





Astrale Projektion

Stufe 9 Nekromantie

 1 Stunde

 Special

 3 Meter

 V, G, M (für jede Kreatur, die du mit diesem Zauber beeinflusst, musst du einen Jacinth im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken und einen kunstvoll geschnitzten Silberbarren im Wert von mindestens 100 Goldstücken bereitstellen, die der Zauber verbraucht)

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen in Reichweite projizieren ihre Astralkörper in die Astralebene in die Astralebene schlägt fehl und ist umsonst, wenn du dich bereits auf dieser Ebene befindest). Der materielle Körper, den du zurücklässt, ist bewusstlos und befindet sich in einem Zustand des Scheintods; er braucht weder Nahrung noch Luft und altert nicht.

Astrale Projektion

Stufe 9 Nekromantie

Dein Astralkörper ähnelt in fast jeder Hinsicht deiner sterblichen Gestalt und übernimmt deine Spielstatistiken und Besitztümer. Der Hauptunterschied ist eine silberne Schnur, die zwischen deinen Schulterblättern verläuft und nach 30 Zentimetern unsichtbar wird. Diese Kordel ist dein Bindeglied zu deinem materiellen Körper. Solange die Schnur intakt ist, kannst du den Weg nach Hause finden. Wenn die Schnur durchtrennt wird - was nur passieren kann, wenn ein Effekt ausdrücklich darauf hinweist - werden deine Seele und dein Körper getrennt und du stirbst auf der Stelle.

Deine Astralform kann frei durch die Astralebene reisen und durch Portale in jede andere Ebene gehen. Wenn du eine neue Ebene betrittst oder zu der Ebene zurückkehrst, auf der du dich beim Wirken dieses Zaubers befunden hast, werden dein Körper und deine Besitztümer entlang der Silberschnur transportiert, so dass du beim Betreten der neuen Ebene wieder in deinen Körper zurückkehren kannst. Deine Astralform ist eine eigene Inkarnation. Schaden oder andere Effekte, die auf sie einwirken, haben keine Auswirkungen auf deinen physischen Körper und bleiben auch nicht bestehen, wenn du zu ihm zurückkehrst.

Astrale Projektion

Stufe 9 Nekromantie


Der Zauber endet für dich und deine Begleiter, wenn du ihn mit deiner Aktion abbrichst. Wenn der Zauber endet, kehrt die betroffene Kreatur in ihren physischen Körper zurück und erwacht.

Der Zauber kann auch für dich oder einen deiner Gefährten vorzeitig enden. Ein erfolgreicher Mage bannen Zauber, der gegen einen astralen oder physischen Körper eingesetzt wird, beendet den Zauber für diese Kreatur. Wenn der ursprüngliche Körper einer Kreatur oder ihre Astralform auf 0 Trefferpunkte fällt, endet der Zauber für diese Kreatur. Wenn der Zauber endet und die Silberschnur intakt ist, zieht die Astralform der Kreatur zurück in ihren Körper und beendet den Zustand des Scheintodes.


Wenn du vorzeitig in deinen Körper zurückkehrst, bleiben deine Gefährten in ihrer Astralform und müssen ihren eigenen Weg zurück in ihren Körper finden, normalerweise indem sie auf 0 Trefferpunkte sinken.

Voraussicht

Stufe 9 Erkenntnis magie

 1 Minute

 8 Stunden

 Berührung


 V, G, M (eine Kolibrifeder)


Du berührst eine bereitwillige Kreatur und schenkst ihr eine begrenzte Fähigkeit, in die unmittelbare Zukunft zu sehen. Für die Dauer des Zaubers kann das Ziel nicht überrascht werden und hat Vorteil bei Angriffswürfen, Fähigkeitsproben und Rettungswürfen. Außerdem haben andere Kreaturen für die Dauer des Zaubers Nachteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel.

