

Verbannendes Niederstrecken

Stufe 5 Bannmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V

Wenn du das nächste Mal eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, bevor dieser Zauber endet, knistert deine Waffe vor Kraft und der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 5W10 Kraftschaden zu. Wenn dieser Angriff das Ziel auf 50 Trefferpunkte oder weniger reduziert, verbannst du es außerdem. Wenn das Ziel in einer anderen Existenzebene lebt als die, in der du dich befindest, verschwindet es und kehrt in seine Heimatebene zurück. Wenn das Ziel auf der Ebene lebt, auf der du dich gerade befindest, verschwindet die Kreatur in einer harmlosen Dämmebene. Dort wird das Ziel außer Gefecht gesetzt. Es bleibt dort, bis der Zauber endet. Dann erscheint das Ziel wieder in dem Raum, den es verlassen hat, oder im nächsten unbesetzten Raum, wenn dieser besetzt ist.

Kreis der Macht

Stufe 5 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst (9 Meter Radius)

 V

Göttliche Energie strahlt von dir aus und verzerrt und zerstreut magische Energie im Umkreis von 9 Metern um dich. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Sphäre mit dir und ist auf dich zentriert. Für die Dauer des Zaubers hat jede befreundete Kreatur in diesem Gebiet (einschließlich dir) einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte. Wenn eine betroffene Kreatur einen Rettungswurf gegen einen Zauber oder einen magischen Effekt erfolgreich absolviert, bei dem sie einen Rettungswurf machen kann, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet sie keinen Schaden, wenn sie den Rettungswurf erfolgreich absolviert.

Zerstörerische Woge

Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (9 Meter Radius)

 V

Du schlägst auf den Boden und erzeugst einen Ausbruch göttlicher Energie, der sich von dir ausbreitet. Jede Kreatur in einem Umkreis von 9 Metern um dich muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen, sonst erleidet sie 5W6 Donnerschaden sowie 5W6 gleißender Schaden oder nekrotischen Schaden (nach deiner Wahl) und wird auf den Boden geworfen. Eine Kreatur, die ihren Rettungswurf erfolgreich absolviert, erleidet nur halb so viel Schaden und wird nicht niedergeschlagen.

Gutes und Böses bannen

Stufe 5 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen)

Schimmernde Energie umgibt dich und schützt dich vor Feen, Untoten und Kreaturen, die von jenseits der materiellen Ebene stammen. Für die Dauer des Zaubers haben Himmelswesen, Elementare, Feen, Unholde und Untote Nachteile bei Angriffswürfen gegen dich.

Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine der folgenden speziellen Funktionen benutzt.

Gutes und Böses bannen

Stufe 5 Bannmagie

Verzauberung brechen: Als deine Aktion berührt du eine Kreatur in Reichweite, die von einem Himmelswesen, einem Elementarwesen, einem Fey, einem Unhold oder einem Untoten verzaubert, verängstigt oder besessen ist. Die Kreatur, die du berührst, wird nicht mehr von solchen Kreaturen verzaubert, verängstigt oder besessen.

Entlassung: Führe als deine Aktion einen Nahkampf-Zauberangriff gegen ein Himmelswesen, ein Elementarwesen, einen Fey, einen Unhold oder einen Untoten aus, den du erreichen kannst. Wenn du um triffst, versuchst du, die Kreatur in ihre Heimatwelt zurückzutreiben. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Charisma bestehen oder sie wird auf ihre Heimatebene zurückgeschickt (wenn sie nicht schon dort ist). Wenn sie sich nicht auf ihrer Heimatebene befinden, werden Untote nach Shadowfell und Feen nach Feywild geschickt.

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 ausführst, 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.

Tote erwecken

Stufe 5 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 500 Goldstücken, der durch den Zauber verbraucht wird)

Du erweckst eine tote Kreatur, die du berührst, wieder zum Leben, sofern sie nicht länger als 10 Tage tot war. Wenn die Seele der Kreatur bereit und frei ist, wieder in den Körper einzutreten, kehrt die Kreatur mit 1 Trefferpunkt ins Leben zurück.

Tote erwecken

Stufe 5 Nekromantie

Dieser Zauber neutralisiert außerdem alle Gifte und heilt nichtmagische Krankheiten, die die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes befallen haben. Dieser Zauber entfernt jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnliche Effekte; wenn diese nicht vor dem Zauberspruch entfernt wurden, werden sie wirksam, wenn die Kreatur ins Leben zurückkehrt. Der Zauber kann eine untote Kreatur nicht wieder zum Leben erwecken.

Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden, aber er stellt keine fehlenden Körperteile wieder her. Wenn der Kreatur Körperteile oder Organe fehlen, die für ihr Überleben wichtig sind, z.B. der Kopf, schlägt der Zauber automatisch fehl.

Die Rückkehr von den Toten ist eine Tortur. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe, Rettungswürfe und Fähigkeitsproben. Jedes Mal, wenn das Ziel eine lange Ruhepause beendet, wird der Malus um 1 verringert, bis es verschwindet.

