


## Säurespritzer

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du schleuderst eine Blase aus Säure. Wähle eine Kreatur in Reichweite oder zwei Kreaturen in Reichweite, die sich innerhalb von 1,5 Meter voneinander befinden. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder erleidet 1W6 Säureschaden.

Der Schaden dieses Zaubers erhöht sich um 1W6, wenn du die fünfte Stufe (2w6), die elfte Stufe (3W6) und die 17te Stufe (4W6) erreichst.

## Alarm

Stufe 1 Bannmagie (Ritual)

 1 Aktion

 8 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (eine kleine Glocke und ein Stück feiner Silberdraht)

Du platzierst einen Alarm gegen unerwünschtes Eindringen. Wähle eine Tür, ein Fenster oder einen Bereich innerhalb der Reichweite, der nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 6 Metern ist. Bis zum Ende des Zaubers wird ein Alarm ausgelöst, sobald eine winzige oder größere Kreatur den geschützten Bereich berührt oder betritt. Wenn du den Zauber sprichst, kannst du Kreaturen bestimmen, die den Alarm nicht auslösen sollen. Du wählst auch, ob der Alarm mental oder akustisch ist.

## Alarm

Stufe 1 Bannmagie (Ritual)


Ein mentaler Alarm alarmiert dich mit einem Klingeln in deinem Kopf, wenn du dich im Umkreis von 1,5 Kilometern um den Schutzbereich befindest. Dieses Klingeln weckt dich, wenn du schläfst.

Ein akustischer Alarm erzeugt den Klang einer Handglocke für 10 Sekunden im Umkreis von 18 Metern.

## Klingenbann

Bannmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 Selbst


 V, G

Du streckst die Hand aus und zeichnest ein Zeichen des Schutzes in die Luft. Bis zum Ende deines nächsten Zuges hast du Resistenz gegen Wucht-, Hieb- und Stichschaden, der von Angriffen mit Waffen verursacht wird.

## Brennende Hände

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (4,5 Meter Kegel)

 V, G

Du streckst die Hände aus, mit sich berührenden Daumen und ausgebreiteten Fingern, und eine dünne Fläche aus Feuer schießt aus deinen ausgestreckten Fingerspitzen. Jede Kreatur in einem Kegel von 4,50 Metern muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Das Feuer entzündet alle brennbaren Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

## Brennende Hände

Stufe 1 Hervorrufung


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W6.

## Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Stunde

 9 Meter

 V, G

Du versuchst einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst, zu bezaubern. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, was es mit Vorteil tut, wenn du oder deine Gefährten gegen es kämpfen. Wenn es den Rettungswurf nicht schafft, wird es von dir bezaubert bis der Zauber endet, oder du oder eine deiner Gefährten etwas tut, um ihm zu schaden. Die bezauberte Kreatur betrachtet dich als freundschaftliche Bekanntschaft. Wenn der Zauber endet, weiß die Kreatur, dass sie von dir bezaubert worden ist.


## Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

## Kalte Hand

Nekromantie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 36 Meter

 V, G

Du erschaffst eine gespenstische, skelettierte Hand im Bereich einer Kreatur in Reichweite. Mache einen Fernkampf-Zauberangriff gegen die Kreatur, um sie mit der Kälte des Grabes zu attackieren. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 nekrotischen Schaden und kann bis zu Beginn deines nächsten Zuges keine Trefferpunkte zurückbekommen. Bis dann hält sich die Hand an dem Ziel fest.

Wenn du eine untote Kreatur triffst, hat sie außerdem Nachteil auf Angriffswürfe gegen dich bis zum Ende deines nächsten Zuges.

## Kalte Hand

Nekromantie Zaubertrick

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe erreichst (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

## Chromatische Kugel

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 27 Meter

 V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 50gp)

Du schleuderst eine Kugel aus Energie mit einem Durchmesser von 10 Zentimetern auf eine Kreatur, in Reichweite, die du sehen kannst. Du wählst Säure, Kälte, Feuer, Blitz, Gift oder Donner für die Art der Kugel, die du erschaffst, und führst dann einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Wenn der Angriff trifft, erleidet die Kreatur 3W8 des von dir gewählten Typs.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Slotlevel über dem ersten.

## Sprühende Farben

Stufe 1 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Runde

 Selbst (4,5 Meter Kegel)

 V, G, M (eine Prise Pulver oder Sand, der rot, gelb und blau gefärbt ist)

Ein schillerndes Feld aus blinkendem, farbigem Licht entspringt deiner Hand. Wirf 6W10; die Summe gibt an, wie viele Trefferpunkte von Kreaturen dieser Zauber bewirken kann. Kreaturen in einem 4,5 Meter Kegel, der von dir ausgeht, werden in aufsteigender Reihenfolge ihrer aktuellen Trefferpunkte betroffen (bewusstlose Kreaturen und Kreaturen, die nicht sehen können, werden ignoriert).

## Sprühende Farben


Stufe 1 Illusionsmagie

Beginnend mit der Kreatur, die die niedrigsten aktuellen Trefferpunkte hat, wird jede von diesem Zauber betroffene Kreatur geblendet, bis der Zauber endet. Ziehe die Trefferpunkte jeder Kreatur von der Gesamtzahl ab, bevor du mit der Kreatur mit den nächstniedrigen Trefferpunkten weitermachst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder kleiner als die verbleibende Gesamtzahl sein, damit diese Kreatur betroffen ist.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2ten Grades oder höher wirkst, wirfst du zusätzlich 2W10 für jeden Grad über dem Ersten.

## Sprachen verstehen

Stufe 1 Erkenntnisritual

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (eine Prise Ruß und Salz)


Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeglicher gesprochene Sprache, die du hörst. Du kannst auch jede geschriebene Sprache lesen, die du sehen kannst, allerdings musst du die Oberfläche berühren, auf der die Worte geschrieben sind. Es dauert ungefähr eine Minute, eine Seite Text zu lesen.

Der Zauber hilft nicht bei der Entschlüsselung von Geheimbotschaften in einem Text oder Glyphen, wie arkanen Zeichen, die nicht Teil einer geschriebenen Sprache sind.

## Tanzende Lichter

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute


 36 Meter


 V, G, M (ein bisschen Phosphor oder Wychholz, oder ein Glühwürmchen)

Du erschaffst bis zu vier fackelgroße Lichter in Reichweite, die als Fackeln, Laternen oder leuchtende Kugeln erscheinen, die für die Dauer der Aktion in der Luft schweben. Du kannst die vier Lichter auch zu einer leuchtenden, vage humanoiden Form von mittlerer Größe kombinieren. Unabhängig davon, welche Form du wählst, verströmt jedes Licht ein schwaches Licht in einem Radius von 3 Metern. Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Lichter bis zu 90 Meter weit an einen neuen Platz in Reichweite bewegen. Ein Licht muss sich in einem Umkreis von 6 Metern um ein anderes durch diesen Zauber erzeugtes Licht befinden, und ein Licht erlischt, wenn es den Wirkungsbereich des Zaubers verlässt.

## Magie entdecken

Stufe 1 Erkenntnisritual

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Für die Wirkungsdauer spürst du die Anwesenheit von Magie im Umkreis von 9 Metern um dich herum. Wenn du Magie auf diese Weise spürst, kannst du deine Aktion verwenden, um eine schwache Aura um eine sichtbare beliebige Kreatur oder einen Gegenstand im Wirkungsbereich zu sehen, der magisch ist, und die Schule der Magie in Erfahrung zu bringen, falls es eine gibt.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlicher Metalle, einer dünnen Schicht Blei oder 90 Zentimetern Holz oder Erde blockiert.

## Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G

Du lässt dich selbst - einschließlich deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Gegenstände an deiner Person - anders aussehen, bis der Zauber endet oder bis du deine Aktion nutzt, um ihn abzubrechen. Du kannst 30 Zentimeter kleiner oder größer erscheinen und du kannst dünn, fett oder dazwischen erscheinen. Du kannst deinen Körpertyp nicht ändern, also musst du eine Form annehmen, die die gleiche Grundanordnung der Gliedmaßen hat. Ansonsten ist das Ausmaß der Illusion dir überlassen.

## Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusionsmagie

Die Veränderungen, die dieser Zauber bewirkt, halten einer physischen Überprüfung nicht stand. Wenn du diesen Zauber zum Beispiel verwendest, um deiner Kleidung einen Hut hinzuzufügen, gehen Objekte durch den Hut hindurch, und jeder, der ihn berührt, würde nichts spüren oder deinen Kopf und deine Haare fühlen. Wenn du diesen Zauber verwendest, um dünner zu erscheinen als du bist, würde die Hand von jemandem, der die Hand ausstreckt, um dich zu berühren, gegen dich stoßen, während sie sich scheinbar noch in der Luft befindet.

Um zu erkennen, dass du verkleidet bist, kann eine Kreatur ihre Aktion nutzen, um deine Erscheinung zu untersuchen und muss einen Intelligenztest (Nachforschung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG bestehen.

## Rascher Rückzug

Stufe 1 Verwandlungsmagie

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

Dieser Zauber erlaubt es dir, dich mit einer unglaublicher Geschwindigkeit zu bewegen. Wenn du diesen Zauber wirkst und danach als Bonusaktion in jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du die Spurt-Aktion verwenden.

## Falsches Leben

Stufe 1 Nekromantie

- 1 Aktion
- 1 Stunde
- Selbst
- V, G, M (eine kleine Menge Alkohol oder Branntwein)

Indem du dich mit einem nekromantischen Abbild des Lebens verstärkst, erhältst du für die Dauer des Zaubers 1W4 + 4 temporäre Trefferpunkte.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grads oder höher wirkst, erhältst du 5 zusätzliche temporäre Trefferpunkte für jeden Zaubergrad über dem ersten.

## Federfall

Stufe 1 Verwandlungsmagie

- 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du oder eine Kreatur im Umkreis von 90 Metern von dir fällt
- 1 Minute
- 18 Meter
- V, M (eine kleine Feder oder ein Stück Daune)

Du kannst bis zu fünf fallende Kreaturen in Reichweite auswählen und ihre Fallgeschwindigkeit für die Zauberdauer auf 18 Meter pro Runde verlangsamen. Wenn eine Kreatur landet bevor der Zauber endet, erleidet sie keinen Fallschaden und landet auf ihren Füßen, wonach der Zauber für diese Kreatur endet.

## Vertrauten finden

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

- 1 Stunde
- Unmittelbar
- 3 Meter
- V, G, M (Holzkohle, Weihrauch und Kräuter im Wert von 10 Goldstücken, die in einer Messingpfanne verbrannt werden müssen)

Du erhältst die Dienste eines Vertrauten, eines Geistes, der die Gestalt eines Tieres deiner Wahl annimmt: Eidechse, Eule, Falke, Fisch (Quipper), Fledermaus, Frosch (Kröte), Giftschlange, Katze, Krabbe, Oktopus, Rabe, Ratte, Seepferdchen, Spinne oder Wiesel. Der Vertraute erscheint in einem nicht besetzten Bereich in Reichweite und hat die Spielwerte der ausgewählten Gestalt, doch ist er ein himmlisches Wesen, ein Feenwesen oder ein Unhold (deine Wahl) und kein Tier.

## Vertrauten finden

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

Dein Vertrauter agiert unabhängig von dir, folgt aber immer deinen Befehlen. Im Kampf hat er seine eigene Initiative und handelt selbstständig. Ein Vertrauter kann nicht angreifen, aber alle anderen Aktionen ausführen.

Wenn der Vertraute auf 0 TP fällt, verschwindet er und lässt keine physische Form zurück. Er taucht wieder auf, wenn du diesen Zauber erneut wirkst.

Solange sich dein Vertrauter im Umkreis von 30 Metern um dich aufhält, kannst du telepathisch mit ihm kommunizieren. Außerdem kannst du als Aktion bis zum Beginn deines nächsten Zuges durch die Augen deines Vertrauten sehen und hören, was er hört, wobei du den Vorteil aller besonderen Sinne des Vertrauten nutzen kannst. Während dieser Zeit bist du taub und blind was deine eigenen Sinne angeht.

## Vertrauten finden

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

Als Aktion kannst du deinen Vertrauten kurzzeitig fortschicken. Er verschwindet in einer Taschendimension, wo er auf deinen Ruf wartet. Alternativ kannst du ihn für immer fortschicken. Solange der Vertraute fortgeschickt ist, kannst du deine Aktion verwenden, um ihn in einen nicht besetzten Bereich innerhalb von 9 Metern um dich auftauchen zu lassen.

Du kannst nur einen Vertrauten auf einmal haben. Wenn du diesen Zauber wirkst, während du bereits über einen Vertrauten verfügst, lässt du ihn stattdessen eine neue Gestalt annehmen. Wähle eine der Formen aus der oben genannten Liste. Dein Vertrauter verwandelt sich in die gewählte Kreatur.

## Vertrauten finden

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

Wenn du außerdem einen Zauber mit der Reichweite Berührung wirkst, kann dein Vertrauter den Zauber überbringen, als hättest du ihn gewirkt. Dein Vertrauter muss sich innerhalb von 30 Metern um dich befinden und seine Reaktion verwenden, um den Zauber zu überbringen, wenn du ihn wirkst. Wenn der Zauber einen Angriffswurf erfordert, verwende deinen Angriffsmodifikator für den Wurf.

## Feuerpeil

Hervorrufung Zaubertrick

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- 36 Meter
- V, G

Du schleuderst einen Splitter aus Feuer auf eine Kreatur in Reichweite. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Feuerschaden. Ein brennbarer Gegenstand, der von diesem Zauber getroffen wird, geht in Flammen auf, wenn er nicht getragen oder in der Hand gehalten wird.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W10, wenn du die 5. Stufe (2W10), die 11. Stufe (3W10) und die 17. Stufe (4W10) erreichst.

## Nebelwolke

Stufe 1 Beschwörung

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Stunde
- 36 Meter
- V, G


Du erschaffst einen Bereich aus Nebel mit einem Radius von 6 Metern, der auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Der Bereich breitet sich um Ecken aus, und der Bereich gilt als komplett verschleiert. Er bleibt für die Wirkdauer des Zaubers oder bis ein mittelstarker oder stärkerer Wind (mindestes 15 Kilometer pro Stunde) den Nebel auflöst.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann vergrößert sich der Radius der Sphäre für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1,5 Meter.


## Freundschaft

Verzauberungs Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst


 G, M (eine kleine Menge Make-up, die bei der Anwendung dieses Zaubers auf das Gesicht aufgetragen wird)

Für die Wirkungsdauer hast du einen Vorteil auf alle Charisma-Würfe, die auf eine Kreatur deiner Wahl gewirkt werden, die dir nicht feindlich gesonnen sind. Wenn der Zauber endet, begreift die Kreatur, dass du Magie verwendet hast, um ihre Stimmung zu beeinflussen und wird feindselig. Eine Kreatur, die zu Gewalt neigt, könnte dich angreifen. Andere Kreaturen könnten sich (nach Entscheidung des Spielleiters) andere Möglichkeiten suchen, um sich zu rächen, abhängig von der Art, wie du mit ihr interagiert hast.

## Schmieren

Stufe 1 Beschwörung

 1 Aktion

 1 Minute

 18 Meter


 V, G, M (ein bisschen Schweineschwarte oder Butter)

Schmieriges Fett bedeckt den Boden in einem Quadrat mit 3 Metern Seitenlänge, das um einen Punkt in Reichweite zentriert ist, und verwandelt diesen Bereich für die Wirkungsdauer in schwieriges Gelände.


Wenn die Schmiere erscheint, müssen alle Kreaturen, die in dem Bereich stehen, einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen, um nicht zu Boden zu fallen und liegend zu sein. Eine Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug dort beendet, muss ebenfalls einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen oder zu Boden gehen und ist liegend.

## Identifizieren

Stufe 1 Erkenntniszauber (Ritual)

 1 Minute

 Unmittelbar

 Berührung


 V, G, M (eine Perle im Wert von mindestens 100 Goldstücken und eine Eulenfeder)

Du wählst einen Gegenstand, den du während des Zaubers berühren musst. Wenn es sich um einen magischen Gegenstand handelt, erfährst du, welche Eigenschaften er hat, wie er benutzt werden kann, ob er eine Einstimmung benötigt und wie viele Aufladungen er hat, wenn überhaupt. Du erfährst, ob der Gegenstand von Zaubern beeinflusst wird und welche das sind. Wenn der Gegenstand durch einen Zauber erschaffen wurde, erfährst du, welcher Zauber ihn erschaffen hat.


Wenn du stattdessen während des Zaubers eine Kreatur berührst, erfährst du, welche Zauber, falls vorhanden, sie gerade beeinflussen.

## Illusionsschrift

Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Minute

 10 Tage

 Berührung

 G, M (a lead-based ink worth at least 10gp, which this spell consumes)

Du schreibst auf Pergament, Papier oder ein anderes passendes Schreibmaterial und erfüllst es mit einer mächtigen Illusion, die für die Wirkungsdauer anhält.

## Illusionsschrift

Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

Für dich und alle Kreaturen, die du bestimmst, wenn du den Zauber wirkst, erscheint die Schrift normal, verfasst in deiner Handschrift, und kommuniziert die Bedeutung, die du geplant hast, als du den Text geschrieben hast. Für alle anderen erscheint die Schrift, als sei sie in einer unbekannteren oder magischen Schrift verfasst, die unverständlich ist. Alternativ kannst du die Schrift als vollkommen andere Nachricht erscheinen lassen, die in einer anderen Handschrift und Sprache verfasst ist, doch die Sprache muss dir bekannt sein. Sollte der Zauber gebannt werden, verschwinden sowohl die echte Schrift als auch die Illusion.


Eine Kreatur mit Wahrem Blick kann die verborgene Nachricht lesen.

## Springen

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Minute

 Berührung


 V, G, M (das Hinterbein einer Heuschrecke)


Du berührst eine Kreatur. Die Sprungdistanz der Kreatur wird verdreifacht, bis der Zauber endet.

