



## Segnen

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (eine Besprinkung 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.

## Fluch brechen

Stufe 3 Bannmagie

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- Berührung
- V, G

Bei deiner Berührung enden alle Flüche, die eine Kreatur oder einen Gegenstand betreffen. Wenn es sich bei dem Gegenstand um einen verfluchten magischen Gegenstand handelt, bleibt der Fluch bestehen, aber der Zauber unterbricht die Einstimmung des Besitzers auf den Gegenstand, so dass dieser entfernt oder weggeworfen werden kann.

## 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 erstickern, 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.



### Donnerdes Niederstrecken Stufe 1 Hervorrufung

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

Das nächste Mal, wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, 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 Nahkampfaffenangriff 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.

### Beistand Stufe 2 Bannmagie

- 1 Aktion
- 8 Stunden
- 9 Meter
- V, G, M (ein kleiner Streifen weißer Stoff)

Dein Zauber stärkt die Entschlossenheit und Zähigkeit deiner Verbündeten. Wähle bis zu drei Kreaturen in Reichweite. Die maximalen und aktuellen Trefferpunkte aller Ziele steigen für die Wirkungsdauer um 5.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigen die Trefferpunkte des Ziels um zusätzlich 5 für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten.

### Schwache Genesung Stufe 2 Bannmagie

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- Berührung
- V, G

Du berührst eine Kreatur und kannst entweder eine Krankheit beenden, an der sie leidet, oder einen Zustand, den sie erlitten hat. Dieser Zustand kann blind, gelähmt, taub oder vergiftet sein.

### Aura des Lebens Stufe 4 Bannmagie

- 1 Aktion
- undefined
- Selbst (9 Meter Radius)
- V

Lebensbewahrende Energie strömt in einem Radius von 9 Metern von dir aus. Für die Zauberdauer bewegt sich die Aura mit dir. Jede nicht-feindliche Kreatur in der Aura (einschließlich dir) hat Widerstand gegen nekrotischen Schaden und ihr TP-Maximum kann nicht reduziert werden. Zusätzlich erlangen alle nicht-feindlichen lebenden Kreaturen 1 TP, wenn sie ihren Zug innerhalb der Aura beginnen und 0 TP haben.

### Aura der Reinheit Stufe 4 Bannmagie

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 10 Minuten
- Selbst (9 Meter Radius)
- V

Reinigende Energie strahlt von dir in einer Aura mit einem Radius von 9 Metern aus. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Aura mit dir, zentriert auf dich. Jede nicht feindliche Kreatur in der Aura (dich eingeschlossen) kann nicht erkranken, ist resistent gegen Giftschaden und hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die einen der folgenden Zustände verursachen: geblendet, verzaubert, taub, verängstigt, gelähmt, vergiftet und betäubt.

### Aura der Gesundheit Stufe 3 Hervorrufung

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- Selbst (9 Meter Radius)
- V

Heilenergie strahlt von dir in einer Aura mit einem Radius von 9 Meter aus. Bis zum Ende des Zaubers bewegt sich die Aura mit dir, auf dich zentriert. Mit einer Bonusaktion kannst du eine Kreatur in der Aura (dich eingeschlossen) dazu bringen, 2W6 Trefferpunkte zurückzugewinnen.

### Verbannung Stufe 4 Bannmagie

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- 18 Meter
- V, G, M (ein für das Ziel geschmackloses Objekt)

Du versuchst, eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, in eine andere Existenzebene zu schicken. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Charisma bestehen oder wird verbannt.

Wenn das Ziel in der Existenzebene, in der du dich befindest, beheimatet ist, verbannst du das Ziel in eine harmlose Demiebene. Während es sich dort befindet, ist das Ziel handlungsunfähig. Das Ziel bleibt dort, bis der Zauber endet. Dann erscheint es wieder an dem Platz, den es verlassen hat, oder am nächsten unbesetzten Platz, falls dieser besetzt ist.

### Verbannung Stufe 4 Bannmagie

Wenn das Ziel einer anderen Existenzebene angehört als der, in der du dich befindest, wird es mit einem leisen Knall verbannt und kehrt in seine Heimatebene zurück. Wenn der Zauber endet, bevor 1 Minute verstrichen ist, erscheint das Ziel wieder an dem Platz, den es verlassen hat, oder am nächsten unbesetzten Platz, falls dieser besetzt ist. Andernfalls kehrt das Ziel nicht zurück.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des Grads 5 oder höher wirkst, kannst du für jeden Zaubergrad über dem vierten eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

### Blendendes Niederstrecken Stufe 3 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 triffst, lodert deine Waffe in hellem Licht auf und verursacht beim Ziel zusätzlich 3W8 gleissenden Schaden. Ausserdem muss ihm ein Rettungswurf auf Konstitution gelingen, um nicht für die Wirkungsdauer zu erblinden.

