwind:** Du verursachst einen anhaltenden, starken Windstoß, der von der Spitze des Würfels nach unten bläst. Angriffe mit Fernkampfwaffen, die durch den Würfel hindurchgehen oder gegen Ziele innerhalb des Würfels geführt werden, haben Nachteil bei ihren Angriffswürfen. Eine Kreatur muss einen Rettungswurf auf Stärke machen, wenn sie zum ersten Mal in einem Zug in den Würfel fliegt oder ihren Zug dort fliegend beginnt. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur an den Boden gedrückt und gilt als liegend.

## Energiewand

Stufe 5 Hervorrufung

Nichts kann physisch durch die Wand hindurchgehen. Sie ist immun gegen jeglichen Schaden und kann nicht durch "Magie Bannen (lvl 3)" gebannt werden. Ein "Auflösung (lvl 6)" Zauber zerstört die Mauer jedoch sofort. Die Mauer reicht auch in die ätherische Ebene hinein und verhindert, dass ätherische Wesen durch die Mauer reisen können.

## Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

Die Mauer ist ein Objekt aus Stein, das beschädigt und somit durchbrochen werden kann. Jede Platte hat RK 15 und 30 Trefferpunkte pro 2,5 Zentimeter Dicke. Wird eine Platte auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie zerstört und kann nach dem Ermessen des Spielleiters zusammenhängende Platten zum Einsturz bringen.

Wenn du deine Konzentration auf diesen Zauber für die gesamte Dauer aufrechterhältst, wird die Mauer dauerhaft und kann nicht gebannt werden. Andernfalls verschwindet die Wand, wenn der Zauber endet.

## Wind kontrollieren


Stufe 5 Verwandlungsmagie

**Aufwind:** Du verursachst einen anhaltenden Aufwind innerhalb des Würfels, der von der Unterseite des Würfels nach oben steigt. Kreaturen, die innerhalb des Würfels einen Sturz beenden, erleiden nur halben Schaden durch den Sturz. Wenn eine Kreatur im Würfel einen vertikalen Sprung macht, kann sie bis zu 3 Meter höher springen als normal.

## Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten


 36 Meter

 V, G, M (ein kleiner Granitblock)

Eine nichtmagische Mauer aus massivem Stein entsteht an einem von dir gewählten Punkt in Reichweite. Die Mauer ist 15 Zentimeter dick und besteht aus zehn 3 mal 3 Meter großen Platten. Jedes Feld muss an mindestens ein anderes Feld angrenzen. Alternativ kannst du auch 3 mal 6 Meter große Platten erschaffen, die nur 7,5 Zentimeter dick sind.

## Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde


 90 Meter


 V, G

Du übernimmst die Kontrolle über die Luft in einem Würfel mit einer Kantenlänge von 30 Metern in Reichweite, den du sehen kannst. Wähle einen der folgenden Effekte, wenn du den Zauber sprichst. Der Effekt hält für die Dauer des Zaubers an, es sei denn, du nutzt deine Aktion in einer späteren Runde, um zu einem anderen Effekt zu wechseln. Du kannst deine Aktion auch nutzen, um den Effekt vorübergehend anzuhalten oder einen angehaltenen Effekt wieder zu starten.

## Steinwandeln

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G, M (Ton und Wasser)

Du wählst ein Gebiet aus Stein oder Schlamm, das du sehen kannst, das in einen 12-Meter-Würfel passt und in Reichweite ist, und wählst einen der folgenden Effekte.

**Felsen in Schlamm verwandeln:** Nichtmagischer Fels jeglicher Art in dem Gebiet wird zu einer gleichen Menge dicken, fließenden Schlamms, der für die Dauer des Zaubers bestehen bleibt.



## Steinwandeln

### Stufe 5 Verwandlungsmagie

Der Boden im Wirkungsbereich des Zaubers wird so schlammig, dass Kreaturen darin versinken können. Jeder Meter, den eine Kreatur durch den Schlamm bewegt, kostet 4 Meter Bewegung, und jede Kreatur, die sich beim Wirken des Zaubers auf dem Boden befindet, muss einen Rettungswurf auf Stärke machen. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch machen, wenn sie sich zum ersten Mal in einem Zug in das Gebiet bewegt oder ihren Zug dort beendet. Bei einem misslungenen Rettungswurf versinkt die Kreatur im Schlamm und ist gefesselt, kann sich aber mit einer Aktion aus dem Schlamm befreien, um den Zustand der Gefesseltheit zu beenden.

Wenn der Zauber auf eine Decke gewirkt wird, fällt der Schlamm herunter. Jede Kreatur, die sich unter dem Schlamm befindet, wenn er fällt, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 4W8 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

## Steinwandeln

### Stufe 5 Verwandlungsmagie

**Schlamm in Stein verwandeln.** Nichtmagischer Schlamm oder Treibsand in einem Gebiet, das nicht tiefer als 3 Meter ist, verwandelt sich für die Dauer des Zaubers in weichen Stein. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt der Verwandlung im Schlamm befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Kreatur sicher an die Oberfläche in einen unbesetzten Raum geschleudert. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur durch den Felsen gefesselt. Eine gefesselte Kreatur oder eine andere Kreatur in Reichweite kann mit einer Aktion versuchen, den Felsen zu zerbrechen, indem sie eine Stärkeprüfung mit einem SG von 20 besteht oder ihm Schaden zufügt. Der Felsen hat RK 15 und 25 Trefferpunkte und ist immun gegen Gift und psychischen Schaden.

## Opferung

### Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V

Die Flammen umhüllen eine Kreatur, die du in Reichweite siehst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Schutzwurf erleidet es 7W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Schutzwurf halb so viel Schaden. Bei einem misslungenen Schutzwurf verbrennt das Ziel außerdem für die Dauer des Zaubers. Das brennende Ziel verströmt helles Licht in einem Radius von 9 Metern und schwaches Licht für weitere 9 Meter. Am Ende jeder seiner Runden wiederholt das Ziel den Rettungswurf. Bei einem misslungenen Schutzwurf erleidet es 3W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber. Diese magischen Flammen können nicht durch nichtmagische Mittel gelöscht werden.

## Opferung

### Stufe 5 Hervorrufung

Wenn der Schaden dieses Zaubers ein Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird es zu Asche.