


Tierbote

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

 1 Aktion

 24 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (ein Happen Essen)

Du benutzt ein Tier, um eine Nachricht zuzustellen. Wähle ein winziges Tier in Reichweite, dass du sehen kannst, beispielsweise ein Eichhörnchen, ein Rotkehlchen oder eine Fledermaus. Du gibst einen Ort an, den du bereits besucht hast und einen Empfänger, der einer allgemeinen Beschreibung entspricht (z.B. ein Mann oder eine Frau in der Uniform der Stadtwache oder ein rothaariger Zwerg mit einem spitzen Hut). Du kannst eine Nachricht von bis zu 25 Worten aufsagen. Für die Zauberdauer reist das Tier in Richtung des angegebenen Ortes. Fliegende Botschafter schaffen 80km in 24 Std, Landtiere 40km.

Tierbote

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Wenn der Botschafter ankommt, überbringt er deine Nachricht der Kreatur, die du beschrieben hast, indem es deine Stimme repliziert. Der Botschafter spricht nur zu einer Kreatur, die deiner Beschreibung entspricht. Wenn die Kreatur ihr Ziel vor dem Zauberende nicht erreicht, ist die Botschaft verloren und sie macht sich auf den Heimweg.


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer um jeweils 48 Stunden pro zusätzlichem Grad über dem 2.

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.

Gefühle besänftigen

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, die starken Empfindungen einer Personengruppe zu unterdrücken. Alle Humanoiden in einer Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, müssen einen Charisma-RW ablegen: die Kreaturen können diesen Rettungswurf freiwillig nicht bestehen, wenn sie es wollen. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf nicht schafft, wähle einen der folgenden zwei Effekte.

Gefühle besänftigen

Stufe 2 Verzauberung


Du kannst jeden Effekt unterdrücken, der dafür sorgt, dass das Ziel bezaubert oder verängstigt ist. Wenn dieser Zauber endet, tritt der unterdrückte Effekt wieder in Kraft, vorausgesetzt, seine Wirkung ist in der Zwischenzeit nicht beendet.

Alternativ kannst du ein Ziel gleichgültig gegenüber Kreaturen deiner Wahl machen, denen es feindlich gesonnen ist. Diese Gleichgültigkeit endet, wenn das Ziel angegriffen oder von einem Zauber verletzt wird oder sieht, wie einer seiner Freunde verletzt wird. Wenn der Zauber endet, wird die Kreatur wieder feindselig, wenn der Spielleiter nichts anderes festlegt.

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.

Schwache Genesung

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung


 V, G

Du berührst eine Kreatur und kannst entweder eine Krankheit beenden, an der sie leidet, oder einen Zustand, den sie erlitten hat. Dieser Zustand kann blind, gelähmt, taub oder vergiftet sein.

Stille

Stufe 2 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter


 V, G

Für die Dauer des Zaubers kann innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, die auf einen von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite zentriert ist, kein Geräusch erzeugt werden oder diese passieren. Jede Kreatur oder jedes Objekt, das sich vollständig innerhalb der Sphäre befindet, ist immun gegen Donnerschaden, und Kreaturen sind taub, solange sie sich vollständig innerhalb der Sphäre befinden.

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 Hiebsschaden, 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.

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.


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.


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 berührt, 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.

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.


Schlaueit 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.

Fesseln

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Minute


 18 Meter


 V, G

Du spinnst einen ablenkenden Wortstrang, der Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du siehst und die dich hören können, zu einem Rettungswurf auf Weisheit zwingt. Jede Kreatur, die nicht verzaubert werden kann, schafft diesen Rettungswurf automatisch, und wenn du oder deine Gefährten gegen eine Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil bei diesem Rettungswurf. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat das Ziel Nachteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), um eine andere Kreatur als dich wahrzunehmen, bis der Zauber endet oder bis das Ziel dich nicht mehr hören kann. Der Zauber endet, wenn du außer Gefecht gesetzt bist oder nicht mehr sprechen kannst.

Metall erhitzen

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein Stück Eisen und eine Flamme)

Wähle einen hergestellten Metallgegenstand, z.B. eine Metallwaffe oder eine schwere oder mittelschwere Metallrüstung in Reichweite, den du sehen kannst. Du bringst den Gegenstand dazu, rötlich zu glühen. Jede Kreatur, die in physischen Kontakt mit dem Gegenstand kommt, erleidet 2W8 Feuerschaden, wenn du den Zauber sprichst. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner folgenden Züge eine Bonusaktion einsetzen, um diesen Schaden erneut zu verursachen.

Metall erhitzen


Stufe 2 Verwandlungsmagie


Wenn eine Kreatur den Gegenstand hält oder trägt und den Schaden davon erleidet, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder den Gegenstand fallen lassen, wenn sie kann. Wenn sie den Gegenstand nicht fallen lässt, hat sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges Nachteil bei Angriffswürfen und Fähigkeitsproben.