Eine Kreatur, die durch diesen Zauber geblendet wurde, darf am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem Erfolg verliert sie den Zustand blind.

### Nahrung und Wasser erschaffen Stufe 3 Beschwörung

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

Du erzeugst 45 Pfund Nahrung und 120 Liter Wasser auf dem Boden oder in Behältern in Reichweite, genug um bis zu fünfzehn Humanoide oder fünf Reittiere 24 Stunden lang zu versorgen. Das Essen ist fade, aber nahrhaft und verdirbt, wenn es nach 24 Stunden nicht gegessen wird. Das Wasser ist sauber und wird nicht schlecht.

### Kreuzfahremantel Stufe 3 Hervorrufung

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

Heilige Macht strahlt von dir in einer Aura mit einem Radius von 9 Metern aus und erweckt Kühnheit in befreundeten Kreaturen. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Aura mit dir, zentriert auf dich. Solange du dich in der Aura befindest, fügt jede nicht feindliche Kreatur in der Aura (dich eingeschlossen) einen zusätzlichen gleißenden Schaden von 1W4 zu, wenn sie mit einem Waffenangriff trifft.

### Magie bannen Stufe 3 Bannmagie

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

Wähle eine Kreatur, ein Objekt oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber der 3. Grades oder niedriger auf dem Ziel endet. Für jeden Zauber der 4. Grades oder höher auf dem Ziel musst du eine Attributswurf mit deinem Zauberattribut durchführen. Der SG ist gleich 10 + Grad des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Check endet der Zauber.

### Magie bannen Stufe 3 Bannmagie

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, beendest du automatisch die Effekte eines Zaubers auf das Ziel, wenn der Grad des Zaubers gleich oder niedriger ist als der Grad des verwendeten Zauberplatzes.

### Elementare Waffe Stufe 3 Verwandlungsmagie

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

Eine nichtmagische Waffe, die du berührt, wird zu einer magischen Waffe. Wähle eine der folgenden Schadensarten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Donner. Für die Dauer hat die Waffe einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und verursacht bei einem Treffer zusätzlich 1W4 Schaden des gewählten Typs.

### Elementare Waffe Stufe 3 Verwandlungsmagie

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 5. oder 6. Grades wirkst, erhöht sich der Bonus auf Angriffswürfe auf +2 und der zusätzliche Schaden auf 2W4. Wenn du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher verwendest, erhöht sich der Bonus auf +3 und der zusätzliche Schaden erhöht sich auf 3W4.

### Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

- 1 Minute
- 1 Stunde
- 3 Meter
- V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen im Wert von mindestens 100 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du erschaffst einen Zylinder aus magischer Energie mit einem Radius von 3 Metern und einer Höhe von 6 Metern, der auf einen Punkt auf dem Boden in Reichweite zentriert ist, den du sehen kannst. Glühende Runen erscheinen überall dort, wo sich der Zylinder mit dem Boden oder einer anderen Oberfläche schneidet.

### Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

- Die Kreatur kann den Zylinder nicht willentlich mit nichtmagischen Mitteln betreten. Wenn die Kreatur versucht, Teleportation oder interplanare Reisen zu benutzen, um dies zu tun, muss sie zuerst einen Rettungswurf auf Charisma ablegen.
- Die Kreatur hat Nachteil bei Angriffswürfen gegen Ziele innerhalb des Zylinders.
- Ziele innerhalb des Zylinders können von der Kreatur nicht verzaubert, verängstigt oder besessen werden.

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du die Magie auch in die umgekehrte Richtung wirken lassen, so dass eine Kreatur des angegebenen Typs den Zylinder nicht verlassen kann und Ziele außerhalb des Zylinders schützt.




### Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Dauer um 1 Stunde für jeden Zaubergrad über dem 3.

 1 Aktion


 Unmittelbar


 Berührung


 V, G, M (Diamanten im Wert von 300 Gold, die der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine Kreatur, die innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Diese Kreatur erwacht mit 1 Trefferpunkt wieder zum Leben. Dieser Zauber kann weder eine Kreatur wiederbeleben, die an Altersschwäche gestorben ist, noch kann er fehlende Körperteile wiederherstellen.

