

### Klingenbann

Bannmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 Selbst

 V, G

Du streckst die Hand aus und zeichnest ein Zeichen des Schutzes in die Luft. Bis zum Ende deines nächsten Zuges hast du Resistenz gegen Wucht-, Hieb- und Stichschaden, der von Angriffen mit Waffen verursacht wird.

### Kalte Hand

Nekromantie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 36 Meter

 V, G

Du erschaffst eine gespenstische, skelettierte Hand im Bereich einer Kreatur in Reichweite. Mache einen Fernkampf-Zauberangriff gegen die Kreatur, um sie mit der Kälte des Grabes zu attackieren. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 nekrotischen Schaden und kann bis zu Beginn deines nächsten Zuges keine Trefferpunkte zurückbekommen. Bis dann hält sich die Hand an dem Ziel fest.

Wenn du eine untote Kreatur triffst, hat sie außerdem Nachteil auf Angriffswürfe gegen dich bis zum Ende deines nächsten Zuges.

### Kalte Hand

Nekromantie Zaubertrick

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe erreichst (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

### Schauriger Strahl

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Ein Strahl aus knisternder Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Energieschaden.

Der Zauber erschafft mehr als einen Strahl, wenn du höhere Stufen erreichst: zwei Strahlen auf der 5. Stufe, drei Strahlen auf der 11. Stufe und vier Strahlen auf der 17. Stufe. Du kannst die Strahlen auf ein Ziel oder mehrere Ziele lenken. Mache einen eigenständigen Angriffswurf für jeden Strahl.

### Freundschaft

Verzauberungs Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 G, M (eine kleine Menge Make-up, die bei der Anwendung dieses Zaubers auf das Gesicht aufgetragen wird)

Für die Wirkungsdauer hast du einen Vorteil auf alle Charisma-Würfe, die auf eine Kreatur deiner Wahl gewirkt werden, die dir nicht feindlich gesonnen sind. Wenn der Zauber endet, begreift die Kreatur, dass du Magie verwendet hast, um ihre Stimmung zu beeinflussen und wird feindselig. Eine Kreatur, die zu Gewalt neigt, könnte dich angreifen. Andere Kreaturen könnten sich (nach Entscheidung des Spielleiters) andere Möglichkeiten suchen, um sich zu rächen, abhängig von der Art, wie du mit ihr interagiert hast.

### Magierhand

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Eine gespenstische, schwebende Hand erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis du sie mit einer Aktion wegschickst. Die Hand verschwindet, wenn sie sich weiter als 9 Meter von dir entfernt oder du den Zauber noch einmal wirkst.

### Magierhand

Beschwörung Zaubertrick

Du kannst eine Aktion verwenden, um die Hand zu kontrollieren. Du kannst die Hand verwenden, um Gegenstände zu manipulieren, verschlossene Türen oder Behälter zu öffnen, einen Gegenstand aus einem geöffneten Behälter zu holen oder ihn zu verstauen, oder den Inhalt einer Phiole auszugießen. Du kannst die Hand immer wenn du sie verwendest bis zu 9m weit bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren oder mehr als 10 Pfund tragen.

### Einfache Illusionsmagie

Illusionsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst ein Geräusch oder ein Bild eines Gegenstands in Reichweite, das für die Wirkungsdauer anhält. Die Illusion endet auch, wenn du sie als Aktion aufhebst oder diesen Zauber noch einmal wirkst. Wenn du ein Geräusch erschaffst, kann die Lautstärke von einem Flüstern bis zu einem Schrei reichen. Es kann deine Stimme sein, die Stimme eines anderen, das Brüllen eines Löwen, schlagende Trommeln oder ein anderes Geräusch deiner Wahl. Das Geräusch hält für die Wirkungsdauer an, oder du machst einzelne Laute zu verschiedenen Zeiten bis der Zauber endet.

### Einfache Illusionsmagie

Illusionsmagie Zaubertrick

Wenn du das Bildnis eines Gegenstandes erschaffst - wie das eines Stuhles, schlammiger Fußabdrücke oder einer kleinen Truhe - kann es nicht größer als ein Würfel mit einer Seitenlänge von 1,50m sein. Das Bild kann keine Geräusche, kein Licht, keine Gerüche oder andere sensorische Effekte erzeugen. Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis oder das Geräusch zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegt. Wenn die Kreatur die Illusion als das durchschaut, was sie ist, dann verblast sie für die Kreatur.

