


## 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, verbannst 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.

## Düne 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.

## 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.

## Verwimung Stufe 4 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (drei Nussschalen)


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.

## Verwimung 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.

## 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."

## Düne 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.

## Verwimung 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.

Die Kreatur bewegt sich in diesem Zug nicht und führt auch keine Aktion durch.

Die Kreatur nutzt ihre Aktion, um einen Nahkampfgriff gegen eine zufällig bestimmte

Kreatur in ihrer Reichweite durchzuführen. Befindet sich keine Kreatur in ihrer Reichweite, führt die Kreatur in diesem Zug nichts aus.

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.

## 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.

## Tier beherrschen

Stufe 4 Verzauberung

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

Du versuchst, ein Tier zu betören, das du in Reichweite siehst. Es muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder es wird für die Dauer des Versuchs von dir verzaubert. Wenn du oder mit dir befreundete Kreaturen gegen das Tier kämpfen, hat es Vorteil beim Rettungswurf.

## Mächtige Unsichtbarkeit

Stufe 4 Illusionsmagie

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

Du oder 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.

## 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.

## Tier beherrschen

Stufe 4 Verzauberung

Während das Tier 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 Kräften befolgt. 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.

## 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 schwierigerem Gelände.

## Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

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.

## Tier beherrschen

Stufe 4 Verzauberung

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades wirkst, beträgt die Dauer Konzentration, bis zu 10 Minuten. Wenn du einen Zauberplatz des 6. Grades verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 1 Stunde. Wenn du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 8 Stunden.

## 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.

## Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

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.

## Steinhaut

Stufe 4 Bannmagie

 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.

## 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.

## Sturmkugel

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.

## Feuerwand

Stufe 4 Hervorrufung

 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.

## 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.

## Sturmkugel

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.

## 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.

## 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.

## 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 smaragdgrüner 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.