### Todesschutz Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G


Du berührst eine Kreatur und gewährst ihr ein gewisses Maß an Schutz vor dem Tod.

Wenn das Ziel das erste Mal durch erlittenen Schaden auf 0 Trefferpunkte fallen würde, fällt es stattdessen auf 1 Trefferpunkt und der Zauber endet.

Wenn der Zauber noch in Kraft ist, wenn das Ziel einem Effekt ausgesetzt ist, der es sofort töten würde, ohne Schaden zu verursachen, wird dieser Effekt stattdessen gegen das Ziel negiert und der Zauber endet.

### Brandmarkendes Niederstrecken Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute


 Selbst


 V

Wenn du das nächste Mal eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, bevor dieser Zauber endet, schimmert die Waffe beim Schlag in astralem Glanz. Der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 2W6 gleißender Schaden zu, es wird sichtbar, falls es unsichtbar ist, und das Ziel wirft in einem Radius von 1,5 Metern ein schwaches Licht ab und kann nicht unsichtbar werden, bis der Zauber endet.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der zusätzliche Schaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

### Verbannendes Niederstrecken Stufe 5 Bannmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V

Wenn du das nächste Mal eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, bevor dieser Zauber endet, knistert deine Waffe vor Kraft und der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 5W10 Kraftschaden zu. Wenn dieser Angriff das Ziel auf 50 Trefferpunkte oder weniger reduziert, verbannst du es außerdem. Wenn das Ziel in einer anderen Existenzebene lebt als die, in der du dich befindest, verschwindet es und kehrt in seine Heimatebene zurück. Wenn das Ziel auf der Ebene lebt, auf der du dich gerade befindest, verschwindet die Kreatur in einer harmlosen Dämmebene. Dort wird das Ziel außer Gefecht gesetzt. Es bleibt dort, bis der Zauber endet. Dann erscheint das Ziel wieder in dem Raum, den es verlassen hat, oder im nächsten unbesetzten Raum, wenn dieser besetzt ist.

### Kreis der Macht Stufe 5 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst (9 Meter Radius)


 V

Göttliche Energie strahlt von dir aus und verzerrt und zerstreut magische Energie im Umkreis von 9 Metern um dich. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Sphäre mit dir und ist auf dich zentriert. Für die Dauer des Zaubers hat jede befreundete Kreatur in diesem Gebiet (einschließlich dir) einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte. Wenn eine betroffene Kreatur einen Rettungswurf gegen einen Zauber oder einen magischen Effekt erfolgreich absolviert, bei dem sie einen Rettungswurf machen kann, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet sie keinen Schaden, wenn sie den Rettungswurf erfolgreich absolviert.

### Zerstörerische Woge Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (9 Meter Radius)

 V


Du schlägst auf den Boden und erzeugst einen Ausbruch göttlicher Energie, der sich von dir ausbreitet. Jede Kreatur in einem Umkreis von 9 Metern um dich muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen, sonst erleidet sie 5W6 Donnerschaden sowie 5W6 gleißender Schaden oder nekrotischen Schaden (nach deiner Wahl) und wird auf den Boden geworfen. Eine Kreatur, die ihren Rettungswurf erfolgreich absolviert, erleidet nur halb so viel Schaden und wird nicht niedergeschlagen.

### Gutes und Böses bannen Stufe 5 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen)

Schimmernde Energie umgibt dich und schützt dich vor Feen, Untoten und Kreaturen, die von jenseits der materiellen Ebene stammen. Für die Dauer des Zaubers haben Himmelswesen, Elementare, Feen, Unholde und Untote Nachteil bei Angriffswürfen gegen dich.

Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine der folgenden speziellen Funktionen benutzt.


### Gutes und Böses bannen Stufe 5 Bannmagie

**Verzauberung brechen**: Als deine Aktion berührst du eine Kreatur in Reichweite, die von einem Himmelswesen, einem Elementar, einem Fey, einem Unhold oder einem Untoten verzaubert, verängstigt oder besessen ist. Die Kreatur, die du berührst, wird nicht mehr von solchen Kreaturen verzaubert, verängstigt oder besessen.


**Entlassung**: Führe als deine Aktion einen Nahkampf-Zauberangriff gegen ein Himmelswesen, ein Elementarwesen, einen Fey, einen Unhold oder einen Untoten aus, den du erreichen kannst. Wenn du um triffst, versuchst du, die Kreatur in ihre Heimatwelt zurückzutreiben. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Charisma bestehen oder sie wird auf ihre Heimatebene zurückgeschickt (wenn sie nicht schon dort ist). Wenn sie sich nicht auf ihrer Heimatebene befinden, werden Untote nach Shadowfell und Feen nach Feywild geschickt.

