

## Antimagisches Feld Stufe 8 Bannmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  Selbst (3 Meter Radius Kugel)
-  V, G, M (eine Prise pulverisiertes Eisen oder Eisenspäne)

Eine unsichtbare Sphäre der Antimagie mit einem Radius von 3 Metern umgibt dich. Dieser Bereich ist von der magischen Energie, die das Multiversum durchdringt, abgekoppelt. Innerhalb der Sphäre können keine Zauber gewirkt werden, herbeigerufene Kreaturen verschwinden und sogar magische Gegenstände werden banal. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Sphäre mit dir und ist auf dich zentriert.

## Antimagisches Feld Stufe 8 Bannmagie

**Magisches Reisen:** Teleportation und planares Reisen funktionieren in der Sphäre nicht, unabhängig davon, ob die Sphäre das Ziel oder der Ausgangspunkt für solche magischen Reisen ist. Ein Portal zu einem anderen Ort, einer anderen Welt oder einer anderen Existenzebene sowie eine Öffnung zu einem extradimensionalen Raum, wie z.B. die, die durch den Zauber "Seiltrick" geschaffen wurde, schließt sich vorübergehend in der Sphäre.

**Kreaturen und Objekte:** Eine Kreatur oder ein Objekt, das durch Magie beschworen oder erschaffen wurde, verschwindet in der Sphäre vorübergehend aus der Existenz. Eine solche Kreatur erscheint sofort wieder, sobald der Raum, den die Kreatur eingenommen hat, nicht mehr innerhalb der Sphäre liegt.

**Magie bannen:** Zauber und magische Effekte wie Magie bannen haben keine Wirkung auf die Sphäre. Ebenso heben sich die Sphären, die durch verschiedene Antimagie-Feld-Zauber entstehen, nicht gegenseitig auf.

## Klon Stufe 8 Nekromantie

-  1 Stunde
-  Unmittelbar
-  Berührung
-  V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 1.000 Gp und mindestens 1 Kubikzoll Fleisch der zu klonenden Kreatur, das der Zauber verbraucht, und ein Gefäß im Wert von mindestens 2.000 Goldstücken, das einen verschließbaren Deckel hat und groß genug ist, um eine mittelgroße Kreatur aufzunehmen, wie z. B. eine große Urne, ein Sarg, eine mit Schlamm gefüllte Zyste im Boden oder ein mit Salzwasser gefülltes Kristallgefäß)

Dieser Zauber züchtet ein träges Duplikat einer lebenden Kreatur als Schutz vor dem Tod. Dieser Klon bildet sich in einem versiegelten Gefäß und wächst nach 120 Tagen zu voller Größe und Reife heran; du kannst auch wählen, dass der Klon eine jüngere Version desselben Wesens ist. Er bleibt inaktiv und besteht auf unbestimmte Zeit, solange sein Gefäß ungestört bleibt.

## Antimagisches Feld Stufe 8 Bannmagie

Zauber und andere magische Effekte, außer denen, die von einem Artefakt oder einer Gottheit erzeugt werden, werden in der Sphäre unterdrückt und können nicht in sie hineinragen. Ein Slot, der zum Wirken eines unterdrückten Zaubers verbraucht wird, ist verbraucht. Während ein Effekt unterdrückt ist, funktioniert er nicht, aber die Zeit, die er unterdrückt verbringt, wird auf seine Dauer angerechnet.

**Gezielte Effekte:** Zauber und andere magische Effekte, die auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in der Sphäre abzielen, wie z.B. magische Geschosse und Personenverzauberung, haben keine Wirkung auf dieses Ziel.

**Bereiche der Magie:** Der Bereich eines anderen Zaubers oder magischen Effekts, wie z.B. Feuerball, kann nicht in die Sphäre hineinreichen. Überschneidet sich die Sphäre mit einem Bereich der Magie, wird der Teil des Bereichs, der von der Sphäre abgedeckt wird, unterdrückt. Zum Beispiel werden die Flammen, die von einer Feuerwand erzeugt werden, innerhalb der Sphäre unterdrückt, wodurch eine Lücke in der Wand entsteht, wenn die Überlappung groß genug ist.

