

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.

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.

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.

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 $1W8$.

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.

Gift und Krankheit entdecken

Stufe 1 Erkenntnis magie (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.

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.

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.

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, erschafft 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.

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).

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.

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.

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.

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 Zaubersplatz des 3. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer um jeweils 48 Stunden pro zusätzlichem Grad über dem 2.

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.

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.

Tiere beschwören

Stufe 3 Beschörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G

Du beschwörst Feengeister herauf, die die Form von Tieren annehmen und an freien Stellen in Reichweite, die du sehen kannst, erscheinen. Wähle eine der folgenden Optionen:

- Ein Tier mit einem CR ≤ 2
- Zwei Tiere mit einem CR ≤ 1
- Vier Tiere mit einem CR $\leq 1/2$
- Acht Tiere mit einem CR $\leq 1/4$

Tiere beschwören

Stufe 3 Beschörung

Jedes Tier gilt als Feenkreatur und verschwindet, wenn es auf 0 TP sinkt oder der Zauber endet.

Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Gefährten gegenüber freundlich gesinnt. Würfel Initiative für die Gruppe der Kreaturen, die dann ihren eigenen Platz in der Kampfordnung bekommt. Sie folgen deinen verbalen Befehlen und verteidigen sich gegen feindliche Kreaturen, wenn sie keinen Befehl von dir erhalten, agieren ansonsten aber nicht selbstständig.

Die Kreaturenwerte hat der Spielleiter.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit bestimmten höheren Zaubersplätzen sprichst, erscheinen mehr Kreaturen. Doppelt so viele für den 5. Grad, dreimal so viele für den 7. Grad und viermal so viele für den 9. Grad.

Schussregen beschwören

Stufe 3 Beschörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (18 Meter Kegel)

 V, G, M (ein Stück Munition oder eine Wurfaffe)

Du wirfst eine nicht-magische Waffe oder schießt ein Stück nicht-magischer Munition in die Luft und erschaffst einen Kegel aus identischen Waffen, die vorwärts schießen und dann verschwinden. Jede Kreatur in einem 18 Meter großen Kegel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 3W8 Schaden und die Hälfte bei einem Erfolg. Der Schadenstyp entspricht dem der Waffe oder Munition, die zum Beschwören benutzt wurde.

Tageslicht

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 V, G

Eine Lichtkugel mit einem Radius von 18 Metern breitet sich von einem von dir gewählten Punkt in Reichweite aus. Die Sphäre ist helles Licht und wirft für weitere 90 Meter schummrige Licht ab.

Wenn du einen Punkt auf einem Objekt wählst, das du in der Hand hältst oder das nicht getragen wird, strahlt das Licht vom Objekt aus und bewegt sich mit ihm. Wenn du das betroffene Objekt vollständig mit einem undurchsichtigen Gegenstand, wie einer Schale oder einem Helm, abdeckst, wird das Licht blockiert.

Tageslicht

Stufe 3 Hervorrufung

Wenn sich ein Bereich dieses Zaubers mit einem Bereich der Dunkelheit überschneidet, der durch einen Zauber der 3. Stufe oder niedriger erzeugt wurde, wird der Zauber, der die Dunkelheit erzeugt hat, gebannt.

Blitzpfeil

Stufe 3 Verwandlungsmagie

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

Wenn du das nächste Mal während der Dauer des Zaubers einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe ausführst, verwandelt sich die Munition der Waffe oder die Waffe selbst, wenn es sich um eine Wurfwaffe handelt, in einen Blitz. Führe den Angriffswurf wie gewohnt durch. Das Ziel erleidet bei einem Treffer 4W8 Blitzschaden, bei einem Fehlschlag die Hälfte, anstatt des normalen Schadens der Waffe.

Blitzpfeil

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Ob du triffst oder verfehlst, jede Kreatur im Umkreis von 3 Metern um das Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Jede dieser Kreaturen erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 2W8 Blitzschaden, bei einem Erfolg die Hälfte des Schadens.

Das Munitionsstück oder die Waffe kehrt dann in ihre normale Form zurück.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden für beide Effekte des Zaubers um 1W8 für jeden Slotgrad über dem 3.

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.

Unauffindbarkeit

Stufe 3 Bannmagie

-  1 Aktion
-  8 Stunden
-  Berührung
-  V, G, M (eine Prise Diamantenstaub im Wert von 25 Goldstücken, die über das Ziel gestreut wird und die der Zauberspruch verbraucht)

Für die Zauberdauer versteckst du ein Ziel vor Erkenntnismagie. Du berührst ein Ziel, das entweder eine bereitwillige Kreatur oder eine Stelle oder ein Objekt, nicht größer als 3 Meter in den drei Dimensionen, sein muss. Dein Ziel kann weder von Erkenntniszaubern anvisiert, noch durch Kristallomantie ausgespäht werden.