## Licht

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung


 V, M (ein Glühwürmchen oder phosphoreszierendes Moos)

Du berührst einen Gegenstand, der nicht größer als 3 Meter in einer beliebigen Dimension ist. Bis der Zauber endet, strahlt das Objekt helles Licht in einem Radius von 6 Metern und schwaches Licht für weitere 6 Meter aus. Das Licht kann nach Belieben gefärbt werden. Wenn du das Objekt vollständig mit etwas Undurchsichtigem abdeckst, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion abbrichst.


Wenn du ein Objekt anvisierst, das von einer feindlichen Kreatur gehalten oder getragen wird, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen, um den Zauber zu vermeiden.

## Lange Schritte

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung


 V, G, M (eine Prise Dreck)


Du berührst eine Kreatur. Die Geschwindigkeit des Ziels erhöht sich um 3 Meter bis der Zauber endet.


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

## Magierüstung

Stufe 1 Bannmagie

 1 Aktion

 8 Stunden


 Berührung


 V, G, M (ein Stück gegerbtes Leder)


Du berührst eine bereitwillige Kreatur, die keine Rüstung trägt. Eine schützende magische Energie umgibt sie bis der Zauber endet. Die Basis-Rüstungsklasse des Ziels entspricht 13 + Geschicklichkeitsmodifikator. Der Zauber endet, wenn das Ziel Rüstung anlegt oder du den Zauber mit einer Aktion aufhebst.

## Magierhand

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Eine gespenstische, schwebende Hand erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis du sie mit einer Aktion wegschickst. Die Hand verschwindet, wenn sie sich weiter als 9 Meter von dir entfernt oder du den Zauber noch einmal wirkst.

## Magierhand

Beschwörung Zaubertrick


Du kannst eine Aktion verwenden, um die Hand zu kontrollieren. Du kannst die Hand verwenden, um Gegenstände zu manipulieren, verschlossene Türen oder Behälter zu öffnen, einen Gegenstand aus einem geöffneten Behälter zu holen oder ihn zu verstauen, oder den Inhalt einer Phiole auszugießen. Du kannst die Hand immer wenn du sie verwendest bis zu 9m weit bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren oder mehr als 10 Pfund tragen.

## Magisches Geschoss

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter


 V, G


Du erschaffst drei leuchtende Pfeile aus magischer Energie. Jeder Pfeil trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst. Ein Pfeil fügt dem Ziel 1W4 + 1 Energieschaden zu. Die Pfeile Schlagen alle gleichzeitig ein, und du kannst sie auf eine oder mehrere Kreaturen aufteilen.


**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann erschaffst der Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten einen weiteren Pfeil.

## Ausbessern

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Minute

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (zwei Magnetsteine)


Dieser Zauber repariert eine Bruchstelle oder einen Riss in einem Gegenstand, den du berührst, wie ein zerbrochenes Kettenglied, die beiden Hälften eines zerbrochenen Schlüssels, einen zerrissenen Umhang oder einen lecken Weinschlauch. Solange der Riss oder die Bruchstelle in keiner Dimension größer als 30 Zentimeter ist, kannst du sie flicken, sodass keine Spur des vorherigen Schadens übrigbleibt.

Der Zauber kann einen magischen Gegenstand oder ein Konstrukt auf physische Weise reparieren, der Zauber kann einem solchen Gegenstand aber nicht seine Magie wiedergeben.

## Botschaft

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 36 Meter

 V, G, M (ein kurzes Stück Kupferdraht)

Du deutest mit dem Finger auf eine Kreatur in Reichweite und flüsterst eine Botschaft. Das Ziel (und nur das Ziel) hört die Botschaft und kann in einem Flüstern antworten, das nur du hören kannst.


Du kannst diesen Zauber durch feste Gegenstände hindurch wirken, wenn du das Ziel kennst und weißt, dass es jenseits der Barriere liegt. "Magische Stille", 30 Zentimeter Stein, 4,5 Meter Holz, eine dünne Schicht Blei oder gewöhnliches Metall blockieren den Zauber. Der Zauber muss nicht einer geraden Linie folgen und kann frei um Ecken oder durch Öffnungen reisen.

## Einfache Illusionsmagie

Illusionsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst ein Geräusch oder ein Bild eines Gegenstands in Reichweite, das für die Wirkungsdauer anhält. Die Illusion endet auch, wenn du sie als Aktion aufhebst oder diesen Zauber noch einmal wirkst. Wenn du ein Geräusch erschaffst, kann die Lautstärke von einem Flüstern bis zu einem Schrei reichen. Es kann deine Stimme sein, die Stimme eines anderen, das Brüllen eines Löwen, schlagende Trommeln oder ein anderes Geräusch deiner Wahl. Das Geräusch hält für die Wirkungsdauer an, oder du machst einzelne Laute zu verschiedenen Zeiten bis der Zauber endet.

## Einfache Illusionsmagie


Illusionsmagie Zaubertrick


Wenn du das Bildnis eines Gegenstandes erschaffst - wie das eines Stuhles, schlammiger Fußabdrücke oder einer kleinen Truhe - kann es nicht größer als ein Würfel mit einer Seitenlänge von 1,50m sein. Das Bild kann keine Geräusche, kein Licht, keine Gerüche oder andere sensorische Effekte erzeugen. Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis oder das Geräusch zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegt. Wenn die Kreatur die Illusion als das durchschaut, was sie ist, dann verblast sie für die Kreatur.

## Gift versprühen

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter


 V, G


Du streckst deine Hand in Richtung einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, und erzeugt eine Wolke aus ekelhaftem Gas aus deiner Handfläche. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Konzentration schaffen, sonst erleidet sie 1W12 Giftschaden.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W12, wenn du die 5. Stufe (2W12), die 11. Stufe (3W12) und die 17. Stufe (4W12) erreicht.

## Taschenspielerei

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Up to 1 hour

 3 Meter

 V, G

Dieser Zauber ist ein kleiner magischer Trick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erschaffen:

- Du erschaffst einen sofortigen, harmlosen sensorischen Effekt, wie einen Funkenregen, einen Windhauch, schwache Musik oder einen eigenartigen Geruch.
- Du kannst augenblicklich eine Kerze, eine Fackel, oder ein kleines Lagerfeuer entzünden oder löschen.

## Taschenspieleri

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du kannst einen Gegenstand, der nicht größer ist als ein Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge, sofort reinigen oder beschmutzen.
- Du kannst bis zu einen Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge an Nahrung oder nicht lebender Materie für eine Stunde abkühlen, aufwärmen oder würzen.
- Du lässt für eine Stunde eine Farbe, ein kleines Mal oder ein Symbol auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.
- Du erschaffst einen nichtmagischen kleinen Gegenstand oder ein Trugbild, das in deine Hand passt und bis zum Ende deines nächsten Zugs anhält.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiviert haben und du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

## Schutz vor Gut und Böse

Stufe 1 Bannmagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 10 Minuten



Berührung



V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen, das durch den Zauber verbraucht wird)

Bis der Zauber endet, wird eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, vor bestimmten Arten von Kreaturen geschützt: Aberrationen, himmlische Wesen, Elementare, Feen, Unholde und Untote.

Der Schutz bietet mehrere Vorteile: Kreaturen dieser Art haben einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen das Ziel. Das Ziel kann außerdem nicht von ihnen bezaubert, verängstigt oder durch sie besessen werden. Wenn das Ziel bereits verzaubert, verängstigt oder von einer solchen Kreatur besessen ist, hat das Ziel Vorteil bei jedem neuen Rettungswurf gegen den relevanten Effekt.

## Kältestrahl

Hervorrufung Zaubertrick



1 Aktion



Unmittelbar



18 Meter



V, G

Ein eisiger Strahl aus blau-weißem Licht schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 Kälteschaden und ihre Bewegungsrate wird bis zum Beginn deines nächsten Zuges um 3 Meter verringert.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

## Strahl der Übelkeit

Stufe 1 Nekromantie



1 Aktion



Unmittelbar



18 Meter



V, G

Ein Strahl aus kränklich grüner Energie schlägt auf eine Kreatur in Reichweite über. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Das Ziel erleidet bei einem Treffer 2W6 Giftschaden und muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist das Ziel außerdem bis zum Ende seines nächsten Zuges vergiftet.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W8.

## Fluch brechen

Stufe 3 Bannmagie



1 Aktion



Unmittelbar



Berührung



V, G

Bei deiner Berührung enden alle Flüche, die eine Kreatur oder einen Gegenstand betreffen. Wenn es sich bei dem Gegenstand um einen verfluchten magischen Gegenstand handelt, bleibt der Fluch bestehen, aber der Zauber unterbricht die Einstimmung des Besitzers auf den Gegenstand, so dass dieser entfernt oder weggeworfen werden kann.

## Schild

Stufe 1 Bannmagie



1 Reaktion, die du machst, wenn du von einem Angriff getroffen wirst oder von dem Zauber "Magisches Geschoss" anvisiert wirst



1 Runde



Selbst



V, G

Eine unsichtbare Barriere aus magischer Kraft erscheint und schützt dich. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges hast du einen Bonus von +5 auf deine RK, auch gegen den auslösenden Angriff, und du erleidest keinen Schaden durch magische Geschosse.

## Schockgriff

Hervorrufung Zaubertrick



1 Aktion



Unmittelbar



Berührung



V, G

Blitze springen aus deinen Händen und verpassen einer Kreatur, die du zu berühren versuchst, einen Schock. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Du hast einen Vorteil beim Angriffswurf, wenn das Ziel Rüstung trägt, die aus Metall besteht. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 Blitzschaden und kann bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine Reaktion durchführen.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

## Lautloses Trugbild

Stufe 1 Illusionsmagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 10 Minuten



18 Meter



V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein kann als ein Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge. Das Bild erscheint an einem Punkt innerhalb der Reichweite und hält für die Wirkungsdauer an. Das Bildnis ist rein visuell: es wird nicht von Geräuschen, Gerüchen oder anderen Sinneseindrücken begleitet.

Du kannst deine Aktion verwenden, um das Bildnis an einen beliebigen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn das Bild seine Position wechselt, kannst du sein Aussehen verändern, so dass seine Bewegung natürlich für das Bildnis erscheint.


## Lautloses Trugbild


Stufe 1 Illusionsmagie

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt. Wenn die Kreatur die Illusion als das durchschaut, was sie ist, dann kann sie durch sie hindurch blicken.

## Schlaf

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (eine Prise feinen Sand, Rosenblütenblätter oder eine Grille)

Dieser Zauber versetzt Kreaturen in einen magischen Schlaf. Wirf 5W8, das Ergebnis ist die Gesamtzahl an Trefferpunkten an Kreaturen, die dieser Zauber beeinflussen kann. Kreaturen innerhalb von 6 Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite werden betroffen, in aufsteigender Reihenfolge nach ihren aktuellen Trefferpunkten (bewusstlose Kreaturen werden ignoriert).

## Schlaf

Stufe 1 Verzauberung


Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten werden alle Kreaturen, die von diesem Zauber betroffen werden, bewusstlos bis der Zauber endet, der Schlafende Schaden erleidet oder jemand eine Aktion verwendet, um den Schlafenden zu schütteln oder zu ohrfeigen. Ziehe die Trefferpunkte der Kreatur von der Gesamtsumme ab, ehe du mit der nächsten Kreatur mit den niedrigsten Trefferpunkten weitermachst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder niedriger als die verbleibenden Gesamttrefferpunkte sein, damit sie betroffen wird.

Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind von diesem Zauber nicht betroffen.


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann würfelst du zusätzliche 2W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten.

## Donnerwoge

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (4,5 Meter Würfel)

 V, G

Eine Woge aus donnernder Kraft geht von dir aus. Jede Kreatur in einem Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird 3 Meter von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden und wird nicht gestoßen.

Außerdem werden nicht gesicherte Gegenstände, die sich vollständig innerhalb des Wirkungsbereichs aufhalten, vom Effekt des Zaubers automatisch 3 Meter von dir weggestoßen. Der Zauber gibt ein donnerndes Dröhnen ab, das auf 90 Meter hörbar ist.

## Donnerwoge


Stufe 1 Hervorrufung


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W8.

## Zielsicherer Schlag

Erkenntnismagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Runde

 9 Meter

 S

Du streckst deine Hand aus und deutest mit einem Finger auf das Ziel. Deine Magie gewährt dir einen kurzen Einblick in die Verteidigung des Ziels. In deinem nächsten Zug erhältst du Vorteil bei deinem ersten Angriffswurf gegen das Ziel, vorausgesetzt der Zauber ist nicht vorbei.

## Unsichtbarer Diener

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 V, G, M (ein Stück Schnur und ein Stück Holz)

Der Zauber erschafft eine unsichtbare, geistlose, formlose Kraft, die auf dein Geheiß einfache Aufgaben erfüllt bis der Zauber endet. Der Diener erscheint in einem nicht besetzten Bereich am Boden innerhalb der Reichweite. Er hat RK 10, 1 Trefferpunkt, eine Stärke von 2 und kann nicht angreifen. Wenn er auf 0 TP fällt, endet der Zauber.

## Unsichtbarer Diener

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)


Einmal in jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion dem Diener den geistigen Befehl geben, sich bis zu 4,50 Meter zu bewegen und mit einem Gegenstand zu interagieren. Der Diener kann einfache Aufgaben übernehmen, die ein menschlicher Diener leisten könnte. Er kann Dinge holen, reinigen und reparieren, Kleider zusammenlegen, Feuer anzünden, Essen servieren, und Wein einschenken. Sobald du den Befehl erteilst, erfüllt der Diener sie nach besten Möglichkeiten bis er die Aufgabe erfüllt. Dann wartet er auf den nächsten Befehl.


Wenn du dem Diener befehlst, eine Aufgabe zu erfüllen, für die er sich mehr als 18 Meter von dir entfernen müsste, dann endet der Zauber.


## Hexenpfeil

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (ein Zweig von einem Baum, der vom Blitz getroffen wurde)

Ein Strahl knisternder, blauer Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu und erschafft einen anhaltenden Bogen aus Blitzen zwischen dir und dem Ziel. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen diese Kreatur ab. Bei einem Treffer erleidet sie 1W12 Blitzschaden, und du kannst für die Wirkungsdauer in jedem deiner Züge deine Aktion verwenden, um dem Ziel automatisch 1W12 Blitzschaden zuzufügen. Der Zauber endet, wenn du deine Aktion verwendest, um etwas anderes zu tun. Der Zauber endet auch, wenn sich das Ziel jemals vollständig außerhalb der Reichweite des Zaubers befindet oder vollständige Deckung vor dir hat.


## Hexenpfeil


Stufe 1 Hervorrufung


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W12.

## Blindheit/Taubheit

Stufe 2 Nekromantie

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 V

Du kannst einen Feind blind oder taub werden lassen. Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Sie muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Wenn dieser misslingt, ist das Ziel für die Wirkungsdauer entweder blind oder taub (deine Wahl). Zu Beginn eines jeden seiner Züge kann das Ziel einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.


## Person festhalten

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)

Wähle einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um nicht für die Wirkungsdauer gelähmt zu werden. Zu Beginn eines jeden seiner Züge, kann das Ziel einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.


## Person festhalten


Stufe 2 Verzauberung (Ritual)


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche humanoide Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

## Tote beleben

Stufe 3 Nekromantie

 1 Minute

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Blut, ein Stück Fleisch und eine Prise Knochenstaub)

Der Zauber erschafft einen untoten Diener. Wähle einen Knochenhaufen oder einen Leichnam eines mittelgroßen oder kleinen Humanoiden in Reichweite. Dein Zauber erfüllt das Ziel mit einer verderbten Nachahmung des Lebens und lässt sie sich als untote Kreatur erheben. Das Ziel wird ein Skelett, wenn du Knochen ausgewählt hast, oder ein Zombie, wenn du dich für eine Leiche entschieden hast (der Spielleiter hat die Spielwerte der Kreatur).

## Tote beleben

Stufe 3 Nekromantie

In jedem deiner Züge kannst du eine Bonusaktion verwenden, um geistig jegliche Kreaturen, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, zu befehligen, wenn sie sich im Umkreis von 18 Metern um dich befinden (wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du sie entweder einzeln befehligen oder alle auf einmal, wobei du ihnen allen den gleichen Befehl geben musst). Du entscheidest, welche Aktion die Kreatur in ihrem nächsten Zug ausführt und wohin sie sich bewegt, oder du gibst einen allgemeinen Befehl, wie das Bewachen eines bestimmten Raumes oder Flurs. Wenn du keine Befehle erteilst, verteidigt sich die Kreatur nur gegen feindliche Kreaturen). Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, führt sie ihn weiter aus, bis die Aufgabe abgeschlossen ist.

Die Kreatur steht für 24 Stunden unter deiner Kontrolle, danach hört sie auf den Befehlen zu folgen, die du ihr gegeben hast. Um die Kontrolle über die Kreatur für weitere 24 Stunden zu behalten, musst du diesen Zauber erneut auf die Kreatur wirken, ehe der aktuelle Zeitraum von 24 Stunden vorüber ist. Der Einsatz dieses Zaubers stellt deine Kontrolle über bis zu vier Kreaturen wieder her, die du mit diesem Zauber belebt hast, anstelle eine neue zu beleben.

## Tote beleben


Stufe 3 Nekromantie


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, dann kannst du zwei zusätzliche untote Kreaturen für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten erheben oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Jede Kreatur muss aus einer eigenen Leiche oder einem eigenen Knochenhaufen entstehen.

## Arkane Auge

Stufe 4 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 9 Meter

 V, G, M (ein bisschen Fledermausfell)

Du erschaffst ein unsichtbares, magisches Auge in Reichweite, das für die Dauer der Aktion in der Luft schwebt.

Du empfängst geistig visuelle Informationen von dem Auge, das normale Sicht und Dunkelheitssicht bis zu 9 Metern hat. Das Auge kann in jede Richtung schauen.


## Arkane Auge

Stufe 4 Erkenntnismagie

Als Aktion kannst du das Auge bis zu 9 Meter in jede Richtung bewegen. Es gibt keine Begrenzung, wie weit sich das Auge von dir wegbewegen kann, aber es kann keine andere Existenzebene betreten. Eine feste Barriere blockiert die Bewegung des Auges, aber das Auge kann durch eine Öffnung mit einem Durchmesser von nur einem Zoll hindurchgehen.

