


Arkane Tor

Stufe 6 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 45 Meter

 V, G

Du erschaffst verbundene Teleportationsportale, die für die Dauer der Aktion geöffnet bleiben. Wähle zwei Punkte auf dem Boden, die du sehen kannst, einen Punkt im Umkreis von 3 Metern von dir und einen Punkt im Umkreis von 150 Metern von dir. Ein kreisförmiges Portal mit einem Durchmesser von 3 Metern öffnet sich über jedem Punkt. Wenn sich das Portal in dem von einer Kreatur besetzten Raum öffnen würde, schlägt der Zauber fehl und der Zauber ist verloren.

Arkane Tor


Stufe 6 Beschwörung

Die Portale sind zweidimensionale, leuchtende, mit Nebel gefüllte Ringe, die an den von dir gewählten Punkten nur wenige Zentimeter über dem Boden schweben und senkrecht zu ihm stehen. Ein Ring ist nur von einer Seite (deiner Wahl) sichtbar, und zwar von der Seite, die als Portal fungiert.

Jede Kreatur oder jedes Objekt, das das Portal betritt, verlässt es von der anderen Seite, als ob die beiden Portale nebeneinander liegen würden. Der Nebel, der jedes Portal füllt, ist undurchsichtig und blockiert die Sicht durch das Portal. In deinem Zug kannst du die Ringe als Bonusaktion so drehen, dass die aktive Seite in eine andere Richtung zeigt.

Kugelblitz

Stufe 6 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (ein Stück Fell, ein Stück Bernstein, Glas oder eine Kristallstange und drei Silbernadeln)

Du erschaffst einen Blitz, der in einem Bogen auf ein Ziel deiner Wahl zusteuert, das du in Reichweite sehen kannst. Drei Blitze springen dann von diesem Ziel zu bis zu drei anderen Zielen, die sich jeweils innerhalb von 9 Metern um das erste Ziel befinden müssen. Ein Ziel kann eine Kreatur oder ein Gegenstand sein und kann nur von einem der Blitze getroffen werden.

Ein Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W8 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

Kugelblitz


Stufe 6 Hervorrufung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, springt für jeden Zauberplatz-Grad über dem 6. Grad ein zusätzlicher Bolzen vom ersten Ziel zu einem anderen Ziel.


Todeskreis

Stufe 6 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter


 V, G, M (das Pulver einer zerstoßenen schwarzen Perle im Wert von mindestens 500 Goldstücken)

Eine Kugel aus negativer Energie breitet sich in einem 20-Meter-Radius von einem Punkt in Reichweite aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W6 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 2W6 für jeden Grad über dem 6.

Notfall

Stufe 6 Hervorrufung

 10 Minuten

 10 Tage

 Selbst

 V, G, M (eine aus Elfenbein geschnitzte und mit Edelsteinen verzierte Statuette von dir im Wert von mindestens 1.500 Goldstücken)

Wähle einen Zauber des 5. Grades oder niedriger, den du wirken kannst, der eine Wirkzeit von 1 Aktion hat und der dich als Ziel hat. Du wirkst diesen Zauber - den Eventualzauber - als Teil des Zaubers "Notfall" und verbrauchst Zauberplätze für beide, aber der Eventualzauber tritt nicht in Kraft. Stattdessen wird er wirksam, wenn ein bestimmter Umstand eintritt. Du beschreibst diesen Umstand, wenn du die beiden Zaubersprüche wirkst. Ein "Notfall" Zauber, der zusammen mit "Wasseratmung (Stufe 3)" gewirkt wird, könnte zum Beispiel festlegen, dass "Wasseratmung" in Kraft tritt, wenn du von Wasser oder einer ähnlichen Flüssigkeit verschlungen wirst.

Notfall


Stufe 6 Hervorrufung


Der Eventualzauber wird sofort wirksam, wenn der Umstand zum ersten Mal eintritt, egal ob du das willst oder nicht. Und dann endet der Eventualzauber.


