

## Alarm

Stufe 1 Bannmagie (Ritual)

 1 Aktion

 8 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (eine kleine Glocke und ein Stück feiner Silberdraht)

Du platzierst einen Alarm gegen unerwünschtes Eindringen. Wähle eine Tür, ein Fenster oder einen Bereich innerhalb der Reichweite, der nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 6 Metern ist. Bis zum Ende des Zaubers wird ein Alarm ausgelöst, sobald eine winzige oder größere Kreatur den geschützten Bereich berührt oder betritt. Wenn du den Zauber sprichst, kannst du Kreaturen bestimmen, die den Alarm nicht auslösen sollen. Du wählst auch, ob der Alarm mental oder akustisch ist.

## Alarm

Stufe 1 Bannmagie (Ritual)

Ein mentaler Alarm alarmiert dich mit einem Klingeln in deinem Kopf, wenn du dich im Umkreis von 1,5 Kilometern um den Schutzbereich befindest. Dieses Klingeln weckt dich, wenn du schläfst.

Ein akustischer Alarm erzeugt den Klang einer Handglocke für 10 Sekunden im Umkreis von 18 Metern.

## Brennende Hände

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (4,5 Meter Kegel)

 V, G

Du streckst die Hände aus, mit sich berührenden Daumen und ausgebreiteten Fingern, und eine dünne Fläche aus Feuer schießt aus deinen ausgestreckten Fingerspitzen. Jede Kreatur in einem Kegel von 4,50 Metern muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Das Feuer entzündet alle brennbaren Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

## Brennende Hände

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 1W6.

## 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.

## 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.

## Chromatische Kugel

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 27 Meter

 V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 50gp)

Du schleuderst eine Kugel aus Energie mit einem Durchmesser von 10 Zentimetern auf eine Kreatur, in Reichweite, die du sehen kannst. Du wählst Säure, Kälte, Feuer, Blitz, Gift oder Donner für die Art der Kugel, die du erschaffst, und führst dann einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Wenn der Angriff trifft, erleidet die Kreatur 3W8 des von dir gewählten Typs.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Slotlevel über dem ersten.

## Sprühende Farben

Stufe 1 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Runde

 Selbst (4,5 Meter Kegel)

 V, G, M (eine Prise Pulver oder Sand, der rot, gelb und blau gefärbt ist)

Ein schillerndes Feld aus blinkendem, farbigem Licht entspringt deiner Hand. Wirf 6W10; die Summe gibt an, wie viele Trefferpunkte von Kreaturen dieser Zauber bewirken kann. Kreaturen in einem 4,5 Meter Kegel, der von dir ausgeht, werden in aufsteigender Reihenfolge ihrer aktuellen Trefferpunkte betroffen (bewusstlose Kreaturen und Kreaturen, die nicht sehen können, werden ignoriert).

## Sprühende Farben

Stufe 1 Illusionsmagie

Beginnend mit der Kreatur, die die niedrigsten aktuellen Trefferpunkte hat, wird jede von diesem Zauber betroffene Kreatur geblendet, bis der Zauber endet. Ziehe die Trefferpunkte jeder Kreatur von der Gesamtzahl ab, bevor du mit der Kreatur mit den nächstniedrigsten Trefferpunkten weitermachst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder kleiner als die verbleibende Gesamtzahl sein, damit diese Kreatur betroffen ist.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2ten Grades oder höher wirkst, wirfst du zusätzlich 2W10 für jedem Grad über dem Ersten.

## Sprachen verstehen

Stufe 1 Erkenntnis magie (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.

## Magie entdecken

Stufe 1 Erkenntnis magie (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 Illusions magie

 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.

## Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusions magie

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.

## 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.

## Falsches Leben

Stufe 1 Nekromantie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (eine kleine Menge Alkohol oder Branntwein)

Indem du dich mit einem nekromantischen Abbild des Lebens verstärkst, erhältst du für die Dauer des Zaubers 1W4 + 4 temporäre Trefferpunkte.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grads oder höher wirkst, erhältst du 5 zusätzliche temporäre Trefferpunkte für jeden Zaubergrad über dem ersten.

## Federfall

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du oder eine Kreatur im Umkreis von 90 Metern von dir fällt

 1 Minute

 18 Meter

 V, M (eine kleine Feder oder ein Stück Daune)

Du kannst bis zu fünf fallende Kreaturen in Reichweite auswählen und ihre Fallgeschwindigkeit für die Zauberdauer auf 18 Meter pro Runde verlangsamen. Wenn eine Kreatur landet bevor der Zauber endet, erleidet sie keinen Fallschaden und landet auf ihren Füßen, wonach der Zauber für diese Kreatur endet.

