

Spätzündender Feuerball

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

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

Ein Strahl gelben Lichts schießt aus deinem Zeigefinger, verdichtet sich dann und verweilt für die Dauer des Zaubers als glühende Perle an einem ausgewählten Punkt in Reichweite. Wenn der Zauber endet, entweder weil deine Konzentration unterbrochen wird oder weil du dich entscheidest, ihn zu beenden, blüht die Perle mit einem leisen Dröhnen zu einer Flammenexplosion auf, die sich um Ecken herum ausbreitet. Jede Kreatur in einem Umkreis von 6 Metern um diesen Punkt muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur Feuerschaden in Höhe des gesamten akkumulierten Schadens, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

Spätzündender Feuerball

Stufe 7 Hervorrufung

Der Grundschaten des Zaubers beträgt 12W6. Wenn die Perle am Ende deines Zuges noch nicht explodiert ist, erhöht sich der Schaden um 1W6.

Wenn die glühende Perle berührt wird, bevor das Intervall abgelaufen ist, muss die Kreatur, die sie berührt, einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf endet der Zauber sofort und die Perle geht in Flammen auf. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur die Perle bis zu 12 Meter weit werfen. Trifft sie auf eine Kreatur oder einen festen Gegenstand, endet der Zauber und die Perle explodiert.

Das Feuer beschädigt Gegenstände in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden.

Spätzündender Feuerball

Stufe 7 Hervorrufung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 8. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Grundschaten um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 7.

Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Up to 8 hours

 Selbst

 V, G

Du betrittst die Grenzregionen der ätherischen Ebene, in dem Bereich, in dem sie sich mit deiner aktuellen Ebene überschneidet. Du bleibst für die Dauer des Zaubers oder bis du den Zauber mit einer Aktion abbrichst, in der Grenzregion der Ätherischen Ebene. Während dieser Zeit kannst du dich in jede beliebige Richtung bewegen. Wenn du dich nach oben oder unten bewegst, kostet jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter. Du kannst die Ebene, aus der du kommst, sehen und hören, aber alles dort sieht grau aus, und du kannst nichts weiter als 20 Meter entfernt sehen.

Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Während du dich auf der ätherischen Ebene befindest, kannst du nur andere Kreaturen auf dieser Ebene beeinflussen und von ihnen beeinflusst werden. Kreaturen, die sich nicht auf der ätherischen Ebene befinden, können dich nicht wahrnehmen und nicht mit dir interagieren, es sei denn, eine besondere Fähigkeit oder Magie hat ihnen die Möglichkeit dazu gegeben.

Du ignorierst alle Objekte und Effekte, die sich nicht auf der ätherischen Ebene befinden, was dir erlaubt, dich durch Objekte zu bewegen, die du auf der Ebene wahrnimmst, von der du kommst.

Wenn der Zauber endet, kehrst du sofort auf die Ebene zurück, von der du kommst, und zwar an die Stelle, die du gerade einnimmst. Wenn du dich dabei an der gleichen Stelle wie ein festes Objekt oder eine Kreatur befindest, wirst du sofort in den nächsten unbesetzten Raum geschoben, den du einnehmen kannst, und erleidest Kraftschaden in Höhe der doppelten Anzahl an Metern, die du verschoben wurdest.

Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber hat keine Wirkung, wenn du ihn wirkst, während du dich auf der ätherischen Ebene oder einer Ebene befindest, die nicht an sie grenzt, wie etwa eine der Äußerer Ebenen.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 8. Grades oder höher wirkst, kannst du bis zu drei bereitwillige Kreaturen (dich eingeschlossen) für jeden Zauberplatz-Grad über dem siebten als Ziel festlegen. Die Kreaturen müssen sich innerhalb von 3 Metern um dich herum befinden, wenn du den Zauber wirkst.

Finger des Todes

Stufe 7 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du schickst negative Energie durch eine Kreatur in Reichweite, die du siehst, und fügst ihr brennende Schmerzen zu. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 7W8 + 30 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

Ein Humanoid, der durch diesen Zauber getötet wird, erhebt sich zu Beginn deines nächsten Zuges als Zombie, der permanent unter deinem Kommando steht und deinen verbalen Befehlen nach besten Kräften folgt.

Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Stunde

 30 Meter

 V, G, M (Rubinstaub im Wert von 1.500 Gold)

Ein unbewegliches, unsichtbares, würfelförmiges Gefängnis, das aus magischer Kraft besteht, entsteht um einen von dir gewählten Bereich in Reichweite.

Ein Gefängnis in Form eines Käfigs kann bis zu 6 Meter lang sein und besteht aus Stäben mit einem Durchmesser von 1,5 Zentimetern und einem Abstand von 1,5 Zentimetern.

Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

Ein Gefängnis in Form einer Kiste kann bis zu 3 Meter groß sein und bildet eine solide Barriere, die jegliche Materie daran hindert, sie zu durchdringen, und alle Zauber blockiert, die in den Bereich hinein oder aus ihm heraus gewirkt werden.

Wenn du den Zauber sprichst, ist jede Kreatur, die sich vollständig innerhalb des Bereichs des Käfigs befindet, gefangen. Kreaturen, die sich nur teilweise innerhalb des Bereichs befinden, oder solche, die zu groß sind, um in den Bereich zu passen, werden vom Zentrum des Bereichs weggedrückt, bis sie sich vollständig außerhalb des Bereichs befinden.

Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

Eine Kreatur, die sich im Käfig befindet, kann ihn nicht auf nichtmagische Weise verlassen. Wenn die Kreatur versucht, den Käfig durch Teleportation oder interplanare Reisen zu verlassen, muss sie zuerst einen Rettungswurf auf Charisma machen. Bei einem Erfolg kann die Kreatur diese Magie nutzen, um den Käfig zu verlassen. Bei einem Fehlschlag kann die Kreatur den Käfig nicht verlassen und verschwendet den Einsatz des Zaubers oder Effekts. Der Käfig erstreckt sich auch in die ätherische Ebene und blockiert ätherische Reisen.

Dieser Zauber kann nicht durch 'Magie Bannen' gebannt werden.

Arkane Spiegelung

Stufe 7 Illusionsmagie

 10 Minuten

 10 Tage

 Sicht

 V, G

Du sorgst dafür, dass ein Gebiet von bis zu 1,6 Quadratkilometern so aussieht, klingt, riecht und sich auch so anfühlt wie eine andere Art von Terrain. Die allgemeine Form des Geländes bleibt jedoch gleich. Offene Felder oder eine Straße können so aussehen wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Gletscherspalte oder ein anderes schwieriges oder unwegsames Gelände. Ein Teich kann wie eine Wiese aussehen, ein Abgrund wie ein Berghang oder eine felsdurchsetzte Schlucht wie eine breite, glatte Straße.

Arkane Spiegelung

Stufe 7 Illusionsmagie

Gleichmaßen kannst du das Aussehen von Bauwerken verändern und sie dort hinzufügen, wo keine vorhanden sind. Der Zauber tarnt, verbirgt oder fügt keine Kreaturen hinzu.

Die Illusion beinhaltet hörbare, visuelle, taktile und olfaktorische Elemente, so dass sie freies Gelände in schwieriges Terrain verwandeln kann (oder umgekehrt) oder die Bewegung durch das Gebiet anderweitig erschwert. Jedes Stück des illusorischen Geländes (z. B. ein Stein oder ein Stock), das aus dem Bereich des Zaubers entfernt wird, verschwindet sofort.

Wesen mit wahrer Sicht können durch die Illusion hindurch die wahre Form des Geländes erkennen; alle anderen Elemente der Illusion bleiben jedoch erhalten, so dass die Kreatur zwar die Anwesenheit der Illusion wahrnimmt, aber dennoch physisch mit der Illusion interagieren kann.

Regenbogenspiel

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (18 Meter Kegel)

 V, G

Acht mehrfarbige Lichtstrahlen blitzen aus deiner Hand. Jeder Strahl hat eine andere Farbe und eine andere Kraft und einen anderen Zweck. Jede Kreatur in einem 20 Meter Kegel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Wirf für jedes Ziel einen W8, um zu bestimmen, welcher Farbstrahl es trifft.

