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 Verbesserung. Wähle einen der folgenden Effekte aus. Das Ziel erhält diesen Effekt, bis der Zauber endet.

Anmut der Katze: Das Ziel ist bei Geschicklichkeitswürfen im Vorteil. Es erleidet zudem keinen Schaden bei Stürzen aus maximal sechs Metern, solange es nicht kampfunfähig ist.

Attribut verbessern
Stufe 2 Verwandlungsmagie

Ausdauer des Bären: Das Ziel ist bei Konstitutionswürfen im Vorteil. Es erhält zudem 2W6 temporäre Trefferpunkte, die verschwinden, wenn der Zauber endet.

Gerissenheit des Fuchses: Das Ziel ist bei Intelligenz würfen im Vorteil.

Pracht des Adlers: Das Ziel ist bei Charismawürfen im Vorteil.

Stärke des Stiers: Das Ziel ist bei Stärkewürfen im Vorteil und seine Traglast verdoppelt sich.

Weisheit der Eule: Das Ziel ist bei Weisheitswürfen im Vorteil.

Attribut verbessern
Stufe 2 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 2. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Dornenwuchs
Stufe 2 Verwandlungsmagie

1 Aktion

Konzentration, bis zu 10 Minuten

45 Meter

V, G, M (sieben scharfe Dornen oder sieben kleine Zweige, die jeweils zu einer Spitze geschärft sind)

Der Boden in einem Radius von sechs Metern, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist, wird von harten Stacheln und Dornen überwuchert Der Bereich wird für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände. Bewegt sich eine Kreatur in den Bereich oder innerhalb davon, erleidet sie pro zurückgelegten 1,5 Metern 2W4 Stichschaden.

Dornenwuchs
Stufe 2 Verwandlungsmagie

Die Verwandlung des Bodens ist getarnt und sieht natürlich aus. Jede Kreatur, die den Bereich nicht sehen kann, wenn der Zauber gewirkt wird, muss einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg erkennt sie das Gelände vor dem Betreten als gefährlich.

Dunkelsicht
Stufe 2 Verwandlungsmagie

1 Aktion

8 Stunden

Berührung

V, G, M (entweder eine Prise getrocknete Karotte oder einen Achat)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und verleihst ihr die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Für die Wirkungsdauer hat diese Kreatur Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

Erdbindung
Stufe 2 Verwandlungsmagie

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

90 Meter

V

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du siehst. Gelbe Streifen aus magischer Energie umkreisen die Kreatur. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder seine Fluggeschwindigkeit (falls vorhanden) wird für die Dauer des Zaubers auf 0 reduziert. Eine Kreatur in der Luft, die von diesem Zauber betroffen ist, sinkt mit 18 Metern pro Runde, bis sie den Boden erreicht oder der Zauber endet.

Fallen finden
Stufe 2 Erkenntnismagie

1 Aktion

Unmittelbar

36 Meter

V, G

Fallen finden
Stufe 2 Erkenntnismagie

Du spürst die Gegenwart von Fallen, die sich in Reichweite und in deiner Sichtlinie befinden. Für diesen Zauber zählt alles als Falle, was einen plötzlichen oder unerwarteten Effekt auslösen könnte, den du als schädlich oder unerwünscht erachtest und der von seinem Erschaffer derart beabsichtigt war. Somit spürt der Zauber einen Bereich mit dem Zauber Alarm oder Glyphe des Schutzes oder eine mechanische Fallgrube auf. Er offenbart jedoch keine natürliche Schwachstelle im Boden, eine instabile Decke oder ein verstecktes Senkloch.

Dieser Zauber zeigt nur an, dass eine Falle vorhanden ist. Du erfährst nicht, wo sich jede Falle befindet, kennst jedoch die allgemeine Art der Gefahr der gespürten Falle.