## Verbannung

Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein für das Ziel geschmackloses Objekt)

Du versuchst, eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, in eine andere Existenzebene zu schicken. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Charisma bestehen oder wird verbannt.

Wenn das Ziel in der Existenzebene, in der du dich befindest, beheimatet ist, verbannt du das Ziel in eine harmlose Demebene. Während es sich dort befindet, ist das Ziel handlungsunfähig. Das Ziel bleibt dort, bis der Zauber endet. Dann erscheint es wieder an dem Platz, den es verlassen hat, oder am nächsten unbesetzten Platz, falls dieser besetzt ist.



## Verbannung

Stufe 4 Bannmagie


Wenn das Ziel einer anderen Existenzebene angehört als der, in der du dich befindest, wird es mit einem leisen Knall verbannt und kehrt in seine Heimatebene zurück. Wenn der Zauber endet, bevor 1 Minute verstrichen ist, erscheint das Ziel wieder an dem Platz, den es verlassen hat, oder am nächsten unbesetzten Platz, falls dieser besetzt ist. Andernfalls kehrt das Ziel nicht zurück.


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des Grads 5 oder höher wirkst, kannst du für jeden Zaubergrad über dem vierten eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

## Dürr

Stufe 4 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Nekromantische Energie spült über eine Kreatur deiner Wahl, die du in Reichweite sehen kannst, und entzieht ihr Feuchtigkeit und Lebenskraft. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W8 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel. Der Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Wenn du eine Pflanzenkreatur oder eine magische Pflanze anvisierst, macht sie den Rettungswurf mit Nachteil und der Zauber fügt ihr maximalen Schaden zu.

## Dürr

Stufe 4 Nekromantie


Wenn du eine nichtmagische Pflanze anvisierst, die keine Kreatur ist, wie z.B. einen Baum oder Strauch, macht sie keinen Rettungswurf; sie verdorrt und stirbt einfach.


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des Grads 5 oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zaubergrad über dem vierten.

## Fluch

Stufe 3 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur, die einen Rettungswurf auf Weisheit machen muss. Bei einem Fehlschlag wird sie für die Zauberdauer verflucht. Wähle die Natur des Fluchs aus den folgenden Optionen:

- Wähle ein Attribut. Solange der Fluch besteht, hat das Ziel Nachteil auf alle Rettungs- und Fähigkeitswürfe mit diesem Attribut.
- Solange der Fluch besteht, hat das Ziel Nachteil auf alle Angriffswürfe gegen dich.

## Fluch

Stufe 3 Nekromantie

• Solange der Fluch besteht, muss das Ziel am Anfang jedes ihres Zuges einen Weisheitsrettungswurf bestehen. Bei einem Fehlschlag verschwendet es seine Aktion für diese Runde und tut nichts.

• Solange der Fluch besteht, verursachen alle deine Angriffe und Zauber zusätzlich 1W8 nekrotischen Schaden am Ziel.

Ein Fluch entfernen Zauber beendet den Effekt.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer auf 10 Minuten Konzentration. Wenn du einen Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades benutzt, beträgt die Dauer 8 Stunden. Wenn du einen Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades benutzt, beträgt die Dauer 24 Stunden. Wenn du einen Zauberplatz des 9. Grades benutzt, dauert der Zauber an, bis er gebannt wird. Ein Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades erfordert keine Konzentration mehr.

## Flimmern

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Minute

 Selbst

 V, G

Wirf einen W20 am Ende jedes deines Zuges für die Zauberdauer. Bei einer 11 oder höher verschwindest du von deiner momentanen Ebene der Existenz und tauchst in der Ätherischen Ebene wieder auf (der Zauber schlägt fehl und der Zauberplatz wird verschwendet, wenn du bereits auf dieser Ebene bist). Wenn du auf der Ätherischen Ebene bist, kannst du am Anfang deines nächsten Zuges, oder wenn der Zauber endet, an einen freien Punkt, den du sehen kannst und der nicht weiter als 3 Meter entfernt ist, zurückkehren. Wenn es keinen freien Punkt in Reichweite gibt, tauchst du an der nächst möglichen Stelle auf (gibt es mehrere, wird zufällig entschieden). Du kannst den Zauber mit einer Aktion beenden.


## Flimmern


Stufe 3 Verwandlungsmagie

Während du auf der Ätherischen Ebene bist, kannst du die Ursprungsebene sehen und hören, aber alles besteht aus grauen Schemen und ist gedämpft. Du kannst nicht weiter als 18 Meter sehen und Interaktion ist nur mit Kreaturen auf der Ätherischen Ebene möglich. Kreaturen, die sich nicht dort aufhalten, können dich weder wahrnehmen noch mit der interagieren, außer sie haben die Fähigkeit das zu tun.


## Hellsehen

Stufe 3 Erkenntnismagie

 10 Minuten

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 1,6km

 V, G, M (ein Fokus im Wert von mindestens 100 Goldstücken, entweder ein juwelenbesetztes Horn zum Hören oder ein Glasauge zum Sehen)

Du erschaffst einen unsichtbaren Sensor in Reichweite an einem dir bekannten Ort (ein Ort, den du bereits besucht oder gesehen hast) oder an einem offensichtlichen Ort, der dir unbekannt ist (z.B. hinter einer Tür oder hinter einer Ecke). Der Sensor verbleibt für die Zauberdauer an diesem Ort und kann weder angegriffen, noch kann mit ihm interagiert werden.

Wenn du diesen Zauber wirkst, wählst du, ob du sehen oder hören willst. Deinen gewählten Sinn kannst du benutzen, als ob du an der Stelle des Sensor wärst. Du kannst mit einer Aktion zwischen sehen und hören wechseln.


## Hellsehen


Stufe 3 Erkenntnismagie

Eine Kreatur, die den Sensor sehen kann (eine Kreatur die Wahrsicht oder Unsichtbares Sehen besitzt), sieht eine leuchtende, immaterielle Kugel in der Größe deiner Faust.


## Dolchwolke

Stufe 2 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter


 V, G, M (ein Splitter aus Glas)


Du füllst die Luft in einem Würfel mit 1,5 Meter Kantenlänge, der um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist, mit wirbelnden Dolchen. Eine Kreatur erleidet 4W4 Hiebschaden, wenn sie den Bereich des Zaubers das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt.


**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 2W4.

## Gegenzauber

Stufe 3 Bannmagie

 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du eine Kreatur im Umkreis von 90 Metern von dir siehst, die einen Zauber wirkt.

 Unmittelbar

 18 Meter

 S

Du versuchst eine Kreatur zu unterbrechen, wenn sie einen Zauber wirkt. Wenn die Kreatur einen Zauber des 3. oder eines niederen Grades wirkt, dann schlägt der Zauber automatisch fehl. Wenn sie einen Zauber des 4. oder eines höheren Grades wirkt, musst du einen Attributswurf mit deinem Zauberattribut machen. Der SG ist 10 + der Grad des Zaubers. Bei einem Erfolg schlägt der Zauber fehl und hat keinen Effekt.

## Gegenzauber


Stufe 3 Bannmagie

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades sprichst, schlägt der unterbrochene Zauber fehl, sofern er dem Grad entspricht oder von einem geringeren Grad ist als der Grad, mit dem du Gegenzauber wirkst.

## Magie bannen

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Wähle eine Kreatur, ein Objekt oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber der 3. Grades oder niedriger auf dem Ziel endet. Für jeden Zauber der 4. Grades oder höher auf dem Ziel musst du eine Attributswurf mit deinem Zauberattribut durchführen. Der SG ist gleich 10 + Grad des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Check endet der Zauber.

## Magie bannen


Stufe 3 Bannmagie


**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, beendest du automatisch die Effekte eines Zaubers auf das Ziel, wenn der Grad des Zaubers gleich oder niedriger ist als der Grad des verwendeten Zauberplatzes.

## Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (9 Meter Kegel)

 V, G, M (eine weiße Feder oder das Herz eines Huhns)

Du projizierst ein phantasmagorisches Bild der schlimmsten Ängste einer Kreatur. Jede Kreatur im Umkreis von 9 Metern muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen oder alles, was sie in der Hand hält, fallen lassen und wird für die Dauer des Zaubers verängstigt.


## Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie


Während eine Kreatur durch diesen Zauber verängstigt ist, muss sie in jedem ihrer Züge die Sprintaktion ausführen und sich auf dem sichersten verfügbaren Weg von dir entfernen, es sei denn, sie kann sich nirgendwo hinbewegen. Wenn die Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, an dem sie keine Sichtlinie zu dir hat, kann sie einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber für diese Kreatur.

## Totstellen

Stufe 3 Nekromantie (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Prise Friedhofserde)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und versetzt sie in einen reglosen Zustand, der nicht vom Tod zu unterscheiden ist.


## Totstellen


Stufe 3 Nekromantie (Ritual)

Für die Dauer des Zaubers oder bis du eine Aktion verwendest, um das Ziel zu berühren und den Zauber aufzuheben, erscheint das Ziel für alle äußeren Blicke und für Zauber, die zur Bestimmung des Status des Ziels verwendet werden, tot. Das Ziel ist geblendet und handlungsunfähig und seine Geschwindigkeit sinkt auf 0. Das Ziel ist resistent gegen jeglichen Schaden außer psychischem Schaden. Wenn das Ziel krank oder vergiftet ist, wenn du den Zauber sprichst, oder während der Wirkung des Zaubers krank oder vergiftet wird, haben die Krankheit und das Gift keine Wirkung, bis der Zauber endet.


## Feuerball

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

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

Ein heller Strahl schießt von deinem Zeigefinger zu einem von dir gewählten Punkt in Reichweite und blüht dann mit einem tiefen Brüllen zu einer Flammenexplosion auf. Jede Kreatur in einem Umkreis von 6 Metern um diesen Punkt muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Wurf die Hälfte des Schadens.

Das Feuer breitet sich um Ecken aus. Es entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.


## Feuerball


Stufe 3 Hervorrufung


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 3.

## Fliegen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Berührung

 V, G, M (eine Flügelfeder von einem beliebigen Vogel)


Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Das Ziel erhält für die Dauer des Zaubers eine Fluggeschwindigkeit von 90 Metern. Wenn der Zauber endet, fällt das Ziel, falls es sich noch in der Luft befindet, es sei denn, es kann den Fall aufhalten.


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Slot über dem 3 anvisieren.

## Gasförmige Gestalt

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein bisschen Gaze und ein Hauch von Rauch)

Du verwandelst eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, zusammen mit allem, was sie trägt, für die Dauer des Zaubers in eine Nebelwolke. Der Zauber endet, wenn die Kreatur auf 0 Trefferpunkte fällt. Eine körperlose Kreatur ist davon nicht betroffen.

## Gasförmige Gestalt

Stufe 3 Verwandlungsmagie


Während das Ziel in dieser Form ist, kann es sich nur mit einer Fluggeschwindigkeit von 3 Metern bewegen. Das Ziel kann den Raum einer anderen Kreatur betreten und einnehmen. Das Ziel ist resistent gegen nichtmagischen Schaden und hat Vorteil bei Rettungswürfen auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution. Das Ziel kann durch kleine Löcher, schmale Öffnungen und sogar durch einfache Risse hindurchgehen, wobei es Flüssigkeiten wie feste Oberflächen behandelt. Das Ziel kann nicht fallen und bleibt in der Luft schweben, selbst wenn es betäubt oder anderweitig außer Gefecht gesetzt ist.


Während es sich in der Form einer Nebelwolke befindet, kann das Ziel nicht sprechen oder Objekte manipulieren, und alle Objekte, die es trägt oder hält, können nicht fallen gelassen, benutzt oder anderweitig beeinflusst werden. Das Ziel kann nicht angreifen oder zaubern.

## Hast

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (eine Späne der Süßholzwurzel)


Wähle eine bereitwillige Kreatur, in Reichweite die du sehen kannst. Bis zum Ende des Zaubers wird die Geschwindigkeit des Ziels verdoppelt, es erhält einen Bonus von +2 auf RK, es hat Vorteil bei Rettungswürfen in Geschicklichkeit und es erhält in jeder seiner Runden eine zusätzliche Aktion. Diese Aktion kann nur für die Aktionen Angriff (nur ein Waffenangriff), Sprint, Ausweichen, Verstecken oder Gegenstand benutzen genutzt werden.

Wenn der Zauber endet, kann sich das Ziel bis nach seinem nächsten Zug nicht mehr bewegen oder Aktionen ausführen, da eine Welle der Lethargie über es hinwegfegt.


## Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 G, M (ein leuchtendes Räucherstäbchen oder eine mit phosphoreszierendem Material gefüllte Kristallphiole)

Du erschaffst ein wirbelndes Muster aus Farben, das sich innerhalb eines Würfels mit 9 Meter Kantenlänge in Reichweite durch die Luft schlängelt. Das Muster erscheint für einen Moment und verschwindet wieder. Jede Kreatur in diesem Bereich, die das Muster sieht, muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur für die Dauer des Zaubers verzaubert. Während sie von diesem Zauber verzaubert ist, ist die Kreatur handlungsunfähig und hat eine Geschwindigkeit von 0.


## Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

Der Zauber endet für eine betroffene Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder wenn jemand anderes eine Aktion einsetzt, um die Kreatur aus ihrer Betäubung zu schütteln.


## Schutzkreis

Stufe 3 Bannmagie

 1 Minute

 1 Stunde

 3 Meter

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen im Wert von mindestens 100 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du erschaffst einen Zylinder aus magischer Energie mit einem Radius von 3 Metern und einer Höhe von 6 Metern, der auf einen Punkt auf dem Boden in Reichweite zentriert ist, den du sehen kannst. Glühende Runen erscheinen überall dort, wo sich der Zylinder mit dem Boden oder einer anderen Oberfläche schneidet.

### Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie





- Die Kreatur kann den Zylinder nicht willentlich mit nichtmagischen Mitteln betreten. Wenn die Kreatur versucht, Teleportation oder interplanare Reisen zu benutzen, um dies zu tun, muss sie zuerst einen Rettungswurf auf Charisma ablegen.
- Die Kreatur hat Nachteil bei Angriffswürfen gegen Ziele innerhalb des Zylinders.
- Ziele innerhalb des Zylinders können von der Kreatur nicht verzaubert, verängstigt oder besessen werden.

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du die Magie auch in die umgekehrte Richtung wirken lassen, so dass eine Kreatur des angegebenen Typs den Zylinder nicht verlassen kann und Ziele außerhalb des Zylinders schützt.

### Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Dauer um 1 Stunde für jeden Zaubergrad über dem 3.

### Mächtiges Trugbild Stufe 3 Illusionsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  36 Meter
-  V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein kann als ein Würfel mit 6 Metern Seitenlänge. Das Bildnis erscheint an einem Ort in Reichweite, den du sehen kannst, und hält für die Wirkungsdauer an. Es erscheint vollständig real, inklusive Geräuschen, Gerüchen und Temperatur, die zu der abgebildeten Sache passt. Du kannst nicht ausreichend Hitze oder Kälte erschaffen, um Schaden zu verursachen, kein Geräusch, das laut genug ist, um Schallschaden zu verursachen, und auch keinen Geruch, der Übelkeit auslösen könnte (wie der Gestank eines Troglodyten).

### Mächtiges Trugbild Stufe 3 Illusionsmagie

Solange du dich in Reichweite der Illusion aufhältst, kannst du deine Aktion verwenden, um das Bildnis an einen anderen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn das Bild seine Position wechselt, kannst du sein Aussehen verändern, so dass seine Bewegung natürlich für das Bildnis erscheint. Wenn du beispielsweise ein Bildnis einer Kreatur erschaffst und es bewegst, dann kannst du das Bild so verändern, dass es zu gehen scheint. Gleichmaßen kannst du die Illusion zu verschiedenen Zeiten verschiedene Geräusche machen lassen. Du kannst sie beispielsweise sogar ein Gespräch führen lassen.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt. Wenn eine Kreatur die Illusion als das erkennt, was sie ist, kann die Kreatur das Bildnis durchschauen, und die anderen sensorischen Merkmale werden für die Kreatur schwach.

### Mächtiges Trugbild Stufe 3 Illusionsmagie

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, dann hält der Zauber an, bis er gebannt wird und erfordert nicht mehr deine Konzentration.

### Gestalt verändern Stufe 2 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  Selbst
-  V, G

Du nimmst eine andere Gestalt an. Wenn du den Zauber sprichst, wählst du eine der folgenden Optionen, deren Wirkung für die Dauer des Zaubers anhält. Solange der Zauber andauert, kannst du eine Option als Aktion beenden, um die Vorteile einer anderen zu erhalten.




**Aquatische Anpassung:** Du passt deinen Körper an eine Wasserumgebung an, lässt Kiemen sprießen und Schwimmhäute zwischen deinen Fingern wachsen. Du kannst unter Wasser atmen und erhältst eine Schwimmgeschwindigkeit, die deiner Gehgeschwindigkeit entspricht.

### Gestalt verändern Stufe 2 Verwandlungsmagie

**Aussehen verändern:** Du verwandest dein Aussehen. Du entscheidest, wie du aussiehst, einschließlich deiner Größe, deines Gewichts, deiner Gesichtszüge, des Klangs deiner Stimme, deiner Haarlänge, deiner Haarfarbe und deiner besonderen Merkmale, falls vorhanden. Du kannst dich in ein Mitglied einer anderen Rasse verwandeln, obwohl sich keine deiner Statistiken ändern. Du kannst auch nicht als eine Kreatur erscheinen, die eine andere Größe hat als du, und deine Grundform bleibt gleich; wenn du z.B. zweibeinig bist, kannst du diesen Zauber nicht benutzen, um vierbeinig zu werden. Während der Dauer des Zaubers kannst du jederzeit deine Aktion nutzen, um dein Aussehen erneut auf diese Weise zu verändern.