Der Eventualzauber wirkt nur auf dich, auch wenn er normalerweise auf andere wirken kann. Du kannst immer nur einen "Notfall"-Zauberspruch benutzen. Wenn du diesen Zauber erneut wirkst, endet die Wirkung eines anderen "Notfall"-Zaubers auf dich. Außerdem endet die Wirkung von "Notfall" auf dich, wenn du seine materielle Komponente nicht bei dir trägst.


Untote erschaffen

Stufe 6 Nekromantie

 1 Minute

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G, M (einen mit Graberde gefüllten Tontopf, einen mit Brackwasser gefüllten Tontopf und einen schwarzen Onyxstein für 150 Goldstücke pro Leiche)

Du kannst diesen Zauber nur nachts wirken. Wähle bis zu drei Leichen in Reichweite, die von mittleren oder kleinen Humanoiden stammen. Jede Leiche wird zu einem Ghoul unter deiner Kontrolle. (Der Spielleiter hat die Spielstatistiken für diese Kreaturen.)

Untote erschaffen

Stufe 6 Nekromantie

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge einer Kreatur, die du mit diesem Zauber besetzt hast, geistige Befehle erteilen, wenn sie sich in einem Umkreis von 36 Metern um dich herum befindet (wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du einer oder allen gleichzeitig denselben Befehl erteilen). Du entscheidest, welche Aktion die Kreatur ausführen und wohin sie sich in ihrem nächsten Zug bewegen soll, oder du kannst einen allgemeinen Befehl erteilen, z. B. eine bestimmte Kammer oder einen Gang zu bewachen. Wenn du keine Befehle gibst, verteidigt sich die Kreatur nur gegen feindliche Kreaturen. Wenn du ihr einen Befehl gibst, befolgt sie ihn so lange, bis ihre Aufgabe erfüllt ist.

Die Kreatur steht 24 Stunden lang unter deiner Kontrolle, danach gehorcht sie keinem deiner Befehle mehr. Um die Kontrolle über die Kreatur für weitere 24 Stunden aufrechtzuerhalten, musst du diesen Zauber auf die Kreatur wirken, bevor der aktuelle 24-Stunden-Zeitraum endet. Mit diesem Zauber kannst du bis zu drei Kreaturen, die du mit diesem Zauber belebt hast, wieder unter deine Kontrolle bringen, anstatt neue Kreaturen zu beleben.

Untote erschaffen


Stufe 6 Nekromantie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zaubersplatz des 7. Grades sprichst, kannst du vier Ghule beleben oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zaubersplatz des 8. Grades sprichst, kannst du fünf Ghule oder zwei Grule oder Grufschrecken beleben oder wieder in deine Gewalt bringen. Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zaubersplatz des 9. Grades sprichst, kannst du sechs Ghule, drei Grule oder Grufschrecken oder zwei Mumien beleben oder wieder in deine Gewalt bringen.

Auflösung

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G, M (ein Magnetstein und eine Prise Staub)

Ein dünner grüner Strahl springt von deinem Zeigefinger zu einem Ziel, das du in Reichweite sehen kannst. Das Ziel kann eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein magisches Kraftwerk sein, wie z.B. die Wand, die mit "Energiewand (Stufe 5)" erzeugt wird.

Eine Kreatur, die von diesem Zauber getroffen wird, muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 + 40 Kraftschaden. Wenn dieser Schaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird es aufgelöst.

Auflösung

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Eine aufgelöste Kreatur und alles, was sie trägt und bei sich hat, außer magischen Gegenständen, wird zu einem Haufen feinen grauen Staus. Die Kreatur kann nur durch einen "Wahre Auferstehung (Stufe 9)" oder einen "Wunsch (Stufe 9)" Zauber wieder zum Leben erweckt werden.


