


Feenwesen beschwören

Stufe 6 Beschwörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

 V, G

Du beschwörst ein Feenwesen des Herausforderungsgrades 6 oder niedriger oder einen Feengeist, der die Form eines Tieres des Herausforderungsgrades 6 oder niedriger annimmt. Es erscheint in einem unbesetzten Feld in Reichweite, das du sehen kannst. Das Feenwesen verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Feenwesen beschwören

Stufe 6 Beschwörung

Das Feenwesen ist dir und deinen Begleitern für die Dauer des Zaubers freundlich gesonnen. Würfle die Initiative für die Kreatur, die ihre eigenen Spielzüge hat. Sie gehorcht allen verbalen Befehlen, die du ihr gibst (ohne dass du etwas tun musst), solange sie nicht gegen ihre Ausrichtung verstoßen. Wenn du dem Feenwesen keine Befehle gibst, verteidigt es sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen aus.

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet das Feenwesen nicht. Stattdessen verlierst du die Kontrolle über das Feenwesen, es wird dir und deinen Begleitern gegenüber feindselig und kann angreifen. Ein unkontrolliertes Feenwesen kann von dir nicht entlassen werden und verschwindet 1 Stunde, nachdem du es beschworen hast.

Der Spielleiter kennt die Statistiken des Feenwesens.


Feenwesen beschwören


Stufe 6 Beschwörung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Herausforderungsgrad für jeden Zauberplatz-Grad über dem 6. um 1.


Weg finden

Stufe 6 Erkenntnismagie

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Tag

 Selbst

 V, G, M (einen Satz Wahrsagerwerkzeuge - wie Knochen, Elfenbeinstäbe, Karten, Zähne oder eingeritzte Runen - im Wert von 100 Goldstücken und einen Gegenstand von dem Ort, den du finden willst)

Mit diesem Zauber kannst du den kürzesten, direktesten physischen Weg zu einem bestimmten festen Ort finden, den du auf derselben Existenzebene kennst. Wenn du ein Ziel auf einer anderen Existenzebene nennst, ein Ziel, das sich bewegt (z.B. eine mobile Festung), oder ein Ziel, das nicht spezifisch ist (z.B. "die Höhle eines grünen Drachen"), schlägt der Zauber fehl.

Weg finden

Stufe 6 Erkenntnismagie

Solange du dich auf der gleichen Existenzebene wie das Ziel befindest, weißt du, wie weit es entfernt ist und in welcher Richtung es liegt. Wenn du auf dem Weg dorthin vor die Wahl gestellt wirst, bestimmst du atomatisch, welcher Weg der kürzeste und direkteste (aber nicht unbedingt der sicherste) zu deinem Ziel ist.

Heilung

Stufe 6 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter


 V, G

Wähle eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst. Ein Strom positiver Energie durchflutet die Kreatur und lässt sie 70 Trefferpunkte zurückgewinnen. Dieser Zauber beendet auch Blindheit, Taubheit und alle Krankheiten, die das Ziel betreffen. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Konstrukte oder Untote.


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Menge der Heilung um 10 für jeden Grad über dem 6.

Heldenmahl

Stufe 6 Beschwörung

 10 Minuten

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G, M (eine mit Edelsteinen besetzte Schale im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du bringst ein großes Festmahl mit herrlichen Speisen und Getränken hervor. Das Festmahl braucht 1 Stunde, um verzehrt zu werden, und verschwindet am Ende dieser Zeit, und die nützlichen Effekte setzen erst nach Ablauf dieser Stunde ein. Bis zu zwölf andere Kreaturen können an dem Festmahl teilnehmen.


Heldenmahl

Stufe 6 Beschwörung

Eine Kreatur, die an dem Festmahl teilnimmt, erhält mehrere Vorteile. Die Kreatur wird von allen Krankheiten und Giften geheilt, wird immun gegen Gift und Furcht und macht alle Rettungswürfe auf Weisheit mit Vorteil. Außerdem erhöht sich sein Trefferpunkte-Maximum um 2W10, und es erhält die gleiche Anzahl an Trefferpunkten. Diese Vorteile halten für 24 Stunden an.

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 berührt, 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.

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.

Pflanzentor

Stufe 6 Beschwörung

 1 Aktion

 1 Runde

 3 Meter

 V, G

Dieser Zauber schafft eine magische Verbindung zwischen einer großen oder größeren unbeweglichen Pflanze in Reichweite und einer anderen, beliebig weit entfernten Pflanze auf derselben Existenzebene. Du musst die Zielpflanze mindestens einmal zuvor gesehen oder berührt haben. Während der Dauer des Zaubers kann jede Kreatur die Zielpflanze betreten und verlassen, indem sie 1,5 Meter weit läuft.


