


## 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.

## Tierfreundschaft

Stufe 1 Verzauberung

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten ein zusätzliches Tier bezaubern.

## 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.

## 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  $1W8$ .

## Tierfreundschaft

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 24 Stunden


 9 Meter


 V, G, M (ein Happen Essen)

Dieser Zauber erlaubt es dir, ein Tier davon zu überzeugen, dass du ihm nicht schaden willst. Wähle ein Tier in Reichweite, das du sehen kannst. Es muss dich sehen und hören können. Wenn die Intelligenz des Tieres 4 oder höher beträgt, dann schlägt der Zauber fehl. Ansonsten muss das Tier einen Rettungswurf auf Weisheits machen, um nicht für die Wirkungsdauer bezaubert zu werden. Wenn du oder einer deiner Gefährten das Ziel verletzt, endet der Zauber.

## 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 Gifttest, 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.

## Fesselnder Schlag

Stufe 1 Beschwörung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V

Das nächste Mal, dass du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, ehe dieser Zauber endet, erscheint eine sich windende Masse dorniger Ranken am Einschlagspunkt. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Stärke machen, um nicht bis zum Ende des Zaubers von den magischen Ranken festgesetzt zu werden. Eine große oder größere Kreatur hat Vorteil bei diesem Rettungswurf. Wenn das Ziel seinen Rettungswurf schafft, verdorren die Ranken sofort.

## Fesselnder Schlag

Stufe 1 Beschwörung

Solange das Ziel von diesem Zauber festgesetzt ist, erleidet es zu Beginn eines jeden seiner Züge  $1W6$  Stichschaden. Eine Kreatur, die von den Ranken festgesetzt ist oder die die Kreatur berühren kann, kann einen Stärkewurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG machen. Bei einem Erfolg wird das Ziel befreit.


**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  $1W6$ .



## 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.


## Domenhagel

Stufe 1 Beschwörung

**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 (maximaler Schaden 6W10).


## Gute Beeren

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung


 V, G, M (ein Mistelzweig)

Bis zu zehn Beeren erscheinen in deiner Hand und werden für die Wirkungsdauer mit Magie erfüllt. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um eine Beere zu essen. Eine Beere zu essen stellt 1 TP wieder her und die Beere bietet genug Nahrung, um eine Kreatur für einen Tag zu versorgen.

Die Beere verliert ihre Wirkung, wenn sie nicht innerhalb von 24 Stunden nach dem Wirken dieses Zaubers verzehrt wird.

## Zeichen des Jägers

Stufe 1 Erkenntnismagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde


 27 Meter

 V


Du wählst eine Kreatur in Reichweite aus, die du sehen kannst, und markierst sie auf mystische Art als deine Beute. Bis der Zauber endet, fügst du dem Ziel jedes Mal 1W6 Schaden zu, wenn du es mit einem Waffenangriff triffst, und du hast Vorteil bei Würfeln auf Wahrnehmung oder Überleben, wenn du das Ziel finden willst. Wenn das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt, ehe der Zauber endet, kannst du in einem späteren Zug eine Bonusaktion verwenden, um eine neue Kreatur zu markieren.

## Domenhagel

Stufe 1 Beschwörung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V

Das nächste Mal, wenn du eine Kreatur mit einer Fernkampfwaffe triffst, ehe der Zauber endet, erschaffst dieser Zauber einen Hagel aus Dornen, der aus deiner Fernkampfwaffe oder einem Projektil wächst. Neben dem normalen Effekt des Angriffs müssen das Ziel des Angriffs und alle Kreaturen in 1,5 Metern Umkreis einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 1W10 Stichschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

## Zeichen des Jägers


Stufe 1 Erkenntnismagie


**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. oder 4. Grades wirkst, kannst du deine Konzentration für bis zu 8 Stunden aufrechterhalten. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, kannst du deine Konzentration für bis zu 24 Stunden aufrechterhalten.

## 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.

## Mit Tieren sprechen

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Du erhältst die Fähigkeit, für die Wirkungsdauer Tiere zu verstehen und verbal mit ihnen zu kommunizieren. Das Wissen und das Bewusstsein vieler Tiere wird durch ihre Intelligenz eingeschränkt, aber Tiere können mindestens Informationen über nahe Orte und Monsters übermitteln, auch was sie wahrnehmen können oder innerhalb des letzten Tages wahrgenommen haben. Du könntest ein Tier auch überzeugen, dir einen kleinen Gefallen zu erweisen, nach Maßgabe des Spielleiters.

## 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.

## Tierbindung

Stufe 1 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Berührung

 V, G, M (ein in ein Tuch eingewickelteres Stückchen Fell)

Du stellst eine telepathische Verbindung mit einem Tier her, das du berührst und das dir freundlich gesinnt ist oder von dir verzaubert wurde. Der Zauber schlägt fehl, wenn die Intelligenz des Tieres 4 oder höher ist. Bis zum Ende des Zaubers ist die Verbindung aktiv, solange du und das Tier sich in Sichtweite zueinander befinden. Durch die Verbindung kann das Biest deine telepathischen Botschaften an es verstehen, und es kann dir einfache Emotionen und Konzepte telepathisch zurückmelden. Während die Verbindung aktiv ist, erhält die Bestie einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern von dir, die du sehen kannst.