

## Göttliche Führung

Erkenntnismagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst die bereitwillige Kreatur. Einmal ehe der Zauber endet, kann das Ziel einen W4 würfeln und das Ergebnis auf einen Attributswurf seiner Wahl addieren. Es kann den Würfel vor oder nach dem Attributswurf werfen. Dann endet der Zauber.

## Licht

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, M (ein Glühwürmchen oder phosphoreszierendes Moos)

Du berührst einen Gegenstand, der nicht größer als 3 Meter in einer beliebigen Dimension ist. Bis der Zauber endet, strahlt das Objekt helles Licht in einem Radius von 6 Metern und schwaches Licht für weitere 6 Meter aus. Das Licht kann nach Belieben gefärbt werden. Wenn du das Objekt vollständig mit etwas Undurchsichtigem abdeckst, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion abbrichst.

Wenn du ein Objekt anvisierst, das von einer feindlichen Kreatur gehalten oder getragen wird, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen, um den Zauber zu vermeiden.

## Ausbessern

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Minute

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (zwei Magnetsteine)

Dieser Zauber repariert eine Bruchstelle oder einen Riss in einem Gegenstand, den du berührst, wie ein zerbrochenes Kettenglied, die beiden Hälften eines zerbrochenen Schlüssels, einen zerrissenen Umhang oder einen lecken Weinschlauch. Solange der Riss oder die Bruchstelle in keiner Dimension größer als 30 Zentimeter ist, kannst du sie flicken, sodass keine Spur des vorherigen Schadens übrigbleibt.

Der Zauber kann einen magischen Gegenstand oder ein Konstrukt auf physische Weise reparieren, der Zauber kann einem solchen Gegenstand aber nicht seine Magie wiedergeben.

## Resistenz

Bannmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G, M (ein Miniatur Mantel)

Du berührst eine willige Kreatur. Einmal bevor der Zauber endet, kann das Ziel einen W4 werfen und die gewürfelte Zahl zu einem Rettungswurf seiner Wahl addieren. Es kann den Würfel werfen, bevor oder nachdem es den Rettungswurf gemacht hat. Der Zauber endet dann.

## Heilige Flamme

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Flammgleiches Licht senkt sich auf eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, herab. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit schaffen, sonst erleidet sie 1W8 gleißenden Schaden. Bei einem Rettungswurf erhält das Ziel keinen Vorteil aus Deckung. Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

## Verschönerung der Toten

Nekromantie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Du berührst eine lebende Kreatur mit 0 Trefferpunkten. Die Kreatur wird stabilisiert. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

## Thaumaturgie

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Up to 1 minute

 9 Meter

 V

Du manifestierst ein kleines Wunder, ein Zeichen übernatürlicher Macht, in Reichweite. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erschaffen:

- Deine Stimme dröhnt für 1 Minute dreimal so laut, wie normal.
- Du lässt Flammen flackern, heller oder dunkler werden oder die Farbe wechseln. All dies hält 1 Minute an.

## Thaumaturgie

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du erzeugst für 1 Minute harmlose Erschütterungen im Boden.
- Du erschaffst ein kurzes Geräusch, das von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ertönt, wie ein Grollen von Donner, den Ruf eines Raben oder ein unheilvolles Flüstern.
- Du lässt eine nicht verriegelte Tür oder ein Fenster aufliegen oder zuschlagen.
- Du änderst für 1 Minute das Aussehen deiner Augen.

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.