

## Brennende Hände

Stufe 1 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  Selbst (4,5 Meter Kegel)
-  V, G

Du streckst die Hände aus, mit sich berührenden Daumen und ausgebreiteten Fingern, und eine dünne Fläche aus Feuer schießt aus deinen ausgestreckten Fingerspitzen. Jede Kreatur in einem Kegel von 4,50 Metern muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Das Feuer entzündet alle brennbaren Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

## Brennende Hände

Stufe 1 Hervorrufung

**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.

## Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

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

Du versuchst einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst, zu bezaubern. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, was es mit Vorteil tut, wenn du oder deine Gefährten gegen es kämpfen. Wenn es den Rettungswurf nicht schafft, wird es von dir bezaubert bis der Zauber endet, oder du oder eine deiner Gefährten etwas tut, um ihm zu schaden. Die bezauberte Kreatur betrachtet dich als freundschaftliche Bekanntschaft. Wenn der Zauber endet, weiß die Kreatur, dass sie von dir bezaubert worden ist.

## Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

**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. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

## Chromatische Kugel

Stufe 1 Hervorrufung





-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  27 Meter
-  V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 50gp)

Du schleuderst eine Kugel aus Energie mit einem Durchmesser von 10 Zentimetern auf eine Kreatur, in Reichweite, die du sehen kannst. Du wählst Säure, Kälte, Feuer, Blitz, Gift oder Donner für die Art der Kugel, die du erschaffst, und führst dann einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Wenn der Angriff trifft, erleidet die Kreatur 3W8 des von dir gewählten Typs.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Slotlevel über dem ersten.

## Sprühende Farben

Stufe 1 Illusionsmagie

-  1 Aktion
-  1 Runde
-  Selbst (4,5 Meter Kegel)
-  V, G, M (eine Prise Pulver oder Sand, der rot, gelb und blau gefärbt ist)

Ein schillerndes Feld aus blinkendem, farbigem Licht entspringt deiner Hand. Wirf 6W10; die Summe gibt an, wie viele Trefferpunkte von Kreaturen dieser Zauber bewirken kann. Kreaturen in einem 4,5 Meter Kegel, der von dir ausgeht, werden in aufsteigender Reihenfolge ihrer aktuellen Trefferpunkte betroffen (bewusstlose Kreaturen und Kreaturen, die nicht sehen können, werden ignoriert).

## Sprühende Farben

Stufe 1 Illusionsmagie

Beginnend mit der Kreatur, die die niedrigsten aktuellen Trefferpunkte hat, wird jede von diesem Zauber betroffene Kreatur geblendet, bis der Zauber endet. Ziehe die Trefferpunkte jeder Kreatur von der Gesamtzahl ab, bevor du mit der Kreatur mit den nächstniedrigen Trefferpunkten weitermachst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder kleiner als die verbleibende Gesamtzahl sein, damit diese Kreatur betroffen ist.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2ten Grades oder höher wirkst, wirfst du zusätzlich 2W10 für jedem Grad über dem Ersten.

## Sprachen verstehen

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)





-  1 Aktion
-  1 Stunde
-  Selbst
-  V, G, M (eine Prise Ruß und Salz)

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeglicher gesprochene Sprache, die du hörst. Du kannst auch jede geschriebene Sprache lesen, die du sehen kannst, allerdings musst du die Oberflächen berühren, auf der die Worte geschrieben sind. Es dauert ungefähr eine Minute, eine Seite Text zu lesen.

Der Zauber hilft nicht bei der Entschlüsselung von Geheimbotschaften in einem Text oder Glyphen, wie arkane Zeichen, die nicht Teil einer geschriebenen Sprache sind.

## 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.

## Selbstverkleidung

Stufe 1 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G

Du lässt dich selbst - einschließlich deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Gegenstände an deiner Person - anders aussehen, bis der Zauber endet oder bis du deine Aktion nutzt, um ihn abzubrechen. Du kannst 30 Zentimeter kleiner oder größer erscheinen und du kannst dünn, fett oder dazwischen erscheinen. Du kannst deinen Körpertyp nicht ändern, also musst du eine Form annehmen, die die gleiche Grundanordnung der Gliedmaßen hat. Ansonsten ist das Ausmaß der Illusion dir überlassen.