Domenwand

Stufe 6 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G, M (eine Handvoll Dornen)

Du erschaffst eine Wand aus zähem, biegsamem, verfilztem Gestrüpp, das mit nadelscharfen Dornen bestückt ist. Die Wand erscheint in Reichweite auf einer festen Oberfläche und bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen. Du kannst wählen, ob die Mauer bis zu 18 Meter lang, 3 Meter hoch und 1,5 Meter dick sein soll oder ob sie einen Kreis mit einem Durchmesser von 6 Metern bilden soll, der bis zu 6 Meter hoch und 1,5 Meter dick ist. Die Mauer blockiert die Sichtlinie.

Domenwand

Stufe 6 Beschwörung


Wenn die Mauer erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 7W8 Stichschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel.


Eine Kreatur kann sich durch die Wand bewegen, wenn auch langsam und schmerzhaft. Für jeden Meter, den eine Kreatur sich durch die Wand bewegt, muss sie 4 Meter an Bewegungszeit aufwenden. Außerdem muss die Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, wenn sie die Wand zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 7W8 Hiebsschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel.


Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz der Stufe 7 oder höher wirkst, erhöhen sich beide Schadensarten um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über der Stufe 6.


Windwandeln

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Minute

 8 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (Feuer und Weihwasser)

Du und bis zu zehn willige Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst, nehmen für die Dauer des Zaubers eine gasförmige Form an und erscheinen als Wolkenfetzen. In dieser Wolkenform hat die Kreatur eine Fluggeschwindigkeit von 90 Metern und ist resistent gegen Schaden durch nichtmagische Waffen. Die einzigen Aktionen, die eine Kreatur in dieser Form ausführen kann, sind die Aktion Spurt oder die Rückverwandlung in ihre normale Form. Die Rückverwandlung dauert 1 Minute. Während dieser Zeit ist die Kreatur bewegungsunfähig und kann sich nicht bewegen. Bis zum Ende des Zaubers kann eine Kreatur in die Wolkenform zurückkehren, was ebenfalls die 1-minütige Verwandlung erfordert.

Windwandeln

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Wenn eine Kreatur in Wolkenform fliegt, wenn der Effekt endet, sinkt sie 1 Minute lang 18 Meter pro Runde, bis sie landet, was sie sicher tut. Wenn sie nach 1 Minute nicht landen kann, fällt die Kreatur die restliche Strecke.

Knochen der Erde

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Du lässt bis zu sechs Steinsäulen an Stellen in Reichweite, die du sehen kannst, auf dem Boden hervorbrechen. Jede Säule ist ein Zylinder mit einem Durchmesser von 1,5 Metern und einer Höhe von bis zu 9 Metern. Der Boden, auf dem eine Säule erscheint, muss breit genug für ihren Durchmesser sein, und du kannst den Boden unter einer Kreatur anvisieren, wenn diese Kreatur Medium oder kleiner ist. Jede Säule hat RK 5 und 30 Trefferpunkte. Wenn eine Säule auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, zerfällt sie in Schutt und Asche, wodurch ein Gebiet mit schwierigerem Terrain in einem Radius von 3 Metern entsteht. Die Trümmer bleiben bestehen, bis sie beseitigt werden.

Knochen der Erde

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Wenn eine Säule unter einer Kreatur entsteht, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder wird von der Säule hochgehoben. Eine Kreatur kann sich dafür entscheiden, den Rettungswurf nicht zu bestehen.


Wenn eine Säule durch eine Decke oder ein anderes Hindernis daran gehindert wird, ihre volle Höhe zu erreichen, erleidet eine Kreatur auf der Säule 6W6 Wuchtschaden und wird zwischen der Säule und dem Hindernis eingeklemmt. Die gefesselte Kreatur kann eine Aktion nutzen, um eine Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe (nach Wahl der Kreatur) gegen den Rettungswurf auf Geschicklichkeit SG des Zaubers zu machen. Bei einem Erfolg ist die Kreatur nicht mehr gefesselt und muss sich entweder von der Säule entfernen oder von ihr herunterfallen.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, kannst du zwei zusätzliche Säulen für jeden Zauberplatz-Grad über dem 6. erschaffen.

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.

Urtümlicher Schutz

Stufe 6 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G

Du hast für die Dauer des Zaubers Resistenz gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- und Donnerschaden.

Wenn du Schaden einer dieser Arten erleidest, kannst du deine Reaktion nutzen, um Immunität gegen diese Art von Schaden zu erlangen, auch gegen den auslösenden Schaden. Wenn du dies tust, enden die Resistenzen und du bist bis zum Ende deines nächsten Zuges immun gegen diese Schadensart, dann endet der Zauber.