Flammenklinge
Stufe 2 Hervorrufung

1 Bonusaktion

Konzentration, bis zu 10 Minuten

Selbst

V, G, M (Sumachblatt)

Du erschaffst eine feurige Klinge in deiner freien Hand. Die Klinge ähnelt einem Krummsäbel und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Lässt du die Klinge los, verschwindet sie. Du kannst sie jedoch als Bonusaktion wieder beschwören.

Du kannst eine Aktion verwenden, um einen Nahkampf-Zauberangriff mit der Flammenklinge auszuführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden.

Flammenklinge
Stufe 2 Hervorrufung

Die Flammenklinge erhellt einen Radius von drei Metern mit hellem Licht und weitere drei Meter mit dämmrigem Licht.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden alle zwei Grade über dem 2. um 1W6.

Flammenkugel
Stufe 2 Beschwörung

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

18 Meter

V, G, M (ein bisschen Talg, eine Prise Schwefel und eine Prise pulverisiertes Eisen)

Eine flammende Sphäre mit 1,5 Metern Durchmesser erscheint an einer freien Stelle deiner Wahl in Reichweite und bleibt dort für die Wirkungsdauer bestehen. Jede Kreatur, die ihren Zug in einem Umkreis von 1,5 Metern um die Sphäre beendet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 2W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Flammenkugel
Stufe 2 Beschwörung

Als Bonusaktion kannst du die Sphäre um bis zu neun Meter bewegen. Wenn du die Sphäre in eine Kreatur rammst, muss die Kreatur einen Rettungswurf gegen den Schaden der Sphäre ausführen und die Sphäre beendet ihre Bewegung für diesen Zug.

Bewegst du die Sphäre, kannst du sie über bis zu 1,5 Meter hohe Hürden dirigieren und über bis zu drei Meter breite Gruben springen lassen. Die Sphäre entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder gehalten werden. Sie strahlt im Radius von sechs Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht aus.

Flammenkugel
Stufe 2 Beschwörung

Auf höheren Graden : Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. um 1W6.

Gegenstand aufspüren
Stufe 2 Erkenntnismagie

1 Aktion

Konzentration, bis zu 10 Minuten

Selbst

V, G, M (ein gespaltener Zweig)

Beschreibe oder nenne einen Gegenstand, mit dem du vertraut bist. Solange sich der Gegenstand im Abstand von bis zu 300 Metern von dir befindet, spürst du, in welcher Richtung sein Aufenthaltsort liegt. Bewegt sich der Gegenstand, weißt du, in welche Richtung er sich bewegt.

Gegenstand aufspüren
Stufe 2 Erkenntnismagie

Der Zauber kann einen bestimmtem dir bekannten Gegenstand aufspüren, sofern du ihn mindestens einmal aus der Nähe - aus maximal neun Metern Entfernung - gesehen hast. Alternativ kann der Zauber das nächstgelegene Objekt einer bestimmten Art aufspüren, wie eine bestimmte Art von Kleidung, Möbel, Schmuck, Waffe oder Werkzeug.

Dieser Zauber kann den Gegenstand nicht aufspüren, wenn Blei den direkten Weg zwischen dir und dem Gegenstand blockiert - egal, wie dünn es ist.

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.

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 verarbeiteten Gegenstand aus Metall in Reichweite, den du sehen kannst - etwa eine metallene Waffe oder eine schwere oder mittelschwere Rüstung. Du lässt den Gegenstand glühend heiß werden. Wenn du den Zauber wirkst, erleiden alle Kreaturen in physischem Kontakt mit dem Gegenstand 2W8 Feuerschaden. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner darauffolgenden Züge eine Bonusaktion verwenden, um diesen Schaden erneut zu verursachen.

Metall erhitzen
Stufe 2 Verwandlungsmagie

Trägt eine Kreatur den Gegenstand oder hält sie ihn in der Hand, während sie den Schaden erleidet, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, um den Gegenstand falls möglich fallenzulassen. Falls sie den Gegenstand nicht fallenlässt, ist sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges bei Angriffsund Attributswürfen im Nachteil.

Auf höheren Graden : Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. um 1W8.

