

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

Dolchwolke Stufe 2 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein Splitter aus Glas)

Du füllst die Luft in einem Würfel mit 1,5 Meter Kantenlänge, der um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist, mit wirbelnden Dolchen. Eine Kreatur erleidet 4W4 Hiebsschaden, wenn sie den Bereich des Zaubers das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 2W4.

Krone des Wahnsinns Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G

Ein Humanoid deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Zaubers von dir verzaubert.

Während das Ziel auf diese Weise verzaubert wird, erscheint eine verdrehte Krone aus gezacktem Eisen auf seinem Kopf, und in seinen Augen leuchtet ein Wahnsinn.

Krone des Wahnsinns Stufe 2 Verzauberung

Das verzauberte Ziel muss seine Aktion nutzen, bevor es sich in jeder seiner Runden bewegt, um einen Nahkampfgriff gegen eine andere Kreatur als sich selbst auszuführen, die du im Geiste wählst. Das Ziel kann in seinem Zug normal agieren, wenn du keine Kreatur auswählst oder wenn sich keine in seiner Reichweite befindet.

In deinen folgenden Zügen musst du deine Aktion nutzen, um die Kontrolle über das Ziel zu behalten, oder der Zauber endet. Außerdem kann das Ziel am Ende jedes seiner Züge einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Dunkelheit Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, M (Fledermausfell und ein Tropfen Pech oder ein Stück Kohle)

Magische Dunkelheit breitet sich von einem Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite aus und füllt für die Dauer des Zaubers eine Kugel mit einem Radius von 5 Metern. Die Dunkelheit breitet sich um Ecken herum aus. Eine Kreatur mit Nachtsicht kann diese Dunkelheit nicht erhellen. Befindet sich der von dir gewählte Punkt auf einem Gegenstand, den du in der Hand hältst oder der nicht getragen wird, geht die Dunkelheit von diesem Gegenstand aus und bewegt sich mit ihm. Wenn du die Quelle der Dunkelheit mit einem undurchsichtigen Gegenstand, wie einer Schale oder einem Helm, vollständig abdeckst, wird die Dunkelheit blockiert. Überschneidet sich ein Bereich dieses Zaubers mit einem Lichtbereich, der durch einen Zauber des 2. Grades oder niedriger erzeugt wurde, wird der Zauber, der das Licht erzeugt hat, gebannt.

Dunkelheit Stufe 2 Hervorrufung

Magische Dunkelheit breitet sich von einem Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite aus und füllt für die Dauer des Zaubers eine Kugel mit einem Radius von 5 Metern. Die Dunkelheit breitet sich um Ecken herum aus. Eine Kreatur mit Nachtsicht kann diese Dunkelheit nicht erhellen. Befindet sich der von dir gewählte Punkt auf einem Gegenstand, den du in der Hand hältst oder der nicht getragen wird, geht die Dunkelheit von diesem Gegenstand aus und bewegt sich mit ihm. Wenn du die Quelle der Dunkelheit mit einem undurchsichtigen Gegenstand, wie einer Schale oder einem Helm, vollständig abdeckst, wird die Dunkelheit blockiert. Überschneidet sich ein Bereich dieses Zaubers mit einem Lichtbereich, der durch einen Zauber des 2. Grades oder niedriger erzeugt wurde, wird der Zauber, der das Licht erzeugt hat, gebannt.

Einflüsterung Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 8 Stunden

 9 Meter

 V, M (eine Schlangenzunge und entweder ein Stückchen Honigwabe oder ein Tropfen Süßöl)

Du schlägst eine Handlung vor (begrenzt auf ein oder zwei Sätze) und beeinflusst auf magische Weise eine Kreatur, die du in Reichweite siehst, die dich hören und verstehen kann. Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Suggestion muss so formuliert sein, dass die Handlung vernünftig klingt. Wenn du die Kreatur aufforderst, sich selbst zu erstechen, auf einen Speer zu werfen, sich zu opfern oder eine andere offensichtlich schädliche Handlung auszuführen, wird der Zauber beendet.

Einflüsterung Stufe 2 Verzauberung

Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verfolgt es die von dir beschriebene Handlung nach bestem Wissen und Gewissen. Die vorgeschlagene Handlung kann während der gesamten Dauer fortgesetzt werden. Wenn die vorgeschlagene Aktivität in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber, wenn die Zielperson das getan hat, worum sie gebeten wurde.