**Natürliche Waffen:** Dir wachsen Klauen, Reißzähne, Stacheln, Hörner oder eine andere natürliche Waffe deiner Wahl. Deine waffenlosen Schläge fügen 1W6 Hieb-, Stich- oder Schnittschaden zu, je nachdem, welche natürliche Waffe du gewählt hast, und du bist geübt im Umgang mit deinen waffenlosen Schlägen. Außerdem ist die natürliche Waffe magisch und du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihr ausführst.

### Arkane Schloss Stufe 2 Bannmagie

-  1 Aktion
-  Bis entzaubert
-  Berührung
-  V, G, M (Goldstaub im Wert von mindestens 25 Gold, den der Zauberspruch verbraucht)


Wenn du eine geschlossene Tür, ein Fenster, ein Tor, eine Truhe oder einen anderen Eingang berührst, wird das Ziel für die Dauer des Zaubers verschlossen. Du und die Kreaturen, die du beim Sprechen dieses Zaubers bestimmst, können das Objekt normal öffnen. Du kannst auch ein Passwort festlegen, das, wenn es im Umkreis von 1,5 Metern um das Objekt gesprochen wird, diesen Zauber für 1 Minute unterdrückt. Andernfalls ist das Objekt unpassierbar, bis es zerstört wird oder der Zauber gebannt oder unterdrückt wird. Der Zauber "Klopfen" auf das Objekt unterdrückt das arkane Schloss für 10 Minuten.


### Arkane Schloss Stufe 2 Bannmagie


Während dieser Zauber auf das Objekt wirkt, ist es schwieriger, es aufzubrechen oder gewaltsam zu öffnen; der SG, um es aufzubrechen oder irgendwelche Schlösser zu knacken, erhöht sich um 10.

## Geisterross

Stufe 3 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Minute

 1 Stunde

 9 Meter

 V, G

Eine große, quasi-reale, pferdeähnliche Kreatur erscheint auf dem Boden in einem unbesetzten Raum deiner Wahl in Reichweite. Du bestimmst das Aussehen der Kreatur, aber sie ist mit einem Sattel, einer Trense und Zaumzeug ausgestattet. Alle durch den Zauber erzeugten Ausrüstungsgegenstände verschwinden in einer Rauchwolke, wenn sie mehr als 3 Meter vom Ross entfernt getragen werden.

## Geisterross

Stufe 3 Illusionsmagie (Ritual)


Für die Dauer des Zaubers kannst du oder eine Kreatur deiner Wahl das Ross reiten. Die Kreatur verwendet die Statistiken eines Reitpferdes, außer dass sie eine Geschwindigkeit von 100 Metern pro Runde hat und 5 Kilometer in der Stunde zurücklegen kann, bzw. 20 Kilometer im Galopp. Wenn der Zauber endet, verblasst das Ross allmählich und gibt dem Reiter 1 Minute Zeit, abzusteigen. Der Zauber endet, wenn du eine Aktion verwendest, um ihn zu beenden, oder wenn das Ross Schaden nimmt.

## Schutz vor Energie

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung


 V, G


Die bereitwillige Kreatur, die du berührt, hat für die Dauer der Berührung Widerstand gegen eine Schadensart deiner Wahl: Säure, Kälte, Feuer, Elektrizität oder Donner.

## Verständigung

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Runde

 Unbegrenzt

 V, G, M (ein kurzes Stück feiner Kupferdraht)

Du sendest eine kurze Nachricht von höchstens fünfundzwanzig Wörtern an ein dir bekanntes Wesen. Die Kreatur hört die Nachricht in ihrem Geist, erkennt dich als Absender, wenn sie dich kennt, und kann sofort auf die gleiche Weise antworten. Der Zauber ermöglicht es Kreaturen mit einem Intelligenzwert von mindestens 1, die Bedeutung deiner Nachricht zu verstehen.

Du kannst die Nachricht über eine beliebige Entfernung und sogar in andere Existenzebenen schicken, aber wenn sich das Ziel auf einer anderen Ebene als du befindet, besteht eine 5 %ige Chance, dass die Nachricht nicht ankommt.

## Schneesturm

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

 V, G, M (eine Prise Staub und ein paar Tropfen Wasser)

Bis zum Ende des Zaubers fallen Eisregen und Graupel in einem 6 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von 15 Metern, der auf einen von dir gewählten Punkt in Reichweite zentriert ist. Das Gebiet ist stark verdunkelt, und offene Flammen in dem Gebiet werden gelöscht.

Der Boden in dem Gebiet ist mit glattem Eis bedeckt, was es zu schwierigen Terrain macht. Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt sie auf den Boden.

## Schneesturm

Stufe 3 Beschwörung

Wenn sich eine Kreatur im Bereich des Zaubers konzentriert, muss sie einen erfolgreichen Rettungswurf auf Konstitution gegen deinen Zauberrrettungswurf SG machen oder sie verliert die Konzentration.

## Verlangsamen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Melasse)

Du veränderst die Zeit um bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in einem Würfel mit einer Kantenlänge von 15 Metern in Reichweite. Jedes Ziel muss einen Rettungswurf in Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Zaubers von diesem beeinflusst.

## Verlangsamen

Stufe 3 Verwandlungsmagie


Die Geschwindigkeit eines betroffenen Ziels wird halbiert, es erleidet einen Malus von -2 auf die Rüstungsklasse und Rettungswürfe auf Geschicklichkeit und kann keine Reaktionen verwenden. In seinem Zug kann es lediglich entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion einsetzen, nicht beides. Unabhängig von den Fähigkeiten oder magischen Gegenständen der Kreatur kann sie während ihres Zuges nicht mehr als einen Nah- oder Fernkampfangriff ausführen.

Wenn die Kreatur versucht, einen Zauber mit einer Wirkzeit von 1 Aktion zu wirken, wirf einen W20. Bei einer 11 oder höher wird der Zauber erst in der nächsten Runde der Kreatur wirksam, und die Kreatur muss ihre Aktion in dieser Runde nutzen, um den Zauber zu vollenden. Gelingt ihr das nicht, ist der Zauber vergeudet.

Eine Kreatur, die von diesem Zauber betroffen ist, macht am Ende ihres Zuges einen weiteren Rettungswurf in Weisheit. Bei einem erfolgreichen Schutz endet der Effekt für sie.

## Stinkende Wolke

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (ein faules Ei oder mehrere Stinkkohlblätter)

Du erschaffst eine gelbe, ekelregende Gaswolke mit einem Radius von 6 Metern, die sich auf einen Punkt in Reichweite konzentriert. Die Wolke breitet sich um Ecken herum aus, und das Gebiet ist stark vernebelt. Jede Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges vollständig innerhalb der Wolke befindet, muss einen Rettungswurf gegen Gift machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verbringt die Kreatur ihre Aktion in dieser Runde mit Würgen und Taumeln. Kreaturen, die nicht atmen müssen oder immun gegen Gift sind, schaffen diesen Rettungswurf automatisch.

### Stinkende Wolke Stufe 3 Beschwörung

Ein mäßiger Wind (mindestens 15 Kilometer pro Stunde) löst die Wolke nach 4 Runden auf. Ein starker Wind (mindestens 30 Kilometer pro Stunde) zerstreut sie nach 1 Runde.

### Verwirrung Stufe 4 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  27 Meter
-  V, G, M (drei Nusschalen)

Dieser Zauber greift den Geist von Kreaturen an und verdreht ihn, indem er Wahnvorstellungen hervorruft und unkontrollierte Handlungen provoziert. Jede Kreatur, die sich in einem Radius von 3 Metern um einen von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite befindet, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen, wenn du diesen Zauber wirkst oder von ihm betroffen ist.

Ein betroffenes Ziel kann keine Reaktionen ausführen und muss zu Beginn jeder seiner Runden einen Würfelwurf mit einem W10 machen, um sein Verhalten für diese Runde zu bestimmen.

### Verwirrung Stufe 4 Verzauberung





- W10 Verhalten**
- Die Kreatur nutzt ihre gesamte Bewegung, um sich in eine zufällige Richtung zu bewegen. Um die Richtung zu bestimmen, würfle einen W8 und ordne jeder Würfelseite eine Richtung zu. Die Kreatur führt in diesem Zug keine Aktion durch.
- 1 Die Kreatur bewegt sich in diesem Zug nicht und führt auch keine Aktion durch.
- 2-6 Die Kreatur nutzt ihre Aktion, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig bestimmte
- 7-8 Kreatur in ihrer Reichweite durchzuführen. Befindet sich keine Kreatur in ihrer Reichweite, führt die Kreatur in diesem Zug nichts aus.
- 9-10 Die Kreatur kann normal handeln und sich bewegen.

Am Ende jeder seiner Runden kann ein betroffenes Ziel einen Rettungswurf in Weisheit machen. Wenn er gelingt, endet der Effekt für das Ziel.

### Verwirrung Stufe 4 Verzauberung

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, vergrößert sich der Radius der Kugel um 1,5 Meter für jeden Zauberplatz über dem 4.

### Schwache Elementare beschwören Stufe 4 Beschwörung

-  1 Minute
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  27 Meter
-  V, G

Du beschwörst Elementare, die in freien Feldern in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Du wählst eine der nachstehenden Optionen für das, was erscheint:

- Ein Elementar mit dem Herausforderungsgrad 2 oder niedriger
- Zwei Elementare mit dem Herausforderungsgrad 1 oder niedriger
- Vier Elementare mit dem Herausforderungsgrad 1/2 oder niedriger

### Schwache Elementare beschwören Stufe 4 Beschwörung

- Acht Elementare mit dem Herausforderungsgrad 1/4 oder niedriger.

Ein durch diesen Zauber beschworenes Elementar verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.





Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Begleitern freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe, die ihre eigenen Spielzüge hat. Sie gehorchen allen verbalen Befehlen, die du ihnen erteilst (keine Aktion von dir erforderlich). Wenn du ihnen keine Befehle gibst, verteidigen sie sich gegen feindliche Kreaturen, führen aber ansonsten keine Aktionen aus.

Der Spielleiter hat die Statistiken der Kreaturen.

### Schwache Elementare beschwören Stufe 4 Beschwörung

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit bestimmten höherstufigen Slots wirkst, wählst du eine der oben genannten Beschwörungsoptionen und es erscheinen mehr Kreaturen: doppelt so viele mit einem Slot des 6. Grades und dreimal so viele mit einem Slot des 8.

### Wasser kontrollieren Stufe 4 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  90 Meter
-  V, G, M (ein Tropfen Wasser und eine Prise Staub)

Bis zum Ende des Zaubers kontrollierst du jedes freistehende Wasser innerhalb eines von dir gewählten Gebiets, das einen Würfel von bis zu 33 Metern Seitenlänge bildet. Du kannst einen der folgenden Effekte wählen, wenn du diesen Zauber sprichst. Als Aktion in deinem Zug kannst du denselben Effekt wiederholen oder einen anderen wählen.

**Überschwemmung**: Du lässt den Wasserstand aller stehenden Gewässer in dem Gebiet um bis zu 6 Meter ansteigen. Wenn das Gebiet ein Ufer umfasst, schwappt das überflutete Wasser auf das trockene Land über.

### Wasser kontrollieren Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wenn du ein Gebiet in einem großen Gewässer auswählst, erschaffst du stattdessen eine 6 Meter hohe Welle, die von einer Seite des Gebietes zur anderen wandert und dann hinunterstürzt. Alle riesigen oder kleineren Vehikel, die sich im Weg der Welle befinden, werden von ihr auf die andere Seite getragen. Alle riesigen oder kleineren Fahrzeuge, die von der Welle getroffen werden, haben eine 25-prozentige Chance zu kentern.

Der Pegel bleibt so lange erhöht, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Wenn dieser Effekt eine Welle erzeugt hat, wiederholt sich die Welle zu Beginn deines nächsten Zuges, solange der Flut-Effekt anhält.

### Wasser kontrollieren Stufe 4 Verwandlungsmagie

**Wasser teilen:** Du veranlasst das Wasser in dem Gebiet, sich auseinander zu bewegen und einen Graben zu bilden. Der Graben erstreckt sich über das Gebiet des Zaubers, und das getrennte Wasser bildet eine Wand zu beiden Seiten. Der Graben bleibt bestehen, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Das Wasser füllt sich dann im Laufe der nächsten Runde langsam in den Graben, bis der normale Pegel wiederhergestellt ist.

**Fluss umleiten:** Du veranlasst fließendes Wasser in dem Gebiet, sich in eine von dir gewählte Richtung zu bewegen, selbst wenn das Wasser über Hindernisse, an Wänden hoch oder in andere unwahrscheinliche Richtungen fließen muss. Das Wasser in dem Gebiet bewegt sich in die Richtung, in die du es lenkst, aber sobald es sich über den Bereich des Zaubers hinaus bewegt, nimmt es seine Strömung entsprechend den Geländebedingungen wieder auf. Das Wasser bewegt sich weiter in die von dir gewählte Richtung, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst.

### Wasser kontrollieren Stufe 4 Verwandlungsmagie

**Wasserstrudel:** Dieser Effekt erfordert eine Wasserfläche von mindestens 16 Metern im Quadrat und 8 Metern Tiefe. Du bewirkst, dass sich in der Mitte des Gebiets ein Strudel bildet. Der Strudel bildet einen Wirbel, der an der Basis 1,5 Meter breit, an der Spitze bis zu 50 Meter breit und 25 Meter hoch ist. Jede Kreatur oder jedes Objekt im Wasser, das sich in einem Umkreis von 25 Metern um den Strudel befindet, wird 3 Meter in dessen Richtung gezogen. Eine Kreatur kann von dem Strudel wegschwimmen, indem sie einen Stärke-(Athletik-)Test gegen deinen Zauberschutzwurf SG ablegt.


### Wasser kontrollieren Stufe 4 Verwandlungsmagie


Wenn eine Kreatur den Strudel zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Stärke ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W8 Wuchtschaden und ist bis zum Ende des Zaubers im Wirbel gefangen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur die Hälfte des Schadens und ist nicht im Strudel gefangen. Eine Kreatur, die im Strudel gefangen ist, kann mit ihrer Aktion versuchen, wie oben beschrieben aus dem Strudel zu schwimmen, hat aber Nachteil bei der Stärke (Athletik) Probe, um dies zu tun.


Wenn ein Objekt das erste Mal pro Runde in den Strudel gerät, erleidet es 2W8 Wuchtschaden; dieser Schaden tritt jede Runde auf, in der es im Strudel verbleibt.

### Zungen Stufe 3 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 1 Stunde


 Berührung

 V, M (ein kleines Tonmodell einer Ziggurat)

Dieser Zauberspruch verleiht der Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, jede gesprochene Sprache zu verstehen, die sie hört. Wenn das Ziel spricht, versteht außerdem jede Kreatur, die mindestens eine Sprache beherrscht und das Ziel hören kann, was es sagt.

### Verschwimmen Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion


 Konzentration, bis zu 1 Minute


 Selbst

 V

Dein Körper wird unscharf, bewegt sich und schwankt für alle, die dich sehen können. Während der Dauer des Zaubers hat jede Kreatur Nachteil bei Angriffswürfen gegen dich. Ein Angreifer ist gegen diesen Effekt immun, wenn er nicht auf Sicht angewiesen ist (wie bei Blindsight) oder durch Illusionen hindurch sehen kann (wie bei Wahre Sicht).

### Krone des Wahnsinns Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G

Ein Humanoid deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Zaubers von dir verzaubert.

Während das Ziel auf diese Weise verzaubert wird, erscheint eine verdrehte Krone aus gezacktem Eisen auf seinem Kopf, und in seinen Augen leuchtet ein Wahnsinn.

### Krone des Wahnsinns Stufe 2 Verzauberung

Das verzauberte Ziel muss seine Aktion nutzen, bevor es sich in jeder seiner Runden bewegt, um einen Nahkampfangriff gegen eine andere Kreatur als sich selbst auszuführen, die du im Geiste wählst. Das Ziel kann in seinem Zug normal agieren, wenn du keine Kreatur auswählst oder wenn sich keine in seiner Reichweite befindet.

In deinen folgenden Zügen musst du deine Aktion nutzen, um die Kontrolle über das Ziel zu behalten, oder der Zauber endet. Außerdem kann das Ziel am Ende jedes seiner Züge einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

### Dunkelheit Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, M (Fledermausfell und ein Tropfen Pech oder ein Stück Kohle)

### Dunkelheit Stufe 2 Hervorrufung


Magische Dunkelheit breitet sich von einem Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite aus und füllt für die Dauer des Zaubers eine Kugel mit einem Radius von 5 Metern. Die Dunkelheit breitet sich um Ecken herum aus. Eine Kreatur mit Nachtsicht kann diese Dunkelheit nicht durchschauen, und nichtmagisches Licht kann sie nicht erhellen. Befindet sich der von dir gewählte Punkt auf einem Gegenstand, den du in der Hand hältst oder der nicht getragen wird, geht die Dunkelheit von diesem Gegenstand aus und bewegt sich mit ihm. Wenn du die Quelle der Dunkelheit mit einem undurchsichtigen Gegenstand, wie einer Schale oder einem Helm, vollständig abdeckst, wird die Dunkelheit blockiert. Überschneidet sich ein Bereich dieses Zaubers mit einem Lichtbereich, der durch einen Zauber des 2. Grades oder niedriger erzeugt wurde, wird der Zauber, der das Licht erzeugt hat, gebannt.

## Dunkelsicht

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 8 Stunden


 Berührung


 V, G, M (entweder eine Prise getrocknete Karotte oder einen Achat)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, um ihr die Fähigkeit zu verleihen, im Dunkeln zu sehen. Für die Dauer der Berührung kann die Kreatur bis zu einer Entfernung von 90 Metern im Dunkeln sehen.

## Gedanken wahrnehmen

Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G, M (ein Stück Kupfer)

Für die Dauer des Zaubers kannst du die Gedanken von bestimmten Kreaturen lesen. Wenn du den Zauber sprichst und als deine Aktion in jeder Runde bis zum Ende des Zaubers, kannst du deine Gedanken auf eine beliebige Kreatur richten, die du im Umkreis von 9 Metern sehen kannst. Wenn die Kreatur, die du auswählst, eine Intelligenz von 3 oder weniger hat oder keine Sprache spricht, ist sie nicht betroffen.