- **Rot:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Regenbogenspiel

Stufe 7 Hervorrufung

- **Orange:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Säureschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

- **Gelb:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

- **Grün:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Giftschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

- **Blau:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

Regenbogenspiel

Stufe 7 Hervorrufung

- **Indigo:** Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Zielperson gefesselt. Es muss dann am Ende jeder seiner Runden einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Wenn es dreimal erfolgreich rettet, endet der Zauber. Misslingt der Rettungswurf dreimal, wird es dauerhaft versteinert und unterliegt dem Zustand der Versteinigung. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht aufeinander folgen; behalte beide im Auge, bis das Ziel drei von einer Art gesammelt hat.

Regenbogenspiel

Stufe 7 Hervorrufung

- **Violett:** Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Zielperson geblendet. Es muss dann zu Beginn deines nächsten Zuges einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Ein erfolgreicher Rettungswurf beendet die Blindheit. Wenn der Rettungswurf misslingt, wird die Kreatur in eine andere Existenzebene nach Wahl des Spielleiters transportiert und ist nicht mehr geblendet. (Normalerweise wird eine Kreatur, die sich auf einer Ebene befindet, die nicht ihre Heimatebene ist, nach Hause verbannt, während andere Kreaturen normalerweise in die astrale oder ätherische Ebene verbannt werden).

- **Spezial:** Das Ziel wird von zwei Strahlen getroffen. Wirf noch zweimal und wiederhole den Wurf bei einer 8.

Trugbild projizieren

Stufe 7 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Tag

 800km

 V, G, M (eine kleine Nachbildung von dir aus Materialien im Wert von mindestens 5 Goldstücken)

Du erschaffst eine illusorische Kopie von dir, die für die Dauer der Aktion bestehen bleibt. Die Kopie kann an jedem Ort in Reichweite erscheinen, den du zuvor gesehen hast, unabhängig von dazwischenliegenden Hindernissen. Die Illusion sieht aus und klingt wie du, ist aber nicht greifbar. Wenn die Illusion Schaden erleidet, verschwindet sie und der Zauber endet.

Du kannst deine Aktion nutzen, um die Illusion bis zum Doppelten deiner Geschwindigkeit zu bewegen und sie dazu zu bringen, so zu gestikulieren, zu sprechen und sich so zu verhalten, wie du es möchtest. Es ahmt dein Verhalten perfekt nach.

Trugbild projizieren

Stufe 7 Illusionsmagie

Du kannst durch seine Augen sehen und durch seine Ohren hören, als wärst du in seinem Raum. Wenn du am Zug bist, kannst du als Bonusaktion von seinen Sinnen zu deinen eigenen wechseln oder umgekehrt. Während du seine Sinne benutzt, bist du in Bezug auf deine eigene Umgebung geblendet und betäubt.

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

Ebenenwechsel

Stufe 7 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (ein gegabelter Metallstab im Wert von mindestens 250 Goldstücken, der auf eine bestimmte Existenzebene eingestimmt ist)

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen, die sich im Kreis die Hände reichen, werden in eine andere Existenzebene transportiert. Du kannst ein allgemeines Ziel angeben, z. B. die Messingstadt auf der Elementarebene des Feuers oder den Palast des Dispaters auf dem zweiten Grad der Neun Höllen, und du erscheinst in oder in der Nähe dieses Ziels. Wenn du versuchst, die Messingstadt zu erreichen, könntest du zum Beispiel in der Straße des Stahls vor dem Tor der Asche ankommen oder die Stadt von der anderen Seite des Feuermeers aus betrachten, je nach Ermessen des Spielleiters.

Ebenenwechsel

Stufe 7 Beschwörung

Wenn du die Siegelfolge eines Teleportationskreises auf einer anderen Existenzebene kennst, kann dich dieser Zauber auch zu diesem Kreis bringen. Wenn der Teleportationskreis zu klein ist, um alle Kreaturen aufzunehmen, die du transportiert hast, erscheinen sie auf den nächstgelegenen unbesetzten Plätzen neben dem Kreis.

