

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 wegwerfen werden kann.

Nahrung und Wasser erschaffen Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Du erzeugst 45 Pfund Nahrung und 120 Liter Wasser auf dem Boden oder in Behältern in Reichweite, genug um bis zu fünfzehn Humanoide oder fünf Reittiere 24 Stunden lang zu versorgen. Das Essen ist fade, aber nahrhaft und verdirbt, wenn es nach 24 Stunden nicht gegessen wird. Das Wasser ist sauber und wird nicht schlecht.

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.

Aura der Gesundheit Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (9 Meter Radius)

 V

Heilenergie strahlt von dir in einer Aura mit einem Radius von 9 Meter aus. Bis zum Ende des Zaubers bewegt sich die Aura mit dir, auf dich zentriert. Mit einer Bonusaktion kannst du eine Kreatur in der Aura (dich eingeschlossen) dazu bringen, 2W6 Trefferpunkte zurückzugewinnen.

Kreuzfahremantel Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V

Heilige Macht strahlt von dir in einer Aura mit einem Radius von 9 Metern aus und erweckt Kühnheit in befreundeten Kreaturen. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Aura mit dir, zentriert auf dich. Solange du dich in der Aura befindest, fügt jede nicht feindliche Kreatur in der Aura (dich eingeschlossen) einen zusätzlichen gleißenden Schaden von 1W4 zu, wenn sie mit einem Waffenangriff trifft.

Elementare Waffe Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G

Eine nichtmagische Waffe, die du berührst, wird zu einer magischen Waffe. Wähle eine der folgenden Schadensarten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Donner. Für die Dauer hat die Waffe einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und verursacht bei einem Treffer zusätzlich 1W4 Schaden des gewählten Typs.

Blendendes Niederstrecken Stufe 3 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, lodert deine Waffe in hellem Licht auf und verursacht beim Ziel zusätzlich 3W8 gleißenden Schaden. Ausserdem muss ihm ein Rettungswurf auf Konstitution gelingen, um nicht für die Wirkungsdauer zu erblinden.

Eine Kreatur, die durch diesen Zauber geblendet wurde, darf am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem Erfolg verliert sie den Zustand blind.

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.

Elementare Waffe Stufe 3 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 5. oder 6. Grades wirkst, erhöht sich der Bonus auf Angriffswürfe auf +2 und der zusätzliche Schaden auf 2W4. Wenn du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher verwendest, erhöht sich der Bonus auf +3 und der zusätzliche Schaden erhöht sich auf 3W4.

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.

Wiederbeleben

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (Diamanten im Wert von 300 Gold, die der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine Kreatur, die innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Diese Kreatur erwacht mit 1 Trefferpunkt wieder zum Leben. Dieser Zauber kann weder eine Kreatur wiederbeleben, die an Altersschwäche gestorben ist, noch kann er fehlende Körperteile wiederherstellen.

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.