## Gedanken wahrnehmen

Stufe 2 Erkenntnismagie

Anfänglich erfasst du die oberflächlichen Gedanken der Kreatur - also das, was ihr in diesem Moment am meisten durch den Kopf geht. Als Aktion kannst du entweder deine Aufmerksamkeit auf die Gedanken einer anderen Kreatur lenken oder versuchen, tiefer in die Gedanken derselben Kreatur einzudringen. Wenn du tiefer eindringst, muss das Ziel einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Wenn er misslingt, erhältst du Einblick in seinen Verstand (falls vorhanden), seinen emotionalen Zustand und etwas, das in seinen Gedanken eine große Rolle spielt (z.B. etwas, worüber es sich Sorgen macht, das es liebt oder hasst). Wenn er erfolgreich ist, endet der Zauber. In jedem Fall weiß das Ziel, dass du in seine Gedanken eindringst, und solange du deine Aufmerksamkeit nicht auf die Gedanken einer anderen Kreatur lenkst, kann die Kreatur ihre Aktion in ihrem Zug nutzen, um eine Intelligenzprobe zu machen, die von deiner Intelligenzprobe angefochten wird; wenn sie erfolgreich ist, endet der Zauber.

## Gedanken wahrnehmen

Stufe 2 Erkenntnismagie


Fragen, die verbal an die Zielkreatur gerichtet werden, prägen natürlich den Verlauf ihrer Gedanken, daher ist dieser Zauber besonders effektiv als Teil eines Verhörs. Du kannst diesen Zauber auch benutzen, um die Anwesenheit von denkenden Kreaturen zu entdecken, die du nicht sehen kannst. Wenn du den Zauber sprichst oder als deine Aktion während der Dauer des Zaubers, kannst du im Umkreis von 9 Metern um dich herum nach Gedanken suchen. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, aber 2 Fuß Fels, 2 Zoll Metall (außer Blei) oder eine dünne Bleiplatte blockieren dich. Du kannst keine Kreaturen mit einer Intelligenz von 3 oder weniger oder Kreaturen, die keine Sprache sprechen, aufspüren.


Wenn du die Anwesenheit einer Kreatur auf diese Weise aufspürst, kannst du für den Rest der Dauer des Zaubers wie oben beschrieben ihre Gedanken lesen, auch wenn du sie nicht sehen kannst, aber sie muss sich noch in Reichweite befinden.

## 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

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.

## 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.

## 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.


## 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 stattdes 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.



## 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.


## 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 (der Zauber 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 Schnur 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.


## 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.


## 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.

## 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.

## 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

## Wetterkontrolle

Wind

### Niederschlag

Stadium	Zustand
1	Klar
2	Leicht bewölkt
3	Bewölkung oder 4 Hagel oder Bodennebel Schnee
5	Starker Regen, Hagelschlag oder Schneesturm

## 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.

## 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.

## 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

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.

## 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.

## Voraussicht

Stufe 9 Erkenntnismagie

 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.


## Einkkerung

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. Erkenntnismagie kann das Ziel nicht lokalisieren oder wahrnehmen.

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

## Einkkerung

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.

**Minimusefängnis:** 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.

## 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.

## 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.

## 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).


## 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.

## 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.

## 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 Erkenntnismagie-Zauber und gegen den Zustand "verzaubert". Der Zauber vereitelt sogar Wunschzauber und Zauber oder Effekte ähnlicher Macht, die dazu dienen, den Geist des Ziels zu beeinflussen oder Informationen über das Ziel zu erhalten.

## 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.

## 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.

## Regenbogenwand

Stufe 9 Bannmagie

 1 Aktion

 10 Minuten

 18 Meter

 V, G

Eine schimmernde, mehrfarbige Lichtebeine 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, deiner 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.

## 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 gleißelnder 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.

## 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 bewegst, 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 Lichs 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 ausruhest und nur leichte Tätigkeiten ausführt, 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.


## 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 Grundscha den 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 Grundscha den um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 7.

## Dimensionstür

Stufe 4 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 150 Meter

 V

Du teleportierst dich von deinem aktuellen Standort zu einem beliebigen anderen Ort in Reichweite. Du kommst genau an der gewünschten Stelle an. Es kann ein Ort sein, den du sehen kannst, einen, den du dir vorstellen kannst, oder einen, den du durch die Angabe von Entfernung und Richtung beschreiben kannst, wie z.B. "200 Meter geradeaus nach unten" oder "in einem 45-Grad-Winkel nach Nordwesten aufwärts, 100 Meter."

## Dimensionstür

Stufe 4 Beschwörung


Du kannst Gegenstände mitnehmen, solange ihr Gewicht nicht über dem liegt, was du tragen kannst. Du kannst auch eine bereitwillige Kreatur deiner Größe oder kleiner mitnehmen, die Ausrüstung bis zu ihrer Tragfähigkeit trägt. Die Kreatur muss sich in einem Umkreis von 1,5 Metern von dir befinden, wenn du diesen Zauber sprichst.

Wenn du an einem Ort ankommst, der bereits von einem Gegenstand oder einer Kreatur besetzt ist, erleiden du und jede Kreatur, die mit dir reist, jeweils 4W6 Kraftschaden, und der Zauber scheitert, dich zu teleportieren.

## 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 Illusionismus

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 beendete 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 Illusionismus

 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 Illusionismus

Du kannst durch seine Augen sehen und durch seine Ohren hören, als wärest 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 Zauberrrettungswurf 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 Beschörung

 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 Beschörung


Wenn du die Siegfelgefolge 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 berührt, wird es unsichtbar und kann weder von Zubern der Erkenntnismagie anvisiert noch durch Ausspähungssensoren wahrgenommen werden, die von Zubern 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.

 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.

 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 Glyphen zu verbergen (z.B. ein Buch, eine Schriftrolle oder eine Schatztruhe). Wenn du eine Fläche wählst, kann die Glyphen 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 Glyphen zerbrochen und der Zauber endet, ohne

## Symbol

Stufe 7 Bannmagie

Die Glyphen sind fast unsichtbar und erfordern eine Intelligenzprüfung (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf SG, um sie zu finden.

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

**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 Glyphen 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 Glyphen 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 Aktion 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 Siegfolge 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 Heiligum 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 x 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).


## Einflüsterung

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 8 Stunden

 9 Meter

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

Du schlägst eine Handlung vor (begrenzt auf ein oder zwei Sätze) und beeinflusst auf magische Weise eine Kreatur, die du in Reichweite siehst, die dich hören und verstehen kann. Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Suggestion 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 der Zauber beendet.

## Einflüsterung

Stufe 2 Verzauberung

Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verfolgt es die von dir beschriebene Handlung nach bestem Wissen und Gewissen. 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 Ritterin ihr Schlachtross dem ersten Bettler gibt, dem sie begegnet. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, bevor der Zauber abläuft, wird die Aktivität nicht ausgeführt.


Wenn du oder einer deiner Gefährten dem Ziel Schaden zufügt, endet der Zauber.

## Unsichtbarkeit

Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung


 V, G, M (eine Wimper ummantelt mit Gummi Arabicum)

Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es sich an der Person des Ziels befindet. Der Zauber endet für ein Ziel, das angreift oder einen Zauber wirkt.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2. Grad anvisieren.

## Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G

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

## Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Als Bonusaktion kannst du jeder Kreatur, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, einen mentalen Befehl erteilen, wenn sie sich nicht weiter als 150 Meter von dir entfernt befindet (wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du einem oder allen gleichzeitig denselben Befehl erteilen). Du entscheidest, welche Aktion die Kreatur ausführen und wohin sie sich in ihrem nächsten Zug bewegen soll, oder du kannst einen allgemeinen Befehl erteilen, z. B. eine bestimmte Kammer oder einen Gang zu bewachen. Wenn du keine Befehle gibst, verteidigt sich die Kreatur nur gegen feindliche Kreaturen. Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, befolgt sie ihn so lange, bis ihre Aufgabe erfüllt ist.

## Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

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

## Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

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

## Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

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

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

### 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.

### Todeswolke Stufe 5 Beschwörung

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

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

### Todeswolke Stufe 5 Beschwörung

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

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

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

### Kältekegel Stufe 5 Hervorrufung

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- Selbst (18 Meter Kegel)
- V, G, M (ein kleiner Kristall oder ein Glaskegel)

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

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


### Kältekegel Stufe 5 Hervorrufung

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


## Elementar beschwören

Stufe 5 Beschwörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

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

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

## Elementar beschwören

Stufe 5 Beschwörung

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

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

Der Spielleiter kennt die Statistiken des Elementars.


## Elementar beschwören


Stufe 5 Beschwörung

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

## Kontakt zu anderen Ebenen

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Minute

 1 Minute

 Selbst

 V

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

## Kontakt zu anderen Ebenen

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

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


## 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 beseelt hast, geistige Befehle erteilen, wenn sie sich in einem Umkreis von 36 Meter 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 Zauberplatz des 7. Grades sprichst, kannst du vier Ghule beleben oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 8. Grades sprichst, kannst du fünf Ghule oder zwei Grule oder Gruftschrecken beleben oder wieder in deine Gewalt bringen. Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 9. Grades sprichst, kannst du sechs Ghule, drei Grule oder Gruftschrecken oder zwei Mumien beleben oder wieder in deine Gewalt bringen.

## Dauerhafte Flamme

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Bis entzaubert

 Selbst


 V, G, M (Rubinstaub im Wert von 50 Gold, den der Zauberspruch verbraucht)


Aus einem Gegenstand, den du berührt, entspringt eine Flamme, die so hell ist wie eine Taschenlampe. Der Effekt sieht aus wie eine normale Flamme, aber sie erzeugt keine Hitze und verbraucht keinen Sauerstoff. Eine kontinuierliche Flamme kann abgedeckt oder versteckt werden, aber nicht erstickt oder ausgelöscht werden.

## Erschaffung

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Minute

 Special

 9 Meter

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

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

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

## Erschaffung

Stufe 5 Illusionsmagie

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


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

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

## 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 Staubs. 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-Würfelfeil davon auf. Ein magischer Gegenstand wird von diesem Zauber nicht beeinflusst.

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

## Person beherrschen

Stufe 5 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

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

## Person beherrschen

Stufe 5 Verzauberung

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

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

## Person beherrschen


Stufe 5 Verzauberung


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


## Traum

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Minute

 8 Stunden

 Speziell

 V, G, M (eine Handvoll Sand, einen Klecks Tinte und eine Schreibfeder, die einem schlafenden Vogel entrissen wurde)

## Traum

Stufe 5 Illusionsmagie

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

## Traum


Stufe 5 Illusionsmagie


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


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

## Vergrossen/Verkleinern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (eine Prise pulverisiertes Eisen)

Du lässt eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite, den du siehst, für die Dauer der Aktion größer oder kleiner werden. Wähle entweder eine Kreatur oder einen Gegenstand, der weder getragen noch mitgeführt wird. Wenn das Ziel unwillig ist, kann es einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem Erfolg hat der Zauber keine Wirkung.

Wenn das Ziel eine Kreatur ist, ändert alles, was sie trägt und mit sich führt, seine Größe. Jeder Gegenstand, der von einer betroffenen Kreatur fallen gelassen wird, nimmt sofort wieder seine normale Größe an.

## Vergrossen/Verkleinern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

**Vergrößern:** Die Größe des Ziels verdoppelt sich in allen Dimensionen, und sein Gewicht wird mit acht multipliziert. Dieses Wachstum erhöht seine Größe um eine Kategorie, zum Beispiel von Mittel auf Groß. Wenn der Platz für das Ziel nicht ausreicht, um seine Größe zu verdoppeln, erreicht die Kreatur oder der Gegenstand die maximal mögliche Größe in dem verfügbaren Raum. Bis zum Ende des Zaubers hat das Ziel außerdem Vorteile bei Stärkeüberprüfungen und Rettungswürfen auf Stärke. Auch die Waffen des Ziels wachsen auf seine neue Größe an. Während diese Waffen vergrößert sind, verursachen die Angriffe des Ziels mit ihnen 1W4 zusätzlichen Schaden.


## Vergrossen/Verkleinern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

**Verkleinern:** Die Größe des Ziels wird in allen Dimensionen halbiert und sein Gewicht auf ein Achtel der normalen Größe reduziert. Diese Verkleinerung verringert seine Größe um eine Kategorie, z.B. von Mittel auf Klein. Bis zum Ende des Zaubers hat das Ziel außerdem Nachteil bei Stärkeprüfungen und Rettungswürfen. Auch die Waffen des Ziels schrumpfen auf seine neue Größe. Während diese Waffen verkleinert sind, verursachen die Angriffe des Ziels mit ihnen 1W4 weniger Schaden (der Schaden kann dadurch nicht unter 1 sinken).

## Verarbeitung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 10 Minuten

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Du verwandelst Rohstoffe in Produkte aus demselben Material. Du kannst zum Beispiel eine Holzbrücke aus einem Baumstamm, ein Seil aus einem Stück Hanf und Kleidung aus Flachs oder Wolle herstellen.

## Verarbeitung


Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wähle Rohstoffe aus, die in Reichweite sind und die du sehen kannst. Du kannst ein großes oder kleineres Objekt herstellen (innerhalb eines Würfels von 3 Metern oder acht zusammenhängenden Würfeln von je 1,5 Metern), wenn du genügend Rohstoffe hast. Wenn du jedoch mit Metall, Stein oder einer anderen mineralischen Substanz arbeitest, darf der hergestellte Gegenstand nicht größer als Mittel sein (innerhalb eines einzelnen 1,5-Meter-Würfels). Die Qualität der mit diesem Zauber hergestellten Gegenstände entspricht der Qualität der Rohstoffe.

Kreaturen oder magische Gegenstände können mit diesem Zauber nicht erschaffen oder umgewandelt werden. Du kannst damit auch keine Gegenstände herstellen, die normalerweise ein hohes Maß an handwerklichem Geschick erfordern, wie Schmuck, Waffen, Glas oder Rüstungen, es sei denn, du beherrscht das Handwerkszeug, mit dem solche Gegenstände hergestellt werden.

## 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.


## Feuerschild

Stufe 4 Hervorrufung

 1 Aktion

 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (ein bisschen Phosphor oder ein Glühwürmchen)

Dünne und zarte Flammen umhüllen deinen Körper für die Dauer des Zaubers und verbreiten helles Licht in einem Radius von 3 Metern und dämmriges Licht für weitere 3 Meter. Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine Aktion aus führst, um ihn abzubrechen.

Die Flammen verleihen dir je nach Wahl einen Warm- oder Kälteschild. Der Wärmeschild gewährt dir Widerstand gegen Kälteschaden und der Kälteschild gewährt dir Widerstand gegen Feuerschaden.


## Feuerschild


Stufe 4 Hervorrufung

Wenn dich eine Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern mit einem Nahkampfangriff trifft, bricht der Schild außerdem in Flammen aus. Der Angreifer erleidet bei einem Wärmeschild 2W8 Feuerschaden, bei einem Kälteschild 2W8 Kälteschaden.

## Flammenkugel

Stufe 2 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein bisschen Talg, eine Prise Schwefel und eine Prise pulverisiertes Eisen)

Eine Feuerkugel mit einem Durchmesser von 1,5 Metern erscheint in einem unbesetzten Raum deiner Wahl innerhalb der Reichweite und hält für die Dauer der Aktion an. Jede Kreatur, die ihren Zug in einem Umkreis von 1,5 Metern um die Kugel beendet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

## Flammenkugel

Stufe 2 Beschwörung


Als Bonusaktion kannst du die Kugel bis zu 9 Meter weit bewegen. Wenn du die Kugel in eine Kreatur rammst, muss diese Kreatur einen Rettungswurf gegen den Schaden der Kugel machen, und die Kugel hört in diesem Zug auf, sich zu bewegen.


Wenn du die Kugel bewegst, kannst du sie über bis zu 1,5 Meter hohe Barrieren lenken und über bis zu 3 Meter breite Gruben springen. Die Kugel entzündet entflammare Gegenstände, die du nicht trägst, und spendet helles Licht in einem Radius von 6 Metern und schwaches Licht für weitere 6 Meter.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2.

## 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 verhärtet 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.

## Geas

Stufe 5 Verzauberung

 1 Minute

 30 Tage

 18 Meter

 V

Du erteilst einer Kreatur in Reichweite, die du siehst, einen magischen Befehl, der sie dazu zwingt, einen Dienst zu verrichten oder eine von dir festgelegte Handlung zu unterlassen. Wenn die Kreatur dich verstehen kann, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder sie wird für die Dauer des Befehls von dir verzaubert. Solange die Kreatur von dir verzaubert ist, erleidet sie jedes Mal 5W10 psychischen Schaden, wenn sie sich entgegen deinen Anweisungen verhält, aber nicht öfter als einmal pro Tag. Eine Kreatur, die dich nicht verstehen kann, ist von dem Zauber nicht betroffen.

## Geas

Stufe 5 Verzauberung


Du kannst jeden beliebigen Befehl erteilen, außer einer Handlung, die zum sicheren Tod führen würde. Solltest du einen selbstmörderischen Befehl erteilen, endet der Zauber.

Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine Aktion aus führst, um ihn zu beenden. Ein "Fluch brechen (Stufe 3)", "Vollständige Genesung (Stufe 5)" oder "Wunsch (Stufe 9)" beendet ihn ebenfalls.


**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. oder 8. Grades sprichst, beträgt die Dauer 1 Jahr. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, hält der Zauber so lange an, bis er durch einen der oben genannten Zauber beendet wird.


## Sanfte Ruhe

Stufe 2 Nekromantie (Ritual)

 1 Aktion

 10 Tage

 Berührung

 V, G, M (eine Prise Salz und ein Kupferstück, die auf die Augen der Leiche gelegt werden und dort für die Dauer der Leichenschau verbleiben müssen)


Du berührst einen Leichnam oder andere Überreste. Für die Dauer des Zaubers ist das Ziel vor Verwesung geschützt und kann nicht untot werden.