Pflanzenwachstum

Stufe 3 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion oder 8 Stunden
-  Unmittelbar
-  45 Meter
-  V, G

Dieser Zauber kanalisiert Vitalität in Pflanzen innerhalb eines bestimmten Bereichs. Es gibt zwei Verwendungsmöglichkeiten für den Zauber, die entweder sofortigen oder langfristigen Nutzen bringen.

Wenn du diesen Zauber mit 1 Aktion wirkst, wähle einen Punkt in Reichweite. Alle normalen Pflanzen in einem Radius von 30 Metern um diesen Punkt herum werden dicht und überwuchert. Eine Kreatur, die sich durch diesen Bereich bewegt, muss für jeweils 30 Zentimeter, die sie zurücklegen will, 1,20 Meter Bewegungsrate aufwenden.

Pflanzenwachstum

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Du kannst ein oder mehrere Gebiete beliebiger Größe innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers von der Wirkung ausschließen.

Wenn du diesen Zauber über 8 Stunden hinweg wirkst, wird das Land angereichert. Alle Pflanzen in einem Radius von 750 Metern um einen Punkt innerhalb der Reichweite werden für 1 Jahr angereichert. Die Pflanzen liefern die doppelte Menge an Nahrung, wenn sie geerntet werden.

Schutz vor Energie

Stufe 3 Bannmagie

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

Die bereitwillige Kreatur, die du berührst, hat für die Dauer der Berührung Widerstand gegen eine Schadensart deiner Wahl: Säure, Kälte, Feuer, Elektrizität oder Donner.

Mit Pflanzen sprechen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  10 Minuten
-  Selbst (9 Meter Radius)
-  V, G

Du gibst Pflanzen im Umkreis von 9 Metern eine begrenzte Empfindungsfähigkeit und Beweglichkeit, so dass sie mit dir kommunizieren und deinen einfachen Befehlen folgen können. Du kannst Pflanzen zu Ereignissen befragen, die sich innerhalb des letzten Tages in der Umgebung des Zaubers ereignet haben, und so Informationen über vorbeiziehende Kreaturen, das Wetter und andere Umstände erhalten.

Mit Pflanzen sprechen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Du kannst auch schwieriges Gelände, das durch Pflanzenwuchs verursacht wird (z.B. Dickicht und Unterholz), für die Dauer des Zaubers in normales Gelände verwandeln. Oder du kannst normales Gelände, in dem Pflanzen vorhanden sind, in schwieriges Gelände verwandeln, das für die Dauer des Zaubers bestehen bleibt, so dass zum Beispiel Bäume und Äste Verfolger behindern.

Pflanzen können nach dem Ermessen des Spielleiters auch andere Aufgaben für dich übernehmen. Der Zauber befähigt Pflanzen nicht, sich selbst zu entwurzeln und zu bewegen, aber sie können Äste, Ranken und Stängel frei bewegen.

Wenn sich eine Pflanzenkreatur in der Nähe befindet, kannst du mit ihr kommunizieren, als hättest ihr eine gemeinsame Sprache, aber du erhältst keine magischen Fähigkeiten, um sie zu beeinflussen.

Mit Pflanzen sprechen Stufe 3 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber kann bewirken, dass die durch den Verstrickungszauber erschaffenen Pflanzen eine gefesselte Kreatur loslassen.

Wesen des Waldes beschwören Stufe 4 Beschwörung



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Stunde



18 Meter



V, G, M (eine Stechpalmenbeere pro beschworener Kreatur)

Du beschwörst Feenwesen, die auf unbesetzten Feldern in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Wähle eine der folgenden Optionen für das, was erscheint:

- Ein Feenwesen mit dem Herausforderungsgrad 2 oder niedriger
- Zwei Feenwesen mit dem Herausforderungsgrad 1 oder niedriger
- Vier Feenwesen mit dem Herausforderungsgrad 1/2 oder niedriger

Wesen des Waldes beschwören Stufe 4 Beschwörung

- Acht Feenwesen mit dem Herausforderungsgrad 1/4 oder niedriger

Ein beschworenes Feenwesen verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Begleitern freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe, die ihre eigenen Spielzüge haben. Sie gehorchen allen verbalen Befehlen, die du ihnen gibst (du musst nichts tun). Wenn du ihnen keine Befehle gibst, verteidigen sie sich gegen feindliche Kreaturen, führen aber ansonsten keine Aktionen aus.

Der Spielleiter hat die Statistik der Kreaturen.

Wesen des Waldes beschwören Stufe 4 Beschwörung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit bestimmten Zauberplätzen höheren Grades wirkst, wählst du eine der oben genannten Beschwörungsoptionen und es erscheinen mehr Kreaturen: doppelt so viele mit einem Zauberplatz des 6. Grades und dreimal so viele mit einem Zauberplatz des 8.