Dieser Zauber löst automatisch einen großen oder kleineren nichtmagischen Gegenstand oder eine Kreatur mit magischer Kraft auf. Handelt es sich bei dem Ziel um einen riesigen oder größeren Gegenstand oder eine Kraftschöpfung, löst dieser Zauber einen 10-Fuß-Würfelteil davon auf. Ein magischer Gegenstand wird von diesem Zauber nicht beeinflusst.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zaubersplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 3W6 für jeden Grad des Zaubersplatzes über dem 6.

Böser Blick

Stufe 6 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G

Für die Dauer des Zaubers werden deine Augen zu einer tintenschwarzen Leere, die von einer schrecklichen Macht durchdrungen ist. Eine Kreatur deiner Wahl im Umkreis von 18 Metern von dir, die du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird während der Dauer des Zaubers von einem der folgenden Effekte deiner Wahl betroffen. In jedem deiner Züge bis zum Ende des Zaubers kannst du deine Aktion nutzen, um eine andere Kreatur anzuvisieren, aber du kannst eine Kreatur nicht erneut anvisieren, wenn sie einen Rettungswurf gegen diesen Augenbisswurf bestanden hat.

Böser Blick

Stufe 6 Nekromantie


Schlaf: Das Ziel fällt in Bewusstlosigkeit. Es wacht auf, wenn es Schaden erleidet oder wenn eine andere Kreatur ihre Aktion nutzt, um den Schläfer wachzurütteln.


In Panik versetzt: Das Ziel hat Angst vor dir. In jedem seiner Züge muss die verängstigte Kreatur die Sprintaktion ausführen und sich auf dem sichersten und kürzesten verfügbaren Weg von dir wegbewegen, es sei denn, sie kann sich nirgendwo hinbewegen. Wenn sich das Ziel an einen Ort bewegt, der mindestens 18 Meter von dir entfernt ist und an dem es dich nicht mehr sehen kann, endet dieser Effekt.

Erkrankt: Das Ziel hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und Fähigkeitsproben. Am Ende jeder seiner Runden kann es einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Wenn er gelingt, endet der Effekt.

Fleisch zu Stein

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (eine Prise Kalk, Wasser und Erde)

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in Stein zu verwandeln. Wenn der Körper des Ziels aus Fleisch besteht, muss die Kreatur einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur gefesselt, da sich ihr Fleisch zu verhärten beginnt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf bleibt die Kreatur unverseht.

Fleisch zu Stein

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Eine Kreatur, die durch diesen Zauber gefesselt ist, muss am Ende jeder ihrer Runden einen weiteren Rettungswurf auf Konstitution machen. Wenn es dreimal erfolgreich gegen diesen Zauber rettet, endet der Zauber. Misslingt der Rettungswurf dreimal, wird es zu Stein verwandelt und muss für die Dauer des Zaubers den Zustand der Versteinerung ertragen. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht aufeinander folgen; behalte beide im Auge, bis das Ziel drei von einer Sorte gesammelt hat.


Wenn die Kreatur während der Versteinerung körperlich gebrochen ist, leidet sie unter ähnlichen Deformationen, wenn sie in ihren ursprünglichen Zustand zurückkehrt.

Wenn du deine Konzentration auf diesen Zauber für die gesamte mögliche Dauer aufrechterhältst, wird die Kreatur in Stein verwandelt, bis der Effekt entfernt wird.


Kugel der Unverwundbarkeit

Stufe 6 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G, M (eine Glas- oder Kristallperle, die zerbricht, wenn der Zauber endet)

Eine unbewegliche, schwach schimmernde Barriere entsteht in einem Radius von 3 Metern um dich herum und bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

Kugel der Unverwundbarkeit


Stufe 6 Bannmagie


Jeder Zauber des 5. Grades oder niedriger, der von außerhalb der Barriere gewirkt wird, kann keine Kreaturen oder Gegenstände innerhalb der Barriere beeinflussen, selbst wenn der Zauber mit einem Zaubersplatz eines höheren Grades gewirkt wird. Ein solcher Zauber kann Kreaturen und Gegenstände innerhalb der Barriere anvisieren, aber der Zauber hat keine Wirkung auf sie. Ebenso ist der Bereich innerhalb der Barriere von den Bereichen, die von solchen Zaubern betroffen sind, ausgeschlossen.


