

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.

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).

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.

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.

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.

Magie entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Für die Wirkungsdauer spürst du die Abwesenheit 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.

Rascher Rückzug

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Dieser Zauber erlaubt es dir, dich mit einer unglaublichen 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.

Sprachen verstehen

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 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 arkane Zeichen, die nicht Teil einer geschriebenen Sprache sind.

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 abzubauen. 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.

Falsches Leben

Stufe 1 Nekromantie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (eine kleine Menge Alkohol oder Brantwein)

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 Aktion
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.

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.

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.

Feuerpfil

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.

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.

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.

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 Wirkungsdauer 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.

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.

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 erschafft der Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten einen weiteren Pfeil.

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.

Taschenspielererei

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.

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.

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.

Taschenspielererei

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.

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.

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 erzeugst 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) erreichst.

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.

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 Sinnesindrücken 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 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.

Hexenpfel 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.

Hexenpfel 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.

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 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.

Düre 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.

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.

 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.

Tageslicht

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 V, G

Eine Lichtkugel mit einem Radius von 18 Metern breitet sich von einem von dir gewählten Punkt in Reichweite aus. Die Sphäre ist helles Licht und wirft für weitere 90 Meter schummriges Licht ab.

Wenn du einen Punkt auf einem Objekt wählst, das du in der Hand hältst oder das nicht getragen wird, strahlt das Licht vom Objekt aus und bewegt sich mit ihm. Wenn du das betroffene Objekt vollständig mit einem undurchsichtigen Gegenstand, wie einer Schale oder einem Helm, abdeckst, wird das Licht blockiert.

Tageslicht

Stufe 3 Hervorrufung

Wenn sich ein Bereich dieses Zaubers mit einem Bereich der Dunkelheit überschneidet, der durch einen Zauber der 3. Stufe oder niedriger erzeugt wurde, wird der Zauber, der die Dunkelheit erzeugt hat, gebannt.

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 $10 + \text{Grad des Zaubers}$. 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.

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.

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. Gleichermaßen 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 Schwimgeschwindigkeit, die deiner Gehgeschwindigkeit entspricht.

Gestalt verändern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Aussehen verändern: Du veränderst 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.

Schutz vor Energie

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

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

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 Zauberrettungswurf 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, ekelerregende 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 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.

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.

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

Die Kreatur nutzt ihre Aktion, um einen Nahkampfangriff 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.

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.

 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.

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.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  45 Meter
-  V, G, M (eine Prise Erde, ein Stück Stein und einen Klumpen Ton)

Du erzeugst eine seismische Störung an einem Punkt auf dem Boden in Reichweite, den du sehen kannst. Für die Dauer der Störung wird der Boden in einem Kreis von 30 Metern Radius um diesen Punkt herum erschüttert und Kreaturen und Strukturen, die mit dem Boden in Berührung kommen, werden erschüttert.

Der Boden in dem Gebiet wird zu schwierigerem Terrain. Jede Kreatur, die sich auf dem Boden befindet und sich konzentriert, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Konzentration der Kreatur unterbrochen.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Wenn du diesen Zauber sprichst und am Ende jeder Runde, die du mit der Konzentration verbringst, muss jede Kreatur auf dem Boden in dem Gebiet einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur auf den Boden geworfen.

Dieser Zauber kann zusätzliche Effekte haben, die vom Spielleiter festgelegt werden und vom Gelände in dem Gebiet abhängen.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Klüfte: Zu Beginn deines nächsten Zuges, nachdem du den Zauber gesprochen hast, öffnen sich im gesamten Gebiet des Zaubers Risse. Insgesamt öffnen sich 1W6 solcher Risse an Orten, die der Spielleiter auswählt. Jeder ist 1W10 x 10 Meter tief und 10 Meter breit und erstreckt sich von einer Seite des Zaubergebiets bis zur gegenüberliegenden Seite. Eine Kreatur, die sich an einer Stelle befindet, an der sich ein Spalt öffnet, muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit bestehen oder hineinfallen. Eine Kreatur, die sich erfolgreich rettet, bewegt sich mit dem Rand des Risses, wenn er sich öffnet.

Ein Spalt, der sich unter einem Gebäude öffnet, lässt es automatisch einstürzen (siehe unten).

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Strukturen: Das Beben fügt jeder Struktur, die in dem Gebiet mit dem Boden in Berührung kommt, 50 Wuchtschaden zu, wenn du den Zauber sprichst und zu Beginn jeder deiner Runden, bis der Zauber endet. Wenn ein Bauwerk auf 0 Trefferpunkte fällt, stürzt es ein und verwundet möglicherweise Kreaturen in der Nähe. Eine Kreatur, die sich innerhalb der halben Höhe des Bauwerks befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W6 Wuchtschaden, wird auf den Boden geworfen und unter den Trümmern begraben. Um zu entkommen, ist ein SG 20 Stärkewurf (Athletik) erforderlich. Der Spielleiter kann den SG höher oder niedriger ansetzen, je nach Beschaffenheit der Trümmer. Bei einem erfolgreichen Schutzwurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden und wird nicht in die Knie gezwungen oder verschüttet.

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.

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.

Meteoritenschwamm 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.

Meteoritenschwamm Stufe 9 Hervorrufung

Der Zauber beschädigt Gegenstände in dem Bereich und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden.

 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: Tod Stufe 9 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.

Wort der Macht: Betäubung Stufe 8 Verzauberung

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 gleißender 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.

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 Lichts 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 ausführst, 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 Grundschaten 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 Grundschaten 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.