### Gift versprühen *Beschwörung Zaubertrick*

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G

Du streckst deine Hand in Richtung einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, und erzeugst eine Wolke aus ekelhaftem Gas aus deiner Handfläche. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Konzentration schaffen, sonst erleidet sie 1W12 Giftschaden.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W12, wenn du die 5. Stufe (2W12), die 11. Stufe (3W12) und die 17. Stufe (4W12) erreichst.

### Taschenspielerei *Verwandlungsmagie Zaubertrick*

 1 Aktion

 Up to 1 hour

 3 Meter

 V, G

Dieser Zauber ist ein kleiner magischer Trick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erschaffen:

- Du erschaffst einen sofortigen, harmlosen sensorischen Effekt, wie einen Funkenregen, einen Windhauch, schwache Musik oder einen eigenartigen Geruch.
- Du kannst augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer entzünden oder löschen.

### Taschenspielerei *Verwandlungsmagie Zaubertrick*

- Du kannst einen Gegenstand, der nicht größer ist als ein Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge, sofort reinigen oder beschmutzen.

- Du kannst bis zu einen Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge an Nahrung oder nicht lebender Materie für eine Stunde abkühlen, aufwärmen oder würzen.

- Du lässt für eine Stunde eine Farbe, ein kleines Mal oder ein Symbol auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.

- Du erschaffst einen nichtmagischen kleinen Gegenstand oder ein Trugbild, das in deine Hand passt und bis zum Ende deines nächsten Zugs anhält.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiviert haben und du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

### Zielsicherer Schlag *Erkenntnismagie Zaubertrick*

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Runde

 9 Meter

 S

Du streckst deine Hand aus und deutest mit einem Finger auf das Ziel. Deine Magie gewährt dir einen kurzen Einblick in die Verteidigung des Ziels. In deinem nächsten Zug erhältst du Vorteil bei deinem ersten Angriffswurf gegen das Ziel, vorausgesetzt der Zauber ist nicht vorbei.

### Donnerschlag *Hervorrufung Zaubertrick*

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (1,5 Meter Radius)

 S

Du erzeugst einen donnernden Klang, der 30 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur außer dir, die sich im Umkreis von 1,5 Metern um dich befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Donnerschaden.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um jeweils 1W6 wenn du Stufe 5 (auf 2W6), 11 (auf 3W6) und 17 (auf 4W6) erreichst.

### Lagerfeuer erschaffen *Beschwörung Zaubertrick*

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du erschaffst ein Lagerfeuer in Reichweite auf dem Boden, den du sehen kannst. Bis der Zauber endet, füllt das Lagerfeuer einen Würfel von 1,5 Metern. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt des Zaubers im Bereich des Feuers befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen oder 1W8 Feuerschaden erleiden. Eine Kreatur muss den Rettungswurf auch machen, wenn sie den Raum des Lagerfeuers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich jeweils um 1W8 wenn du Stufe 5 (auf 2W8), Stufe 11 (3W8) und Stufe 17 (4W8) erreichst.

### Erfrierung *Hervorrufung Zaubertrick*

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du verursachst betäubenden Frost auf einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 1W6 Kälteschaden und hat Nachteil beim nächsten Angriffswurf mit einer Waffe, den es vor dem Ende seines nächsten Zuges macht.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um je 1W6 wenn du Stufe 5 (auf 2W6), Stufe 11 (auf 3W6) und Stufe 17 (auf 4W6) erreichst.

### Magiestein *Verwandlungsmagie Zaubertrick*

 1 Bonusaktion

 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst ein bis drei Kieselsteine und belegst sie mit Magie. Du oder eine andere Person kann mit einem der Kieselsteine einen Fernzauberangriff durchführen, indem du ihn wirfst oder mit einer Schleuder schleuderst. Wenn du ihn wirfst, hat er eine Reichweite von 18 Metern. Wenn jemand anderes mit dem Kieselstein angreift, addiert dieser Angreifer deinen Zaubermodifikator, nicht den des Angreifers, zum Angriffswurf. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Wuchtschaden in Höhe von 1W6 + deinem Zaubermodifikator. Treffer oder Fehlschuss, der Zauber endet dann auf dem Stein.

### Magiestein *Verwandlungsmagie Zaubertrick*

Wenn du diesen Zauber erneut wirkst, endet der Zauber auf allen Steinen, die noch davon betroffen sind, vorzeitig.