## Reittier finden

Stufe 2 Beschwörung

 10 Minuten

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Du beschwörst einen Geist, der die Form eines ungewöhnlich intelligenten, starken und treuen Reittiers annimmt und eine dauerhafte Bindung mit ihm eingeht. Das Reittier erscheint an einem unbesetzten Ort in Reichweite und nimmt die Form eines Pferdes deiner Wahl an, z. B. eines Haudegens, eines Ponys, eines Kamels, eines Eichs oder eines Mastiffs. (Dein Spielleiter kann auch erlauben, andere Tiere als Reittiere zu beschwören.) Das Reittier hat die gleichen Eigenschaften wie die gewählte Form, ist aber ein Himmels-, Feen- oder Ungeheuerwesen (nach deiner Wahl) statt seines normalen Typs. Wenn dein Reittier eine Intelligenz von 5 oder weniger hat, wird seine Intelligenz auf 6 erhöht und es erhält die Fähigkeit, eine Sprache deiner Wahl zu verstehen, die du sprichst.

## Reittier finden

Stufe 2 Beschwörung

Dein Reittier dient dir, sowohl im Kampf als auch in der Freizeit, und du hast eine instinktive Verbindung zu ihm, die es dir ermöglicht, als nahtlose Einheit zu kämpfen. Während du auf deinem Reittier sitzt, kannst du jeden Zauber, der nur auf dich zielt, auch auf dein Reittier wirken.

Wenn das Reittier auf 0 Trefferpunkte sinkt, verschwindet es und hinterlässt keine physische Form. Du kannst dein Reittier auch jederzeit mit einer Aktion entlassen, die es verschwinden lässt. In beiden Fällen beschwörst du mit diesem Zauber dasselbe Reittier erneut, wobei es seine maximale Anzahl an Trefferpunkten wiedererlangt.

Solange sich dein Reittier in einem Umkreis von 1,6 Kilometern befindet, kannst du telepathisch mit ihm kommunizieren.


## Reittier finden

Stufe 2 Beschwörung

Du kannst nicht mehr als ein durch diesen Zauber gebundenes Reittier gleichzeitig haben. Als Aktion kannst du das Reittier jederzeit aus der Bindung lösen, so dass es verschwindet.

## Geas

Stufe 5 Verzauberung

 1 Minute

 30 Tage

 18 Meter

 V

Du erteilst einer Kreatur in Reichweite, die du siehst, einen magischen Befehl, der sie dazu zwingt, einen Dienst zu verrichten oder eine von dir festgelegte Handlung zu unterlassen. Wenn die Kreatur dich verstehen kann, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder sie wird für die Dauer des Befehls von dir verzaubert. Solange die Kreatur von dir verzaubert ist, erleidet sie jedes Mal 5W10 psychischen Schaden, wenn sie sich entgegen deinen Anweisungen verhält, aber nicht öfter als einmal pro Tag. Eine Kreatur, die dich nicht verstehen kann, ist von dem Zauber nicht betroffen.

## Geas

Stufe 5 Verzauberung

Du kannst jeden beliebigen Befehl erteilen, außer einer Handlung, die zum sicheren Tod führen würde. Solltest du einen selbstmörderischen Befehl erteilen, endet der Zauber.


Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine Aktion ausführst, um ihn zu beenden. Ein "Fluch brechen (Stufe 3)", "Vollständige Genesung (Stufe 5)" oder "Wunsch (Stufe 9)" beendet ihn ebenfalls.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. oder 8. Grades sprichst, beträgt die Dauer 1 Jahr. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, hält der Zauber so lange an, bis er durch einen der oben genannten Zauber beendet wird.

## Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

Beschreibe oder benenne eine Kreatur, die dir vertraut ist. Du spürst die Richtung, in der sich die Kreatur befindet, solange sie sich in einem Umkreis von 300 Metern von dir befindet. Wenn sich die Kreatur bewegt, kennst du ihre Bewegungsrichtung.

## Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Wesen oder das nächstgelegene Wesen einer bestimmten Art (z.B. einen Menschen oder ein Einhorn) ausfindig machen, sofern du ein solches Wesen mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Wenn die Kreatur, die du beschrieben oder benannt hast, eine andere Form hat, zum Beispiel unter der Wirkung eines "polymorph (lvl 4)"-Zaubers steht, kann dieser Zauber die Kreatur nicht lokalisieren.

