

Blindheit/Taubheit

Stufe 2 Nekromantie

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 V


Du kannst einen Feind blind oder taub werden lassen. Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Sie muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Wenn dieser misslingt, ist das Ziel für die Wirkungsdauer entweder blind oder taub (deine Wahl). Zu Beginn eines jeden seiner Züge kann das Ziel einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Person festhalten

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)

Wähle einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um nicht für die Wirkungsdauer gelähmt zu werden. Zu Beginn eines jeden seiner Züge, kann das Ziel einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

Person festhalten


Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten auf eine zusätzliche humanoide Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

Dolchwolke

Stufe 2 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein Splitter aus Glas)


Du füllst die Luft in einem Würfel mit 1,5 Meter Kantenlänge, der um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist, mit wirbelnden Dolchen. Eine Kreatur erleidet 4W4 Hiebsschaden, wenn sie den Bereich des Zaubers das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 2W4.

Gestalt verändern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G

Du nimmst eine andere Gestalt an. Wenn du den Zauber sprichst, wählst du eine der folgenden Optionen, deren Wirkung für die Dauer des Zaubers anhält. Solange der Zauber andauert, kannst du eine Option als Aktion beenden, um die Vorteile einer anderen zu erhalten.

Aquatische Anpassung: Du passt deinen Körper an eine Wasserumgebung an, lässt Kiemen sprießen und Schwimmhäute zwischen deinen Fingern wachsen. Du kannst unter Wasser atmen und erhältst eine Schwimgeschwindigkeit, die deiner Gehgeschwindigkeit entspricht.

Gestalt verändern

Stufe 2 Verwandlungsmagie


Aussehen verändern: Du verwandest dein Aussehen. Du entscheidest, wie du aussiehst, einschließlich deiner Größe, deines Gewichts, deiner Gesichtszüge, des Klangs deiner Stimme, deiner Haarlänge, deiner Haarfarbe und deiner besonderen Merkmale, falls vorhanden. Du kannst dich in ein Mitglied einer anderen Rasse verwandeln, obwohl sich keine deiner Statistiken ändern. Du kannst auch nicht als eine Kreatur erscheinen, die eine andere Größe hat als du, und deine Grundform bleibt gleich; wenn du z.B. zweibeinig bist, kannst du diesen Zauber nicht benutzen, um vierbeinig zu werden. Während der Dauer des Zaubers kannst du jederzeit deine Aktion nutzen, um dein Aussehen erneut auf diese Weise zu verändern.

Natürliche Waffen: Dir wachsen Klauen, Reißzähne, Stacheln, Hörner oder eine andere natürliche Waffe deiner Wahl. Deine waffenlosen Schläge fügen 1W6 Hieb-, Stich- oder Schnittschaden zu, je nachdem, welche natürliche Waffe du gewählt hast, und du bist geübt im Umgang mit deinen waffenlosen Schlägen. Außerdem ist die natürliche Waffe magisch und du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihr ausführst.

Verschwimmen

Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst


 V

Dein Körper wird unscharf, bewegt sich und schwankt für alle, die dich sehen können. Während der Dauer des Zaubers hat jede Kreatur Nachteil bei Angriffswürfen gegen dich. Ein Angreifer ist gegen diesen Effekt immun, wenn er nicht auf Sicht angewiesen ist (wie bei Blindsight) oder durch Illusionen hindurch sehen kann (wie bei Wahre Sicht).

Krone des Wahnsinns

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G

Ein Humanoid deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Zaubers von dir verzaubert.

Während das Ziel auf diese Weise verzaubert wird, erscheint eine verdrehte Krone aus gezacktem Eisen auf seinem Kopf, und in seinen Augen leuchtet ein Wahnsinn.

Krone des Wahnsinns


Stufe 2 Verzauberung


Das verzauberte Ziel muss seine Aktion nutzen, bevor es sich in jeder seiner Runden bewegt, um einen Nahkampfangriff gegen eine andere Kreatur als sich selbst auszuführen, die du im Geiste wählst. Das Ziel kann in seinem Zug normal agieren, wenn du keine Kreatur auswählst oder wenn sich keine in seiner Reichweite befindet.

In deinen folgenden Zügen musst du deine Aktion nutzen, um die Kontrolle über das Ziel zu behalten, oder der Zauber endet. Außerdem kann das Ziel am Ende jedes seiner Züge einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.