## Antipathie/Sympathie Stufe 8 Verzauberung

-  1 Stunde
-  10 Tage
-  18 Meter
-  V, G, M (entweder ein in Essig getränktes Stück Alaun für die antipathische Wirkung oder ein Tropfen Honig für die sympathische Wirkung)

Dieser Zauber zieht Kreaturen deiner Wahl an oder stößt sie ab. Du zielst auf etwas in Reichweite, entweder auf einen riesigen oder kleineren Gegenstand oder eine Kreatur oder auf ein Gebiet, das nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 60 Meter ist. Lege dann eine Art intelligenter Kreatur fest, z. B. rote Drachen, Goblins oder Vampire. Du stattest das Ziel mit einer Aura aus, die die angegebenen Kreaturen für die Dauer des Zaubers entweder anzieht oder abstößt. Wähle Antipathie oder Sympathie als Effekt der Aura.

## Klon Stufe 8 Nekromantie

Sollte die ursprüngliche Kreatur nach der Reifung des Klons sterben, geht ihre Seele auf den Klon über, vorausgesetzt, die Seele ist frei und willens, zurückzukehren. Der Klon ist körperlich identisch mit dem Original und hat dieselbe Persönlichkeit, dieselben Erinnerungen und Fähigkeiten, aber keine der Ausrüstungen des Originals. Die körperlichen Überreste der ursprünglichen Kreatur, sofern sie noch existieren, werden inaktiv und können nicht wieder zum Leben erweckt werden, da die Seele der Kreatur woanders ist.

## Antimagisches Feld Stufe 8 Bannmagie

**Zauber:** Jeder aktive Zauber oder andere magische Effekt auf eine Kreatur oder ein Objekt in der Sphäre wird unterdrückt, solange sich die Kreatur oder das Objekt darin befindet.

**Magische Gegenstände:** Die Eigenschaften und Kräfte von magischen Gegenständen werden in der Sphäre unterdrückt. Zum Beispiel funktioniert ein Langschwert mit +1 in der Sphäre wie ein nichtmagisches Langschwert.

Die Eigenschaften und Kräfte einer magischen Waffe werden unterdrückt, wenn sie gegen ein Ziel in der Sphäre eingesetzt wird oder von einem Angreifer in der Sphäre geführt wird. Wenn eine magische Waffe oder ein Stück magischer Munition die Sphäre vollständig verlässt (z.B. wenn man einen magischen Pfeil abfeuert oder einen magischen Speer auf ein Ziel außerhalb der Sphäre wirft), wird die Magie des Gegenstandes nicht mehr unterdrückt, sobald er die Sphäre verlässt.

## Antipathie/Sympathie Stufe 8 Verzauberung

Wenn das Ziel einer betroffenen Kreatur Schaden zufügt oder sie anderweitig schädigt, kann die betroffene Kreatur einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um den Effekt zu beenden, wie unten beschrieben.

Eine Kreatur, die sich erfolgreich gegen diesen Effekt verteidigt, ist für 1 Minute immun dagegen, danach kann sie erneut betroffen werden.

## Wetterkontrolle Wind

-  10 Minuten
-  Konzentration, bis zu 8 Stunden
-  Selbst (8km Radius)
-  V, G, M (brennendes Räucherwerk and bits of earth and wood mixed in water)

Du übernimmst für die Dauer des Zaubers die Kontrolle über das Wetter im Umkreis von 8 Kilometern um dich. Du musst dich im Freien befinden, um diesen Zauber zu wirken. Wenn du dich an einen Ort bewegst, an dem du keinen freien Weg zum Himmel hast, wird der Zauber vorzeitig beendet.

## Wetterkontrolle

### Wind

Wenn du den Zauber sprichst, änderst du die aktuellen Wetterbedingungen, die vom DM auf der Grundlage des Klimas und der Jahreszeit bestimmt werden. Du kannst Niederschlag, Temperatur und Wind verändern. Es dauert 1W4 x 10 Minuten, bis die neuen Bedingungen in Kraft treten. Danach kannst du die Bedingungen erneut ändern. Wenn der Zauber endet, kehrt das Wetter allmählich in den Normalzustand zurück.

Wenn du die Wetterbedingungen änderst, suchst du dir eine aktuelle Bedingung in den folgenden Tabellen und änderst ihre Stufe um eins, nach oben oder unten. Wenn du den Wind änderst, kannst du seine Richtung ändern.