## Vertrauten finden

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

 1 Stunde

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G, M (Holzkohle, Weihrauch und Kräuter im Wert von 10 Goldstücken, die in einer Messingpfanne verbrannt werden müssen)

Du erhältst die Dienste eines Vertrauten, eines Geistes, der die Gestalt eines Tieres deiner Wahl annimmt: Eidechse, Eule, Falke, Fisch (Quipper), Fledermaus, Frosch (Kröte), Giftschlange, Katze, Krabbe, Oktopus, Rabe, Ratte, Seepferdchen, Spinne oder Wiesel. Der Vertraute erscheint in einem nicht besetzten Bereich in Reichweite und hat die Spielwerte der ausgewählten Gestalt, doch ist er ein himmlisches Wesen, ein Feenwesen oder ein Unhold (deine Wahl) und kein Tier.

## Vertrauten finden

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

Dein Vertrauter agiert unabhängig von dir, folgt aber immer deinen Befehlen. Im Kampf hat er seine eigene Initiative und handelt selbstständig. Ein Vertrauter kann nicht angreifen, aber alle anderen Aktionen ausführen.

Wenn der Vertraute auf 0 TP fällt, verschwindet er und lässt keine physische Form zurück. Er taucht wieder auf, wenn du diesen Zauber erneut wirkst.

Solange sich dein Vertrauter im Umkreis von 30 Metern um dich aufhält, kannst du telepathisch mit ihm kommunizieren. Außerdem kannst du als Aktion bis zum Beginn deines nächsten Zuges durch die Augen deines Vertrauten sehen und hören, was er hört, wobei du den Vorteil aller besonderen Sinne des Vertrauten nutzen kannst. Während dieser Zeit bist du taub und blind was deine eigenen Sinne angeht.

## Vertrauten finden

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

Als Aktion kannst du deinen Vertrauten kurzzeitig fortschicken. Er verschwindet in einer Taschendimension, wo er auf deinen Ruf wartet. Alternativ kannst du ihn für immer fortschicken. Solange der Vertraute fortgeschickt ist, kannst du deine Aktion verwenden, um ihn in einen nicht besetzten Bereich innerhalb von 9 Metern um dich auftauchen zu lassen.

Du kannst nur einen Vertrauten auf einmal haben. Wenn du diesen Zauber wirkst, während du bereits über einen Vertrauten verfügst, lässt du ihn stattdessen eine neue Gestalt annehmen. Wähle eine der Formen aus der oben genannten Liste. Dein Vertrauter verwandelt sich in die gewählte Kreatur.

## Vertrauten finden

Stufe 1 Beschwörung (Ritual)

Wenn du außerdem einen Zauber mit der Reichweite Berührung wirkst, kann dein Vertrauter den Zauber überbringen, als hättest du ihn gewirkt. Dein Vertrauter muss sich innerhalb von 30 Metern um dich befinden und seine Reaktion verwenden, um den Zauber zu überbringen, wenn du ihn wirkst. Wenn der Zauber einen Angriffswurf erfordert, verwende deinen Angriffsmodifikator für den Wurf.

## Nebelwolke

Stufe 1 Beschwörung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  36 Meter
-  V, G

Du erschaffst einen Bereich aus Nebel mit einem Radius von 6 Metern, der auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Der Bereich breitet sich um Ecken aus, und der Bereich gilt als komplett verschleiert. Er bleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers oder bis ein mittelstarker oder stärkerer Wind (mindestens 15 Kilometer pro Stunde) den Nebel auflöst.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann vergrößert sich der Radius der Sphäre für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1,5 Meter.

## Schmierien

Stufe 1 Beschwörung

-  1 Aktion
-  1 Minute
-  18 Meter
-  V, G, M (ein bisschen Schweineschwarte oder Butter)

Schmieriges Fett bedeckt den Boden in einem Quadrat mit 3 Metern Seitenlänge, das um einen Punkt in Reichweite zentriert ist, und verwandelt diesen Bereich für die Wirkungsdauer in schwieriges Gelände.

Wenn die Schmiere erscheint, müssen alle Kreaturen, die in dem Bereich stehen, einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen, um nicht zu Boden zu fallen und liegend zu sein. Eine Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug dort beendet, muss ebenfalls einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen oder zu Boden gehen und ist liegend.