Dunkelheit

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, M (Fledermausfell und ein Tropfen Pech oder ein Stück Kohle)


Dunkelheit


Stufe 2 Hervorrufung


Magische Dunkelheit breitet sich von einem Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite aus und füllt für die Dauer des Zaubers eine Kugel mit einem Radius von 5 Metern. Die Dunkelheit breitet sich um Ecken herum aus. Eine Kreatur mit Nachtsicht kann diese Dunkelheit nicht durchschauen, und nichtmagisches Licht kann sie nicht erhellen. Befindet sich der von dir gewählte Punkt auf einem Gegenstand, den du in der Hand hältst oder der nicht getragen wird, geht die Dunkelheit von diesem Gegenstand aus und bewegt sich mit ihm. Wenn du die Quelle der Dunkelheit mit einem undurchsichtigen Gegenstand, wie einer Schale oder einem Helm, vollständig abdeckst, wird die Dunkelheit blockiert. Überschneidet sich ein Bereich dieses Zaubers mit einem Lichtbereich, der durch einen Zauber des 2. Grades oder niedriger erzeugt wurde, wird der Zauber, der das Licht erzeugt hat, gebannt.

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.


Gedanken wahrnehmen

Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G, M (ein Stück Kupfer)

Für die Dauer des Zaubers kannst du die Gedanken von bestimmten Kreaturen lesen. Wenn du den Zauber sprichst und als deine Aktion in jeder Runde bis zum Ende des Zaubers, kannst du deine Gedanken auf eine beliebige Kreatur richten, die du im Umkreis von 9 Metern sehen kannst. Wenn die Kreatur, die du auswählst, eine Intelligenz von 3 oder weniger hat oder keine Sprache spricht, ist sie nicht betroffen.

Gedanken wahrnehmen

Stufe 2 Erkenntnismagie

Anfänglich erfasst du die oberflächlichen Gedanken der Kreatur - also das, was ihr in diesem Moment am meisten durch den Kopf geht. Als Aktion kannst du entweder deine Aufmerksamkeit auf die Gedanken einer anderen Kreatur lenken oder versuchen, tiefer in die Gedanken derselben Kreatur einzudringen. Wenn du tiefer eindringst, muss das Ziel einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Wenn er misslingt, erhältst du Einblick in seinen Verstand (falls vorhanden), seinen emotionalen Zustand und etwas, das in seinen Gedanken eine große Rolle spielt (z.B. etwas, worüber es sich Sorgen macht, das es liebt oder hasst). Wenn er erfolgreich ist, endet der Zauber. In jedem Fall weiß das Ziel, dass du in seine Gedanken eindringst, und solange du deine Aufmerksamkeit nicht auf die Gedanken einer anderen Kreatur lenkst, kann die Kreatur ihre Aktion in ihrem Zug nutzen, um eine Intelligenzprobe zu machen, die von deiner Intelligenzprobe angefochten wird; wenn sie erfolgreich ist, endet der Zauber.

Gedanken wahrnehmen

Stufe 2 Erkenntnismagie


Fragen, die verbal an die Zielkreatur gerichtet werden, prägen natürlich den Verlauf ihrer Gedanken, daher ist dieser Zauber besonders effektiv als Teil eines Verhörs. Du kannst diesen Zauber auch benutzen, um die Anwesenheit von denkenden Kreaturen zu entdecken, die du nicht sehen kannst. Wenn du den Zauber sprichst oder als deine Aktion während der Dauer des Zaubers, kannst du im Umkreis von 9 Metern um dich herum nach Gedanken suchen. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, aber 2 Fuß Fels, 2 Zoll Metall (außer Blei) oder eine dünne Bleiplatte blockieren dich. Du kannst keine Kreaturen mit einer Intelligenz von 3 oder weniger oder Kreaturen, die keine Sprache sprechen, aufspüren.


Wenn du die Anwesenheit einer Kreatur auf diese Weise aufspürst, kannst du für den Rest der Dauer des Zaubers wie oben beschrieben ihre Gedanken lesen, auch wenn du sie nicht sehen kannst, aber sie muss sich noch in Reichweite befinden.


Einflüsterung

Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 8 Stunden

 9 Meter

 V, M (eine Schlangenzunge und entweder ein Stückchen Honigwabe oder ein Tropfen Süßöl)

Du schlägst eine Handlung vor (begrenzt auf ein oder zwei Sätze) und beeinflusst auf magische Weise eine Kreatur, die du in Reichweite siehst, die dich hören und verstehen kann. Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Suggestion muss so formuliert sein, dass die Handlung vernünftig klingt. Wenn du die Kreatur aufforderst, sich selbst zu erstechen, auf einen Speer zu werfen, sich zu opfern oder eine andere offensichtlich schädliche Handlung auszuführen, wird der Zauber beendet.