Der Zauber verlängert auch effektiv die Frist für die Auferweckung des Ziels von den Toten, da Tage, die unter dem Einfluss dieses Zaubers verbracht werden, nicht auf die Frist von Zaubern wie "Tote erwecken (Stufe 5)" angerechnet werden.


## 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 Zauberplatz 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 Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, blockt die Barriere Zauber eines höheren Grades für jeden Grad über dem 6.

## Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

 1 Stunde

 Bis entzaubert oder ausgelöst

 Berührung

 V, G, M, (Weihrauch und pulverisierter Diamant im Wert von mindestens 200 Goldstücken, die der Zauber verbraucht)

Wenn du diesen Zauber sprichst, ritzt du eine Glyphe ein, die später einen magischen Effekt auslöst. Die Glyphe wird entweder auf einer Oberfläche (z.B. einem Tisch, einem Stück Boden oder einer Wand) oder in einem verschleißbaren Gegenstand (z.B. einem Buch, einer Schriftrolle oder einer Schatztruhe) eingraviert, um die Glyphe zu verbergen. Die Glyphe kann eine Fläche mit einem Durchmesser von maximal 3 Metern bedecken. Wird die Fläche oder 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 dass er ausgelöst wird.

## Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Die Glyphe ist nahezu unsichtbar und erfordert eine erfolgreiche Intelligenzprobe (Erkundung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG, um gefunden zu werden.

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 Stehen auf 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, auf dem die Glyphe eingraviert ist. 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. Sobald eine Glyphe ausgelöst wird, endet dieser Zauber.

## Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Du kannst den Auslöser weiter verfeinern, so dass der Zauber nur unter bestimmten Umständen oder in Abhängigkeit von körperlichen Merkmalen (wie Größe oder Gewicht), der Art der Kreatur (zum Beispiel könnte der Schutzzauber so eingestellt werden, dass er Aberrationen oder Drow betrifft) oder der Ausrichtung aktiviert wird. Du kannst auch Bedingungen für Kreaturen festlegen, die die Glyphe nicht auslösen, wie zum Beispiel diejenigen, die ein bestimmtes Passwort sagen.

Wenn du die Glyphe beschriftest, wähle "explosive Runen" oder eine "Zauberglyphe".

## Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

**Explosive Runen**: Wenn die Glyphe ausgelöst wird, bricht sie mit magischer Energie in einer Kugel mit einem Radius von 6 Metern aus, die sich um die Glyphe dreht. Die Kugel breitet sich um Ecken herum aus. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Eine Kreatur erleidet 5W8 Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Donnerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf (den du bei der Erschaffung der Glyphe wählst) oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

## Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

**Zauberglyphe**: Du kannst einen vorbereiteten Zauber des 3. Grades oder niedriger in der Glyphe speichern, indem du ihn als Teil der Erstellung der Glyphe wirkst. Der Zauber muss auf eine einzelne Kreatur oder ein Gebiet gerichtet sein. Der gespeicherte Zauber hat keine unmittelbare Wirkung, wenn er auf diese Weise gewirkt wird. Wenn die Glyphe ausgelöst wird, wird der gespeicherte Zauber gewirkt. Wenn der Zauber ein Ziel hat, zielt er auf die Kreatur, die die Glyphe ausgelöst hat. Wirkt der Zauber auf ein Gebiet, wird das Gebiet auf diese Kreatur zentriert. Wenn der Zauber feindliche Kreaturen herbeiruft oder schädliche Objekte oder Fallen erzeugt, erscheinen diese so nah wie möglich am Eindringling und greifen ihn an. Wenn der Zauber Konzentration erfordert, hält er bis zum Ende seiner vollen Dauer an.

## Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden einer Glyphe "explosive Runen" um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3. Wenn du eine "Zauberglyphe" erschaffst, kannst du einen beliebigen Zauber bis zum gleichen Grad wie der Slot, den du für die "Glyphe des Schutzes" benutzt, speichern.

## Mächtige Unsichtbarkeit

Stufe 4 Illusionsmagie

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- Berührung
- V, G

Du oder eine Kreatur, die du berührt, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es sich an der Person des Ziels befindet.

## 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 Einflüsterung 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.

## Windstoss

Stufe 2 Hervorrufung

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- Selbst (18 Meter Gerade)
- V, G, M (Samen einer Hülsenfrucht)

Eine Linie starken Windes, 20 Meter lang und 3 Meter breit, bläst während der Dauer des Zaubers von dir aus in eine von dir gewählte Richtung. Jede Kreatur, die ihren Zug in der Linie beginnt, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder wird 9 Meter von dir weg in eine Richtung gestoßen, die der Linie folgt.

Jede Kreatur in der Linie muss für jeden 1 Meter, den sie sich bewegt, 2 Meter Bewegung aufwenden, wenn sie sich dir nähert.

## Windstoss

Stufe 2 Hervorrufung

Die Böe zerstreut Gas oder Dampf und löscht Kerzen, Fackeln und ähnliche ungeschützte Flammen in der Umgebung. Sie lässt geschützte Flammen, wie die von Laternen, wild tanzen und hat eine 50-prozentige Chance, sie zu löschen.

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge, bevor der Zauber endet, die Richtung ändern, in die die Linie von dir wegfliegt.

## Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

- 10 Minuten
- 24 Stunden
- 90 Meter
- V, G, M (ein Stein, ein Zweig und ein Stück grüne Pflanze)

Du lässt natürliches Gelände in einem Würfel mit 45 Metern Kantenlänge so aussehen, klingen und riechen wie eine andere Art von natürlichem Gelände. So können offene Felder oder eine Straße wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Gletscherspalte oder ein anderes schwieriges oder unpassierbares Gelände aussehen. Ein Teich kann wie eine Wiese aussehen, ein Abgrund wie ein sanfter Hang oder eine felsige Schlucht wie eine breite und glatte Straße. Die taktilen Eigenschaften des Geländes bleiben unverändert, so dass Kreaturen, die das Gebiet betreten, die Illusion wahrscheinlich durchschauen werden. Wenn der Unterschied bei Berührung nicht offensichtlich ist, kann eine Kreatur, die die Illusion sorgfältig untersucht, eine Intelligenzüberprüfung (Erkundung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG durchführen, um sie zu widerlegen. Eine Kreatur, die die Illusion als das erkennt, was sie ist, sieht sie als ein vages Bild, das sich über das Terrain legt.

## Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

## Monster festhalten

Stufe 5 Verzauberung

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

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


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

## Eissturm

Stufe 4 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 90 Meter

 V, G, M (eine Prise Staub und ein paar Tropfen Wasser)

Ein Hagel aus steinhartem Eis prallt in einem 6 Meter großen und 12 Meter hohen Zylinder auf den Boden, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist. Jede Kreatur in dem Zylinder muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Wuchtschaden und 4W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Hagelsteine machen den Wirkungsbereich des Sturms bis zum Ende deines nächsten Zuges zu schwierigem Gelände.


## Eissturm

Stufe 4 Hervorrufung

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Wuchtschaden für jeden Zauberplatz-Grad über 4 um 1W8.

## Klopfen

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Wähle ein Objekt in Reichweite, das du sehen kannst. Das Objekt kann eine Tür, eine Kiste, eine Truhe, eine Fessel, ein Vorhängeschloss oder ein anderes Objekt sein, das ein weltliches oder magisches Mittel enthält, das den Zugang verhindert.

Ein Ziel, das durch ein weltliches Schloss verschlossen oder verriegelt ist, wird entriegelt, gelöst oder entsperrt. Wenn das Objekt mehrere Schlösser hat, wird nur eines davon entriegelt.

## Klopfen

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Wenn du ein Ziel auswählst, das mit "Arkane Schloss (Lvl 2)" verschlossen gehalten wird, wird dieser Zauber für 10 Minuten unterdrückt, während dieser Zeit kann das Ziel normal geöffnet und verschlossen werden.

Wenn du den Zauber sprichst, geht ein lautes Klopfen von dem Zielobjekt aus, das bis zu 100 Meter weit zu hören ist.


## Sagenkunde

Stufe 5 Erkenntnis magie

 10 Minuten

 Unmittelbar

 Selbst

 V, G, M (Weihrauch im Wert von mindestens 250 Goldstücken, den der Zauber verbraucht, und vier Goldstücke aus Elfenbein im Wert von jeweils mindestens 50 Goldstücken)

Benenne oder beschreibe eine Person, einen Ort oder ein Objekt. Der Zauber bringt dir eine kurze Zusammenfassung der bedeutenden Überlieferungen über das benannte Objekt in den Sinn. Dabei kann es sich um aktuelle Sagen, vergessene Geschichten oder sogar geheime Überlieferungen handeln, die noch nicht allgemein bekannt sind. Wenn das Ding, das du benannt hast, nicht von legendärer Bedeutung ist, erhältst du keine Informationen. Je mehr Informationen du bereits über das Ding hast, desto präziser und detaillierter sind die Informationen, die du erhältst.

## Sagenkunde


Stufe 5 Erkenntnis magie

Die Informationen, die du erfährst, sind genau, können aber in einer bildlichen Sprache verpackt sein. Wenn du zum Beispiel eine mysteriöse magische Axt zur Hand hast, könnte der Zauber diese Information liefern: "Wehe dem Übeltäter, dessen Hand die Axt berührt, denn selbst der Griff schneidet die Hand des Bösen. Nur ein wahres Kind des Steins, Geliebter und Geliebte von Moradin, kann die wahren Kräfte der Axt erwecken, und nur mit dem heiligen Wort Rudnoggs auf den Lippen."


## Schweben

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G, M (entweder eine kleine Lederschleife oder ein Stückchen Golddraht, das zu einem Becher gebogen ist und an einem Ende einen langen Schaft hat)

Eine Kreatur oder ein Gegenstand deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, steigt senkrecht bis zu 6 Meter in die Höhe und bleibt dort für die Dauer des Zaubers hängen. Der Zauber kann ein Ziel schweben lassen, das bis zu 225 Kilogramm wiegt. Eine unwillige Kreatur, die einen Rettungswurf auf Konstitution besteht, bleibt unberührt.

## Schweben

Stufe 2 Verwandlungsmagie


Das Ziel kann sich nur bewegen, indem es gegen ein festes Objekt oder eine Oberfläche in Reichweite drückt oder zieht (z.B. eine Wand oder eine Decke), wodurch es sich so bewegen kann, als würde es klettern. Du kannst die Höhe des Ziels in deinem Zug um bis zu 6 Meter in jede Richtung ändern. Wenn du das Ziel bist, kannst du dich als Teil deiner Bewegung nach oben oder unten bewegen. Andernfalls kannst du deine Aktion nutzen, um das Ziel zu bewegen, das innerhalb der Reichweite des Zaubers bleiben muss.


Wenn der Zauber endet, schwebt das Ziel sanft zu Boden, falls es sich noch in der Luft befindet.

## Blitz

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (30 Meter Gerade)

 V, G, M (ein Stückchen Fell und eine Stange aus Bernstein, Kristall oder Glas)

Ein Blitzschlag, der eine 30 Meter lange und 1,5 Meter breite Linie bildet, schießt von dir aus in eine von dir gewählte Richtung. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 8W6 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Der Blitz entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

### Blitz Stufe 3 Hervorrufung

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 3.



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Stunde



Selbst



V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

Beschreibe oder benenne eine Kreatur, die dir vertraut ist. Du spürst die Richtung, in der sich die Kreatur befindet, solange sie sich in einem Umkreis von 300 Metern von dir befindet. Wenn sich die Kreatur bewegt, kennst du ihre Bewegungsrichtung.

### Kreatur aufspüren Stufe 4 Erkenntnismagie

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Wesen oder das nächstgelegene Wesen einer bestimmten Art (z.B. einen Menschen oder ein Einhorn) ausfindig machen, sofern du ein solches Wesen mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Wenn die Kreatur, die du beschrieben oder benannt hast, eine andere Form hat, zum Beispiel unter der Wirkung eines "polymorph (Ivl 4)"-Zaubers steht, kann dieser Zauber die Kreatur nicht lokalisieren.

Dieser Zauber kann eine Kreatur nicht lokalisieren, wenn fließendes Wasser mit einer Breite von mindestens 3 Metern den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur versperrt.

### Gegenstand aufspüren Stufe 2 Erkenntnismagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 10 Minuten



Selbst



V, G, M (ein gespaltener Zweig)

Beschreibe oder benenne ein Objekt, das dir bekannt ist. Du spürst die Richtung, in der sich das Objekt befindet, solange es sich nicht weiter als 300 Meter von dir entfernt befindet. Wenn das Objekt in Bewegung ist, kennst du die Richtung seiner Bewegung.

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Objekt lokalisieren, wenn du es mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Alternativ kann der Zauber den nächstgelegenen Gegenstand einer bestimmten Art lokalisieren, z.B. eine bestimmte Art von Kleidung, Schmuck, Möbeln, Werkzeug oder Waffen.

### Gegenstand aufspüren Stufe 2 Erkenntnismagie

Dieser Zauber kann einen Gegenstand nicht lokalisieren, wenn eine dünne Schicht Blei den direkten Weg zwischen dir und dem Gegenstand versperrt, selbst wenn es sich um ein dünnes Blatt handelt.

### 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 Klasseigenschaften 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.

## Magische Waffe

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung


 V, G


Du berührst eine nichtmagische Waffe. Bis der Zauber endet, wird diese Waffe zu einer magischen Waffe mit einem Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Bonus auf +2. Wenn du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher verwendest, erhöht sich der Bonus auf +3.


## Magischer Mund

Stufe 2 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Minute

 Bis entzaubert

 9 Meter

 V, G, M (ein kleines Stückchen Honigwabe und Jadestaub im Wert von mindestens 10 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du pflanzt eine Nachricht in einen Gegenstand in Reichweite ein, die ausgesprochen wird, wenn eine Auslösebedingung erfüllt ist. Wähle einen Gegenstand, den du sehen kannst und der nicht von einer anderen Kreatur getragen wird, und sprich dann die Nachricht, die höchstens 25 Wörter lang sein darf, aber bis zu zehn Minuten dauern kann. Bestimme schließlich den Umstand, der den Zauber auslöst, um deine Nachricht zu überbringen.

## Magischer Mund

Stufe 2 Illusionsmagie (Ritual)

Wenn dieser Umstand eintritt, erscheint ein magischer Mund auf dem Gegenstand und trägt die Nachricht mit deiner Stimme in der gleichen Lautstärke vor, wie du sie gesprochen hast. Wenn der von dir gewählte Gegenstand einen Mund hat oder etwas, das wie ein Mund aussieht (zum Beispiel der Mund einer Statue), erscheint der magische Mund dort, so dass die Worte aus dem Mund des Gegenstands zu kommen scheinen. Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du den Zauber beenden, nachdem er seine Botschaft überbracht hat, oder er kann bestehen bleiben und seine Botschaft wiederholen, sobald der Auslöser eintritt.

Der auslösende Umstand kann so allgemein oder so detailliert sein, wie du willst, er muss jedoch auf visuellen oder hörbaren Bedingungen basieren, die innerhalb von 9 Metern um das Objekt auftreten. Du könntest den Mund zum Beispiel anweisen, zu sprechen, wenn sich eine Kreatur im Umkreis von 9 Metern um das Objekt bewegt oder wenn eine silberne Glocke im Umkreis von 9 Metern läutet.


## Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

 1 Aktion

 24 Stunden

 18 Meter

 V, M (eine Schlangenzunge 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.

## Spiegelbilder

Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Minute

 Selbst

 V, G

Drei illusorische Duplikate von dir erscheinen in deinem Raum. Bis zum Ende des Zaubers bewegen sich die Duplikate mit dir und ahmen deine Handlungen nach, wobei sie ihre Position so verändern, dass es unmöglich ist, zu erkennen, welches Bild echt ist. Du kannst deine Aktion nutzen, um die illusorischen Duplikate abzuschalten.

Würfe jedes Mal, wenn eine Kreatur während der Dauer des Zaubers einen Angriff auf dich richtet, einen W20, um zu bestimmen, ob der Angriff stattdessen auf eines deiner Duplikate zielt.

## Spiegelbilder

Stufe 2 Illusionsmagie


Wenn du drei Duplikate hast, musst du eine 6 oder höher würfeln, um das Ziel des Angriffs auf ein Duplikat zu ändern. Bei zwei Duplikaten musst du eine 8 oder höher würfeln. Bei einem Duplikat musst du eine 11 oder höher würfeln.

Die RK eines Duplikats ist gleich 10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn ein Angriff ein Duplikat trifft, wird das Duplikat zerstört. Ein Duplikat kann nur durch einen Angriff zerstört werden, der es trifft. Alle anderen Schäden und Effekte werden ignoriert. Der Zauber endet, wenn alle drei Duplikate zerstört sind.

Eine Kreatur ist von diesem Zauber nicht betroffen, wenn sie nicht sehen kann, wenn sie sich auf andere Sinne als das Sehen verlässt, wie z.B. Blindsight, oder wenn sie Illusionen als falsch wahrnehmen kann, wie bei "Wahrer Blick".

## Ablenkung

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 S

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


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

## Ablenkung

Stufe 5 Illusionsmagie

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

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 Selbst

 V

Du bist kurz von silbrigem Nebel umgeben und teleportierst dich bis zu 9 Meter weit an einen freien Platz, den du sehen kannst.

## Nebelschritt


Stufe 2 Beschwörung

## Erinnerung verändern

Stufe 5 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G

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

## Erinnerung verändern

Stufe 5 Verzauberung

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

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

## Erinnerung verändern

Stufe 5 Verzauberung


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


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

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

## 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.

## Wände passieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 9 Meter

 V, G, M (eine Prise Sesamsamen)


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

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

## Tödliches Phantom

Stufe 4 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G

Du zapfst die Alpträume einer Kreatur in Reichweite an, die du siehst, und erschaffst eine illusorische Manifestation ihrer tiefsten Ängste, die nur für diese Kreatur sichtbar ist. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel für die Dauer des Zaubers verängstigt. Zu Beginn jeder Runde des Ziels, bevor der Zauber endet, muss das Ziel einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder 4W10 psychischen Schaden erleiden. Bei einem erfolgreichen Schutz endet der Zauber.