Dieser Zauber endet sofort, wenn du ihn vor Ablauf seiner Dauer erneut wirkst.

Tor

Stufe 9 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 5.000 Gold)

Du beschwörst ein Portal, das einen unbesetzten Raum in Reichweite, den du sehen kannst, mit einem bestimmten Ort auf einer anderen Ebene der Existenz verbindet. Das Portal ist eine kreisförmige Öffnung mit einem Durchmesser von 1 bis 6 Metern. Du kannst das Portal in jede beliebige Richtung ausrichten. Das Portal hält für die Dauer des Zaubers.

Tor

Stufe 9 Beschwörung

Das Portal hat auf jeder Ebene, auf der es erscheint, eine Vorder- und eine Rückseite. Eine Reise durch das Portal ist nur möglich, wenn du durch seine Vorderseite gehst. Alles, was dies tut, wird sofort in die andere Ebene transportiert und erscheint in dem unbesetzten Feld, das dem Portal am nächsten liegt.

Götter und andere Herrscher der Ebenen können verhindern, dass sich Portale, die durch diesen Zauberspruch erschaffen wurden, in ihrer Gegenwart oder in ihrem Bereich öffnen.

Tor


Stufe 9 Beschwörung

Wenn du diesen Zauberspruch sprichst, kannst du den Namen einer bestimmten Kreatur sagen (ein Pseudonym, Titel oder Spitzname funktioniert nicht). Befindet sich diese Kreatur auf einer anderen Ebene als der, auf der du dich gerade befindest, öffnet sich das Portal in der unmittelbaren Nähe der benannten Kreatur und zieht die Kreatur durch das Portal auf den nächsten unbesetzten Platz auf deiner Seite des Portals. Du erhältst keine besondere Macht über die Kreatur, und es steht ihr frei, so zu handeln, wie es der Spielleiter für richtig hält. Sie kann weggehen, dich angreifen oder dir helfen.


Einkerkung

Stufe 9 Bannmagie

 1 Minute

 Bis entzaubert

 9 Meter

 V, G, M (eine Pergamentdarstellung oder eine geschnitzte Statuette mit dem Abbild der Zielperson und eine besondere Komponente, die je nach Version des Zaubers variiert und mindestens 500 Goldstücke pro Trefferwürfel der Zielperson wert ist)

Du erschaffst eine magische Fessel, die eine Kreatur, die du sehen kannst, in Reichweite hält. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen, um nicht von dem Zauber gefesselt zu werden. Gelingt ihm das, ist es immun gegen diesen Zauber, wenn du ihn erneut wirkst. Solange der Zauber wirkt, muss die Kreatur nicht atmen, essen oder trinken und sie altert nicht. Erkenntnis magie kann das Ziel nicht lokalisieren oder wahrnehmen.

Wenn du den Zauber sprichst, wählst du eine der folgenden Formen des Gefangenseins.

Einkerkung

Stufe 9 Bannmagie

Bestattung: Die Zielperson wird tief unter der Erde in einer Sphäre aus magischer Kraft eingeschlossen, die gerade groß genug ist, um die Zielperson einzuschließen. Nichts kann die Sphäre durchdringen, keine Kreatur kann sich teleportieren oder planare Reisen nutzen, um in oder aus der Sphäre zu gelangen.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist eine kleine Mithralkugel.

Fesselung: Schwere Ketten, die fest im Boden verankert sind, halten das Ziel fest. Das Ziel ist bis zum Ende des Zaubers gefesselt und kann sich bis dahin weder bewegen noch mit anderen Mitteln bewegt werden.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist eine feine Kette aus Edelmetall.

Einkkerung

Stufe 9 Bannmagie

Gefängnis: Der Zauber versetzt das Ziel in eine winzige Dämmebene, die gegen Teleportation und planares Reisen geschützt ist. Die Dämmebene kann ein Labyrinth, ein Käfig, ein Turm oder ein ähnliches begrenztes Gebäude oder Gebiet deiner Wahl sein.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist eine Miniaturdarstellung des Gefängnisses aus Jade.