Mondstrahl
Stufe 2 Hervorrufung

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

36 Meter

V, G, M (mehrere Samen einer beliebigen Mondsamenpflanze und ein Stückchen schillernder Feldspat)

Ein silbriger Strahl fahlen Lichts scheint in einem zwölf Meter hohen Zylinder mit einem Radius von bis zu 1,5 Metern herab, der auf einem Punkt in Reichweite zentriert ist. Bis der Zauber endet, erfüllt dämmriges Licht den Zylinder.

Mondstrahl
Stufe 2 Hervorrufung

Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, wird sie von geisterhaften Flammen eingehüllt, die brennende Schmerzen verursachen. Sie muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 2W10 gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Ein Gestaltwandler ist bei diesem Rettungswurf im Nachteil. Scheitert der Wurf, nimmt der Gestaltwandler zudem sofort seine ursprüngliche Gestalt an und kann keine andere Gestalt annehmen, bis er das Licht des Zaubers verlässt.

Nachdem du den Zauber gewirkt hast, kannst du den Mondstrahl in jedem deiner Züge als Aktion 18 Meter in eine beliebige Richtung bewegen.

Mondstrahl
Stufe 2 Hervorrufung

Auf höheren Graden : Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. um 1W10.

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 Weisheitsrettungswurf ausführen oder es wird für die Wirkungsdauer gelähmt. Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel einen weiteren Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg endet die Wirkung des Zaubers auf das Ziel.

Person festhalten
Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Auf höheren Graden : Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 2. einen zusätzlichen Humanoiden als Ziel wählen. Deine humanoiden Ziele, die du festhältst, dürfen nicht mehr als neun Meter voneinander entfernt sein.

Rindenhaut
Stufe 2 Verwandlungsmagie

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Stunde

Berührung

V, G, M (eine Handvoll Eichenrinde)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Bis der Zauber endet, wird die Haut des Ziels rau und rindenartig und seine RK beträgt mindestens 16, egal, welche Rüstung es trägt

Schutz vor Gift
Stufe 2 Bannmagie

1 Aktion

1 Stunde

Berührung

V, G

Du berührst eine Kreatur. Ist sie vergiftet, neutralisierst du das Gift Ist das Ziel von mehr als einem Gift betroffen, neutralisierst du ein Gift, von dem du weißt, dass es vorhanden ist, oder ein zufälliges.

Für die Wirkungsdauer ist das Ziel bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil und gegen Giftschaden resistent

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.

Schwache Genesung
Stufe 2 Bannmagie

1 Aktion

Unmittelbar

Berührung

V, G

Du berührst eine Kreatur und beendest entweder eine Krankheit oder einen Zustand, unter dem sie leidet. Mögliche Zustände sind blind, gelähmt, taub oder vergiftet.

Spurloses Gehen
Stufe 2 Bannmagie

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Stunde

Selbst

V, G, M (Asche von einem verbrannten Mistelzweig und einem Fichtenzweig)

Ein Schleier aus Schatten und Stille geht von dir aus und schützt dich und deine Gefährten vor Entdeckung. Für die Wirkungsdauer erhält jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir (einschließlich dir selbst) einen Bonus von +10 auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) und kann nur durch Magie aufgespürt werden. Eine Kreatur mit diesem Bonus hinterlässt keine Fährten oder andere Spuren ihrer Anwesenheit.

Staubteufel
Stufe 2 Beschwörung

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

18 Meter

V, G, M (eine Prise Staub)

Wähle einen unbesetzten Würfel mit einer Kantenlänge von 1,5 Metern aus Luft in Reichweite, den du sehen kannst. Eine elementare Kraft, die einem Staubteufel ähnelt, erscheint in dem Würfel und hält für die Dauer des Zaubers an.

Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,5 Metern um den Staubteufel beendet, muss einen Rettungswurf auf Stärke machen.

Staubteufel
Stufe 2 Beschwörung

Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W8 Wuchtschaden und wird 3 Meter weit weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht weggestoßen.