## Tödliches Phantom

Stufe 4 Illusionsmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über 4 um 1W10.



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Minute



18 Meter



V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du stellst eine Illusion her, die sich im Geist einer Kreatur in Reichweite festsetzt, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Intelligenz machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erschaffst du ein Fantasieobjekt, eine Kreatur oder ein anderes sichtbares Phänomen deiner Wahl, das nicht größer als ein 10-Fuß-Würfel ist und das für die Dauer des Zaubers nur für das Ziel wahrnehmbar ist. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Die Fantasie umfasst Geräusche, Temperatur und andere Reize, die ebenfalls nur für die Kreatur wahrnehmbar sind.

## Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

## Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

Das Ziel kann seine Aktion nutzen, um die Fantasie mit einer Intelligenzprobe (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf SG zu untersuchen. Wenn die Probe erfolgreich ist, erkennt das Ziel, dass die Fantasie eine Illusion ist, und der Zauber endet.

Während das Ziel von dem Zauber betroffen ist, behandelt es die Fantasie so, als wäre sie real. Die Zielperson rationalisiert alle unlogischen Ergebnisse, die sich aus der Interaktion mit der Fantasie ergeben. Ein Beispiel: Ein Ziel, das versucht, über eine imaginäre Brücke zu gehen, die einen Abgrund überspannt, fällt, sobald es die Brücke betritt. Wenn das Ziel den Sturz überlebt, glaubt es immer noch, dass die Brücke existiert, und denkt sich eine andere Erklärung für den Sturz aus - es wurde geschubst, ist ausgerutscht oder ein starker Wind hat es heruntergestoßen.

## Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

Ein betroffenes Ziel ist so sehr von der Realität der Fantasie überzeugt, dass es sogar Schaden durch die Illusion nehmen kann. Eine Fantasie, die erschaffen wurde, um als Kreatur zu erscheinen, kann das Ziel angreifen. In ähnlicher Weise kann eine Fantasie, die als Feuer, Säure oder Lava erscheint, das Ziel verbrennen. In jeder Runde, in der du an der Reihe bist, kann die Fantasie dem Ziel 1W6 psychischen Schaden zufügen, wenn es sich im Bereich der Fantasie oder in einem Umkreis von 1,5 Metern um die Fantasie befindet, vorausgesetzt, die Illusion stellt eine Kreatur oder eine Gefahr dar, die logischerweise Schaden verursachen könnte, z.B. durch einen Angriff. Das Ziel nimmt den Schaden als einen der Illusion entsprechenden Typ wahr.

## Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie

## Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie



1 Stunde



24 Stunden



18 Meter



V, G, M (ein Goldstück im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, das durch den Zauberspruch verbraucht wird)

Mit diesem Zauber versuchst du, einen Himmelswesen, einen Elementar, ein Feenwesen oder einen Unhold an dich zu binden. Die Kreatur muss sich während der gesamten Dauer des Zaubers in Reichweite befinden. (Normalerweise wird die Kreatur zuerst in das Zentrum eines umgekehrten magischen Kreises gerufen, um sie während des Zaubers gefangen zu halten). Nach Abschluss des Zaubers muss das Ziel einen Rettungswurf auf Charisma ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist es für die Dauer des Zaubers an dich gebunden. Wurde die Kreatur durch einen anderen Zauber beschworen oder erschaffen, verlängert sich die Dauer dieses Zaubers auf die Dauer dieses Zaubers.

Eine gebundene Kreatur muss deinen Anweisungen nach besten Kräften folgen. Du könntest der Kreatur befehlen, dich auf ein Abenteuer zu begleiten, einen Ort zu bewachen oder eine Nachricht zu überbringen. Die Kreatur befolgt Ihre Anweisungen buchstabengetreu, aber wenn die Kreatur Ihnen feindlich gesinnt ist, versucht sie, Ihre Worte zu verdrehen, um ihre eigenen Ziele zu erreichen. Wenn die Kreatur deine Anweisungen vollständig ausführt, bevor der Zauber endet, reist sie zu dir, um dir diese Tatsache mitzuteilen, wenn ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Wenn du dich auf einer anderen Existenzebene befindest, kehrt es an den Ort zurück, an den du es gebunden hast, und bleibt dort, bis der Zauber endet.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, erhöht sich die Dauer mit einem Zauberplatz des 6. Grades auf 10 Tage, mit einem Zauberplatz des 7. Grades auf 30 Tage, mit einem Zauberplatz des 8. Grades auf 180 Tage und mit einem Zauberplatz des 9.

## Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

## Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

## Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Stunde



18 Meter



V, G, M (ein Raupenkokon)

Dieser Zauber verwandelt eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in eine neue Form. Eine unwillige Kreatur muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um den Effekt zu vermeiden. Einem Gestaltwandler gelingt dieser Rettungswurf automatisch.

Die Verwandlung hält für die Dauer des Zaubers an, oder bis das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt. Die neue Form kann ein beliebiges Tier sein, dessen Herausforderungsgrad gleich oder niedriger als der des Ziels ist (oder der Stufe des Ziels, wenn es keinen Herausforderungsgrad hat). Die Spielstatistiken des Ziels, einschließlich der geistigen Fähigkeiten, werden durch die Statistiken der gewählten Bestie ersetzt. Es behält seine Ausrichtung und Persönlichkeit.

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

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



## Vorbestimmtes Thugbild

### 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 Thugbild

### 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 Thugbild


### 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.

## Schwächestrahl

### Stufe 2 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Ein schwarzer Strahl aus entnervender Energie entspringt aus deinem Finger auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampfzauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer verursacht das Ziel mit Waffenangriffen, die Stärke verwenden, nur halben Schaden, bis der Zauber endet.


Am Ende jeder Runde des Ziels kann es einen Rettungswurf gegen den Zauber machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.


## Seiltrick

### Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (Maisextraktpulver und eine gedrehte Pergamentschleife)

Du berührst ein Seil, das bis zu 18 Meter lang ist. Ein Ende des Seils erhebt sich dann in die Luft, bis das ganze Seil senkrecht zum Boden hängt. Am oberen Ende des Seils öffnet sich ein unsichtbarer Eingang zu einem extradimensionalen Raum, der bis zum Ende des Zaubers bestehen bleibt.

Der extradimensionale Raum kann erreicht werden, indem du auf die Spitze des Seils kletterst. Der Raum kann bis zu acht mittlere oder kleinere Kreaturen aufnehmen. Das Seil kann in den Raum hineingezogen werden, so dass es außerhalb des Raums nicht mehr zu sehen ist.

## Seiltrick

### Stufe 2 Verwandlungsmagie

Angriffe und Zauber können den Eingang des extradimensionalen Raums nicht durchqueren, aber diejenigen, die sich darin befinden, können wie durch ein 1 x 1,5 Meter großes Fenster in der Mitte des Seils hinaussehen.

Alles, was sich im extradimensionalen Raum befindet, fällt heraus, wenn der Zauber endet.

## Sengender Strahl

### Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G


Du erschaffst drei Feuerstrahlen und schleuderst sie auf Ziele in Reichweite. Du kannst sie auf ein oder mehrere Ziele schleudern.

Für jeden Strahl führst du einen Fernkampf-Zauberangriff aus. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 2W6 Feuerschaden.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erzeugst du einen zusätzlichen Strahl für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2.


## Ausspähung

### Stufe 5 Erkenntnismagie

 10 Minuten

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (einen Fokus im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, z. B. eine Kristallkugel, einen Silberspiegel oder ein mit Weihwasser gefülltes Becken)

Du kannst ein bestimmtes Wesen deiner Wahl sehen und hören, das sich auf der gleichen Existenzebene wie du befindet. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, der davon abhängt, wie gut du das Ziel kennst und welche Art von physischer Verbindung du zu ihm hast. Wenn das Ziel weiß, dass du diesen Zauber sprichst, kann es den Rettungswurf freiwillig ablehnen, wenn es beobachtet werden will.

## Ausspähung

### Stufe 5 Erkenntnismagie


Wissen	Rettungsmodifikator
Aus zweiter Hand (du hast von dem Ziel gehört)	+5
Aus erster Hand (du hast das Ziel getroffen)	0
Familiär (du kennst das Ziel gut)	-5
Verbindung	Rettungsmodifikator
Bildnis oder Bild	-2
Besitz oder Kleidungsstück	-4
Körperteil, Haarlocke, Nagelstück oder ähnliches	-10


Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird das Ziel nicht beeinflusst und du kannst den Zauber 24 Stunden lang nicht erneut gegen es anwenden. Bei einem misslungenen Rettungswurf erzeugt der Zauber einen unsichtbaren Sensor im Umkreis von 3 Metern um das Ziel. Du kannst durch den Sensor sehen und hören, als wärest du selbst dort. Der Sensor bewegt sich mit dem Ziel und bleibt für die Dauer des Zaubers in einem Umkreis von 3 Metern um das Ziel. Eine Kreatur, die unsichtbare Objekte sehen kann, sieht den Sensor als leuchtende Kugel, die etwa so groß ist

## Äusserlichkeiten

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 9 Meter

 V, G

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

## Äusserlichkeiten

Stufe 5 Illusionsmagie

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

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


## Äusserlichkeiten


Stufe 5 Illusionsmagie

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

## Unsichtbares Sehen

Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst


 V, G, M (eine Prise Tale und eine kleine Prise pulverisiertes Silber)

Für die Dauer des Zaubers siehst du unsichtbare Kreaturen und Gegenstände, als wären sie sichtbar, und du kannst in die ätherische Ebene sehen. Ätherische Kreaturen und Gegenstände erscheinen geisterhaft und durchsichtig.

## Zerbersten

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G, M (ein Chip aus Glimmer)

Ein plötzliches, lautes, schmerzhaft intensives Geräusch ertönt an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Jede Kreatur, die sich in einem Umkreis von drei Metern um diesen Punkt befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W8 Donnerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Eine Kreatur aus anorganischem Material wie Stein, Kristall oder Metall hat bei diesem Rettungswurf Nachteile.

Ein nichtmagischer Gegenstand, der nicht getragen wird, erleidet ebenfalls Schaden, wenn er sich im Wirkungsbereich des Zaubers befindet.


## Zerbersten

Stufe 2 Hervorrufung


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zaubersplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad des Zaubersplatzes über dem 2.

## Spinnenklettem

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde


 Berührung

 V, G, M (ein Tropfen Bitumen und eine Spinne)


Bis zum Ende des Zaubers erhält eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, sich aufwärts, abwärts, über vertikale Flächen und kopfüber an der Decke entlang zu bewegen, wobei sie die Hände frei hat. Das Ziel erhält außerdem eine Klettergeschwindigkeit in Höhe seiner Gehgeschwindigkeit.

## Stein formen

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (weicher Ton, der in etwa in die gewünschte Form des Steinobjekts gebracht werden muss)


Du berührst ein steinernes Objekt mittlerer Größe oder kleiner oder ein Stück Stein, das nicht mehr als 1,5 Meter groß ist, und formst es in eine beliebige Form, die deinem Zweck entspricht. So kannst du z.B. einen großen Stein zu einer Waffe, einem Götzen oder einer Schatulle formen oder einen kleinen Durchgang durch eine Wand schaffen, solange die Wand weniger als 1,5 Meter dick ist. Du könntest auch eine Steintür oder ihren Rahmen formen, um die Tür zu versiegeln. Das Objekt, das du erschaffst, kann bis zu zwei Scharniere und einen Riegel haben, aber feinere mechanische Details sind nicht möglich.

## 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 Nachteile.

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.



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Stunde



Berührung



V, G, M (Diamantstaub im Wert von 100 Goldstücken, den der Zauber verbraucht)

Dieser Zauber macht das Fleisch einer bereitwilligen Kreatur, die du berührst, hart wie Stein. Bis zum Ende des Zaubers ist das Ziel resistent gegen nichtmagischen Hieb-, Stich- und Schnittschaden.

## Steinhaut

Stufe 4 Bannmagie

## Telekinese

Stufe 5 Verwandlungsmagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 10 Minuten



18 Meter



V, G

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

## Telekinese

Stufe 5 Verwandlungsmagie

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

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

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

## Telekinese

Stufe 5 Verwandlungsmagie

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

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

## Kreis der Teleportation

Stufe 5 Beschwörung



1 Minute



1 Runde



3 Meter



V, M (seltene, mit Edelsteinen durchsetzte Kreiden und Tinten mit 50 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

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

## Kreis der Teleportation

Stufe 5 Beschwörung

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

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

## 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.

## Vampirgriff

Stufe 3 Nekromantie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Minute



Selbst



V, S


Die Berührung deiner schattenumrankten Hand kann anderen die Lebenskraft entziehen, um deine Wunden zu heilen. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur in deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 nekrotischen Schaden, und du erhältst Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des zugefügten nekrotischen Schadens zurück. Bis der Zauber endet, kannst du den Angriff in jeder deiner Runden als Aktion wiederholen.

## Vampirgriff

Stufe 3 Nekromantie

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 3.

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G, M (ein kleines Stück Phosphor)

Du erschaffst eine Feuerwand auf einer festen Oberfläche in Reichweite. Du kannst die Wand bis zu 18 Meter lang, 6 Meter hoch und 30 Zentimeter dick machen oder eine Ringwand mit einem Durchmesser von 6 Metern, einer Höhe von 6 Metern und einer Dicke von 30 Zentimetern. Die Wand ist undurchsichtig und bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W8 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte davon.

## Feuerwand

Stufe 4 Hervorrufung


Eine Seite der Wand, die du beim Wirken des Zaubers auswählst, fügt jeder Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 3 Metern von dieser Seite oder innerhalb der Wand beendet, 5W8 Feuerschaden zu. Eine Kreatur erleidet den gleichen Schaden, wenn sie die Mauer zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet. Auf der anderen Seite der Mauer wird kein Schaden verursacht.


**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über 4 um 1W8.

## 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 reduziert, 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.


## Energiewand

Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

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

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


## Energiewand


Stufe 5 Hervorrufung

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

## Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G, M (ein kleiner Granitblock)

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

## Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

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

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

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

## Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

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

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

## Wasser atmen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

- 1 Aktion
- 24 Stunden
- 9 Meter
- V, G, M (ein kurzes Schilfrohr oder ein Stück Stroh)

Dieser Zauber gewährt bis zu zehn bereitwilligen Kreaturen in Reichweite, die du siehst, die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, bis der Zauber endet. Die betroffenen Kreaturen behalten auch ihre normale Atmungsweise bei.

## Spinnennetz

Stufe 2 Beschwörung

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Stunde
- 18 Meter
- V, G, M (ein bisschen Spinnennetz)

Du beschwörst eine Masse aus dicken, klebrigen Spinnweben an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Spinnweben füllen für die Dauer des Zaubers einen 6 Meter großen Würfel von diesem Punkt aus. Die Spinnweben sind schwieriges Terrain und verdunkeln ihren Bereich leicht.

Wenn die Spinnweben nicht zwischen zwei festen Massen (wie Mauern oder Bäumen) verankert oder über einen Boden, eine Wand oder eine Decke gelegt sind, fällt das beschworene Netz in sich zusammen und der Zauber endet zu Beginn deines nächsten Zuges. Netze, die über eine flache Oberfläche gelegt werden, haben eine Tiefe von 1,5 Metern.

## Spinnennetz

Stufe 2 Beschwörung

Jede Kreatur, die ihren Zug in den Netzen beginnt oder sie während ihres Zuges betritt, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Kreatur so lange gefesselt, wie sie sich in den Spinnweben befindet oder bis sie ausbricht.

Eine Kreatur, die von den Spinnweben gefesselt ist, kann ihre Aktion nutzen, um eine Stärkeprobe gegen deinen Zauberrettungswurf SG zu machen. Gelingt ihr das, ist sie nicht mehr gefesselt.

Die Spinnweben sind entflammbar. Jeder 1,5 mal 1,5 Meter große Würfel aus Spinnweben, der Feuer ausgesetzt ist, brennt in einer Runde ab und fügt jeder Kreatur, die ihren Zug im Feuer beginnt, 2W4 Feuerschaden zu.

## Erdrütteln

Stufe 1 Hervorrufung

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- Selbst (3 Meter Radius)
- V, G

Du verursachst ein Beben des Bodens in einem Radius von 3 Metern. Jede Kreatur außer dir in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Wuchtschaden und wird auf den Boden geworfen. Wenn der Boden in diesem Gebiet aus loser Erde oder Stein besteht, wird es zu schwierigerem Gelände, bis es geräumt ist.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 1.

## Feuerwerk

Stufe 2 Verwandlungsmagie

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- 18 Meter
- V, G

Wähle einen Bereich mit einer nichtmagischen Flamme in Reichweite, den du sehen kannst und der in einem Würfel mit maximal 1,5 Meter Kantenlänge passt. Du kannst das Feuer in diesem Bereich löschen und erzeugst dabei entweder ein Feuerwerk oder Rauch.

**Feuerwerk:** Das Ziel explodiert mit einem schillernden Farbenspiel. Jede Kreatur in 3 Metern Entfernung vom Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder wird bis zum Ende deines nächsten Zuges geblendet.

## Feuerwerk

Stufe 2 Verwandlungsmagie

**Rauch:** Dichter schwarzer Rauch breitet sich vom Ziel in einem Radius von 6 Metern aus und bewegt sich um Ecken. Das Gebiet des Rauchs ist stark vernebelt. Der Rauch bleibt 1 Minute lang bestehen oder bis ein starker Wind ihn vertreibt.

## Himmelschreiben


Stufe 2 Verwandlungsmagie (Ritual)

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Stunde
- Sicht
- V, G

Du lässt bis zu zehn Worte in einem Teil des Himmels entstehen, den du sehen kannst. Die Worte scheinen aus Wolken zu bestehen und bleiben für die Dauer des Zaubers an ihrem Platz. Die Worte lösen sich auf, wenn der Zauber endet. Ein starker Wind kann die Wolken zerstreuen und den Zauber vorzeitig beenden.