Du kannst diesen Zauber benutzen, um eine unwillige Kreatur in eine andere Ebene zu verbannen. Wähle eine Kreatur in deiner Reichweite und führe einen Nahkampfzauberangriff gegen sie aus. Bei einem Treffer muss die Kreatur einen Rettungswurf auf Charisma machen. Wenn die Kreatur diesen Rettungswurf nicht besteht, wird sie an einen zufälligen Ort auf der von dir gewählten Existenzebene transportiert. Eine so transportierte Kreatur muss ihren Weg zurück in deine aktuelle Existenzebene selbst finden.

Schwerkraft umkehren

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 30 Meter

 V, G, M (ein Magnetstein und Eisenfeilspäne)

Dieser Zauber kehrt die Schwerkraft in einem Zylinder mit einem Radius von 30 Metern und einer Höhe von 30 Metern um, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist. Alle Kreaturen und Gegenstände, die nicht irgendwie am Boden verankert sind, fallen nach oben und erreichen die Spitze des Bereichs, wenn du diesen Zauber sprichst. Eine Kreatur kann einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, um sich an einem festen Gegenstand festzuhalten, den sie erreichen kann, und so dem Sturz zu entgehen.

Schwerkraft umkehren

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Wenn bei diesem Sturz ein fester Gegenstand (z. B. eine Decke) getroffen wird, schlagen die fallenden Gegenstände und die Kreatur darauf auf, wie bei einem normalen Sturz nach unten. Wenn ein Objekt oder eine Kreatur die Spitze des Bereichs erreicht, ohne auf etwas zu treffen, bleibt sie dort für die Dauer des Falls leicht schwingend stehen.

Am Ende der Dauer fallen die betroffenen Objekte und Kreaturen wieder nach unten.

Verbergen

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Bis entzaubert

 Berührung

 V, G, M (ein Pulver aus Diamant-, Smaragd-, Rubin- und Saphirstaub im Wert von mindestens 5.000 Goldstücken, das der Zauberspruch verbraucht)

Mit diesem Zauber kann eine bereitwillige Kreatur oder ein Gegenstand für die Dauer des Zaubers vor Entdeckung geschützt werden. Wenn du den Zauber sprichst und das Ziel berührst, wird es unsichtbar und kann weder von Zaubern der Erkenntnismagie anvisiert noch durch Ausspähungssensoren wahrgenommen werden, die von Zaubern der Erkenntnismagie erzeugt werden.

Ist das Ziel eine Kreatur, verfällt es in einen Zustand des Scheintods. Die Zeit hört auf, für es zu fließen, und es wird nicht älter.

Verbergen

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Du kannst eine Bedingung festlegen, unter der der Zauber vorzeitig beendet werden soll. Die Bedingung kannst du frei wählen, aber sie muss innerhalb von 1,6 Kilometern um das Ziel auftreten oder sichtbar sein. Beispiele sind "nach 1.000 Jahren" oder "wenn der Tarraske erwacht." Dieser Zauber endet auch, wenn das Ziel Schaden erleidet.

Simulakrum

Stufe 7 Illusionsmagie

 12 Stunden

 Bis entzaubert

 Berührung

 V, G, M (Schnee oder Eis in ausreichender Menge, um eine lebensgroße Kopie der duplizierten Kreatur herzustellen; einige Haare, Fingernagelabschnitte oder andere Körperteile der Kreatur, die in den Schnee oder das Eis gelegt werden; und pulverisierter Rubin im Wert von 1.500 gp, der über das Duplikat gestreut und durch den Zauber verbraucht wird)

Simulakrum

Stufe 7 Illusionsmagie

Du formst ein illusorisches Duplikat eines Tieres oder eines Humanoiden, das sich während der gesamten Wirkungsdauer des Zaubers in Reichweite befindet. Das Duplikat ist eine Kreatur, teilweise real und aus Eis oder Schnee geformt, und kann Aktionen ausführen und anderweitig wie eine normale Kreatur beeinflusst werden. Es scheint dasselbe zu sein wie das Original, hat aber nur die Hälfte der maximalen Trefferpunkte der Kreatur und wird ohne jegliche Ausrüstung geformt. Ansonsten verwendet die Illusion alle Statistiken der Kreatur, die sie dupliziert.

