

Verderben

Stufe 1 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  9 Meter
-  V, G, M (ein Blutstropfen)

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, müssen Rettungswürfe auf Charisma machen. Immer wenn ein Ziel, das seinen Rettungswurf nicht geschafft hat, einen Angriffs- oder Rettungswurf macht bis der Zauber endet, muss es einen W4 werfen und das Ergebnis vom Angriffs- oder Rettungswurf abziehen.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatzgrad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

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.

Befehl

Stufe 1 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2ten Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Grad über dem ersten beeinflussen. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9 Metern befinden, wenn du sie als Ziel wählst.

Segnen

Stufe 1 Verzauberung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  9 Meter
-  V, G, M (eine Besprinklung mit Weihwasser)

Du segnest bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite. Immer wenn ein Ziel einen Angriffs- oder Rettungswurf macht, bis der Zauber endet, kann es einen W4 werfen und das Ergebnis auf den Angriffswurf oder Rettungswurf addieren.

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.

Befehl

Stufe 1 Verzauberung

-  1 Aktion
-  1 Runde
-  18 Meter
-  V

Du sprichst einen Ein-Wort-Befehl zu einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder dem Befehl in seinem nächsten Zug folgen. Der Zauber hat keine Wirkung, wenn das Ziel untot ist, wenn es deine Sprache nicht versteht oder wenn dein Befehl ihm direkt schadet.

Ein paar typische Befehle und ihre Effekte folgen. Du kannst auch einen anderen als den hier beschriebenen Befehl geben. Wenn du das tust, bestimmt der Spielleiter, wie sich das Ziel verhält. Wenn das Ziel deinen Befehl nicht befolgen kann, endet der Zauber.

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.

Befehl

Stufe 1 Verzauberung

Annähern: Das Ziel bewegt sich auf dem kürzesten und direktesten Weg auf dich zu und beendet seinen Zug, wenn es sich weniger als 1,5 Meter von dir entfernt.

Abwerfen: Das Ziel lässt alles fallen, was es in der Hand hält und beendet dann seinen Zug.

Fliehen: Das Ziel verbringt seinen Zug damit, sich auf dem schnellsten verfügbaren Weg von dir weg zu bewegen.

Knien: Das Ziel fällt auf den Boden und beendet dann seinen Zug.

Halt: Das Ziel bewegt sich nicht und führt keine Aktionen aus. Eine fliegende Kreatur bleibt in der Luft, sofern sie dazu in der Lage ist. Wenn sie sich bewegen muss, um in der Luft zu bleiben, fliegt sie die Mindestdistanz, die nötig ist, um in der Luft zu bleiben.

Wasser erschaffen oder zerstören

Stufe 1 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  9 Meter
-  V, G, M (ein Wassertropfen, wenn du Wasser erzeugst, oder ein paar Sandkörner, wenn du es zerstörst)

Du erschaffst oder zerstörst Wasser.

Wasser erschaffen: Du erschaffst bis zu 45 Liter sauberes Wasser in Reichweite in einem offenen Behälter. Alternativ fällt das Wasser als Regen in einem Würfel mit 9 Metern Kantenlänge in Reichweite und löscht offene Flammen in der Umgebung.

Wasser zerstören: Du zerstörst bis zu 45 Liter Wasser in einem offenen Behälter in Reichweite. Alternativ zerstörst du Nebel in einem Würfel mit 9 Metern Kantenlänge in Reichweite.

Wasser erschaffen oder zerstören

Stufe 1 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grads oder höher wirkst, erschaffst oder zerstörst du 45 zusätzliche Liter Wasser oder die Größe des Würfels vergrößert sich um 1,5 Meter, für jeden zusätzlichen Zaubergrad.

Wunden heilen

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Eine Kreatur, die du berührst, erhält eine Anzahl von Trefferpunkten gleich $1W8 +$ deinem Zaubermodifikator zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um $1W8$.

Gift und Krankheit entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (ein Eibenblatt)

Für die Wirkungsdauer kannst du die Präsenz und die Position von Giften, giftigen Kreaturen und Krankheiten im Umkreis von 9 Metern um dich erspüren. Du kannst auch in jedem Fall die Art des Giftes, der giftigen Kreatur oder der Krankheit bestimmen.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlicher Metalle, einer dünnen Schicht Blei oder 90 Zentimetern Holz oder Erde blockiert.