## Donnerschlag

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (1,5 Meter Radius)

 S


Du erzeugst einen donnernden Klang, der 30 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur außer dir, die sich im Umkreis von 1,5 Metern um dich befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Donnerschaden.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um jeweils 1W6 wenn du Stufe 5 (auf 2W6), 11 (auf 3W6) und 17 (auf 4W6) erreichst.

## Flammen kontrollieren

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar oder eine Stunde (siehe Beschreibung)

 18 Meter

 S

Du wählst eine nichtmagische Flamme, die du in Reichweite sehen kannst und die in einen Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge passt. Du kannst sie auf eine der folgenden Arten beeinflussen:

- Du dehnt die Flamme augenblicklich 1,5 Meter in eine Richtung aus, vorausgesetzt, dass Holz oder anderer Brennstoff an der neuen Stelle vorhanden ist.
- Du löschst die Flammen innerhalb des Würfels augenblicklich.

## Flammen kontrollieren

Verwandlungsmagie Zaubertrick

Du verdoppelst oder halbiert den Bereich des hellen und schwachen Lichts, das die Flamme ausstrahlt, veränderst ihre Farbe oder beides. Die Veränderung hält 1 Stunde lang an.

- Du lässt einfache Formen - wie die vage Form einer Kreatur, eines unbelebten Objekts oder eines Ortes - in den Flammen erscheinen und nach Belieben beleben. Die Formen bleiben 1 Stunde lang bestehen.


Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei seiner nicht- Augenblicklichen Effekte gleichzeitig aktiv haben, und du kannst einen solchen Effekt als Aktion abbrechen.

## Lagerfeuer erschaffen

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G


Du erschaffst ein Lagerfeuer in Reichweite auf dem Boden, den du sehen kannst. Bis der Zauber endet, füllt das Lagerfeuer einen Würfel von 1,5 Metern. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt des Zaubers im Bereich des Feuers befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen oder 1W8 Feuerschaden erleiden. Eine Kreatur muss den Rettungswurf auch machen, wenn sie den Raum des Lagerfeuers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich jeweils um 1W8 wenn du Stufe 5 (auf 2W8), Stufe 11 (3W8) und Stufe 17 (4W8) erreichst.

## Erfrierung

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter


 V, G

Du verursachst betäubenden Frost auf einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 1W6 Kälteschaden und hat Nachteil beim nächsten Angriffswurf mit einer Waffe, den es vor dem Ende seines nächsten Zuges macht.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um je 1W6 wenn du Stufe 5 (auf 2W6), Stufe 11 (auf 3W6) und Stufe 17 (auf 4W6) erreichst.

## Windbö

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Du ergreift die Luft und zwingst sie, einen der folgenden Effekte an einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst, zu erzeugen:

- Eine Kreatur mittlerer oder kleiner Größe, die du auswählst, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder wird bis zu 1,5 Meter von dir weggestoßen.

## Windbö


Verwandlungsmagie Zaubertrick


- Du erzeugst einen kleinen Luftstoß, der einen Gegenstand bewegen kann, der weder gehalten noch getragen wird und nicht mehr als 5 Pfund wiegt. Der Gegenstand wird bis zu 3 Meter von dir weggeschoben. Er wird nicht mit so viel Kraft gestoßen, dass er Schaden anrichtet.
- Du erzeugst mit Luft einen harmlosen sensorischen Effekt, z.B. das Rascheln von Blättern, das Zuschlagen von Fensterläden durch den Wind oder das Kräuseln deiner Kleidung in einer Brise.

## Erde formen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar oder eine Stunde (siehe Beschreibung)

 9 Meter

 S

Du wählst ein Stück Erde oder Stein in Reichweite, das du sehen kannst und das in einen Würfel von 1,5 Metern passt. Du kannst es auf eine der folgenden Arten manipulieren:

- Wenn du einen Bereich mit loser Erde anvisierst, kannst du sie augenblicklich ausheben, über den Boden bewegen und bis zu 1,5 Meter entfernt ablegen. Diese Bewegung hat nicht genug Kraft, um Schaden zu verursachen.

## Erde formen

Verwandlungsmagie Zaubertrick


- Du lässt Formen, Farben oder beides auf der Erde oder den Steinen erscheinen, indem du Wörter schreibst, Bilder kreierrst oder Muster formst. Die Veränderungen halten 1 Stunde lang an.


- Befindet sich die Erde oder der Stein, auf den du zielst, auf dem Boden, verwandelst du ihn in schwieriges Terrain. Alternativ kannst du den Boden auch in normales Gelände verwandeln, wenn er bereits schwieriges Gelände ist. Diese Veränderung hält 1 Stunde lang an.


Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du nicht mehr als zwei seiner nicht- Augenblicklichen Effekte gleichzeitig aktiv haben, und du kannst einen solchen Effekt als eine Aktion abbrechen.

## Wasser formen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar oder eine Stunde (siehe Beschreibung)

 9 Meter

 S

Du wählst eine Wasserfläche, die du in Reichweite sehen kannst und die in einen Würfel von 1,5 Metern passt. Du manipulierst es auf eine der folgenden Arten:

- Du bewegst das Wasser augenblicklich oder änderst es auf andere Weise, wie du es dir vorstellst, bis zu 1,5 Meter in jede Richtung. Diese Bewegung hat nicht genug Kraft, um Schaden zu verursachen.
- Du bringst das Wasser dazu, sich zu einfachen Formen zu formen und sich auf deine Anweisung hin zu bewegen. Diese Veränderung hält 1 Stunde lang an.

## Wasser formen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du veränderst die Farbe oder Deckkraft des Wassers. Das Wasser muss immer auf dieselbe Weise verändert werden. Diese Veränderung hält 1 Stunde lang an.

- Du frierst das Wasser ein, vorausgesetzt, es befinden sich keine Lebewesen darin. Das Wasser taut in 1 Stunde wieder auf.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du nicht mehr als zwei seiner nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiv haben, und du kannst einen solchen Effekt als Aktion abbrechen.

## Elemente absorbieren

Stufe 1 Bannmagie

 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Donnerschaden erleidest

 1 Runde

 Selbst


 S


Der Zauber fängt einen Teil der eintreffenden Energie ein, schwächt ihre Wirkung auf dich ab und speichert sie für deinen nächsten Nahkampfangriff. Du hast bis zum Beginn deines nächsten Zuges Widerstand gegen die auslösende Schadensart. Wenn du in deinem nächsten Zug zum ersten Mal mit einem Nahkampfangriff triffst, erleidest das Ziel zusätzlich 1W6 Schaden der auslösenden Schadensart, und der Zauber endet.

## Elemente absorbieren

Stufe 1 Bannmagie

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der zusätzliche Schaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 1.

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 G, M (ein Wassertropfen oder ein Stück Eis)


Du erschaffst einen Eissplitter und schleuderst ihn auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampfzauberangriff gegen das Ziel aus. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 1W10 Stichschaden. Der Splitter explodiert, egal ob du triffst oder nicht. Das Ziel und jede Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern um die Stelle, an der das Eis explodierte, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder 2W6 Kälteschaden erleiden.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Kälteschaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 1.

## Erdbindung

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute


 90 Meter


 V

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du siehst. Gelbe Streifen aus magischer Energie umkreisen die Kreatur. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder seine Fluggeschwindigkeit (falls vorhanden) wird für die Dauer des Zaubers auf 0 reduziert. Eine Kreatur in der Luft, die von diesem Zauber betroffen ist, sinkt mit 18 Metern pro Runde, bis sie den Boden erreicht oder der Zauber endet.

## Staubteufel

Stufe 2 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (eine Prise Staub)

Wähle einen unbesetzten Würfel mit einer Kantenlänge von 1,5 Metern aus Luft in Reichweite, den du sehen kannst. Eine elementare Kraft, die einem Staubteufel ähnelt, erscheint in dem Würfel und hält für die Dauer des Zaubers an.

Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,5 Metern um den Staubteufel beendet, muss einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1WB Wuchtschaden und wird 3 Meter weit weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht weggestoßen.

## Staubteufel

Stufe 2 Beschwörung

Als Bonusaktion kannst du den Staubteufel bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung bewegen. Bewegt sich der Staubteufel über Sand, Staub, losen Schmutz oder kleinen Kies, saugt er das Material auf und bildet um sich herum eine Trümmerwolke mit einem Radius von 3 Metern, die bis zum Beginn deines nächsten Zuges anhält. Die Wolke verdunkelt ihr Gebiet stark.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

## Katapult

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 S


Wähle einen Gegenstand mit einem Gewicht von 0,5 bis 2,5 Kilogramm in Reichweite, der nicht getragen wird. Der Gegenstand fliegt in einer geraden Linie bis zu 27 Meter in eine von dir gewählte Richtung, bevor er zu Boden fällt, wobei er vorzeitig stoppt, wenn er auf eine feste Oberfläche trifft. Wenn der Gegenstand eine Kreatur treffen würde, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf trifft der Gegenstand das Ziel und hört auf, sich zu bewegen. In beiden Fällen erleiden sowohl das Objekt als auch die Kreatur oder die feste Oberfläche 3WB Wuchtschaden.

## Katapult

Stufe 1 Verwandlungsmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich das maximale Gewicht von Objekten, auf die du mit diesem Zauber zielen kannst, um 2,5 Kilogramm und der Schaden um 1W8 für jeden Grad über dem 1.

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 90 Meter

 V, G

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

## Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

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


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

## Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

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

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G, M (ein Stück Obsidian)

Wähle einen Punkt, den du auf dem Boden in Reichweite sehen kannst. Eine Fontäne aus aufgewühlter Erde und Stein bricht in einem 6-Meter-Würfel aus, der auf diesen Punkt zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W12 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Außerdem wird der Boden in diesem Bereich zu schwierigem Gelände, bis er geräumt ist. Jeder Teil des Gebiets, der 1,5 Meter groß ist, braucht mindestens 1 Minute, um von Hand geräumt zu werden.

## Ausbrechende Erde


Stufe 3 Verwandlungsmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W12 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

## Elementarverderben

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G


Wähle eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, und wähle eine der folgenden Schadensarten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Donner. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder für die Dauer des Zaubers von diesem betroffen sein. Wenn das betroffene Ziel das erste Mal in jeder Runde Schaden des gewählten Typs erleidet, erleidet es zusätzlich 2W6 Schaden dieses Typs. Außerdem verliert das Ziel jegliche Resistenz gegen diese Schadensart, bis der Zauber endet.


## Elementarverderben

Stufe 4 Verwandlungsmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über 4 eine zusätzliche Kreatur anvisieren. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9 Metern befinden, wenn du sie anvisierst.

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G

Du berührst einen Köcher, der Pfeile oder Bolzen enthält. Wenn ein Ziel durch einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe getroffen wird, bei dem ein Stück Munition aus dem Köcher gezogen wurde, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden. Die Magie des Zaubers endet auf dem Munitionsstück, wenn es trifft oder verfehlt, und der Zauber endet, wenn zwölf Munitionsstücke aus dem Köcher gezogen worden sind.




## Flammenpeile

Stufe 3 Verwandlungsmagie

**Auf höheren Grad** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Anzahl der Munitionsstücke, die du mit diesem Zauber beeinflussen kannst, um zwei für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3.

 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

## 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.

### Flutwelle Stufe 3 Beschwörung

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  36 Meter
-  V, G, M (ein Wassertropfen)

Du beschwörst eine Wasserwelle herauf, die auf ein Gebiet in Reichweite niederprasselt. Das Gebiet kann bis zu 9 Meter lang, bis zu 3 Meter breit und bis zu 3 Meter hoch sein. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 4W8 Wuchtschaden und wird auf den Boden geworfen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgeworfen. Das Wasser breitet sich dann über den Boden in alle Richtungen aus und löscht ungeschützte Flammen in seinem Bereich und im Umkreis von 9 Metern.

### Steinwandeln Stufe 5 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  36 Meter
-  V, G, M (Ton und Wasser)

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

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

### Steinwandeln Stufe 5 Verwandlungsmagie

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

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

### Steinwandeln Stufe 5 Verwandlungsmagie

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

### Wasserwand Stufe 3 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  18 Meter
-  V, G, M (ein Wassertropfen)

### Wasserwand Stufe 3 Hervorrufung

Du beschwörst eine Wand aus Wasser auf dem Boden an einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Die Wand kann bis zu 9 Meter lang, 3 Meter hoch und 30 Zentimeter dick sein, oder du kannst eine ringförmige Wand mit einem Durchmesser von 6 Metern, 3 Metern Höhe und 30 Zentimetern Dicke erschaffen. Die Mauer verschwindet, wenn der Zauber endet. Jeder Angriff mit einer Fernkampfwaffe, der den Raum der Mauer betritt, hat einen Nachteil beim Angriffswurf, und der Feuerschaden wird halbiert, wenn der Feuereffekt die Mauer durchquert, um sein Ziel zu erreichen. Zauber, die Kälteschaden verursachen und die Wand durchqueren, lassen den Bereich der Wand, den sie durchqueren, fest gefrieren (mindestens ein 1,5-Meter-Quadratbereich wird gefroren). Jeder gefrorene Abschnitt von 1,5 Metern im Quadrat hat RK 5 und 15 Trefferpunkte. Wird ein gefrorener Abschnitt auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird er zerstört. Wenn ein Abschnitt zerstört wird, füllt sich die Wand nicht mehr mit Wasser.

### Wasserkugel Stufe 4 Beschwörung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  27 Meter
-  V, G, M (ein Tröpfchen Wasser)

Du beschwörst eine Wasserkugel mit einem Radius von 3 Metern auf einen Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Die Kugel kann in der Luft schweben, aber nicht mehr als 3 Meter über dem Boden. Die Kugel bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

### Wasserkugel Stufe 4 Beschwörung

Jede Kreatur im Bereich der Kugel muss einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Kreatur aus diesem Raum in den nächstgelegenen unbesetzten Raum außerhalb des Raumes geschleudert. Eine riesige oder größere Kreatur schafft den Rettungswurf automatisch. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur von der Kugel zurückgehalten und vom Wasser verschlungen. Am Ende jeder seiner Runden kann ein gefesseltes Ziel den Rettungswurf wiederholen.

Die Kugel kann maximal vier mittlere oder kleinere Kreaturen oder eine große Kreatur fesseln. Wenn die Sphäre eine Kreatur festhält, die über diese Anzahl hinausgeht, fällt eine zufällige Kreatur, die bereits von der Sphäre festgehalten wurde, aus ihr heraus und landet liegend in einem Raum innerhalb von 1,5 Metern um sie herum.

### Wasserkugel Stufe 4 Beschwörung

Als Aktion kann man die Sphäre bis zu 9 Meter in einer geraden Linie bewegen. Wenn sie sich über eine Grube, eine Klippe oder einen anderen Abgrund bewegt, sinkt sie sicher ab, bis sie 3 Meter über dem Boden schwebt. Jede Kreatur, die von der Kugel zurückgehalten wird, bewegt sich mit ihr. Du kannst die Kugel in Kreaturen rammen, um sie zu einem Rettungswurf zu zwingen, aber nicht mehr als einmal pro Runde.

Wenn der Zauber endet, fällt die Kugel auf den Boden und löscht alle normalen Flammen im Umkreis von 9 Metern. Jede Kreatur, die von der Sphäre zurückgehalten wird, wird in dem Raum, in den sie fällt, niedergestreckt.

## 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 Zauberrrettungswurf SG zu machen. Bei Erfolg wird die Kreatur nicht mehr vom Wirbelwind zurückgehalten, sondern 3W6 x 10 Meter weit in eine zufällige Richtung geschleudert.

## Opferung

Stufe 5 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  27 Meter
-  V

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

## Opferung

Stufe 5 Hervorrufung

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

## Stummkugel

Stufe 4 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  45 Meter
-  V, G

Eine Sphäre aus wirbelnder Luft mit einem Radius von 6 Metern entsteht, die sich auf einen von dir gewählten Punkt in Reichweite konzentriert. Die Sphäre bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen. Jede Kreatur, die sich in der Sphäre befindet, wenn sie erscheint oder ihren Zug dort beendet, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder 2W6 Wuchtschaden erleiden.

## Stummkugel

Stufe 4 Hervorrufung

Bis zum Ende des Zaubers kannst du in jedem deiner Züge eine Bonusaktion einsetzen, um einen Blitz aus dem Zentrum der Sphäre auf eine Kreatur deiner Wahl in einem Umkreis von 18 Metern um das Zentrum springen zu lassen. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff durch. Du hast einen Vorteil beim Angriffswurf, wenn sich das Ziel in der Sphäre befindet. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W6 Blitzschaden.

Kreaturen im Umkreis von 9 Metern um die Kugel haben einen Nachteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), um zu lauschen.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden für jeden seiner Effekte um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über 4.

## Ätzkugel

Stufe 4 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  45 Meter
-  V, G, M (ein Tropfen der Riesenschneckengalle)

Du zeigst auf einen Ort in Reichweite, und ein glühender 30 Zentimeter großer Ball aus smaragdfarbener Säure rast dorthin und explodiert in einem Radius von 6 Metern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W4 Säureschaden und 5W4 Säureschaden am Ende ihrer nächsten Runde. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur die Hälfte des ursprünglichen Schadens und keinen Schaden am Ende ihres nächsten Zuges.

## Ätzkugel

Stufe 4 Hervorrufung

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der anfängliche Schaden um 2W4 für jeden Grad des Zauberplatzes über 4.

## Sandwand

Stufe 3 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  27 Meter
-  V, G, M (eine Handvoll Sand)

Du beschwörst eine Wand aus aufgewirbeltem Sand auf dem Boden an einem Punkt, den du in Reichweite sehen kannst. Die Wand kann bis zu 9 Meter lang, 3 Meter hoch und 3 Meter dick sein und verschwindet, wenn der Zauber endet. Sie blockiert die Sichtlinie, aber nicht die Bewegung. Eine Kreatur ist geblendet, solange sie sich im Bereich der Wand befindet, und muss für jeden Meter, den sie sich dort bewegt, 3 Meter Bewegung aufwenden.