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.

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 "Arkane Schloss (Lv 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.

Tier oder Pflanze aufspüren

Stufe 2 Erkenntnis magie (Ritual)

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst


 V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)


Beschreibe oder benenne eine bestimmte Art von Tier oder Pflanze. Indem du dich auf die Stimme der Natur in deiner Umgebung konzentrierst, erfährst du die Richtung und Entfernung zur nächsten Kreatur oder Pflanze dieser Art im Umkreis von 8 Kilometern, falls es welche gibt.

Gegenstand aufspüren

Stufe 2 Erkenntnis magie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (ein gespaltener Zweig)

Beschreibe oder benenne ein Objekt, das dir bekannt ist. Du spürst die Richtung, in der sich das Objekt befindet, solange es sich nicht weiter als 300 Meter von dir entfernt befindet. Wenn das Objekt in Bewegung ist, kennst du die Richtung seiner Bewegung.

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Objekt lokalisieren, wenn du es mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Alternativ kann der Zauber den nächstgelegenen Gegenstand einer bestimmten Art lokalisieren, z.B. eine bestimmte Art von Kleidung, Schmuck, Möbeln, Werkzeug oder Waffen.

Gegenstand aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie

Dieser Zauber kann einen Gegenstand nicht lokalisieren, wenn eine dünne Schicht Blei den direkten Weg zwischen dir und dem Gegenstand versperrt, selbst wenn es sich um ein dünnes Blatt handelt.

1 Minute

Bis entzaubert

9 Meter

V, G, M (ein kleines Stückchen Honigwabe und Jadestaub im Wert von mindestens 10 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du pflanzt eine Nachricht in einen Gegenstand in Reichweite ein, die ausgesprochen wird, wenn eine Auslösebedingung erfüllt ist. Wähle einen Gegenstand, den du sehen kannst und der nicht von einer anderen Kreatur getragen wird, und sprich dann die Nachricht, die höchstens 25 Wörter lang sein darf, aber bis zu zehn Minuten dauern kann. Bestimme schließlich den Umstand, der den Zauber auslöst, um deine Nachricht zu überbringen.

Magischer Mund

Stufe 2 Illusionsmagie (Ritual)

Wenn dieser Umstand eintritt, erscheint ein magischer Mund auf dem Gegenstand und trägt die Nachricht mit deiner Stimme in der gleichen Lautstärke vor, wie du sie gesprochen hast. Wenn der von dir gewählte Gegenstand einen Mund hat oder etwas, das wie ein Mund aussieht (zum Beispiel der Mund einer Statue), erscheint der magische Mund dort, so dass die Worte aus dem Mund des Gegenstands zu kommen scheinen. Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du den Zauber beenden, nachdem er seine Botschaft überbracht hat, oder er kann bestehen bleiben und seine Botschaft wiederholen, sobald der Auslöser eintritt.

Der auslösende Umstand kann so allgemein oder so detailliert sein, wie du willst, er muss jedoch auf visuellen oder hörbaren Bedingungen basieren, die innerhalb von 9 Metern um das Objekt auftreten. Du könntest den Mund zum Beispiel anweisen, zu sprechen, wenn sich eine Kreatur im Umkreis von 9 Metern um das Objekt bewegt oder wenn eine silberne Glocke im Umkreis von 9 Metern läutet.

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 Zauberrrettungswurf 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.

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.

Zone der Wahrheit

Stufe 2 Verzauberung

1 Aktion

10 Minuten

18 Meter

V, G

Du erschaffst eine magische Zone, die in einem Radius von 4,5 Metern, zentriert auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite, vor Täuschung schützt. Bis zum Ende des Zaubers muss eine Kreatur, die den Zauberbereich zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, einen Rettungswurf auf Charisma ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine absichtliche Lüge sprechen, solange sie sich im Radius befindet. Du weißt, ob der Rettungswurf jeder Kreatur gelingt oder misslingt.


Zone der Wahrheit


Stufe 2 Verzauberung

Eine betroffene Kreatur ist sich des Zaubers bewusst und kann daher vermeiden, Fragen zu beantworten, auf die sie normalerweise mit einer Lüge antworten würde. Eine solche Kreatur kann in ihren Antworten ausweichen, solange sie innerhalb der Grenzen der Wahrheit bleibt.

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.

Himmelschreiben

Stufe 2 Verwandlungsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Sicht


 V, G

Du lässt bis zu zehn Worte in einem Teil des Himmels entstehen, den du sehen kannst. Die Worte scheinen aus Wolken zu bestehen und bleiben für die Dauer des Zaubers an ihrem Platz. Die Worte lösen sich auf, wenn der Zauber endet. Ein starker Wind kann die Wolken zerstreuen und den Zauber vorzeitig beenden.

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.