Minusgefängnis: Das Ziel schrumpft auf eine Höhe von 1 Zoll und ist in einem Edelstein oder einem ähnlichen Objekt gefangen. Licht kann den Edelstein normal durchdringen (so dass die Zielperson nach draußen und andere Kreaturen nach drinnen sehen können), aber nichts anderes kann hindurchgehen, auch nicht durch Teleportation oder planares Reisen. Der Edelstein kann nicht zerschnitten oder zerbrochen werden, solange der Zauber in Kraft ist.

Einkkerung

Stufe 9 Bannmagie

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist ein großer, durchsichtiger Edelstein, wie ein Korund, Diamant oder Rubin.

Schlummern: Das Ziel schläft ein und kann nicht mehr geweckt werden. Die spezielle Komponente für diese Version des Zaubers besteht aus seltenen schlaffördernden Kräutern.

Zauber beenden: Während des Wirkens des Zaubers kannst du in jeder seiner Versionen eine Bedingung angeben, die den Zauber beendet und das Ziel befreit. Die Bedingung kann so spezifisch oder ausgeklügelt sein, wie du willst, aber der Spielleiter muss zustimmen, dass die Bedingung vernünftig ist und die Wahrscheinlichkeit besteht, dass sie eintritt. Die Bedingungen können auf dem Namen, der Identität oder der Gottheit einer Kreatur basieren, müssen aber ansonsten auf beobachtbaren Handlungen oder Eigenschaften beruhen und nicht auf immateriellen Werten wie Grad, Klasse oder Trefferpunkten.

Einkkerung

Stufe 9 Bannmagie

Ein Bannzauber kann den Zauber nur beenden, wenn er als Zauber des 9. Grades gewirkt wird und entweder auf das Gefängnis oder auf die spezielle Komponente abzielt, die zu seiner Herstellung verwendet wurde.

Mit einer bestimmten Spezialkomponente kannst du immer nur ein Gefängnis auf einmal erschaffen. Wenn du den Zauber mit derselben Komponente erneut wirkst, wird das Ziel des ersten Zaubers sofort von seiner Bindung befreit.

Meteoritenschwam

Stufe 9 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 1,6km

 V, G

Flammende Feuerkugeln stürzen an vier verschiedenen Punkten in Reichweite, die du sehen kannst auf den Boden. Jede Kreatur, die sich in einem Umkreis von 13 Metern um die von dir gewählten Punkte befindet, muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit machen. Die Kugel breitet sich um Ecken herum aus. Eine Kreatur erleidet 20W6 Feuerschaden und 20W6 Wuchtschaden, wenn der Schutzwurf misslingt, oder halb so viel Schaden, wenn er erfolgreich ist. Eine Kreatur, die sich im Bereich von mehr als einem Feuerstoß befindet, wird nur einmal getroffen.

Meteoritenschwam

Stufe 9 Hervorrufung

Der Zauber beschädigt Gegenstände in dem Bereich und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden.

Wort der Macht: Tod

Stufe 9 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar


 18 Meter


 V

Du sprichst ein Machtwort, das eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, zum sofortigen Tod zwingen kann. Wenn die Kreatur, die du auswählst, 100 Trefferpunkte oder weniger hat, stirbt sie. Andernfalls hat der Zauber keine Wirkung.

Regenbogenwand

Stufe 9 Bannmagie

 1 Aktion

 10 Minuten

 18 Meter

 V, G

Eine schimmernde, mehrfarbige Lichtebene bildet eine vertikale, undurchsichtige Wand - bis zu 30 Meter lang, 9 Meter hoch und 2,5 Zentimeter dick -, die auf einen Punkt in deiner Reichweite zentriert ist. Alternativ kannst du die Wand auch zu einer Kugel mit einem Durchmesser von bis zu 9 Metern formen, die auf einen Punkt in deiner Reichweite gerichtet ist. Die Wand bleibt für die Dauer der Aktion an ihrem Platz. Wenn du die Mauer so aufstellst, dass sie durch einen von einer Kreatur besetzten Raum verläuft, schlägt der Zauber fehl, und deine Aktion und der Zauberplatz sind verschwendet.