Du kannst auch Bedingungen angeben, die während der Dauer eine besondere Aktivität auslösen. Du könntest zum Beispiel vorschlagen, dass eine Ritterin ihr Schlachtross dem ersten Bettler gibt, dem sie begegnet. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, bevor der Zauber abläuft, wird die Aktivität nicht ausgeführt.

Wenn du oder einer deiner Gefährten dem Ziel Schaden zufügt, endet der Zauber.

Unsichtbarkeit

Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Wimper ummantelt mit Gummi Arabicum)

Eine Kreatur, die du berührt, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es sich an der Person des Ziels befindet. Der Zauber endet für ein Ziel, das angreift oder einen Zauber wirkt.

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. Grad anvisieren.

Fesseln

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du spinnst einen ablenkenden Wortstrang, der Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du siehst und die dich hören können, zu einem Rettungswurf auf Weisheit zwingt. Jede Kreatur, die nicht verzaubert werden kann, schafft diesen Rettungswurf automatisch, und wenn du oder deine Gefährten gegen eine Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil bei diesem Rettungswurf. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat das Ziel Nachteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), um eine andere Kreatur als dich wahrzunehmen, bis der Zauber endet oder bis das Ziel dich nicht mehr hören kann. Der Zauber endet, wenn du außer Gefecht gesetzt bist oder nicht mehr sprechen kannst.

Spiegelbilder

Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Minute

 Selbst

 V, G

Drei illusorische Duplikate von dir erscheinen in deinem Raum. Bis zum Ende des Zaubers bewegen sich die Duplikate mit dir und ahmen deine Handlungen nach, wobei sie ihre Position so verändern, dass es unmöglich ist, zu erkennen, welches Bild echt ist. Du kannst deine Aktion nutzen, um die illusorischen Duplikate abzuschalten.

Würfe jedes Mal, wenn eine Kreatur während der Dauer des Zaubers einen Angriff auf dich richtet, einen W20, um zu bestimmen, ob der Angriff stattdessen auf eines deiner Duplikate zielt.

Spiegelbilder

Stufe 2 Illusionsmagie

Wenn du drei Duplikate hast, musst du eine 6 oder höher würfeln, um das Ziel des Angriffs auf ein Duplikat zu ändern. Bei zwei Duplikaten musst du eine 8 oder höher würfeln. Bei einem Duplikat musst du eine 11 oder höher würfeln.

Die RK eines Duplikats ist gleich 10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn ein Angriff ein Duplikat trifft, wird das Duplikat zerstört. Ein Duplikat kann nur durch einen Angriff zerstört werden, der es trifft. Alle anderen Schäden und Effekte werden ignoriert. Der Zauber endet, wenn alle drei Duplikate zerstört sind.

Eine Kreatur ist von diesem Zauber nicht betroffen, wenn sie nicht sehen kann, wenn sie sich auf andere Sinne als das Sehen verlässt, wie z.B. Blindsight, oder wenn sie Illusionen als falsch wahrnehmen kann, wie bei "Wahrer Blick".

Nebelschritt

Stufe 2 Beschwörung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 Selbst

 V

Du bist kurz vor silbrigem Nebel umgeben und teleportierst dich bis zu 9 Meter weit an einen freien Platz, den du sehen kannst.

Schwächestrahl

Stufe 2 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Ein schwarzer Strahl aus entnervender Energie entspringt aus deinem Finger auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampfauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer verursacht das Ziel mit Waffenangriffen, die Stärke verwenden, nur halben Schaden, bis der Zauber endet.

Am Ende jeder Runde des Ziels kann es einen Rettungswurf gegen den Zauber machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Zerbersten

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G, M (ein Chip aus Glimmer)

Ein plötzliches, lautes, schmerzhaft intensives Geräusch ertönt an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Jede Kreatur, die sich in einem Umkreis von drei Metern um diesen Punkt befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W8 Donnerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Eine Kreatur aus anorganischem Material wie Stein, Kristall oder Metall hat bei diesem Rettungswurf Nachteil.

Ein nichtmagischer Gegenstand, der nicht getragen wird, erleidet ebenfalls Schaden, wenn er sich im Wirkungsbereich des Zaubers befindet.

Zerbersten

Stufe 2 Hervorrufung

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.

Spinnenklettern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Tropfen Bitumen und eine Spinne)

Bis zum Ende des Zaubers erhält eine bereitwillige Kreatur, die du berührt, die Fähigkeit, sich aufwärts, abwärts, über vertikale Flächen und kopfüber an der Decke entlang zu bewegen, wobei sie die Hände frei hat. Das Ziel erhält außerdem eine Klettergeschwindigkeit in Höhe seiner Gehgeschwindigkeit.

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.