

## Tierbote

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

 1 Aktion

 24 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (ein Happen Essen)

Du benutzt ein Tier, um eine Nachricht zuzustellen. Wähle ein winziges Tier in Reichweite, dass du sehen kannst, beispielsweise ein Eichhörnchen, ein Rotkehlchen oder eine Fledermaus. Du gibst einen Ort an, den du bereits besucht hast und einen Empfänger, der einer allgemeinen Beschreibung entspricht (z.B. ein Mann oder eine Frau in der Uniform der Stadtwache oder ein rothaariger Zwerg mit einem spitzen Hut). Du kannst eine Nachricht von bis zu 25 Worten aufsagen. Für die Zauberdauer reist das Tier in Richtung des angegebenen Ortes. Fliegende Botschafter schaffen 80km in 24 Std, Landtiere 40km.

## Stille

Stufe 2 Illusionsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G

Für die Dauer des Zaubers kann innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, die auf einen von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite zentriert ist, kein Geräusch erzeugt werden oder diese passieren. Jede Kreatur oder jedes Objekt, das sich vollständig innerhalb der Sphäre befindet, ist immun gegen Donnerschaden, und Kreaturen sind taub, solange sie sich vollständig innerhalb der Sphäre befinden.

## Pfeilspalier

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 1,5 Meter

 V, G, M (vier oder mehr Pfeile oder Bolzen)

Du pflanzt vier Stück nichtmagische Munition - Pfeile oder Armbrustbolzen - in den Boden in Reichweite und legst Magie darauf, um ein Gebiet zu schützen. Bis zum Ende des Zaubers fliegt jedes Mal, wenn eine andere Kreatur als du zum ersten Mal in einem Zug innerhalb von 9 Metern in die Nähe der Munition kommt oder ihren Zug dort beendet, ein Stück Munition hoch und trifft sie. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder erleidet 1W6 Stichschaden. Das Munitionsstück wird dann zerstört. Der Zauber endet, wenn keine Munition mehr vorhanden ist.

## Tierbote

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Wenn der Botschafter ankommt, überbringt er deine Nachricht der Kreatur, die du beschrieben hast, indem es deine Stimme repliziert. Der Botschafter spricht nur zu einer Kreatur, die deiner Beschreibung entspricht. Wenn die Kreatur ihr Ziel vor dem Zauberende nicht erreicht, ist die Botschaft verloren und sie macht sich auf den Heimweg.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer um jeweils 48 Stunden pro zusätzlichem Grad über dem 2.

## Rindenhaut

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Handvoll Eichenrinde)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Bis der Zauber endet, hat die Haut des Ziels ein raues, rindenartiges Aussehen und die RK des Ziels kann nicht kleiner als 16 sein, unabhängig davon, welche Art von Rüstung es trägt.

## Pfeilspalier

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du beliebige Kreaturen bestimmen, die der Zauber ignoriert.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberslot der Stufe 3 oder höher wirkst, erhöht sich die Anzahl der Munition, die damit belegt werden kann, für jeden Zauberplatz-Grad über der Stufe 2 um zwei.

## 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.

## Tiersinn

Stufe 2 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 S

Du berührst eine willige Bestie. Für die Dauer des Zaubers kannst du mit deiner Aktion durch die Augen des Tieres sehen und hören, was es hört, und zwar so lange, bis du mit deiner Aktion zu deinen normalen Sinnen zurückkehrst.

Während du durch die Sinne des Tieres wahrnimmst, profitierst du von allen besonderen Sinnen, die diese Kreatur besitzt, bist aber für deine eigene Umgebung geblendet und taub.

## Dunkelsicht

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G, M (entweder eine Prise getrocknete Karotte oder einen Achat)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, um ihr die Fähigkeit zu verleihen, im Dunkeln zu sehen. Für die Dauer der Berührung kann die Kreatur bis zu einer Entfernung von 90 Metern im Dunkeln sehen.

## Fallen finden

Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Du spürst das Vorhandensein jeder Falle, die sich in Sichtweite befindet. Eine Falle im Sinne dieses Zaubers ist alles, was eine plötzliche oder unerwartete Wirkung hat, die du als schädlich oder unerwünscht ansiehst und die von ihrem Schöpfer ausdrücklich als solche beabsichtigt wurde. Der Zauber würde also einen Bereich aufspüren, der von dem Zauber "Alarm (Stufe 1)", einer "Glyphen der Abwehr (Stufe 3)" oder einer mechanischen Grubenfalle betroffen ist, aber er würde keine natürliche Schwachstelle im Boden, eine instabile Decke oder ein verstecktes Erdloch aufdecken.

## 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.

## 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.

## Fallen finden

Stufe 2 Erkenntnismagie

Dieser Zauber zeigt lediglich an, dass eine Falle vorhanden ist. Du erfährst nicht, wo sich die einzelnen Fallen befinden, aber du erfährst die allgemeine Art der Gefahr, die von einer Falle ausgeht, die du spürst.

## 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.

## Tier oder Pflanze aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst

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

Beschreibe oder benenne eine bestimmte Art von Tier oder Pflanze. Indem du dich auf die Stimme der Natur in deiner Umgebung konzentrierst, erfährst du die Richtung und Entfernung zur nächsten Kreatur oder Pflanze dieser Art im Umkreis von 8 Kilometern, falls es welche gibt.

## Spurloses gehen

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (Asche von einem verbrannten Mistelzweig und einem Fichtenzweig)

Von dir geht ein Schleier aus Schatten und Stille aus, der dich und deine Gefährten vor Entdeckung schützt. Für die Dauer des Schleiers erhält jede Kreatur deiner Wahl im Umkreis von 9 Metern um dich (dich eingeschlossen) einen Bonus von +10 auf Geschicklichkeitsproben (Heimlichkeit) und kann nur durch magische Mittel aufgespürt werden. Eine Kreatur, die diesen Bonus erhält, hinterlässt keine Spuren oder andere Hinweise auf ihren Weg.

## Dornenwuchs

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 45 Meter

 V, G, M (sieben scharfe Dornen oder sieben kleine Zweige, die jeweils zu einer Spitze geschärft sind)

Der Boden in einem Radius von 6 Metern um einen Punkt innerhalb der Reichweite verdreht sich und treibt harte Stacheln und Dornen aus. Das Gebiet wird für die Dauer des Angriffs zu schwierigem Terrain. Wenn sich eine Kreatur in das Gebiet oder innerhalb des Gebiets bewegt, erleidet sie alle 1,5 Meter 2W4 Stichschäden.

Die Verwandlung des Bodens ist so getarnt, dass sie natürlich aussieht. Jede Kreatur, die das Gebiet zum Zeitpunkt des Zaubers nicht sehen kann, muss eine Weisheitsprobe (Wahrnehmung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG machen, um das Gelände als gefährlich zu erkennen, bevor sie es betritt.