Tiersinn

Stufe 2 Erkenntnis magie (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.

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.

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.

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.

Einswerden mit der Natur

Stufe 5 Erkenntnis magie (Ritual)



1 Minute



Unmittelbar



Selbst



V, G

Du wirst für kurze Zeit eins mit der Natur und erlangst Wissen über das umliegende Gebiet. In der freien Natur verschafft dir der Zauber Kenntnisse über das Land in einem Umkreis von 5 Kilometern um dich herum. In Höhlen und anderen natürlichen unterirdischen Orten ist der Radius auf 100 Meter begrenzt. Der Zauber funktioniert nicht dort, wo die Natur durch Bauwerke ersetzt wurde, wie zum Beispiel in Kerkern und Städten.

- Gelände und Gewässer
- Vorherrschende Pflanzen, Mineralien, Tiere oder Völker

Einswerden mit der Natur

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

- Mächtige Himmlische, Feen, Unholde, Elementare oder Untote
- Einflüsse aus anderen Existenzebenen
- Gebäude

So kannst du zum Beispiel den Aufenthaltsort mächtiger Untoter in der Gegend, die Lage wichtiger Quellen für sicheres Trinkwasser und die Lage von Städten in der Nähe bestimmen.

Pfeilsalve beschwören

Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (ein Stück Munition oder eine Wurfwanne)

Dufeuerst ein Stück nichtmagische Munition aus einer Fernkampfwanne ab oder wirfst eine nichtmagische Wanne in die Luft und wählst einen Punkt in Reichweite. Hunderte von Duplikaten der Munition oder Wanne fallen in einer Salve von oben und verschwinden dann. Jede Kreatur in einem Zylinder mit einem Radius von 12 Metern und einer Höhe von 6 Metern um diesen Punkt muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 8W8 Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Der Schadenstyp ist derselbe wie der der Munition oder Wanne.

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.

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.

Bewegungsfreiheit

Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Lederband, das um den Arm oder ein ähnliches Glied gebunden wird)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Dauer der Berührung wird die Bewegung des Ziels nicht durch schwieriges Gelände beeinträchtigt, und Zaubersprüche und andere magische Effekte können weder die Geschwindigkeit des Ziels verringern noch dazu führen, dass das Ziel gelähmt oder gefesselt wird.

Das Ziel kann außerdem 1,5 Meter Bewegung aufwenden, um sich automatisch aus nichtmagischen Fesseln zu befreien, z. B. aus Fesseln oder einer Kreatur, die es gefangen hält. Unter Wasser gibt es keine Abzüge bei der Bewegung oder den Angriffen der Zielperson.

Schlingranke

Stufe 4 Beschwörung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Du beschwörst eine Ranke, die an einem unbesetzten Ort deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, aus dem Boden sprießt. Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du die Ranke so ausrichten, dass sie nach einer Kreatur im Umkreis von 9 Metern ausschlägt, die du sehen kannst. Diese Kreatur muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit bestehen oder wird 6 Meter direkt in Richtung der Ranke gezogen.

Bis der Zauber endet, kannst du die Ranke als Bonusaktion in jedem deiner Züge auf dieselbe oder eine andere Kreatur ausrichten.

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.

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 (Ivl 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.

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.

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.

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.

Steinhaut

Stufe 4 Bannmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  Berührung
-  V, G, M (Diamantstaub im Wert von 100 Goldstücken, den der Zauber verbraucht)

Dieser Zauber macht das Fleisch einer bereitwilligen Kreatur, die du berührst, hart wie Stein. Bis zum Ende des Zaubers ist das Ziel resistent gegen nichtmagischen Hieb-, Stich- und Schnittschaden.

Schneller Köcher

Stufe 5 Verwandlungsmagie

-  1 Bonusaktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  Berührung
-  V, G, M (einen Köcher mit mindestens einem Stück Munition)

Du verwandelst deinen Köcher so, dass er einen endlosen Vorrat an nichtmagischer Munition produziert, die in deine Hand zu springen scheint, wenn du danach greifst.

Schneller Köcher

Stufe 5 Verwandlungsmagie

In jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du eine Bonusaktion nutzen, um zwei Angriffe mit einer Waffe durchzuführen, die Munition aus dem Köcher verwendet. Jedes Mal, wenn du einen solchen Fernkampfangriff ausführst, ersetzt dein Köcher auf magische Weise das Stück Munition, das du benutzt hast, durch ein ähnliches Stück nichtmagische Munition. Alle Munitionsteile, die durch diesen Zauber erzeugt werden, lösen sich auf, wenn der Zauber endet. Wenn der Köcher deinen Besitz verlässt, endet der Zauber.