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zaubersplatz des 7. Grades oder höher wirkst, blockt die Barriere Zauber eines höheren Grades für jeden Grad über dem 6.


Wächter und Hüter

Stufe 6 Bannmagie

 10 Minuten

 24 Stunden

 Berührung

 V, G, M (brennendes Räucherwerk, eine kleine Menge Schwefel und Öl, eine geknotete Schnur, eine kleine Menge Umbra-Hulk-Blut und ein kleines Silberstück im Wert von mindestens 10 Goldstücken)

Du erschaffst einen Schutzbereich, der bis zu 225 Quadratmeter Bodenfläche schützt (eine Fläche von 15x15 Metern, oder hundert 1,5x1,5 Meter Quadrate oder fünfundzwanzig 3x3 Meter Quadrate). Der geschützte Bereich kann bis zu 6 Meter hoch sein und die gewünschte Form haben. Du kannst mehrere Stockwerke einer Festung schützen, indem du den Bereich unter ihnen aufteilst, solange du jeden zusammenhängenden Bereich betreten kannst, während du den Zauber sprichst.

Wächter und Hüter

Stufe 6 Bannmagie

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du Personen angeben, die von einigen oder allen Effekten, die du auswählst, nicht betroffen sind. Du kannst auch ein Passwort angeben, das den Sprecher immun gegen diese Effekte macht, wenn er es laut ausspricht. "Wächter und Hüter" erzeugt die folgenden Effekte innerhalb des geschützten Bereichs.

- Platziere "Tanzende Lichter (Zaubertrick)" in vier Korridoren. Du kannst ein einfaches Programm festlegen, dass die Lichter so lange wiederholen, wie die Wachen und Schutzzauber andauern.
- Platziere "Magischer Mund (Ivl 2)" an zwei Stellen.
- Platziere "Stinkende Wolke (Ivl 3)" an zwei Stellen. Die Dämpfe erscheinen an den Orten, die du auswählst; sie kehren innerhalb von 10 Minuten zurück, wenn sie vom Wind zerstreut werden, während "Wachen und Wächter" anhält.

Wächter und Hüter

Stufe 6 Bannmagie


- Platziere einen konstanten "Windstoss (Ivl 2)" in einem Korridor oder Raum.
- Platziere eine "Einflüsterung (Ivl 2)" an einem Ort. Du wählst einen Bereich von bis zu 1,5x1,5 Metern, und jede Kreatur, die diesen Bereich betritt oder durch ihn hindurchgeht, empfängt die Einglüsterung im Geiste.

Der gesamte geschützte Bereich strahlt Magie aus. Ein "Magie bannen (Stufe 3)", das auf einen bestimmten Effekt gewirkt wird, entfernt bei Erfolg nur diesen Effekt.

Du kannst ein dauerhaft bewachtes und geschütztes Gebäude erschaffen, indem du diesen Zauber ein Jahr lang jeden Tag dort wirkst.


Magisches Gefäß

Stufe 6 Nekromantie

 1 Minute

 Bis entzaubert

 Selbst

 V, G, M (ein Edelstein, ein Kristall, ein Reliquienschrein oder ein anderes Schmuckbehältnis im Wert von mindestens 500 Goldstücken)

Dein Körper verfällt in einen katatonischen Zustand, während deine Seele ihn verlässt und in den Behälter geht, den du für die materielle Komponente des Zaubers benutzt hast. Während deine Seele den Behälter bewohnt, nimmst du deine Umgebung so wahr, als ob du dich im Raum des Behälters befindest. Du kannst dich nicht bewegen und keine Reaktionen ausführen. Die einzige Aktion, die du ausführen kannst, ist, deine Seele bis zu 30 Meter aus dem Behälter herauszuschleudern und entweder in deinen lebenden Körper zurückzukehren (und den Zauber zu beenden) oder zu versuchen, den Körper eines Humanoiden zu übernehmen.