Das Simulakrum ist freundlich zu dir und zu Kreaturen, die du bestimmst. Es gehorcht deinen gesprochenen Befehlen, bewegt sich und handelt nach deinen Wünschen und agiert in deinem Zug im Kampf. Das Simulakrum ist nicht in der Lage, zu lernen oder mächtiger zu werden, daher kann es weder seinen Grad oder andere Fähigkeiten erhöhen noch verbrauchte Zauberplätze wiedergewinnen.

Simulakrum

Stufe 7 Illusionsmagie

Wenn das Simulakrum beschädigt wird, kannst du es in einem alchemistischen Labor mit seltenen Kräutern und Mineralien im Wert von 100 Goldstücken pro wiedergewonnenem Trefferpunkt reparieren. Das Simulakrum hält so lange, bis es auf 0 Trefferpunkte fällt, dann wird es wieder zu Schnee und schmilzt sofort.

Wenn du diesen Zauber erneut wirkst, werden alle derzeit aktiven Duplikate, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, sofort zerstört.

Symbol
Stufe 7 Bannmagie

1 Minute

Bis entzaubert oder ausgelöst

Berührung

V, G, M (Quecksilber, Phosphor und pulverisierte Diamanten und Opale im Gesamtwert von mindestens 1.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Wenn du diesen Zauber sprichst, ritzt du eine schädliche Glyphe entweder auf eine Oberfläche (z.B. einen Teil des Bodens, eine Wand oder einen Tisch) oder in einen Gegenstand, der geschlossen werden kann, um die Glyphe zu verbergen (z.B. ein Buch, eine Schriftrolle oder eine Schatztruhe). Wenn du eine Fläche wählst, kann die Glyphe einen Bereich der Fläche mit einem Durchmesser von maximal 3 Metern bedecken. Wenn du einen Gegenstand wählst, muss dieser Gegenstand an seinem Platz bleiben; wird der Gegenstand mehr als 3 Meter von der Stelle entfernt, an der du diesen Zauber gewirkt hast, wird die Glyphe zerbrochen und der Zauber endet, ohne

Symbol
Stufe 7 Bannmagie

Die Glyphe ist fast unsichtbar und erfordert eine Intelligenzprüfung (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrichtungswurf SG, um sie zu finden.

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

Symbol
Stufe 7 Bannmagie

Man kann den Auslöser weiter verfeinern, so dass der Zauber nur unter bestimmten Umständen oder in Abhängigkeit von den physischen Merkmalen einer Kreatur (z.B. Größe oder Gewicht) oder der physischen Art (z.B. könnte der Schutzzauber so eingestellt werden, dass er auf Geister oder Gestaltwechsler wirkt) aktiviert wird. Man kann auch Kreaturen angeben, die die Glyphe nicht auslösen, z.B. solche, die ein bestimmtes Passwort sagen.

Wenn du die Glyphe beschriftest, wähle eine der folgenden Optionen für ihren Effekt. Sobald die Glyphe ausgelöst wird, leuchtet sie und füllt eine Sphäre mit einem Radius von 3 Metern für 10 Minuten mit schwachem Licht, danach endet der Zauber. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt der Aktivierung der Glyphe in der Sphäre befindet, wird von ihrem Effekt betroffen, ebenso wie eine Kreatur, die die Sphäre zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Symbol
Stufe 7 Bannmagie

Tod: Jedes Ziel muss einen Konstitutions-Rettungswurf machen und erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 10W10 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

Zerwürfnis: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf zankt und streitet sich das Ziel 1 Minute lang mit anderen Kreaturen. Während dieser Zeit ist es nicht in der Lage, sinnvoll zu kommunizieren und hat einen Nachteil bei Angriffswürfen und Fähigkeitsprüfungen.

Furcht: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen und wird bei einem misslungenen Rettungswurf für 1 Minute verängstigt. Während es verängstigt ist, lässt das Ziel alles fallen, was es in der Hand hält, und muss sich in jeder seiner Runden mindestens 9 Meter von der Glyphe entfernen, sofern es dazu in der Lage ist.