## Selbstverkleidung


Stufe 1 Illusionsmagie


Die Veränderungen, die dieser Zauber bewirkt, halten einer physischen Überprüfung nicht stand. Wenn du diesen Zauber zum Beispiel verwendest, um deiner Kleidung einen Hut hinzuzufügen, gehen Objekte durch den Hut hindurch, und jeder, der ihn berührt, würde nichts spüren oder deinen Kopf und deine Haare fühlen. Wenn du diesen Zauber verwendest, um dünner zu erscheinen als du bist, würde die Hand von jemandem, der die Hand ausstreckt, um dich zu berühren, gegen dich stoßen, während sie sich scheinbar noch in der Luft befindet.

Um zu erkennen, dass du verkleidet bist, kann eine Kreatur ihre Aktion nutzen, um deine Erscheinung zu untersuchen und muss einen Intelligenztest (Nachforschung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG bestehen.

## Rascher Rückzug

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Dieser Zauber erlaubt es dir, dich mit einer unglaublichen Geschwindigkeit zu bewegen. Wenn du diesen Zauber wirkst und danach als Bonusaktion in jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du die Spurt-Aktion verwenden.

## Falsches Leben

Stufe 1 Nekromantie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst


 V, G, M (eine kleine Menge Alkohol oder Branntwein)


Indem du dich mit einem nekromantischen Abbild des Lebens verstärkst, erhältst du für die Dauer des Zaubers 1W4 + 4 temporäre Trefferpunkte.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grads oder höher wirkst, erhältst du 5 zusätzliche temporäre Trefferpunkte für jeden Zaubergrad über dem ersten.

## Federfall

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du oder eine Kreatur im Umkreis von 90 Metern von dir fällt

 1 Minute


 18 Meter

 V, M (eine kleine Feder oder ein Stück Daune)

Du kannst bis zu fünf fallende Kreaturen in Reichweite auswählen und ihre Fallgeschwindigkeit für die Zauberdauer auf 18 Meter pro Runde verlangsamen. Wenn eine Kreatur landet bevor der Zauber endet, erleidet sie keinen Fallschaden und landet auf ihren Füßen, wonach der Zauber für diese Kreatur endet.

## 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.

## 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.

## Magierüstung

Stufe 1 Bannmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G, M (ein Stück gegerbtes Leder)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, die keine Rüstung trägt. Eine schützende magische Energie umgibt sie bis der Zauber endet. Die Basis-Rüstungsklasse des Ziels entspricht 13 + Geschwindlichkeitsmodifikator. Der Zauber endet, wenn das Ziel Rüstung anlegt oder du den Zauber mit einer Aktion aufhebst.

## Magisches Geschoss

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Du erschaffst drei leuchtende Pfeile aus magischer Energie. Jeder Pfeil trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst. Ein Pfeil fügt dem Ziel 1W4 + 1 Energieschaden zu. Die Pfeile schlagen alle gleichzeitig ein, und du kannst sie auf eine oder mehrere Kreaturen aufteilen.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann erschafft der Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten einen weiteren Pfeil.



## Strahl der Übelkeit

Stufe 1 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter


 V, G

Ein Strahl aus kränklich grüner Energie schlägt auf eine Kreatur in Reichweite über. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Das Ziel erleidet bei einem Treffer 2W6 Giftschaden und muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist das Ziel außerdem bis zum Ende seines nächsten Zuges vergiftet.

**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 1W8.

## Schild

Stufe 1 Bannmagie

 1 Reaktion, die du machst, wenn du von einem Angriff getroffen wirst oder von dem Zauber "Magisches Geschoss" anvisiert wirst

 1 Runde

 Selbst


 V, G

Eine unsichtbare Barriere aus magischer Kraft erscheint und schützt dich. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges hast du einen Bonus von +5 auf deine RK, auch gegen den auslösenden Angriff, und du erleidest keinen Schaden durch magische Geschosse.

## Lautloses Trugbild

Stufe 1 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein kann als ein Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge. Das Bild erscheint an einem Punkt innerhalb der Reichweite und hält für die Wirkungsdauer an. Das Bildnis ist rein visuell: es wird nicht von Geräuschen, Gerüchen oder anderen Sinnesindrücken begleitet.

Du kannst deine Aktion verwenden, um das Bildnis an einen beliebigen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn das Bild seine Position wechselt, kannst du sein Aussehen verändern, so dass seine Bewegung natürlich für das Bildnis erscheint.

## Lautloses Trugbild


Stufe 1 Illusionsmagie

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt. Wenn die Kreatur die Illusion als das durchschaut, was sie ist, dann kann sie durch sie hindurch blicken.