Magisches Gefäß

Stufe 6 Nekromantie

Du kannst versuchen, von jedem Humanoiden im Umkreis von 30 Metern Besitz zu ergreifen, den du sehen kannst (Kreaturen, die durch einen "Schutz vor Gut und Böse (Ivl 1)" oder "Schutzkreis (Ivl 3)"-Zauber geschützt sind, können nicht besessen werden). Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Charisma machen. Bei einem Fehlschlag wandert deine Seele in den Körper des Ziels und die Seele des Ziels wird in dem Behälter gefangen. Bei einem Erfolg widersteht das Ziel deinen Bemühungen, von ihm Besitz zu ergreifen, und du kannst 24 Stunden lang nicht erneut versuchen, von ihm Besitz zu ergreifen.

Wenn du den Körper einer Kreatur in Besitz genommen hast, kontrollierst du sie. Deine Spielstatistiken werden durch die Statistiken der Kreatur ersetzt, aber du behältst deine Ausrichtung und deine Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma. Du behältst die Vorteile deiner eigenen Klassenmerkmale. Wenn das Ziel über Klassenstufen verfügt, kannst du keine seiner Klasseneigenschaften nutzen.

Magisches Gefäß

Stufe 6 Nekromantie

Die Seele der besessenen Kreatur kann mit ihren eigenen Sinnen aus dem Behälter wahrnehmen, aber sie kann sich nicht bewegen und keine Aktionen ausführen.

Während du einen Körper besitzt, kannst du deine Aktion nutzen, um vom Wirtskörper in den Behälter zurückzukehren, wenn er sich innerhalb von 30 Metern um dich herum befindet, und die Seele der Wirtskreatur in ihren Körper zurückzubringen. Wenn der Wirtskörper stirbt, während du in ihm bist, stirbt die Kreatur und du musst einen Rettungswurf auf Charisma gegen deinen eigenen SG für Zauberei machen. Bei einem Erfolg kehrst du in den Behälter zurück, wenn er sich in einem Umkreis von 30 Metern befindet. Andernfalls stirbst du.

Magisches Gefäß

Stufe 6 Nekromantie


Wenn der Behälter zerstört wird oder der Zauber endet, kehrt deine Seele sofort in deinen Körper zurück. Wenn dein Körper mehr als 30 Meter von dir entfernt ist oder wenn dein Körper tot ist, wenn du versuchst, zu ihm zurückzukehren, stirbst du. Wenn sich die Seele einer anderen Kreatur in dem Behälter befindet, wenn er zerstört wird, kehrt die Seele der Kreatur in ihren Körper zurück, wenn dieser noch lebt und sich innerhalb von 30 Metern befindet. Andernfalls stirbt die Kreatur.

Wenn der Zauber endet, wird der Behälter zerstört.

Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

 1 Aktion

 24 Stunden

 18 Meter

 V, M (eine Schlängenzunge und entweder ein Stückchen Honigwabe oder ein Tropfen Süßöl)

Du schlägst einen Handlungsablauf vor (begrenzt auf ein oder zwei Sätze) und beeinflusst auf magische Weise bis zu zwölf Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du siehst und die dich hören und verstehen können. Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Einflüsterung muss so formuliert sein, dass die Handlung vernünftig klingt. Wenn du die Kreatur aufforderst, sich selbst zu erstechen, auf einen Speer zu werfen, sich zu opfern oder eine andere offensichtlich schädliche Handlung auszuführen, wird die Wirkung des Zaubers automatisch aufgehoben.

Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf setzt es die von dir beschriebene Handlung nach bestem Wissen und Gewissen fort. Die vorgeschlagene Handlung kann während der gesamten Dauer fortgesetzt werden. Wenn die vorgeschlagene Aktivität in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber, wenn die Zielperson das getan hat, worum sie gebeten wurde.