Symbol
Stufe 7 Bannmagie

Hoffnungslosigkeit: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Charisma machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel für 1 Minute von Verzweiflung überwältigt. Während dieser Zeit kann es keine Kreatur angreifen oder mit schädlichen Fähigkeiten, Zaubern oder anderen magischen Effekten angreifen.

Wahnsinn: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Intelligenz machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel für 1 Minute in den Wahnsinn getrieben. Eine wahnsinnige Kreatur kann keine Aktionen ausführen, kann nicht verstehen, was andere Kreaturen sagen, kann nicht lesen und spricht nur in Kauderwelsch. Der Spielleiter kontrolliert seine Bewegung, die unberechenbar ist.

Schmerz: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen und wird bei einem misslungenen Rettungswurf für 1 Minute mit unerträglichen Schmerzen außer Gefecht gesetzt.

Symbol
Stufe 7 Bannmagie

Schlaf: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen und wird bei einem misslungenen Rettungswurf für 10 Minuten bewusstlos. Eine Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder wenn jemand eine Aktion einsetzt, um sie wachzurütteln oder zu schlagen.

Betäubung: Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen und wird bei einem misslungenen Rettungswurf für 1 Minute betäubt.

Teleportieren
Stufe 7 Beschwörung

1 Aktion

Unmittelbar

3 Meter

V

Dieser Zauber transportiert dich und bis zu acht bereitwillige Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, oder einen einzelnen Gegenstand in Reichweite, den du sehen kannst, augenblicklich zu einem von dir gewählten Ziel. Wenn du ein Objekt anvisierst, muss es vollständig in einen 3-Meter-Würfel passen, und es kann nicht von einer unwilligen Kreatur gehalten oder getragen werden.

Teleportieren
Stufe 7 Beschwörung

Das gewählte Ziel muss dir bekannt sein und sich auf derselben Existenzebene wie du befinden. Deine Vertrautheit mit dem Zielort bestimmt, ob du dort erfolgreich ankommst. Der Spielleiter würfelt mit W100 und konsultiert die Tabelle.

	Vertrautheit	Missgeschick	Ähnliches Gebiet	Ziel verfehlt	Ziel erreicht
Permanenter Kreis	-	-	-	-	01-100
Bekanntes Objekt	-	-	-	-	01-100
Sehr vertraut	01-05		06-13	14-24	25-100
Beiläufig gesehen	01-33		34-43	44-53	54-100
Einmal gesehen	01-43		44-53	54-73	74-100
Beschreibung	01-43		44-53	54-73	74-100
Falsches Ziel	01-50		51-100	-	-

Teleportieren
Stufe 7 Beschwörung

Bekanntheit: "Permanenter Kreis" bedeutet einen permanenten Teleportationskreis, dessen Siegelfolge du kennst. "Zugehöriger Gegenstand" bedeutet, dass du einen Gegenstand besitzt, der innerhalb der letzten sechs Monate aus dem gewünschten Zielort entnommen wurde, z.B. ein Buch aus der Bibliothek eines Zauberers, Bettwäsche aus einer königlichen Suite oder ein Marmorbrocken aus der geheimen Gruft eines Lichts.

"Sehr vertraut" ist ein Ort, an dem du sehr oft warst, einen Ort, den du sorgfältig studiert hast, oder einen Ort, den du sehen kannst, wenn du den Zauber sprichst. "Gelegentlich gesehen" ist ein Ort, den du mehr als einmal gesehen hast, mit dem du aber nicht sehr vertraut bist. "Einmal gesehen" ist ein Ort, den du einmal gesehen hast, möglicherweise mit Hilfe von Magie. "Beschreibung" ist ein Ort, dessen Lage und Aussehen du durch die Beschreibung einer anderen Person, vielleicht von einer Karte, kennst.

Teleportieren

Stufe 7 Beschwörung

"Falsches Ziel" ist ein Ort, der gar nicht existiert. Vielleicht hast du versucht, das Heiligtum eines Feindes zu erkunden, aber stattdessen eine Illusion gesehen, oder du versuchst, dich an einen vertrauten Ort zu teleportieren, der nicht mehr existiert.