## Halbebene

### Stufe 8 Beschwörung

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 S

Du erschaffst eine schattenhafte Tür auf einer flachen, festen Oberfläche, die du in Reichweite sehen kannst. Die Tür ist groß genug, damit Kreaturen mittlerer Größe ungehindert hindurchgehen können. Wenn du die Tür öffnest, führt sie in eine Zwischenebene, die wie ein leerer Raum von 9 Metern in jeder Dimension aussieht und aus Holz oder Stein besteht. Wenn der Zauber endet, verschwindet die Tür und alle Kreaturen oder Gegenstände, die sich in der Zwischenebene befinden, bleiben dort gefangen, da die Tür auch von der anderen Seite verschwindet.

## Monster beherrschen

### Stufe 8 Verzauberung

Während die Kreatur verzaubert ist, hast du eine telepathische Verbindung zu ihr, 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 Kräften befolgt. Du kannst eine einfache und allgemeine Handlungsanweisung geben, wie z.B. "Greif diese Kreatur an", "Lauf dorthin" 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 dazu musst du auch deine eigene Reaktion einsetzen.

## Wetterkontrolle

### Wind

#### Temperatur

##### Stufe Zustand

- |   |                     |
|---|---------------------|
| 1 | Unerträgliche Hitze |
| 2 | Heiß                |
| 3 | Warm                |
| 4 | Kühl                |
| 5 | Kalt                |
| 6 | Arktisch kalt       |

#### Wind

##### Stufe Zustand

- |   |              |
|---|--------------|
| 1 | Ruhig        |
| 2 | Mäßiger Wind |
| 3 | Starker Wind |
| 4 | Sturm        |
| 5 | Sturm        |

## Halbebene

### Stufe 8 Beschwörung

Jedes Mal, wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du eine neue Zwischenebene erschaffen oder die Schattentür mit einer Zwischenebene verbinden, die du mit einem früheren Zauberspruch erschaffen hast. Wenn du die Beschaffenheit und den Inhalt einer Zwischenebene kennst, die von einer anderen Kreatur mit diesem Zauber erschaffen wurde, kannst du die Schattentür stattdessen mit ihrer Zwischenebene verbinden.

## Wetterkontrolle

### Wind

#### Niederschlag

##### Stadium Zustand

- |   |   |                                 |                                  |
|---|---|---------------------------------|----------------------------------|
| 1 | Klar  |                                 |                                  |
| 2 | Leicht bewölkt                                    |                                 |                                  |
| 3 |   | Bewölkung<br>oder<br>Bodennebel | Regen,<br>4 Hagel oder<br>Schnee |
| 5 | Starker Regen,<br>Hagelschlag oder<br>Schneesturm |                                 |                                  |

## Monster beherrschen

### Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, zu betören. Sie muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder 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.

## Monster beherrschen

### Stufe 8 Verzauberung

Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, macht es einen neuen Rettungswurf gegen den Zauber. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Zauber.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, ist die Dauer Konzentration, bis zu 8 Stunden.

## Schwachsinn

### Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (eine Handvoll Ton-, Kristall-, Glas- oder Mineralkugeln)

Du bombardierst den Geist einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, und versuchst, ihren Intellekt und ihre Persönlichkeit zu zerstören. Das Ziel erleidet 4W6 psychischen Schaden und muss einen Rettungswurf für Intelligenz machen.

Bei einem misslungenen Rettungswurf werden die Werte für Intelligenz und Charisma der Kreatur auf 1 gesetzt. Die Kreatur kann weder zaubern, noch magische Gegenstände aktivieren, noch eine Sprache verstehen oder auf irgendeine verständliche Weise kommunizieren. Die Kreatur kann jedoch ihre Freunde identifizieren, ihnen folgen und sie sogar beschützen.

## Schwachsinn

Stufe 8 Verzauberung

Am Ende von 30 Tagen kann die Kreatur ihren Rettungswurf gegen diesen Zauber wiederholen. Gelingt ihr der Rettungswurf, endet der Zauber.

Der Zauber kann auch durch Vollständige Genesung, Heilung oder Wunsch beendet werden.

## Ingarten

Stufe 8 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G

Du verbannst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in eine labyrinthische Zwischenebene. Das Ziel bleibt dort für die Dauer des Zaubers oder bis es aus dem Labyrinth entkommt.

