

Tierfreundschaft

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 24 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (ein Happen Essen)

Dieser Zauber erlaubt es dir, ein Tier davon zu überzeugen, dass du ihm nicht schaden willst. Wähle ein Tier in Reichweite, das du sehen kannst. Es muss dich sehen und hören können. Wenn die Intelligenz des Tieres 4 oder höher beträgt, dann schlägt der Zauber fehl. Ansonsten muss das Tier einen Rettungswurf auf Weisheits machen, um nicht für die Wirkungsdauer bezaubert zu werden. Wenn du oder einer deiner Gefährten das Ziel verletzt, endet der Zauber.


Tierfreundschaft


Stufe 1 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten ein zusätzliches Tier bezaubern.

Verderben

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (ein Blutstropfen)


Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, müssen Rettungswürfe auf Charisma machen. Immer wenn ein Ziel, das seinen Rettungswurf nicht geschafft hat, einen Angriffs- oder Rettungswurf macht bis der Zauber endet, muss es einen W4 werfen und das Ergebnis vom Angriffs- oder Rettungswurf abziehen.


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatzgrad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

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.

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 arkanen Zeichen, die nicht Teil einer geschriebenen Sprache sind.

Wunden heilen

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Eine Kreatur, die du berührst, erhält eine Anzahl von Trefferpunkten gleich $1W8 +$ deinem Zaubermodifikator zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um $1W8$.

Magie entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Für die Wirkungsdauer spürst du die Anwesenheit 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.

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 abzubrechen. 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.

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 Zauberrrettungswurf SG bestehen.

Dissonantes Flüstern

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Du flüsterst eine missklingende Melodie, die nur eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite hören kann. Diese Kreatur wird von schrecklichen Schmerzen erfüllt. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 3W6 psychischen Schaden und muss sofort seine Reaktion verwenden, wenn sie noch verfügbar ist, um sich so weit von dir weg zu bewegen wie es seine Bewegungsrate erlaubt. Die Kreatur bewegt sich nicht in offensichtlich gefährliches Gelände, wie Feuer oder eine Grube. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur den halben Schaden und muss sich nicht entfernen. Eine taube Kreatur ist bei ihrem Rettungswurf automatisch erfolgreich.

Dissonantes Flüstern

Stufe 1 Verzauberung

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.

Feenfeuer

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V

Jeder Gegenstand in einem Würfel mit 6 Metern Kantenlänge in Reichweite wird von blauem, grünem oder violetterm Licht umgeben (deine Wahl). Alle Kreaturen, die sich in dem Bereich aufhalten, wenn der Zauber gewirkt wird, werden ebenfalls von Licht umgeben, wenn sie einen Geschicklichkeits-RW nicht schaffen. Für die Wirkungsdauer geben Gegenstände und betroffene Kreaturen Schwaches Licht in einem Radius von 3 Metern ab.


Feenfeuer

Stufe 1 Hervorrufung

Angriffswürfe gegen betroffene Kreaturen oder Gegenstände haben Vorteil, wenn der Angreifer sie sehen kann, und die betroffenen Kreaturen oder Gegenstände können keinen Nutzen aus Unsichtbarkeit ziehen.

Federfall

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 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.

Heilendes Wort

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhält 1W4+ dein Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W4.

Heldenmut

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung


 V, G


Eine willige Kreatur, die du berührst, wird mit Tapferkeit durchtränkt. Bis der Zauber endet, ist die Kreatur immun gegen das Erschrecken und erhält zu Beginn jeder ihrer Runden temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Zaubermodifikators. Wenn der Zauber endet, verliert das Ziel alle verbleibenden temporären Trefferpunkte aus diesem Zauber.


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über der Stufe 1 anvisieren.