## Identifizieren

Stufe 1 Erkenntnis magie (Ritual)

-  1 Minute
-  Unmittelbar
-  Berührung
-  V, G, M (eine Perle im Wert von mindestens 100 Goldstücken und eine Eulenfeder)

Du wählst einen Gegenstand, den du während des Zaubers berühren musst. Wenn es sich um einen magischen Gegenstand handelt, erfährst du, welche Eigenschaften er hat, wie er benutzt werden kann, ob er eine Einstimmung benötigt und wie viele Aufladungen er hat, wenn überhaupt. Du erfährst, ob der Gegenstand von Zaubern beeinflusst wird und welche das sind. Wenn der Gegenstand durch einen Zauber erschaffen wurde, erfährst du, welcher Zauber ihn erschaffen hat.

Wenn du stattdessen während des Zaubers eine Kreatur berührst, erfährst du, welche Zauber, falls vorhanden, sie gerade beeinflussen.

## 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.

## 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 unbekannteren 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.

## Springen

Stufe 1 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  1 Minute
-  Berührung
-  V, G, M (das Hinterbein einer Heuschrecke)

Du berührst eine Kreatur. Die Sprungdistanz der Kreatur wird verdreifacht, bis der Zauber endet.

## Lange Schritte

Stufe 1 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  1 Stunde
-  Berührung
-  V, G, M (eine Prise Dreck)

Du berührst eine Kreatur. Die Geschwindigkeit des Ziels erhöht sich um 3 Meter bis der Zauber endet.

**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.

## Magienrüstung Stufe 1 Bannmagie

- 1 Aktion
- 8 Stunden
- Berührung
- V, G, M (ein Stück gegerbtes Leder)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, die keine Rüstung trägt. Eine schützende magische Energie umgibt sie bis der Zauber endet. Die Basis-Rüstungsklasse des Ziels entspricht 13 + Geschicklichkeitsmodifikator. Der Zauber endet, wenn das Ziel Rüstung anlegt oder du den Zauber mit einer Aktion aufhebst.

## Magisches Geschoss Stufe 1 Hervorrufung

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- 36 Meter
- V, G

Du erschaffst drei leuchtende Pfeile aus magischer Energie. Jeder Pfeil trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst. Ein Pfeil fügt dem Ziel 1W4 + 1 Energieschaden zu. Die Pfeile Schlagen alle gleichzeitig ein, und du kannst sie auf eine oder mehrere Kreaturen aufteilen.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann erschaffst der Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten einen weiteren Pfeil.

## 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.

## Strahl der Übelkeit Stufe 1 Nekromantie

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- 18 Meter
- V, G

Ein Strahl aus kränklich grüner Energie schlägt auf eine Kreatur in Reichweite über. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Das Ziel erleidet bei einem Treffer 2W6 Giftschaden und muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist das Ziel außerdem bis zum Ende seines nächsten Zuges vergiftet.

**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 1W8.

## Schild Stufe 1 Bannmagie

- 1 Reaktion, die du machst, wenn du von einem Angriff getroffen wirst oder von dem Zauber "Magisches Geschoss" anvisiert wirst
- 1 Runde
- Selbst
- V, G

Eine unsichtbare Barriere aus magischer Kraft erscheint und schützt dich. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges hast du einen Bonus von +5 auf deine RK, auch gegen den auslösenden Angriff, und du erleidest keinen Schaden durch magische Geschosse.

## Lautloses Trugbild Stufe 1 Illusionsmagie

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 10 Minuten
- 18 Meter
- V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein kann als ein Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge. Das Bild erscheint an einem Punkt innerhalb der Reichweite und hält für die Wirkungsdauer an. Das Bildnis ist rein visuell: es wird nicht von Geräuschen, Gerüchen oder anderen Sinnesindrücken begleitet.

Du kannst deine Aktion verwenden, um das Bildnis an einen beliebigen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn das Bild seine Position wechselt, kannst du sein Aussehen verändern, so dass seine Bewegung natürlich für das Bildnis erscheint.

## Lautloses Trugbild Stufe 1 Illusionsmagie

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 zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt. Wenn die Kreatur die Illusion als das durchschaut, was sie ist, dann kann sie durch sie hindurch blicken.