Du kannst auch Bedingungen angeben, die während der Dauer eine besondere Aktivität auslösen. Du könntest zum Beispiel vorschlagen, dass eine Gruppe von Soldaten ihr gesamtes Geld dem ersten Bettler gibt, den sie trifft. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, bevor der Zauber endet, wird die Aktivität nicht ausgeführt.

Wenn du oder einer deiner Gefährten eine Kreatur, die von diesem Zauber betroffen ist, beschädigt, endet der Zauber für diese Kreatur.

Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades sprichst, beträgt die Dauer 10 Tage. Wenn du einen Zauberplatz des 8. Grades verwendest, beträgt die Dauer 30 Tage. Wenn du einen Zauberplatz des 9. Grades verwendest, beträgt die Dauer ein Jahr und einen Tag.

Erde bewegen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 2 Stunden

 36 Meter

 V, G, M (eine Eisenklinge und ein Säckchen mit einer Mischung aus Erde - Lehm, Ton und Sand)

Wähle einen Bereich des Geländes, der nicht größer als 12 Meter auf einer Seite innerhalb der Reichweite ist. Für die Dauer des Zaubers kannst du Erde, Sand oder Lehm in dem Gebiet auf jede beliebige Weise umgestalten. Du kannst das Gelände anheben oder absenken, einen Graben anlegen oder auffüllen, eine Mauer errichten oder abflachen oder einen Pfeiler bilden. Das Ausmaß dieser Veränderungen darf die Hälfte der größten Abmessung des Gebiets nicht überschreiten. Wenn du also ein 12-Meter-Quadrat berührst, kannst du einen bis zu 6 Meter hohen Pfeiler errichten, die Höhe des Quadrats um bis zu 6 Meter anheben oder absenken, einen bis zu 6 Meter tiefen Graben ausheben und so weiter. Es dauert 10 Minuten, bis diese Veränderungen abgeschlossen sind.

Erde bewegen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Am Ende jeder 10 Minuten, die du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du einen neuen Bereich des Geländes wählen, den du beeinflussen möchtest.


Da die Veränderung des Geländes langsam erfolgt, können Kreaturen in diesem Bereich normalerweise nicht durch die Bewegung des Bodens gefangen oder verletzt werden. Dieser Zauber kann keine natürlichen Steine oder Steinbauten manipulieren. Felsen und Strukturen passen sich dem neuen Terrain an. Wenn die Art und Weise, wie du das Gelände formst, ein Bauwerk instabil machen würde, könnte es einstürzen.

Auch auf das Pflanzenwachstum hat dieser Zauber keinen direkten Einfluss. Die bewegte Erde nimmt alle Pflanzen mit sich.

Vorbestimmtes Trugbild

Stufe 6 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Bis entzaubert

 36 Meter

 V, G, M (ein bisschen Vlies und Jadestaub im Wert von mindestens 25 Gp)

Du erschaffst eine Illusion eines Objekts, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens in Reichweite, die aktiviert wird, wenn eine bestimmte Bedingung eintritt. Die Illusion ist bis dahin nicht wahrnehmbar. Sie darf nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 9 Metern sein, und du entscheidest beim Wirken des Zaubers, wie sich die Illusion verhält und welche Geräusche sie macht. Diese geplante Aufführung kann bis zu 5 Minuten dauern.

Vorbestimmtes Trugbild

Stufe 6 Illusionsmagie

Wenn die von dir angegebene Bedingung eintritt, entsteht die Illusion und führt sich so auf, wie du es beschrieben hast. Sobald die Illusion fertig ist, verschwindet sie und bleibt für 10 Minuten inaktiv. Nach dieser Zeit kann die Illusion wieder aktiviert werden. Die auslösende Bedingung kann so allgemein oder detailliert sein, wie du willst, sie muss jedoch auf visuellen oder akustischen Bedingungen basieren, die im Umkreis von 9 Metern um den Bereich auftreten. Du könntest zum Beispiel eine Illusion von dir selbst erschaffen, die erscheint und andere warnt, die versuchen, eine eingeschlossene Tür zu öffnen, oder du könntest die Illusion so einstellen, dass sie nur dann ausgelöst wird, wenn eine Kreatur das richtige Wort oder den richtigen Satz sagt.