Als Bonusaktion kannst du den Staubteufel bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung bewegen. Bewegt sich der Staubteufel über Sand, Staub, losen Schmutz oder kleinen Kies, saugt er das Material auf und bildet um sich herum eine Trümmerwolke mit einem Radius von 3 Metern, die bis zum Beginn deines nächsten Zuges anhält. Die Wolke verdunkelt ihr Gebiet stark.

Staubteufel
Stufe 2 Beschwörung

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.

Tierbote
Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

1 Aktion

24 Stunden

9 Meter

V, G, M (ein Happen Essen)

Tierbote
Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Mit diesem Zauber kannst du ein Tier eine Nachricht überbringen lassen. Wähle ein winziges Tier in Reichweite, das du sehen kannst, beispielsweise ein Eichhörnchen, einen Blauhäher oder eine Fledermaus. Bestimme einen Ort, an dem du schon einmal warst, sowie einen Empfänger, der einer allgemeinen Beschreibung entspricht, etwa „ein Mann oder eine Frau in einer Stadtwachenuniform" oder „ein rothaariger Zwerg mit einem spitzen Hut". Dann sprichst du eine Botschaft mit bis zu 25 Wörtern. Das Tier reist für die Wirkungsdauer des Zaubers in Richtung Zielort. Ein fliegender Bote legt in 24 Stunden etwa 80 Kilometer zurück, andere Tiere etwa 40 Kilometer.

Tierbote
Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Am Zielort übermittelt der Bote deine Botschaft an die von dir beschriebene Kreatur und ahmt dabei den Klang deiner Stimme nach. Der Bote spricht nur mit einer Kreatur, die deiner Beschreibung entspricht. Erreicht das Tier sein Ziel nicht vor dem Ende des Zaubers, geht die Botschaft verloren und das Tier kehrt an den Ort zurück, an dem du den Zauber gewirkt hast.

Auf höheren Graden : Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, erhöht sich die Wirkungsdauer für jeden Grad über dem 2. um 48 Stunden.

Tiere oder Pflanzen aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie (Ritual)

1 Aktion

Unmittelbar

Selbst

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

Beschreibe oder nenne ein bestimmtes Tier oder eine bestimmte Pflanze. Du konzentrierst dich auf die Stimme der Natur in deiner Umgebung und erfährst, wie weit entfernt und in welcher Richtung im Abstand von bis zu acht Kilometern die nächste Kreatur oder Pflanze dieser Art ist, sofern vorhanden.

Tiersinn

Stufe 2 Erkenntnismagie (Ritual)

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Stunde

Berührung

S

Du berührst eine willige Bestie. Für die Dauer des Zaubers kannst du mit deiner Aktion durch die Augen des Tieres sehen und hören, was es hört, und zwar so lange, bis du mit deiner Aktion zu deinen normalen Sinnen zurückkehrst.

Während du durch die Sinne des Tieres wahrnimmst, profitierst du von allen besonderen Sinnen, die diese Kreatur besitzt, bist aber für deine eigene Umgebung geblendet und taub.

Windstoß

Stufe 2 Hervorrufung

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

Selbst (18 Meter Gerade)

V, G, M (Samen einer Hülsenfrucht)

Für die Wirkungsdauer weht ein starker Wind von dir ausgehend in einer Linie mit 18 Metern Länge und drei Metern Breite in eine Richtung deiner Wahl. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Linie beginnt, muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird 4,5 Meter entlang der Linie von dir weggestoßen.

Jede Kreatur innerhalb der Linie muss für jeden Meter, den sie sich auf dich zu bewegt, zwei Meter Bewegungsrate verwenden.

Windstoß

Stufe 2 Hervorrufung

Der Windstoß zerstreut Gas oder Dampf und löscht Kerzen, Fackeln und ähnliche ungeschützte Flammen in seinem Bereich. Geschützte Flammen, wie die von Laternen, flackern wild und haben eine Chance von 50 Prozent, gelöscht zu werden.

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge vor Ablauf der Wirkungsdauer die Richtung ändern, in die der Wind weht.