Feuersturm

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G

Ein Sturm aus tosenden Flammen erscheint an einem Ort deiner Wahl in Reichweite. Der Bereich des Sturms besteht aus bis zu zehn Würfeln mit einer Kantenlänge von 3 Metern, die du nach Belieben anordnen kannst. Jeder Würfel muss mindestens eine Seite haben, die an die Seite eines anderen Würfels angrenzt. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 7W10 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Feuersturm

Stufe 7 Hervorrufung

Das Feuer beschädigt Gegenstände in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden. Wenn du dich dafür entscheidest, bleiben Pflanzen in dem Gebiet von diesem Zauber unberührt.

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 Versteinering. 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 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.

Ebenenwechsel

Stufe 7 Beschwörung

-  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 Beschwörung

Wenn du die Siegelfolge 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.

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 Siegelfolge 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 Lichs.

"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 Heiligtum 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

Ein belebtes Objekt ist ein Konstrukt, dessen RK, Trefferpunkte, Angriffe, Stärke und Geschicklichkeit 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.

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.

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

Wenn du einem Objekt befehlst, 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.

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.

Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Größe	HP	RK	Str	Dex	Angriff
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

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Attribut verbessern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  Berührung
-  V, G, M (Fell oder eine Feder von einem Tier)

Du berührst eine Kreatur und verleihst ihr eine magische Verstärkung. Wähle einen der folgenden Effekte; das Ziel erhält diesen Effekt bis zum Ende des Zaubers.

Ausdauer des Bären: Das Ziel hat Vorteil auf Konstitutionsproben. Außerdem erhält es 2W6 temporäre Trefferpunkte, die bei Beendigung des Zaubers verloren gehen.

Stärke des Stiers: Die Zielperson hat Vorteil auf Stärkeproben, und ihre Tragfähigkeit verdoppelt sich.

Attribut verbessern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Anmut der Katze: Die Zielperson hat Vorteil auf Geschicklichkeitsproben. Außerdem erleidet es keinen Schaden, wenn es 6 Meter oder weniger fällt, sofern es nicht außer Gefecht gesetzt ist.

Pracht des Adlers: Das Ziel hat Vorteil auf Charismaproben.

Schlaueheit des Fuchses: Das Ziel hat Vorteil auf Intelligenzproben.

Weisheit der Eule: Das Ziel hat Vorteil auf Weisheitsproben.

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 als Ziel wählen.

Vergroßern/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.

Vergrossern/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.

Vergrossern/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 Nachteile 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).

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.

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 Grad: 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.

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.

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.

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.

Insektenplage

Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 90 Meter

 V, G, M (ein paar Zuckerkörner, ein paar Getreidekörner und einen Klecks Fett)

Schwärmende, beißende Heuschrecken füllen eine Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, die auf einem Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Die Sphäre bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen, und ihr Bereich ist leicht verdunkelt. Das Gebiet der Sphäre ist schwieriges Gelände.

Insektenplage

Stufe 5 Beschwörung

Wenn das Gebiet erscheint, muss jede Kreatur in ihm einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W10 Stichschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens. 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.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W10 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 5.

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 "Arkanes 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.

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.

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".

Nebelschritt Stufe 2 Beschwörung

 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.

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.

Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

 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

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.

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.

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.

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.

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.

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 Zauberrettungswurf 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 Nachteil.

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 Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

Spinnenklettern

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.

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 Nachteil.

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.

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.

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 Zauberfähigkeit 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 berührt, 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.

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.

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.

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.

Auf Wasser gehen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 9 Meter

 V, G, M (ein Stück Kork)

Dieser Zauber verleiht die Fähigkeit, sich über jede flüssige Oberfläche - wie Wasser, Säure, Schlamm, Schnee, Treibsand oder Lava - zu bewegen, als wäre es harmloser fester Boden (Kreaturen, die geschmolzene Lava durchqueren, können trotzdem Schaden durch die Heilung nehmen). Bis zu zehn bereitwillige Kreaturen, die du in Reichweite siehst, erhalten diese Fähigkeit für die Dauer des Zaubers.

Wenn du eine Kreatur anvisierst, die in einer Flüssigkeit untergetaucht ist, trägt der Zauber das Ziel mit einer Geschwindigkeit von 18 Metern pro Runde an die Oberfläche der Flüssigkeit.

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 schwierigem 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.

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.

Schutzwind

Stufe 2 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V

Ein starker Wind (32 Kilometer pro Stunde) weht in einem Radius von 3 Metern um dich herum, bewegt sich mit dir und bleibt auf dich zentriert. Der Wind hält für die Dauer des Zaubers an.

- Er macht dich und andere Kreaturen in seinem Bereich taub.
- Er löscht ungeschützte Flammen von der Größe einer Fackel oder kleiner in seinem Bereich.

Schutzwind

Stufe 2 Hervorrufung

- Das Gebiet ist schwieriges Terrain für andere Kreaturen als dich.
- Die Angriffswürfe von Angriffen mit Fernkampfwaffen haben Nachteil, wenn sie durch den Wind hindurchgehen.
- Sie vertreibt Dampf, Gas und Nebel, die durch starken Wind zerstreut werden können.

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 kreierst 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 abrechnen.

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 friert 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 abrechnen.

Eismesser

Stufe 1 Beschwörung

 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 1W8 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 3W8 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.

Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 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 Fernkampfaffen, 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 Fernkampfaffen, 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.

Ausbrechende Erde

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 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.

Flammenpfeile

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 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 Fernkampfaffe 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.

Flammenpfeile

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : 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.

Investitur der Flammen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 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

- 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.

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, ist in dem Raum, in den sie fällt, niedergestreckt.

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 verstrahlt 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.