Regenbogenwand

Stufe 9 Bannmagie

Die Wand strahlt helles Licht bis zu einer Reichweite von 35 Metern und schwaches Licht für weitere 35 Metern aus. Du und Kreaturen, die du zum Zeitpunkt des Zaubers bestimmst, können die Wand passieren und in ihrer Nähe bleiben, ohne Schaden zu nehmen. Wenn sich eine andere Kreatur, die die Wand sehen kann, bis auf 6 Meter an sie heranbewegt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder wird für 1 Minute geblendet.

Die Wand besteht aus sieben Schichten, die jeweils eine andere Farbe haben. Wenn eine Kreatur versucht, in die Wand hineinzugreifen oder sie zu durchqueren, tut sie dies Schicht für Schicht durch alle Schichten der Wand. Beim Passieren oder Durchdringen jeder Schicht muss die Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen oder sie wird von den Eigenschaften der jeweiligen Schicht wie unten beschrieben beeinflusst.

Regenbogenwand

Stufe 9 Bannmagie

Die Mauer kann auch schichtweise zerstört werden, und zwar in der Reihenfolge von rot nach violett, und zwar mit Mitteln, die für jede Schicht spezifisch sind. Sobald eine Schicht zerstört ist, bleibt sie es für die Dauer des Zaubers. Ein antimagisches Feld hat keine Wirkung auf die Wand, und ein Bannzauber kann nur die violette Schicht beeinflussen.

Regenbogenwand

Stufe 9 Bannmagie

Rot Die Kreatur erleidet bei einem misslungenen Schutz 10W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Schutz halb so viel Schaden. Solange diese Schicht vorhanden ist, können nichtmagische Fernkampfgriffe die Wand nicht durchdringen. Die Schicht kann zerstört werden, indem man ihr mindestens 25 Kälteschaden zufügt.

Orange Die Kreatur erleidet 10W6 Säureschaden bei einem misslungenen Rettungswurf oder die Hälfte des Schadens bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Solange diese Schicht vorhanden ist, können magische Fernkampfgriffe die Wand nicht durchdringen. Die Schicht wird durch einen starken Wind zerstört.


Gelb Die Kreatur erleidet 10W6 Blitzschaden bei einem misslungenen Rettungswurf oder die Hälfte des Schadens bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Diese Schicht kann zerstört werden, indem man ihr mindestens 60 Kraftschaden zufügt.

Grün Die Kreatur erleidet 10W6 Giftschaden bei einem misslungenen Rettungsversuch, oder die Hälfte des Schadens bei einem erfolgreichen Rettungsversuch.


Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (einen Jade-Ring im Wert von mindestens 1.500 Goldstücken, den du dir auf den Kopf setzen musst, bevor du den Zauber sprichst)

Du nimmst für die Dauer des Zaubers die Gestalt einer anderen Kreatur an. Die neue Gestalt kann eine beliebige Kreatur mit einem Herausforderungswert sein, der deinem Grad oder niedriger entspricht. Die Kreatur darf weder ein Konstrukt noch ein Untoter sein, und du musst diese Art von Kreatur mindestens einmal gesehen haben. Du verwandelst dich in ein durchschnittliches Exemplar dieser Kreatur, das keine Klassenstufen oder die Fähigkeit der Zauberei besitzt.

Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Deine Spielstatistiken werden durch die Statistiken der gewählten Kreatur ersetzt, wobei du deine Ausrichtung sowie deine Intelligenz-, Weisheits- und Charisma-Werte beibehältst. Außerdem behältst du alle deine Fertigkeiten- und Rettungswurf-Fähigkeiten und erhältst zusätzlich die der Kreatur. Wenn die Kreatur dieselbe Fertigkeit wie du hat und der Bonus in ihren Statistiken höher ist als deiner, wird der Bonus der Kreatur anstelle deines Bonus verwendet. Du kannst keine legendären Aktionen oder Höhlenaktionen der neuen Form benutzen.

Du übernimmst die Trefferpunkte und Trefferwürfel der neuen Form. Wenn du in deine normale Form zurückkehrst, erhältst du wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die du vor deiner Verwandlung hattest. Wenn du dich zurückverwandelst, weil du auf 0 Trefferpunkte gefallen bist, wird der überschüssige Schaden auf deine normale Form übertragen. Solange der übermäßige Schaden deine normale Form nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wirst du nicht bewusstlos.

Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Du behältst alle Fähigkeiten deiner Klasse, deines Rasse oder einer anderen Quelle und kannst sie nutzen, vorausgesetzt, deine neue Form ist körperlich dazu in der Lage. Du kannst keine besonderen Sinne benutzen, die du hast (z. B. Nachtsicht), es sei denn, deine neue Form hat diesen Sinn ebenfalls. Du kannst nur sprechen, wenn die Kreatur normal sprechen kann.

Wenn du dich verwandelst, entscheidest du, ob deine Ausrüstung zu Boden fällt, mit der neuen Form verschmilzt oder von ihr getragen wird. Getragene Ausrüstung funktioniert wie gewohnt. Der Spielleiter entscheidet anhand der Form und Größe der Kreatur, ob es für die neue Form praktisch ist, einen Ausrüstungsgegenstand zu tragen. Deine Ausrüstung ändert weder ihre Form noch ihre Größe, um sich der neuen Form anzupassen, und alle Ausrüstungsgegenstände, die die neue Form nicht tragen kann, müssen entweder zu Boden fallen oder mit deiner neuen Form verschmelzen. Ausrüstung, die verschmilzt, hat in diesem Zustand keine Wirkung.


Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Während der Dauer dieses Zaubers kannst du deine Aktion nutzen, um eine andere Form anzunehmen und dabei dieselben Einschränkungen und Regeln wie für die ursprüngliche Form zu befolgen, mit einer Ausnahme: Wenn deine neue Form mehr Trefferpunkte hat als deine aktuelle, bleiben deine Trefferpunkte auf ihrem aktuellen Wert.

Zeitstop

Stufe 9 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst

 V

Du hältst kurzzeitig den Fluss der Zeit für alle außer dir selbst an. Für andere Kreaturen vergeht keine Zeit, während du 1W4 + 1 Runde am Stück nimmst, in der du wie gewohnt Aktionen ausführen und dich bewegen kannst.


Dieser Zauber endet, wenn eine der Aktionen, die du in diesem Zeitraum ausführst, oder ein Effekt, den du in diesem Zeitraum erzeugst, eine andere Kreatur als dich oder einen Gegenstand, der von einer anderen Person als dir getragen wird, betrifft. Außerdem endet der Zauber, wenn du dich an einen Ort bewegt, der mehr als 30 Zentimeter von dem Ort entfernt ist; an dem du ihn gewirkt hast.

Wahre Verwandlung

Stufe 9 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 9 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Quecksilber, ein Tupfer Gummiarabikum und eine Rauchfahne)

Wähle eine Kreatur oder einen nichtmagischen Gegenstand in Reichweite, den du sehen kannst. Du verwandelst die Kreatur in eine andere Kreatur, die Kreatur in einen nichtmagischen Gegenstand oder den Gegenstand in eine Kreatur (der Gegenstand darf nicht von einer anderen Kreatur getragen werden). Der Zauber hält für die Dauer des Zaubers an, oder bis das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt. Wenn du dich für die gesamte Dauer auf diesen Zauber konzentrierst, hält der Zauber an, bis er gebannt wird.