Lenkendes Geschoss

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Runde

 36 Meter

 V, G

Ein Lichtblitz schießt auf eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite zu. Mache einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel. Bei einem Treffer erleidet das Ziel $4W6$ gleißenden Schaden, und der nächste Angriffswurf, der vor Ende deines nächsten Zuges gegen das Ziel durchgeführt wird, hat einen Vorteil, weil mysterisches Licht das Ziel zum Schimmern bringt.

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 $1W6$.

Gutes und Böses entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Für die Dauer des Zaubers weißt du, ob sich im Umkreis von 9 Metern ein Abnormaler, ein Himmlischer, ein Elementarer, ein Fee, ein Unhold oder ein Untoter aufhält und wo sich die Kreatur befindet. Ebenso weißt du, ob sich im Umkreis von 9 Metern ein magisch geweihter oder entweihter Ort oder Gegenstand befindet.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber durch 30 Zentimeter Stein, 2,5 Zentimeter gewöhnliches Metall, eine dünne Bleiplatte oder 1 Meter Holz oder Erde blockiert.

Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G

Du lässt dich selbst - einschließlich deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Gegenstände an deiner Person - anders aussehen, bis der Zauber endet oder bis du deine Aktion nutzt, um ihn abzubrechen. Du kannst 30 Zentimeter kleiner oder größer erscheinen und du kannst dünn, fett oder dazwischen erscheinen. Du kannst deinen Körpertyp nicht ändern, also musst du eine Form annehmen, die die gleiche Grundanordnung der Gliedmaßen hat. Ansonsten ist das Ausmaß der Illusion dir überlassen.

Magie entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Für die Wirkungsdauer spürst du die Anwesenheit von Magie im Umkreis von 9 Metern um dich herum. Wenn du Magie auf diese Weise spürst, kannst du deine Aktion verwenden, um eine schwache Aura um eine sichtbare beliebige Kreatur oder einen Gegenstand im Wirkungsbereich zu sehen, der magisch ist, und die Schule der Magie in Erfahrung zu bringen, falls es eine gibt.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlicher Metalle, einer dünnen Schicht Blei oder 90 Zentimetern Holz oder Erde blockiert.

Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusionsmagie

Die Veränderungen, die dieser Zauber bewirkt, halten einer physischen Überprüfung nicht stand. Wenn du diesen Zauber zum Beispiel verwendest, um deiner Kleidung einen Hut hinzuzufügen, gehen Objekte durch den Hut hindurch, und jeder, der ihn berührt, würde nichts spüren oder deinen Kopf und deine Haare fühlen. Wenn du diesen Zauber verwendest, um dünner zu erscheinen als du bist, würde die Hand von jemandem, der die Hand ausstreckt, um dich zu berühren, gegen dich stoßen, während sie sich scheinbar noch in der Luft befindet.

Um zu erkennen, dass du verkleidet bist, kann eine Kreatur ihre Aktion nutzen, um deine Erscheinung zu untersuchen und muss einen Intelligenztest (Nachforschung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG bestehen.

Heilendes Wort

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhält $1W4+$ dein Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um $1W4$.

Wunden verursachen

Stufe 1 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Mache einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite. Bei einem Treffer erleidet das Ziel $3W10$ nekrotischen Schaden.

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 $1W10$.

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.

Schild des Glaubens

Stufe 1 Bannmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G, M (ein kleines Pergament, auf dem ein heiliger Text steht)

Ein Schimmerndes Feld erscheint und umhüllt eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite. Es gewährt ihr für die Wirkungsdauer einen Bonus von +2 auf RK.

Nahrung und Wasser reinigen

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G

Alle nichtmagischen Nahrungsmittel und Getränke in einer Sphäre mit einem Radius von 1,5 Metern, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, werden gereinigt und von Giften und Krankheiten befreit.

Heiligtum

Stufe 1 Bannmagie

 1 Bonusaktion

 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (ein kleiner silberner Spiegel)

Du schützt eine Kreatur in Reichweite vor Angriffen. Bis der Zauber endet, müssen alle Kreaturen, die die geschützte Kreatur mit einem Angriff oder einem Schädigenden Zauber attackieren wollen, zunächst einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf muss die Kreatur ein neues Ziel wählen, sonst verliert sie den Angriff oder Zauber. Der Zauber schützt die Kreatur nicht vor Flächeneffekten, wie der Explosion eines Feuerballs.

Wenn die geschützte Kreatur einen Angriff macht oder einen Zauber wirkt, der eine gegnerische Kreatur betrifft, endet dieser Zauber.