Hölzerner Weg

Stufe 5 Beschwörung

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

Hölzerner Weg

Stufe 5 Beschwörung

Du erhältst die Fähigkeit, einen Baum zu betreten und dich innerhalb von 150 Metern in einen anderen Baum der gleichen Art zu bewegen. Beide Bäume müssen am Leben sein und mindestens die gleiche Größe haben wie du. Du brauchst 1,5 Meter Bewegungszeit, um einen Baum zu betreten. Du kennst sofort den Standort aller anderen Bäume derselben Art im Umkreis von 150 Metern und kannst als Teil der Bewegung, mit der du den Baum betrittst, entweder in einen dieser Bäume gehen oder aus dem Baum, in dem du dich befindest, heraustreten. Du erscheinst an einem Ort deiner Wahl im Umkreis von 1,5 Metern um den Zielbaum und verbrauchst dafür weitere 1,5 Meter an Bewegung. Wenn du keine Bewegung mehr hast, erscheinst du in einem Umkreis von 1,5 Metern um den Baum, den du betreten hast.

Diese Transportfähigkeit kannst du während der gesamten Dauer einmal pro Runde einsetzen. Du musst jede Runde außerhalb eines Baumes beenden.

Wasser atmen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

- 1 Aktion
- 24 Stunden
- 9 Meter
- V, G, M (ein kurzes Schilfrohr oder ein Stück Stroh)

Dieser Zauber gewährt bis zu zehn bereitwilligen Kreaturen in Reichweite, die du siehst, die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, bis der Zauber endet. Die betroffenen Kreaturen behalten auch ihre normale Atmungsweise bei.

Auf Wasser gehen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

- 1 Aktion
- 1 Stunde
- 9 Meter
- V, G, M (ein Stück Kork)

Dieser Zauber verleiht die Fähigkeit, sich über jede flüssige Oberfläche - wie Wasser, Säure, Schlamm, Schnee, Treibsand oder Lava - zu bewegen, als wäre es harmloser fester Boden (Kreaturen, die geschmolzene Lava durchqueren, können trotzdem Schaden durch die Heilung nehmen). Bis zu zehn bereitwillige Kreaturen, die du in Reichweite siehst, erhalten diese Fähigkeit für die Dauer des Zaubers.

Wenn du eine Kreatur anvisierst, die in einer Flüssigkeit untergetaucht ist, trägt der Zauber das Ziel mit einer Geschwindigkeit von 18 Metern pro Runde an die Oberfläche der Flüssigkeit.

Windwall

Stufe 3 Hervorrufung

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- 36 Meter
- V, G, M (ein kleiner Fächer und eine Feder exotischer Herkunft)

Eine Wand aus starkem Wind erhebt sich an einem von dir gewählten Punkt in Reichweite aus dem Boden. Die Wand kann bis zu 15 Meter lang, 5 Meter hoch und 30 Zentimeter dick sein. Du kannst die Wand auf jede beliebige Weise formen, solange sie einen durchgehenden Pfad entlang des Bodens bildet. Die Mauer bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

Wenn die Mauer erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W8 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte.

Windwall

Stufe 3 Hervorrufung

Der starke Wind hält Nebel, Rauch und andere Gase in Schach. Kleine oder kleinere fliegende Kreaturen oder Objekte können die Wand nicht durchdringen. Lose, leichte Materialien, die in die Wand gebracht werden, fliegen nach oben. Pfeile, Bolzen und andere gewöhnliche Geschosse, die auf Ziele hinter der Mauer abgefeuert werden, werden nach oben abgelenkt und verfehlen automatisch. (Felsbrocken, die von Riesen oder Belagerungsmaschinen geschleudert werden, und ähnliche Geschosse sind davon nicht betroffen). Kreaturen in gasförmiger Form können die Mauer nicht durchdringen.

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 Nahkampfgriff. Du hast bis zum Beginn deines nächsten Zuges Widerstand gegen die auslösende Schadensart. Wenn du in deinem nächsten Zug zum ersten Mal mit einem Nahkampfgriff 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.

- 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.

Flammenpfeile

Stufe 3 Verwandlungsmagie

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

Du berührst einen Köcher, der Pfeile oder Bolzen enthält. Wenn ein Ziel durch einen Angriff mit einer Fernkampf-Waffe getroffen wird, bei dem ein Stück Munition aus dem Köcher gezogen wurde, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden. Die Magie des Zaubers endet auf dem Munitionsstück, wenn es trifft oder verfehlt, und der Zauber endet, wenn zwölf Munitionsstücke aus dem Köcher gezogen worden sind.

Flammenpfeile

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Anzahl der Munitionsstücke, die du mit diesem Zauber beeinflussen kannst, um zwei für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3.