Wahre Verwandlung

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber hat keine Wirkung auf einen Gestaltwandler oder eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten. Eine unwillige Kreatur kann einen Rettungswurf auf Weisheit machen, und wenn er erfolgreich ist, wird sie von diesem Zauber nicht betroffen.

Kreatur in Kreatur: Wenn du eine Kreatur in eine andere Art von Kreatur verwandelst, kann es sich bei der neuen Form um eine beliebige Art handeln, deren Herausforderungswert gleich oder geringer ist als der des Ziels (oder dessen Level, falls das Ziel keinen Herausforderungswert hat). Die Spielwerte des Ziels, einschließlich der geistigen Fähigkeiten, werden durch die Werte der neuen Form ersetzt. Es behält seine Ausrichtung und Persönlichkeit.

Wahre Verwandlung

Stufe 9 Verwandlungsmagie

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

Die Kreatur ist durch die Beschaffenheit ihrer neuen Form in den Aktionen, die sie ausführen kann, eingeschränkt und kann nicht sprechen, zaubern oder eine andere Aktion ausführen, die Hände oder Sprache erfordert, es sei denn, ihre neue Form ist zu solchen Aktionen fähig.

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

Wahre Verwandlung

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Objekt in Kreatur: Du kannst ein Objekt in eine beliebige Kreatur verwandeln, solange die Größe der Kreatur nicht größer ist als die Größe des Objekts und der Herausforderungswert der Kreatur 9 oder niedriger ist. Die Kreatur ist dir und deinen Begleitern gegenüber freundlich gesinnt. Sie agiert in jedem deiner Züge. Du entscheidest, welche Aktion sie ausführt und wie sie sich bewegt. Der Spielleiter verfügt über die Statistiken der Kreatur und entscheidet über alle ihre Aktionen und Bewegungen.

Wenn der Zauber dauerhaft wird, hast du keine Kontrolle mehr über die Kreatur. Je nachdem, wie du sie behandelt hast, kann sie dir gegenüber freundlich bleiben.

Wahre Verwandlung


Stufe 9 Verwandlungsmagie

Kreatur in Gegenstand: Wenn du eine Kreatur in einen Gegenstand verwandelst, verwandelt sie sich zusammen mit allem, was sie trägt und bei sich hat, in diese Form, solange der Gegenstand nicht größer ist als die Kreatur selbst. Die Statistiken der Kreatur werden zu denen des Gegenstands, und die Kreatur hat keine Erinnerung an die Zeit, die sie in dieser Form verbracht hat, nachdem der Zauber endet und sie in ihre normale Form zurückkehrt.

Unheimliches Schicksal

Stufe 9 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter


 V, G

Indem du auf die tiefsten Ängste einer Gruppe von Kreaturen zurückgreifst, erschaffst du in ihren Köpfen illusorische Kreaturen, die nur für sie sichtbar sind. Jede Kreatur in einem 9-Meter-Radius um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur für die Dauer der Illusion verängstigt. Die Illusion beschwört die tiefsten Ängste der Kreatur herauf und manifestiert ihre schlimmsten Alpträume als unerbittliche Bedrohung. Zu Beginn jeder Runde der verängstigten Kreatur muss sie einen Rettungswurf in Weisheit bestehen oder 4W10 psychischen Schaden erleiden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber für diese Kreatur.

Wunsch

Stufe 9 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst

 V

Wunsch ist der mächtigste Zauber, den ein sterbliches Wesen sprechen kann. Indem du einfach laut sprichst, kannst du die Grundlagen der Realität nach deinen Wünschen verändern.

Der grundlegende Nutzen dieses Zaubers besteht darin, jeden anderen Zauber des 8. Grades oder darunter zu duplizieren. Du musst keine Anforderungen an diesen Zauber erfüllen, auch keine teuren Komponenten. Der Zauber wird einfach wirksam.