Vorbestimmtes Trugbild


Stufe 6 Illusionsmagie

Physikalische Interaktion mit dem Bild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, denn Dinge können es durchdringen. Eine Kreatur, die ihre Aktion nutzt, um das Bild zu untersuchen, kann mit einer erfolgreichen Intelligenzprobe (Nachforschung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG feststellen, dass es sich um eine Illusion handelt. Wenn eine Kreatur die Illusion als das erkennt, was sie ist, kann die Kreatur durch das Bild hindurchsehen, und jedes Geräusch, das es macht, klingt für die Kreatur hohl.

Sonnenstrahl

Stufe 6 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (18 Meter Gerade)

 V, G, M (ein Vergrößerungsglas)

Ein Strahl aus gleißendem Licht blitzt aus deiner Hand in einer 1,5 Meter breiten und 18 Meter langen Linie hervor. Jede Kreatur in dieser Reihe muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 6W8 gleißender Schaden und ist bis zu deinem nächsten Zug geblendet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie nur halb so viel Schaden und wird nicht geblendet. Untote und Ungeziefer haben bei diesem Rettungswurf Nachteil.

Bis zum Ende des Zaubers kannst du in jedem Zug als Aktion eine neue Strahlenlinie erschaffen.

Sonnenstrahl

Stufe 6 Hervorrufung


Für die Dauer des Zaubers leuchtet in deiner Hand ein strahlender Fleck. Er verbreitet helles Licht in einem 9-Meter-Radius und schwaches Licht für weitere 9 Meter. Dieses Licht ist Sonnenlicht.


Wahrer Blick

Stufe 6 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Salbe für die Augen, die 25 Goldstücke kostet, aus Pilzpulver, Safran und Fett hergestellt wird und durch den Zauberspruch verbraucht wird)

Dieser Zauber verleiht der bereitwilligen Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, die Dinge so zu sehen, wie sie tatsächlich sind. Für die Dauer des Zaubers hat die Kreatur die Fähigkeit, "Wahre Sicht". Sie bemerkt geheime Türen, die durch Magie verborgen sind, und kann in die ätherische Ebene sehen, und zwar bis zu einer Reichweite von 36 Metern.

Eiswand

Stufe 6 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  36 Meter
-  V, G, M (ein kleines Stück Quarz)

Du erschaffst eine Wand aus Eis auf einer festen Oberfläche in Reichweite. Du kannst sie zu einer halbkugelförmigen Kuppel oder einer Kugel mit einem Radius von bis zu 3 Metern formen, oder du kannst eine ebene Fläche aus zehn 3-Meter-Quadratplatten formen. Jedes Feld muss an ein anderes Feld angrenzen. In jeder Form ist die Wand 30 Zentimeter dick und hält für die Dauer des Zaubers an.

Eiswand

Stufe 6 Hervorrufung

Wenn die Wand den Raum einer Kreatur durchschneidet, wenn sie erscheint, wird die Kreatur in ihrem Bereich auf eine Seite der Wand geschoben und muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte davon.

Die Wand ist ein Objekt, das beschädigt und somit durchbrochen werden kann. Sie hat einen RK von 12 und 30 Trefferpunkte um einen 10-Fuß-Abschnitt, und sie ist anfällig für Feuerschaden. Wenn du einen 10-Fuß-Abschnitt der Mauer auf 0 Trefferpunkte reduzierst, wird sie zerstört und hinterlässt eine Schicht eisiger Luft in dem Raum, den die Mauer einnahm. Eine Kreatur, die sich zum ersten Mal in einem Zug durch die eisige Luft bewegt, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.





