

## Aura des Lebens

Stufe 4 Bannmagie

- 1 Aktion
- undefined
- Selbst (9 Meter Radius)
- V

Lebensbewahrende Energie strömt in einem Radius von 9 Metern von dir aus. Für die Zauberdauer bewegt sich die Aura mit dir. Jede nicht-feindliche Kreatur in der Aura (einschließlich dir) hat Widerstand gegen nekrotischen Schaden und ihr TP-Maximum kann nicht reduziert werden. Zusätzlich erlangen alle nicht-feindlichen lebenden Kreaturen 1 TP, wenn sie ihren Zug innerhalb der Aura beginnen und 0 TP haben.

## Aura der Reinheit

Stufe 4 Bannmagie

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 10 Minuten
- Selbst (9 Meter Radius)
- V

Reinigende Energie strahlt von dir in einer Aura mit einem Radius von 9 Metern aus. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Aura mit dir, zentriert auf dich. Jede nicht feindliche Kreatur in der Aura (dich eingeschlossen) kann nicht erkranken, ist resistent gegen Giftschaden und hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die einen der folgenden Zustände verursachen: geblendet, verzaubert, taub, verängstigt, gelähmt, vergiftet und betäubt.

## 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 Demiebene. 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.

## Todesschutz

Stufe 4 Bannmagie

- 1 Aktion
- 8 Stunden
- Berührung
- V, G

Du berührst eine Kreatur und gewährst ihr ein gewisses Maß an Schutz vor dem Tod.

Wenn das Ziel das erste Mal durch erlittenen Schaden auf 0 Trefferpunkte fallen würde, fällt es stattdessen auf 1 Trefferpunkt und der Zauber endet.

Wenn der Zauber noch in Kraft ist, wenn das Ziel einem Effekt ausgesetzt ist, der es sofort töten würde, ohne Schaden zu verursachen, wird dieser Effekt stattdessen gegen das Ziel negiert und der Zauber endet.

## Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnis magie

- 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 Erkenntnis magie

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 (VI 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.

## Wankendmachendes Niederstrecken

Stufe 4 Hervorrufung

- 1 Bonusaktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- Selbst
- V

Wenn du das nächste Mal während der Dauer dieses Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, durchbohrt deine Waffe sowohl den Körper als auch den Geist, und der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 4W6 psychischen Schaden zu. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat es bis zum Ende seines nächsten Zuges Nachteil bei Angriffswürfen und Fähigkeitsproben und kann keine Reaktionen ausführen.