Am Ziel: Du und deine Gruppe (oder das Zielobjekt) erscheinen dort, wo du es willst.

Teleportieren

Stufe 7 Beschwörung

Zielverfehlung: Du und deine Gruppe (oder das Zielobjekt) erscheinen in einer zufälligen Entfernung vom Zielort und in einer zufälligen Richtung. Die Entfernung außerhalb des Ziels beträgt 1W10 × 1W10 Prozent der Distanz, die zurückgelegt werden sollte. Wenn ihr zum Beispiel versucht habt, 200 Kilometer zu reisen, außerhalb des Ziels gelandet seid und eine 5 und eine 3 auf den beiden Würfeln gewürfelt habt, dann seid ihr um 15 Prozent oder 30 Kilometer vom Ziel entfernt. Der Spielleiter bestimmt die Richtung, in der man vom Ziel abweicht, indem er einen W8 würfelt und 1 als Norden, 2 als Nordosten, 3 als Osten und so weiter um die Himmelsrichtungen herum angibt. Wenn du dich in eine Küstenstadt teleportierst und 30 Kilometer auf dem Meer landest, könntest du in Schwierigkeiten geraten.

Teleportieren

Stufe 7 Beschwörung

Ähnliches Gebiet: Du und deine Gruppe (oder das Zielobjekt) landen in einem anderen Gebiet, das dem Zielgebiet visuell oder thematisch ähnlich ist. Wenn ihr zum Beispiel auf dem Weg zu eurem Heimlabor seid, könntet ihr im Labor eines anderen Zauberers oder in einem Laden für alchemistische Produkte landen, der viele der gleichen Werkzeuge und Utensilien wie euer Labor hat. Im Allgemeinen erscheint man am nächstgelegenen ähnlichen Ort, aber da der Zauber keine Reichweitenbeschränkung hat, kann man überall auf der Ebene landen.

Missgeschick: Die unberechenbare Magie des Zaubers führt zu einer schwierigen Reise. Jede teleportierende Kreatur (oder das Zielobjekt) erleidet 3W10 Kraftschaden, und der Spielleiter würfelt auf der Tabelle neu, um zu sehen, wo man landet (es können mehrere Missgeschicke auftreten, die jedes Mal Schaden verursachen).

Wirbelwind

Stufe 7 Hervorrufung

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

90 Meter

V, M (ein Stück Stroh)

Ein Wirbelwind heult bis zu einem von Ihnen festgelegten Punkt auf dem Boden. Der Wirbelwind ist ein Zylinder mit einem Radius von 3 Metern und einer Höhe von 9 Metern, der auf diesen Punkt zentriert ist. Bis der Zauber endet, kannst du den Wirbelwind mit deiner Aktion bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung auf dem Boden bewegen. Der Wirbelwind saugt alle mittelgroßen oder kleineren Gegenstände auf, die nicht an irgendetwas befestigt sind und von niemandem getragen werden.

Wirbelwind

Stufe 7 Hervorrufung

Eine Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, wenn sie das erste Mal in einer Runde in den Wirbelwind gerät oder der Wirbelwind in ihren Raum eindringt, auch wenn der Wirbelwind zum ersten Mal erscheint. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Zusätzlich muss eine große oder kleinere Kreatur, die den Rettungswurf misslingt, einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder bis zum Ende des Zaubers im Wirbelwind gefesselt werden. Wenn eine Kreatur, die vom Wirbelwind zurückgehalten wird, ihren Zug beginnt, wird sie 1,5 Meter höher in den Wirbelwind gezogen, es sei denn, die Kreatur befindet sich an der Spitze. Eine zurückgehaltene Kreatur bewegt sich mit dem Wirbelwind und fällt, wenn der Zauber endet, es sei denn, die Kreatur hat eine Möglichkeit, sich in der Luft zu halten.

Eine zurückgehaltene Kreatur kann eine Aktion nutzen, um eine Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe gegen deinen Zauberrettungswurf SG zu machen. Bei Erfolg wird die Kreatur nicht mehr vom Wirbelwind zurückgehalten, sondern 3W6 × 10 Meter weit in eine zufällige Richtung geschleudert.