

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 Weisheit 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.

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.

Wasser erschaffen oder zerstören

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G, M (ein Wassertropfen, wenn du Wasser erzeugst, oder ein paar Sandkörner, wenn du es zerstörst)

Du erschaffst oder zerstörst Wasser.

Wasser erschaffen: Du erschaffst bis zu 45 Liter sauberes Wasser in Reichweite in einem offenen Behälter. Alternativ fällt das Wasser als Regen in einem Würfel mit 9 Metern Kantenlänge in Reichweite und löscht offene Flammen in der Umgebung.

Wasser zerstören: Du zerstörst bis zu 45 Liter Wasser in einem offenen Behälter in Reichweite. Alternativ zerstörst du Nebel in einem Würfel mit 9 Metern Kantenlänge in Reichweite.

Wasser erschaffen oder zerstören

Stufe 1 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erschaffst oder zerstörst du 45 zusätzliche Liter Wasser oder die Größe des Würfels vergrößert sich um 1,5 Meter, für jeden zusätzlichen Zaubergrad.

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.

Gift und Krankheit entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (ein Eibenblatt)

Für die Wirkungsdauer kannst du die Präsenz und die Position von Giften, giftigen Kreaturen und Krankheiten im Umkreis von 9 Metern um dich erspüren. Du kannst auch in jedem Fall die Art des Giftes, der giftigen Kreatur oder der Krankheit bestimmen.

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.

Verstricken Stufe 1 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G

Greifende Unkräuter und Ranken sprießen aus dem Boden in einem 20-Fuß-Quadrat, beginnend von einem Punkt in Reichweite. Für die Dauer des Zaubers verwandeln diese Pflanzen den Boden in dem Gebiet in schwieriges Terrain.

Eine Kreatur, die sich in dem Gebiet befindet, wenn du den Zauber sprichst, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder wird von den umschlingenden Pflanzen gefangen gehalten, bis der Zauber endet. Eine Kreatur, die von den Pflanzen gefesselt ist, kann ihre Aktion nutzen, um eine Stärkeprobe gegen deinen Zauberrettungswurf SG zu machen. Bei einem Erfolg befreit sie sich selbst.

Verstricken Stufe 1 Beschwörung

Wenn der Zauber endet, welken die beschworenen Pflanzen weg.

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.

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.

Gute Beeren Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (ein Mistelzweig)

Bis zu zehn Beeren erscheinen in deiner Hand und werden für die Wirkungsdauer mit Magie erfüllt. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um eine Beere zu essen. Eine Beere zu essen stellt 1 TP wieder her und die Beere bietet genug Nahrung, um eine Kreatur für einen Tag zu versorgen.

Die Beere verliert ihre Wirkung, wenn sie nicht innerhalb von 24 Stunden nach dem Wirken dieses Zaubers verzehrt wird.

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.

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.

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.

Nahrung und Wasser reinigen

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G

Alle nichtmagischen Nahrungsmittel und Getränke in einer Sphäre mit einem Radius von 1,5 Metern, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, werden gereinigt und von Giften und Krankheiten befreit.

Mit Tieren sprechen

Stufe 1 Erkenntnis magie (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, um 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.

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.

Elemente absorbieren

Stufe 1 Bannmagie

 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Donnerschaden erleidest

 1 Runde

 Selbst

 S

Der Zauber fängt einen Teil der eintreffenden Energie ein, schwächt ihre Wirkung auf dich ab und speichert sie für deinen nächsten Nahkampfgriff. Du hast bis zum Beginn deines nächsten Zuges Widerstand gegen die auslösende Schadensart. Wenn du in deinem nächsten Zug zum ersten Mal mit einem Nahkampfgriff triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Schaden der auslösenden Schadensart, und der Zauber endet.

Elemente absorbieren

Stufe 1 Bannmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der zusätzliche Schaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 1.

Tierbindung

Stufe 1 Erkenntnis magie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Berührung

 V, G, M (ein in ein Tuch eingewickeltes Stückchen Fell)

Du stellst eine telepathische Verbindung mit einem Tier her, das du berührst und das dir freundlich gesinnt ist oder von dir verzaubert wurde. Der Zauber schlägt fehl, wenn die Intelligenz des Tieres 4 oder höher ist. Bis zum Ende des Zaubers ist die Verbindung aktiv, solange du und das Tier sich in Sichtweite zueinander befinden. Durch die Verbindung kann das Biest deine telepathischen Botschaften an es verstehen, und es kann dir einfache Emotionen und Konzepte telepathisch zurückmelden. Während die Verbindung aktiv ist, erhält die Bestie einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern von dir, die du sehen kannst.

Eissmesser

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.