Eiswand

Stufe 6 Hervorrufung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden, den die Wand beim Auftauchen verursacht, um 2W6, und der Schaden beim Durchqueren der eisigen Luft erhöht sich um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über 6.

Investitur der Flammen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G

Flammen rasen über deinen Körper und verbreiten helles Licht in einem 9-Meter-Radius und schwaches Licht für weitere 9 Meter während der Dauer des Zaubers. Die Flammen schaden dir nicht. Bis der Zauber endet, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du bist immun gegen Feuerschaden und besitzt Resistenz gegen Kälteschaden.
- Jede Kreatur, die sich in einem Zug zum ersten Mal innerhalb von 1,5 Metern um dich herum bewegt oder ihren Zug dort beendet, erleidet 1W10 Feuerschaden.




Investitur der Flammen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Du kannst deine Aktion nutzen, um eine 4,5 Meter lange und 1,5 Meter breite Feuerlinie zu erzeugen, die sich von dir aus in eine von dir gewählte Richtung erstreckt. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W8 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Investitur des Eises

Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G

Bis zum Ende des Zaubers kühlt Eis deinen Körper und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Du bist immun gegen Kälteschaden und besitzt Resistenz gegen Feuerschaden.
- Du kannst dich durch schwieriges Gelände bewegen, das durch Eis oder Schnee entsteht, ohne zusätzliche Bewegung zu verbrauchen.



Investitur des Eises

Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Der Boden in einem Radius von 3 Metern um dich herum ist vereist und stellt für andere Kreaturen als dich schwieriges Gelände dar. Der Radius bewegt sich mit dir.
- Du kannst deine Aktion nutzen, um einen 4,5-Meter-Kegel aus eisigem Wind zu erschaffen, der sich von deiner ausgestreckten Hand in eine Richtung deiner Wahl erstreckt. Jede Kreatur in diesem Kegel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Wenn der Rettungswurf gegen diesen Effekt misslingt, wird die Geschwindigkeit der Kreatur bis zum Beginn deines nächsten Zuges halbiert.

Investitur des Gesteins

Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G

Bis der Zauber endet, verteilen sich Gesteinsbrocken auf deinem Körper und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Du bist resistent gegen Hieb-, Stich- und Schnittschaden durch nichtmagische Waffen.
- Du kannst deine Aktion nutzen, um ein kleines Erdbeben auf dem Boden in einem Radius von 4,5 Metern um dich herum zu erzeugen. Andere Kreaturen, die sich auf diesem Boden befinden, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder werden auf den Boden geworfen.

Investitur des Gesteins

Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Du kannst dich durch schwieriges Gelände aus Erde oder Stein bewegen, ohne zusätzliche Bewegung auszugeben. Du kannst dich durch feste Erde oder Stein bewegen, als ob es Luft wäre und ohne sie zu destabilisieren, aber du kannst deine Bewegung dort nicht beenden. Wenn du dies tust, wirst du auf den nächsten unbesetzten Platz geschleudert, der Zauber endet und du bist bis zum Ende deines nächsten Zuges betäubt.

Investitur des Windes

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Bis der Zauber endet, wirbelt Wind um dich herum, und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Angriffe mit Distanzwaffen gegen dich haben Nachteil beim Angriffswurf.
- Du erhältst eine Fluggeschwindigkeit von 18 Metern. Wenn du noch fliegst, wenn der Zauber endet, fällst du, es sei denn, du kannst es irgendwie verhindern.

Investitur des Windes

Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Du kannst deine Aktion nutzen, um einen 4,5 Meter großen Würfel aus wirbelndem Wind zu erschaffen, der auf einen Punkt zentriert ist, den du im Umkreis von 18 Metern von dir sehen kannst. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W10 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Wenn eine große oder kleinere Kreatur den Rettungswurf misslingt, wird diese Kreatur außerdem bis zu 3 Meter vom Zentrum des Würfels weggestoßen.