Das Ziel kann mit seiner Aktion versuchen zu entkommen. Wenn es das tut, macht es eine SG 20 Intelligenzprobe. Gelingt ihm dies, entkommt es und der Zauber endet (einem Minotaurus oder Goristro-Dämon gelingt dies automatisch).

## Wort der Macht: Betäubung

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Du sprichst ein Wort der Macht, das den Verstand einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, überwältigen kann und sie sprachlos macht. Wenn das Ziel 150 Trefferpunkte oder weniger hat, wird es betäubt. Andernfalls hat der Zauber keine Wirkung.

Das betäubte Ziel muss am Ende jeder seiner Runden einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem erfolgreichen Schutz endet der Betäubungseffekt.

## Flammende Wolke

Stufe 8 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

 V, G

Eine wirbelnde Rauchwolke, die von weißglühender Glut durchzogen ist, erscheint in einem Umkreis von 6 Metern. Die Wolke breitet sich um Ecken aus und ist stark verdeckt. Sie hält so lange an, bis ein Wind von mittlerer oder höherer Geschwindigkeit (mindestens 10 Meilen pro Stunde) sie vertreibt.

## Ingarten

Stufe 8 Beschwörung

Wenn der Zauber endet, erscheint das Ziel wieder in dem Raum, den es verlassen hat, oder, wenn dieser Raum besetzt ist, in dem nächstgelegenen unbesetzten Raum.

## Flammende Wolke

Stufe 8 Beschwörung

Wenn die Wolke erscheint, muss jede Kreatur in ihr einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W8 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch machen, wenn sie den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Die Wolke bewegt sich 3 Meter direkt von dir weg in eine Richtung, die du zu Beginn jedes deiner Züge wählst.

## Gedankenleere

Stufe 8 Bannmagie

 1 Aktion

 24 Stunden

 Berührung

 V, G

Bis zum Ende des Zaubers ist eine willige Kreatur, die du berührst, immun gegen psychischen Schaden, gegen jeden Effekt, der ihre Emotionen spüren oder ihre Gedanken lesen würde, gegen Erkenntnis- und Zauber- und gegen den Zustand "verzaubert". Der Zauber vereilt sogar Wunschzauber und Zauber oder Effekte ähnlicher Macht, die dazu dienen, den Geist des Ziels zu beeinflussen oder Informationen über das Ziel zu erhalten.

## Telepathie

Stufe 8 Hervorrufung

 1 Aktion

 24 Stunden

 Unbegrenzt

 V, G, M (ein Paar verbundene Silberringe)

Du stellst eine telepathische Verbindung zwischen dir und einem willigen Wesen her, das dir vertraut ist. Die Kreatur kann sich überall auf der gleichen Existenzebene wie du befinden. Der Zauber endet, wenn du und das Ziel sich nicht mehr auf der gleichen Ebene befinden.

## Telepathie

Stufe 8 Hervorrufung

Bis zum Ende des Zaubers können du und das Ziel über die Verbindung sofort Worte, Bilder, Töne und andere Sinnesbotschaften miteinander austauschen, und das Ziel erkennt dich als das Wesen, mit dem es kommuniziert. Der Zauber ermöglicht es einer Kreatur mit einem Intelligenzwert von mindestens 1, die Bedeutung deiner Worte zu verstehen und den Umfang aller sensorischen Botschaften, die du ihr sendest, aufzunehmen.

## Sonnenfeuer

Stufe 8 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (Feuer und ein Stück Sonnenstein)

Leuchtendes Sonnenlicht blitzt in einem 20-Meter-Radius auf, der auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Licht muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 12W6 gleißender Schaden und ist eine Minute lang geblendet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie nur halb so viel Schaden und wird nicht geblendet. Untote und Ungeziefer haben bei diesem Rettungswurf Nachteile.

## Sonnenfeuer

Stufe 8 Hervorrufung

Eine durch diesen Zauber geblendete Kreatur macht am Ende jeder ihrer Runden einen weiteren Rettungswurf auf Konstitution. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist sie nicht mehr geblendet.

Dieser Zauber vertreibt jede Dunkelheit in seinem Bereich, die durch einen Zauber erzeugt wurde.