Identifizieren

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Minute

 Unmittelbar

 Berührung


 V, G, M (eine Perle im Wert von mindestens 100 Goldstücken und eine Eulenfeder)

Du wählst einen Gegenstand, den du während des Zaubers berühren musst. Wenn es sich um einen magischen Gegenstand handelt, erfährst du, welche Eigenschaften er hat, wie er benutzt werden kann, ob er eine Einstimmung benötigt und wie viele Aufladungen er hat, wenn überhaupt. Du erfährst, ob der Gegenstand von Zaubern beeinflusst wird und welche das sind. Wenn der Gegenstand durch einen Zauber erschaffen wurde, erfährst du, welcher Zauber ihn erschaffen hat.


Wenn du stattdessen während des Zauberns eine Kreatur berührst, erfährst du, welche Zauber, falls vorhanden, sie gerade beeinflussen.


Illusionsschrift

Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Minute

 10 Tage

 Berührung

 G, M (a lead-based ink worth at least 10gp, which this spell consumes)

Du schreibst auf Pergament, Papier oder ein anderes passendes Schreibmaterial und erfüllst es mit einer mächtigen Illusion, die für die Wirkungsdauer anhält.

Illusionsschrift


Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

Für dich und alle Kreaturen, die du bestimmst, wenn du den Zauber wirkst, erscheint die Schrift normal, verfasst in deiner Handschrift, und kommuniziert die Bedeutung, die du geplant hast, als du den Text geschrieben hast. Für alle anderen erscheint die Schrift, als sei sie in einer unbekannt oder magischen Schrift verfasst, die unverständlich ist. Alternativ kannst du die Schrift als vollkommen andere Nachricht erscheinen lassen, die in einer anderen Handschrift und Sprache verfasst ist, doch die Sprache muss dir bekannt sein. Sollte der Zauber gebannt werden, verschwinden sowohl die echte Schrift als auch die Illusion.


Eine Kreatur mit Wahrem Blick kann die verborgene Nachricht lesen.


Lange Schritte

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Prise Dreck)


Du berührst eine Kreatur. Die Geschwindigkeit des Ziels erhöht sich um 3 Meter bis der Zauber endet.

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.

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 Sinneseindrücken 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 das 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.

Mit Tieren sprechen

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 10 Minuten


 Selbst


 V, G


Du erhältst die Fähigkeit, für die Wirkungsdauer Tiere zu verstehen und verbal mit ihnen zu kommunizieren. Das Wissen und das Bewusstsein vieler Tiere wird durch ihre Intelligenz eingeschränkt, aber Tiere können mindestens Informationen über nahe Orte und Monsters übermitteln, auch was sie wahrnehmen können oder innerhalb des letzten Tages wahrgenommen haben. Du könntest ein Tier auch überzeugen, dir einen kleinen Gefallen zu erweisen, nach Maßgabe des Spielleiters.

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.

Unsichtbarer Diener

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 V, G, M (ein Stück Schnur und ein Stück Holz)

Der Zauber erschafft eine unsichtbare, geistlose, formlose Kraft, die auf dein Geheiß einfache Aufgaben erfüllt bis der Zauber endet. Der Diener erscheint in einem nicht besetzten Bereich am Boden innerhalb der Reichweite. Er hat RK 10, 1 Trefferpunkt, eine Stärke von 2 und kann nicht angreifen. Wenn er auf 0 TP fällt, endet der Zauber.

Unsichtbarer Diener


Stufe 1 Beschwörung (Ritual)


Einmal in jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion dem Diener den geistigen Befehl geben, sich bis zu 4,50 Meter zu bewegen und mit einem Gegenstand zu interagieren. Der Diener kann einfache Aufgaben übernehmen, die ein menschlicher Diener leisten könnte. Er kann Dinge holen, reinigen und reparieren, Kleider zusammenlegen, Feuer anzünden, Essen servieren, und Wein einschenken. Sobald du den Befehl erteilst, erfüllt der Diener sie nach besten Möglichkeiten bis er die Aufgabe erfüllt. Dann wartet er auf den nächsten Befehl.

Wenn du dem Diener befehlst, eine Aufgabe zu erfüllen, für die er sich mehr als 18 Meter von dir entfernen müsste, dann endet der Zauber.

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.