Wunsch

Stufe 9 Beschwörung

- Du erschaffst einen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 25.000 Goldstücken, der kein magischer Gegenstand ist. Das Objekt darf nicht mehr als 100 Meter in jeder Dimension groß sein und erscheint in einem unbesetzten Raum, den du auf dem Boden sehen kannst.

- Du erlaubst bis zu zwanzig Kreaturen, die du sehen kannst, alle Trefferpunkte wiederzuerlangen, und beendest alle Effekte, die der Zauber "Vollständige Genesung" beschreibt.

- Du gewährst bis zu zehn Kreaturen, die du sehen kannst, Widerstand gegen eine Schadensart deiner Wahl.

Wunsch

Stufe 9 Beschwörung

- Du gewährst bis zu zehn Kreaturen, die du sehen kannst, 8 Stunden lang Immunität gegen einen einzelnen Zauber oder einen anderen magischen Effekt. Du könntest zum Beispiel dich selbst und alle deine Gefährten immun gegen den Zauber Lebensentzug eines Lichts machen.

- Du machst ein einzelnes Ereignis rückgängig, indem du eine Wiederholung eines Wurfs erzwingst, der in der letzten Runde gemacht wurde (einschließlich deiner letzten Runde). Die Realität verändert sich, um das neue Ergebnis zu berücksichtigen. Zum Beispiel könnte ein Wunschzauber den erfolgreichen Rettungswurf eines Gegners, den kritischen Treffer eines Feindes oder den misslungenen Rettungswurf eines Freundes rückgängig machen. Du kannst erzwingen, dass der neue Wurf mit Vorteil oder Nachteil durchgeführt wird, und du kannst wählen, ob du den neuen Wurf oder den ursprünglichen Wurf verwendest.

Wunsch

Stufe 9 Beschwörung

Vielleicht kannst du etwas erreichen, das über die oben genannten Beispiele hinausgeht. Teile dem Spielleiter deinen Wunsch so genau wie möglich mit. Der Spielleiter hat einen großen Spielraum bei der Entscheidung, was in einem solchen Fall geschieht; je größer der Wunsch ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass etwas schief geht. Der Zauber könnte einfach fehlschlagen, der gewünschte Effekt könnte nur teilweise erreicht werden, oder du könntest eine unvorhergesehene Konsequenz erleiden, die sich aus der Art und Weise ergibt, wie du den Wunsch formuliert hast. Wenn du dir zum Beispiel wünschst, dass ein Bösewicht tot ist, kann es sein, dass du in eine Zeit versetzt wirst, in der dieser Bösewicht nicht mehr am Leben ist, und du damit aus dem Spiel ausscheidest. Ebenso kann der Wunsch nach einem legendären magischen Gegenstand oder Artefakt dich sofort in die Gegenwart des aktuellen Besitzers des Gegenstands versetzen.

Wunsch

Stufe 9 Beschwörung

Der Stress, diesen Zauber zu wirken, um irgendeinen anderen Effekt als die Duplizierung eines anderen Zaubers zu erzielen, schwächt dich. Nachdem du diesen Stress ertragen hast, erleidest du jedes Mal, wenn du einen Zauber wirkst, bis du eine lange Pause beendet hast, 1W10 nekrotischen Schaden pro Grad dieses Zaubers. Dieser Schaden kann in keiner Weise verringert oder verhindert werden. Außerdem sinkt deine Stärke für 2W4 Tage auf 3, wenn sie nicht bereits 3 oder niedriger ist. Für jeden dieser Tage, an dem du dich ausruhst und nur leichte Tätigkeiten ausführst, verringert sich deine verbleibende Erholungszeit um 2 Tage. Schließlich besteht eine 33-prozentige Chance, dass du nie wieder einen Wunsch wirken kannst, wenn du diesen Stress erleidest.