## Schlaf

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (eine Prise feinen Sand, Rosenblütenblätter oder eine Grille)

Dieser Zauber versetzt Kreaturen in einen magischen Schlaf. Wirf 5W8, das Ergebnis ist die Gesamtzahl an Trefferpunkten an Kreaturen, die dieser Zauber beeinflussen kann. Kreaturen innerhalb von 6 Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite werden betroffen, in aufsteigender Reihenfolge nach ihren aktuellen Trefferpunkten (bewusstlose Kreaturen werden ignoriert).

## Schlaf

Stufe 1 Verzauberung


Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten werden alle Kreaturen, die von diesem Zauber betroffen werden, bewusstlos bis der Zauber endet, der Schlafende Schaden erleidet oder jemand eine Aktion verwendet, um den Schlafenden zu schütteln oder zu ohrfeigen. Ziehe die Trefferpunkte der Kreatur von der Gesamtsumme ab, ehe du mit der nächsten Kreatur mit den niedrigsten Trefferpunkten weitermachst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen gleich oder niedriger als die verbleibenden Gesamttrefferpunkte sein, damit sie betroffen wird.

Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann würfelst du zusätzliche 2W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten.

## Donnerwoge

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (4,5 Meter Würfel)

 V, G

Eine Woge aus donnernder Kraft geht von dir aus. Jede Kreatur in einem Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird 3 Meter von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden und wird nicht gestoßen.

Außerdem werden nicht gesicherte Gegenstände, die sich vollständig innerhalb des Wirkungsbereichs aufhalten, vom Effekt des Zaubers automatisch 3 Meter von dir weggestoßen. Der Zauber gibt ein donnerndes Dröhnen ab, das auf 90 Meter hörbar ist.


## Donnerwoge


Stufe 1 Hervorrufung


**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 1W8.

## Hexenpeil

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter


 V, G, M (ein Zweig von einem Baum, der vom Blitz getroffen wurde)


Ein Strahl knisternder, blauer Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu und erschafft einen anhaltenden Bogen aus Blitzen zwischen dir und dem Ziel. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen diese Kreatur ab. Bei einem Treffer erleidet sie 1W12 Blitzschaden, und du kannst für die Wirkungsdauer in jedem deiner Züge deine Aktion verwenden, um dem Ziel automatisch 1W12 Blitzschaden zuzufügen. Der Zauber endet, wenn du deine Aktion verwendest, um etwas anderes zu tun. Der Zauber endet auch, wenn sich das Ziel jemals vollständig außerhalb der Reichweite des Zaubers befindet oder vollständige Deckung vor dir hat.

## Hexenpfel

Stufe 1 Hervorrufung

**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 1W12.

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (3 Meter Radius)

 V, G


Du verursachst ein Beben des Bodens in einem Radius von 3 Metern. Jede Kreatur außer dir in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Wuchtschaden und wird auf den Boden geworfen. Wenn der Boden in diesem Gebiet aus loser Erde oder Stein besteht, wird es zu schwierigerem Gelände, bis es geräumt ist.

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

## Erdrütteln

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 G, M (ein Wassertropfen oder ein Stück Eis)


Du erschaffst einen Eissplitter und schleuderst ihn auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampfzauberangriff gegen das Ziel aus. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 1W10 Stichschaden. Der Splitter explodiert, egal ob du triffst oder nicht. Das Ziel und jede Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern um die Stelle, an der das Eis explodierte, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder 2W6 Kälteschaden erleiden.

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

## Katapult

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 S

Wähle einen Gegenstand mit einem Gewicht von 0,5 bis 2,5 Kilogramm in Reichweite, der nicht getragen wird. Der Gegenstand fliegt in einer geraden Linie bis zu 27 Meter in eine von dir gewählte Richtung, bevor er zu Boden fällt, wobei er vorzeitig stoppt, wenn er auf eine feste Oberfläche trifft. Wenn der Gegenstand eine Kreatur treffen würde, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf trifft der Gegenstand das Ziel und hört auf, sich zu bewegen. In beiden Fällen erleiden sowohl das Objekt als auch die Kreatur oder die feste Oberfläche 3W8 Wuchtschaden.

## Katapult

Stufe 1 Verwandlungsmagie

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich das maximale Gewicht von Objekten, auf die du mit diesem Zauber zielen kannst, um 2,5 Kilogramm und der Schaden um 1W8 für jeden Grad über dem 1.