

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.

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.

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.

Erzwungenes Duell

Stufe 1 Verzauberung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V

Du versuchst, eine Kreatur in ein Duell zu zwingen. Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Sie muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur von dir angezogen, gezwungen von deiner göttlichen Herausforderung. Für die Wirkungsdauer hat sie einen Nachteil bei Angriffswürfen gegen Kreaturen außer dir, und muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, immer wenn sie sich in einen Bereich bewegen will, der mehr als 9 Meter von dir entfernt ist, wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, Schränkt der Zauber die Bewegung des Ziels für diesen Zug nicht ein.

Erzwungenes Duell

Stufe 1 Verzauberung

Der Zauber endet, wenn du eine andere Kreatur angreiffst, wenn du einen Zauber wirkst, der auf eine feindliche Kreatur wirkt, die nicht das Ziel ist, wenn eine Kreatur, die mit dir verbündet ist, das Ziel verletzt oder einen schädigenden Zauber auf das Ziel wirkt, oder wenn du deinen Zug weiter als 9 Meter vom Ziel entfernt beendest.

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.

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.

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.

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.

Göttliche Gunst

Stufe 1 Hervorrufung

- 1 Bonusaktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- Selbst
- V, G

Dein Gebet verleiht dir eine göttliche Ausstrahlung. Bis der Zauber endet, verursachen deine Waffenangriffe bei einem Treffer zusätzlich 1W4 Strahlungsschaden.

Heldenmut

Stufe 1 Verzauberung

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- Berührung
- V, G

Eine willige Kreatur, die du berührst, wird mit Tapferkeit durchtränkt. Bis der Zauber endet, ist die Kreatur immun gegen das Erschrecken und erhält zu Beginn jeder ihrer Runden temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Zaubermodifikators. Wenn der Zauber endet, verliert das Ziel alle verbleibenden temporären Trefferpunkte aus diesem Zauber.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über der Stufe 1 ansizieren.

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.

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.

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.

Sengendes Niederstrecken

Stufe 1 Hervorrufung

- 1 Bonusaktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- Selbst
- V

Das nächste Mal, wenn du innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe trifft, blitzt deine Waffe mit weißglühender Intensität auf.

Der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden zu und lässt es in Flammen aufgehen.

Zu Beginn eines jeden seiner Züge, bis der Zauber endet, muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Misslingt er, erleidet es 1W6 Feuerschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber.

Sengendes Niederstrecken

Stufe 1 Hervorrufung

Wenn das Ziel oder eine Kreatur im Umkreis von 1,5m von ihm eine Aktion verwendet, um die Flammen zu ersticken, oder ein anderer Effekt das Feuer löscht (beispielsweise wenn die betroffene Kreatur unter Wasser getaucht wird oder es regnet), endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der anfängliche Bonusschaden beim Angriff für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W6.

Donnerndes Niederstrecken

Stufe 1 Hervorrufung

- 1 Bonusaktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- Selbst
- V

Das nächste Mal, wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff trifft, ehe dieser Zauber endet, hallt deine Waffe mit Donner wider, und der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 2W6 Schallschaden zu. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie außerdem einen Rettungswurf auf Stärke schaffen, um nicht 3 Meter von dir fortgestoßen zu werden und den Zustand liegend zu erleiden.

Zomiges Niederstrecken

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V

Das nächste Mal, wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampfwaffenangriff triffst, ehe dieser Zauber endet, fügt dein Angriff zusätzlich 1W6 psychischen Schaden zu. Wenn das Ziel außerdem eine Kreatur ist, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen, sonst ist sie bis zum Ende des Zaubers Verängstigt. Als Aktion kann eine Kreatur einen Weisheitswurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegen, um ihren Willen zu stählen und diesen Zauber zu beenden.