## Schlaf Stufe 1 Verzauberung

- 1 Aktion
- 1 Minute
- 27 Meter
- V, G, M (eine Prise feinen Sand, Rosenblütenblätter oder eine Grille)

Dieser Zauber versetzt Kreaturen in einen magischen Schlaf. Wirf 5W8, das Ergebnis ist die Gesamtzahl an Trefferpunkten an Kreaturen, die dieser Zauber beeinflussen kann. Kreaturen innerhalb von 6 Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite werden betroffen, in aufsteigender Reihenfolge nach ihren aktuellen Trefferpunkten (bewusstlose Kreaturen werden ignoriert).

## Schlaf Stufe 1 Verzauberung

Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten werden alle Kreaturen, die von diesem Zauber betroffen werden, bewusstlos bis der Zauber endet, der Schlafende Schaden erleidet oder jemand eine Aktion verwendet, um den Schlafenden zu schütteln oder zu ohrfeigen. Ziehe die Trefferpunkte der Kreatur von der Gesamtsumme ab, ehe du mit der nächsten Kreatur mit den niedrigsten Trefferpunkten weitermachst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder niedriger als die verbleibenden Gesamttrefferpunkte sein, damit sie betroffen wird.

Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann würfelst du zusätzliche 2W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten.

### Donnerwoge

Stufe 1 Hervorrufung

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- Selbst (4,5 Meter Würfel)
- V, G

Eine Woge aus donnernder Kraft geht von dir aus. Jede Kreatur in einem Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird 3 Meter von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden und wird nicht gestoßen.

Außerdem werden nicht gesicherte Gegenstände, die sich vollständig innerhalb des Wirkungsbereichs aufhalten, vom Effekt des Zaubers automatisch 3 Meter von dir weggestoßen. Der Zauber gibt ein donnerndes Dröhnen ab, das auf 90 Meter hörbar ist.

### Donnerwoge

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 1W8.

### 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.

### 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.

### Hexenpeil

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.

### Hexenpeil

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.

### Erdrütteln

Stufe 1 Hervorrufung

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- Selbst (3 Meter Radius)
- V, G

Du verursachst ein Beben des Bodens in einem Radius von 3 Metern. Jede Kreatur außer dir in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Wuchtschaden und wird auf den Boden geworfen. Wenn der Boden in diesem Gebiet aus loser Erde oder Stein besteht, wird es zu schwierigerem Gelände, bis es geräumt ist.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 1.

### Elemente absorbieren

Stufe 1 Bannmagie

- 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Donnerschaden erleidest
- 1 Runde
- Selbst
- S

Der Zauber fängt einen Teil der eintreffenden Energie ein, schwächt ihre Wirkung auf dich ab und speichert sie für deinen nächsten Nahkampfangriff. Du hast bis zum Beginn deines nächsten Zuges Widerstand gegen die auslösende Schadensart. Wenn du in deinem nächsten Zug zum ersten Mal mit einem Nahkampfangriff triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Schaden der auslösenden Schadensart, und der Zauber endet.

### Elemente absorbieren

Stufe 1 Bannmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der zusätzliche Schaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 1.

## Eismesser

Stufe 1 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 G, M (ein Wassertropfen oder ein Stück Eis)

Du erschaffst einen Eissplitter und schleuderst ihn auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampfzauberangriff gegen das Ziel aus. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 1W10 Stichschaden. Der Splitter explodiert, egal ob du triffst oder nicht. Das Ziel und jede Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern um die Stelle, an der das Eis explodierte, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder 2W6 Kälteschaden erleiden.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Kälteschaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 1.

## Katapult

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 S

Wähle einen Gegenstand mit einem Gewicht von 0,5 bis 2,5 Kilogramm in Reichweite, der nicht getragen wird. Der Gegenstand fliegt in einer geraden Linie bis zu 27 Meter in eine von dir gewählte Richtung, bevor er zu Boden fällt, wobei er vorzeitig stoppt, wenn er auf eine feste Oberfläche trifft. Wenn der Gegenstand eine Kreatur treffen würde, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf trifft der Gegenstand das Ziel und hört auf, sich zu bewegen. In beiden Fällen erleiden sowohl das Objekt als auch die Kreatur oder die feste Oberfläche 3W8 Wuchtschaden.

## Katapult

Stufe 1 Verwandlungsmagie

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich das maximale Gewicht von Objekten, auf die du mit diesem Zauber zielen kannst, um 2,5 Kilogramm und der Schaden um 1W8 für jeden Grad über dem 1.