Dieser Zauber kann eine Kreatur nicht lokalisieren, wenn fließendes Wasser mit einer Breite von mindestens 3 Metern den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur versperrt.

## Gegenstand aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (ein gespaltener Zweig)

Beschreibe oder benenne ein Objekt, das dir bekannt ist. Du spürst die Richtung, in der sich das Objekt befindet, solange es sich nicht weiter als 300 Meter von dir entfernt befindet. Wenn das Objekt in Bewegung ist, kennst du die Richtung seiner Bewegung.

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Objekt lokalisieren, wenn du es mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Alternativ kann der Zauber den nächstgelegenen Gegenstand einer bestimmten Art lokalisieren, z.B. eine bestimmte Art von Kleidung, Schmuck, Möbeln, Werkzeug oder Waffen.


## Gegenstand aufspüren


Stufe 2 Erkenntnismagie


Dieser Zauber kann einen Gegenstand nicht lokalisieren, wenn eine dünne Schicht Blei den direkten Weg zwischen dir und dem Gegenstand versperrt, selbst wenn es sich um ein dünnes Blatt handelt.



### Magische Waffe Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung


 V, G

Du berührst eine nichtmagische Waffe. Bis der Zauber endet, wird diese Waffe zu einer magischen Waffe mit einem Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.


**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Bonus auf +2. Wenn du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher verwendest, erhöht sich der Bonus auf +3.

### Tote erwecken Stufe 5 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 500 Goldstücken, der durch den Zauber verbraucht wird)

Du erweckst eine tote Kreatur, die du berührst, wieder zum Leben, sofern sie nicht länger als 10 Tage tot war. Wenn die Seele der Kreatur bereit und frei ist, wieder in den Körper einzutreten, kehrt die Kreatur mit 1 Trefferpunkt ins Leben zurück.

### Tote erwecken Stufe 5 Nekromantie


Dieser Zauber neutralisiert außerdem alle Gifte und heilt nichtmagische Krankheiten, die die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes befallen haben. Dieser Zauber entfernt jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnliche Effekte; wenn diese nicht vor dem Zauberspruch entfernt wurden, werden sie wirksam, wenn die Kreatur ins Leben zurückkehrt. Der Zauber kann eine untote Kreatur nicht wieder zum Leben erwecken.


Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden, aber er stellt keine fehlenden Körperteile wieder her. Wenn der Kreatur Körperteile oder Organe fehlen, die für ihr Überleben wichtig sind, z.B. der Kopf, schlägt der Zauber automatisch fehl.

Die Rückkehr von den Toten ist eine Tortur. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe, Rettungswürfe und Fähigkeitsproben. Jedes Mal, wenn das Ziel eine lange Ruhepause beendet, wird der Malus um 1 verringert, bis es verschwindet.

### Schutz vor Gift Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion


 1 Stunde


 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur. Wenn sie vergiftet ist, neutralisierst du das Gift. Wenn das Ziel von mehr als einem Gift befallen ist, neutralisierst du ein Gift, von dem du weißt, dass es vorhanden ist, oder du neutralisierst ein zufälliges. Während der Dauer des Zaubers hat das Ziel Vorteil bei Rettungswürfen gegen Vergiftungen und ist resistent gegen Giftschaden.

### Wankendmachendes Niederstrecken Stufe 4 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V

Wenn du das nächste Mal während der Dauer dieses Zaubers eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, durchbohrt deine Waffe sowohl den Körper als auch den Geist, und der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 4W6 psychischen Schaden zu. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat es bis zum Ende seines nächsten Zuges Nachteil bei Angriffswürfen und Fähigkeitsproben und kann keine Reaktionen ausführen.

### Zone der Wahrheit Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 10 Minuten

 18 Meter

 V, G

Du erschaffst eine magische Zone, die in einem Radius von 4,5 Metern, zentriert auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite, vor Täuschung schützt. Bis zum Ende des Zaubers muss eine Kreatur, die den Zauberbereich zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, einen Rettungswurf auf Charisma ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine absichtliche Lüge sprechen, solange sie sich im Radius befindet. Du weißt, ob der Rettungswurf jeder Kreatur gelingt oder misslingt.

### Zone der Wahrheit Stufe 2 Verzauberung

Eine betroffene Kreatur ist sich des Zaubers bewusst und kann daher vermeiden, Fragen zu beantworten, auf die sie normalerweise mit einer Lüge antworten würde. Eine solche Kreatur kann in ihren Antworten ausweichen, solange sie innerhalb der Grenzen der Wahrheit bleibt.