

## 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.

## Rascher Rückzug

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Dieser Zauber erlaubt es dir, dich mit einer unglaublichen Geschwindigkeit zu bewegen. Wenn du diesen Zauber wirkst und danach als Bonusaktion in jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du die Spurt-Aktion verwenden.

## Verwünschen

Stufe 1 Verzauberung

Der Zauber "Fluch brechen" hebt diesen Zauber vorzeitig auf.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. oder 4. Grades wirkst, kannst du deine Konzentration bis zu 8 Stunden aufrechterhalten. Wenn du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher verwendest, beträgt die Konzentration auf den Zauber 24 Stunden.

## 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.

## Höllischer Tadel

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Reaktion, die du ausführst, wenn du von einer Kreatur im Umkreis von 18 Metern um dich herum, die du sehen kannst, verletzt wirst.

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du deutest mit deinem Finger und die Kreatur, die dich verletzt hat, wird für einen kurzen Moment von höllischen Flammen umzüngelt. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 2W10 Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

**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 1W10.

## Illusionsschrift

Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Minute

 10 Tage

 Berührung

 G, M (a lead-based ink worth at least 10gp, which this spell consumes)

Du schreibst auf Pergament, Papier oder ein anderes passendes Schreibmaterial und erfüllst es mit einer mächtigen Illusion, die für die Wirkungsdauer anhält.

## Sprachen verstehen

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (eine Prise Ruß und Salz)

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeglicher gesprochene Sprache, die du hörst. Du kannst auch jede geschriebene Sprache lesen, die du sehen kannst, allerdings musst du die Oberfläche berühren, auf der die Worte geschrieben sind. Es dauert ungefähr eine Minute, eine Seite Text zu lesen.

Der Zauber hilft nicht bei der Entschlüsselung von Geheimbotschaften in einem Text oder Glyphen, wie arkane Zeichen, die nicht Teil einer geschriebenen Sprache sind.

## Verwünschen

Stufe 1 Verzauberung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

 V, G, M (das versteinerte Auge eines Molches)

Du verwünschst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Bis der Zauber endet, fügst du dem Ziel zusätzlich 1W6 nekrotischen Schaden zu, wenn du es mit einem Angriff triffst. Wähle außerdem ein Attribut, wenn du den Zauber wirkst. Das Ziel hat Nachteil bei Attributswürfen mit dem gewählten Attribut.

Wenn das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt, ehe der Zauber endet, kannst du in einem späteren Zug eine Bonusaktion verwenden, um eine neue Kreatur zu verwünschen.

## Illusionsschrift

Stufe 1 Illusionsmagie (Ritual)

Für dich und alle Kreaturen, die du bestimmst, wenn du den Zauber wirkst, erscheint die Schrift normal, verfasst in deiner Handschrift, und kommuniziert die Bedeutung, die du geplant hast, als du den Text geschrieben hast. Für alle anderen erscheint die Schrift, als sei sie in einer unbekannt oder magischen Schrift verfasst, die unverständlich ist. Alternativ kannst du die Schrift als vollkommen andere Nachricht erscheinen lassen, die in einer anderen Handschrift und Sprache verfasst ist, doch die Sprache muss dir bekannt sein. Sollte der Zauber gebannt werden, verschwinden sowohl die echte Schrift als auch die Illusion.

Eine Kreatur mit Wahrem Blick kann die verborgene Nachricht lesen.

## Schutz vor Gut und Böse

Stufe 1 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Berührung

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen, das durch den Zauber verbraucht wird)

Bis der Zauber endet, wird eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, vor bestimmten Arten von Kreaturen geschützt: Aberrationen, himmlische Wesen, Elementare, Feen, Unholde und Untote.

Der Schutz bietet mehrere Vorteile: Kreaturen dieser Art haben einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen das Ziel. Das Ziel kann außerdem nicht von ihnen bezaubert, verängstigt oder durch sie besessen werden. Wenn das Ziel bereits verzaubert, verängstigt oder von einer solchen Kreatur besessen ist, hat das Ziel Vorteil bei jedem neuen Rettungswurf gegen den relevanten Effekt.

## Hexenpfel

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (ein Zweig von einem Baum, der vom Blitz getroffen wurde)

Ein Strahl knisternder, blauer Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu und erschafft einen anhaltenden Bogen aus Blitzen zwischen dir und dem Ziel. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen diese Kreatur ab. Bei einem Treffer erleidet sie 1W12 Blitzschaden, und du kannst für die Wirkungsdauer in jedem deiner Züge deine Aktion verwenden, um dem Ziel automatisch 1W12 Blitzschaden zuzufügen. Der Zauber endet, wenn du deine Aktion verwendest, um etwas anderes zu tun. Der Zauber endet auch, wenn sich das Ziel jemals vollständig außerhalb der Reichweite des Zaubers befindet oder vollständige Deckung vor dir hat.

## Unsichtbarer Diener

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 V, G, M (ein Stück Schnur und ein Stück Holz)

Der Zauber erschafft eine unsichtbare, geistlose, formlose Kraft, die auf dein Geheiß einfache Aufgaben erfüllt bis der Zauber endet. Der Diener erscheint in einem nicht besetzten Bereich am Boden innerhalb der Reichweite. Er hat RK 10, 1 Trefferpunkt, eine Stärke von 2 und kann nicht angreifen. Wenn er auf 0 TP fällt, endet der Zauber.

## Hexenpfel

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 1W12.

## Unsichtbarer Diener

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

Einmal in jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion dem Diener den geistigen Befehl geben, sich bis zu 4,50 Meter zu bewegen und mit einem Gegenstand zu interagieren. Der Diener kann einfache Aufgaben übernehmen, die ein menschlicher Diener leisten könnte. Er kann Dinge holen, reinigen und reparieren, Kleider zusammenlegen, Feuer anzünden, Essen servieren, und Wein einschenken. Sobald du den Befehl erteilst, erfüllt der Diener sie nach besten Möglichkeiten bis er die Aufgabe erfüllt. Dann wartet er auf den nächsten Befehl.

Wenn du dem Diener befehlst, eine Aufgabe zu erfüllen, für die er sich mehr als 18 Meter von dir entfernen müsste, dann endet der Zauber.