


## 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.

## 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.

## 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.


## 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.

## 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.

## 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.


## 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## Taschenspielerei

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.

## Gehässiger Spot

Verzauberungs Zaubertrick

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  18 Meter
-  V

Du rufst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, eine wahre Flut von Beleidigungen entgegen, in die subtile Verzauberungen gewebt sind. Wenn das Ziel dich hören kann (es braucht dich nicht zu verstehen), muss ihm ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht 1W4 psychischen Schaden zu erleiden und beim nächsten Angriffswurf im Nachteil zu sein, den es bis zum Einde seines nächsten Zuges ausführt.

**Auf höheren Graden :** Der Schaden des Zaubers steigt jeweils um 1W4 bei Erreichen der 5. (2W4), 11. (3W4) und 17. Stufe (4W4).

## Taschenspielerei

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.

## 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.