


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 Zaubersplatz des 3. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer um jeweils 48 Stunden pro zusätzlichem Grad über dem 2.

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 Zaubersplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zaubersplatz-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.

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, hat die Haut des Ziels ein raues, rindenartiges Aussehen und die RK des Ziels kann nicht kleiner als 16 sein, unabhängig davon, welche Art von Rüstung es trägt.

Tiersinn

Stufe 2 Erkenntnis magie (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.


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, um ihr die Fähigkeit zu verleihen, im Dunkeln zu sehen. Für die Dauer der Berührung kann die Kreatur bis zu einer Entfernung von 90 Metern im Dunkeln sehen.

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.


Schlaueheit 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.

Fallen finden Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter


 V, G


Du spürst das Vorhandensein jeder Falle, die sich in Sichtweite befindet. Eine Falle im Sinne dieses Zaubers ist alles, was eine plötzliche oder unerwartete Wirkung hat, die du als schädlich oder unerwünscht ansiehst und die von ihrem Schöpfer ausdrücklich als solche beabsichtigt wurde. Der Zauber würde also einen Bereich aufspüren, der von dem Zauber "Alarm (Stufe 1)", einer "Glyphen der Abwehr (Stufe 3)" oder einer mechanischen Grubenfalle betroffen ist, aber er würde keine natürliche Schwachstelle im Boden, eine instabile Decke oder ein verstecktes Erdloch aufdecken.

Fallen finden Stufe 2 Erkenntnismagie


Dieser Zauber zeigt lediglich an, dass eine Falle vorhanden ist. Du erfährst nicht, wo sich die einzelnen Fallen befinden, aber du erfährst die allgemeine Art der Gefahr, die von einer Falle ausgeht, die du spürst.

Flammenklinge Stufe 2 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (Sumachblatt)

Du beschwörst eine feurige Klinge in deiner freien Hand. Die Klinge ähnelt in Größe und Form einem Krumsäbel und hält für die Dauer des Zaubers an. Wenn du die Klinge loslässt, verschwindet sie, aber du kannst die Klinge als Bonusaktion erneut beschwören.


Du kannst deine Aktion nutzen, um einen Nahkampf-Zauberangriff mit der feurigen Klinge auszuführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden.


Flammenklinge Stufe 2 Hervorrufung

Die flammende Klinge verstrahlt helles Licht in einem Radius von 3 Metern und schummrige Licht für weitere 3 Meter.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeweils zwei Zauberplatz-Grade über dem 2.

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 Feuerkugel mit einem Durchmesser von 1,5 Metern erscheint in einem unbesetzten Raum deiner Wahl innerhalb der Reichweite und hält für die Dauer der Aktion an. Jede Kreatur, die ihren Zug in einem Umkreis von 1,5 Metern um die Kugel beendet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.


Flammenkugel Stufe 2 Beschwörung

Als Bonusaktion kannst du die Kugel bis zu 9 Meter weit bewegen. Wenn du die Kugel in eine Kreatur rammst, muss diese Kreatur einen Rettungswurf gegen den Schaden der Kugel machen, und die Kugel hört in diesem Zug auf, sich zu bewegen.


Wenn du die Kugel bewegst, kannst du sie über bis zu 1,5 Meter hohe Barrieren lenken und über bis zu 3 Meter breite Gruben springen. Die Kugel entzündet entflammbare Gegenstände, die du nicht trägst, und spendet helles Licht in einem Radius von 6 Metern und schwaches Licht für weitere 6 Meter.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2.

Windstoss Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (18 Meter Gerade)

 V, G, M (Samen einer Hülsenfrucht)

Eine Linie starken Windes, 20 Meter lang und 3 Meter breit, bläst während der Dauer des Zaubers von dir aus in eine von dir gewählte Richtung. Jede Kreatur, die ihren Zug in der Linie beginnt, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder wird 9 Meter von dir weg in eine Richtung gestoßen, die der Linie folgt.

Jede Kreatur in der Linie muss für jeden 1 Meter, den sie sich bewegt, 2 Meter Bewegung aufwenden, wenn sie sich dir nähert.

Windstoss Stufe 2 Hervorrufung


Die Böe zerstreut Gas oder Dampf und löscht Kerzen, Fackeln und ähnliche ungeschützte Flammen in der Umgebung. Sie lässt geschützte Flammen, wie die von Laternen, wild tanzen und hat eine 50-prozentige Chance, sie zu löschen.

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge, bevor der Zauber endet, die Richtung ändern, in die die Linie von dir wegfliegt.

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.

Tier oder Pflanze aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie (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 Erkenntnismagie

 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.


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 aus blassem Licht scheint in einem Zylinder mit einem Radius von 1,5 Metern und einer Höhe von 12 Metern auf einen Punkt in Reichweite. Bis zum Ende des Zaubers füllt ein schwaches Licht den Zylinder.

Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, wird sie von geisterhaften Flammen verschlungen, die brennende Schmerzen verursachen, und sie muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 2W10 gleißender Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel.

Mondstrahl

Stufe 2 Hervorrufung


Ein Gestaltwandler macht seinen Rettungswurf mit Nachteil. Wenn er scheitert, kehrt er sofort in seine ursprüngliche Form zurück und kann erst wieder eine andere Form annehmen, wenn er das Licht des Zaubers verlässt.

In jedem deiner Züge, nachdem du diesen Zauber gewirkt hast, kannst du eine Aktion nutzen, um den Strahl 18 Meter in eine beliebige Richtung zu bewegen.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W10 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

Spurloses gehen

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde


 Selbst

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


Von dir geht ein Schleier aus Schatten und Stille aus, der dich und deine Gefährten vor Entdeckung schützt. Für die Dauer des Schleiers erhält jede Kreatur deiner Wahl im Umkreis von 9 Metern um dich (dich eingeschlossen) einen Bonus von +10 auf Geschicklichkeitsproben (Heimlichkeit) und kann nur durch magische Mittel aufgespürt werden. Eine Kreatur, die diesen Bonus erhält, hinterlässt keine Spuren oder andere Hinweise auf ihren Weg.

Schutz vor Gift

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung


 V, G

Du berührst eine Kreatur. Wenn sie vergiftet ist, neutralisierst du das Gift. Wenn das Ziel von mehr als einem Gift befallen ist, neutralisierst du ein Gift, von dem du weißt, dass es vorhanden ist, oder du neutralisierst ein zufälliges. Während der Dauer des Zaubers hat das Ziel Vorteil bei Rettungswürfen gegen Vergiftungen und ist resistent gegen Giftschaden.

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 6 Metern um einen Punkt innerhalb der Reichweite verdreht sich und treibt harte Stacheln und Dornen aus. Das Gebiet wird für die Dauer des Angriffs zu schwierigem Terrain. Wenn sich eine Kreatur in das Gebiet oder innerhalb des Gebiets bewegt, erleidet sie alle 1,5 Meter 2W4 Stichschäden.

Die Verwandlung des Bodens ist so getarnt, dass sie natürlich aussieht. Jede Kreatur, die das Gebiet zum Zeitpunkt des Zaubers nicht sehen kann, muss eine Weisheitsprobe (Wahrnehmung) gegen deinen Zauberrückwurf SG machen, um das Gelände als gefährlich zu erkennen, bevor sie es betritt.

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 Nachteile, wenn sie durch den Wind hindurchgehen.
- Sie vertreibt Dampf, Gas und Nebel, die durch starken Wind zerstreut werden können.

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.

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. 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.

Staubteufel

Stufe 2 Beschwörung

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.

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.