Einflüsterung

Stufe 2 Verzauberung

Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verfolgt es die von dir beschriebene Handlung nach bestem Wissen und Gewissen. Die vorgeschlagene Handlung kann während der gesamten Dauer fortgesetzt werden. Wenn die vorgeschlagene Aktivität in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber, wenn die Zielperson das getan hat, worum sie gebeten wurde.

Du kannst auch Bedingungen angeben, die während der Dauer eine besondere Aktivität auslösen. Du könntest zum Beispiel vorschlagen, dass eine Ritterin ihr Schlachtross dem ersten Bettler gibt, dem sie begegnet. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, bevor der Zauber abläuft, wird die Aktivität nicht ausgeführt.


Wenn du oder einer deiner Gefährten dem Ziel Schaden zufügt, endet der Zauber.

Unsichtbarkeit

Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung


 V, G, M (eine Wimper ummantelt mit Gummi Arabicum)


Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es sich an der Person des Ziels befindet. Der Zauber endet für ein Ziel, das angreift oder einen Zauber wirkt.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2. Grad anvisieren.

Attribut verbessern Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (Fell oder eine Feder von einem Tier)

Du berührst eine Kreatur und verleihst ihr eine magische Verstärkung. Wähle einen der folgenden Effekte; das Ziel erhält diesen Effekt bis zum Ende des Zaubers.

Ausdauer des Bären: Das Ziel hat Vorteil auf Konstitutionsproben. Außerdem erhält es 2W6 temporäre Trefferpunkte, die bei Beendigung des Zaubers verloren gehen.

Stärke des Stiers: Die Zielperson hat Vorteil auf Stärkeproben, und ihre Tragfähigkeit verdoppelt sich.

Attribut verbessern Stufe 2 Verwandlungsmagie

Anmut der Katze: Die Zielperson hat Vorteil auf Geschicklichkeitsproben. Außerdem erleidet es keinen Schaden, wenn es 6 Meter oder weniger fällt, sofern es nicht außer Gefecht gesetzt ist.


Pracht des Adlers: Das Ziel hat Vorteil auf Charismaproben.


Schlaueit des Fuchses: Das Ziel hat Vorteil auf Intelligenzproben.


Weisheit der Eule: Das Ziel hat Vorteil auf Weisheitsproben.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2 als Ziel wählen.

Vergössen/Verkleinern Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G, M (eine Prise pulverisiertes Eisen)

Du lässt eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite, den du siehst, für die Dauer der Aktion größer oder kleiner werden. Wähle entweder eine Kreatur oder einen Gegenstand, der weder getragen noch mitgeführt wird. Wenn das Ziel unwillig ist, kann es einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem Erfolg hat der Zauber keine Wirkung.

Wenn das Ziel eine Kreatur ist, ändert alles, was sie trägt und mit sich führt, seine Größe. Jeder Gegenstand, der von einer betroffenen Kreatur fallen gelassen wird, nimmt sofort wieder seine normale Größe an.

Vergössen/Verkleinern Stufe 2 Verwandlungsmagie

Vergössern: Die Größe des Ziels verdoppelt sich in allen Dimensionen, und sein Gewicht wird mit acht multipliziert. Dieses Wachstum erhöht seine Größe um eine Kategorie, zum Beispiel von Mittel auf Groß. Wenn der Platz für das Ziel nicht ausreicht, um seine Größe zu verdoppeln, erreicht die Kreatur oder der Gegenstand die maximal mögliche Größe in dem verfügbaren Raum. Bis zum Ende des Zaubers hat das Ziel außerdem Vorteile bei Stärkeüberprüfungen und Rettungswürfen auf Stärke. Auch die Waffen des Ziels wachsen auf seine neue Größe an. Während diese Waffen vergrößert sind, verursachen die Angriffe des Ziels mit ihnen 1W4 zusätzlichen Schaden.


Vergössen/Verkleinern Stufe 2 Verwandlungsmagie

Verkleinern: Die Größe des Ziels wird in allen Dimensionen halbiert und sein Gewicht auf ein Achtel der normalen Größe reduziert. Diese Verkleinerung verringert seine Größe um eine Kategorie, z.B. von Mittel auf Klein. Bis zum Ende des Zaubers hat das Ziel außerdem Nachteil bei Stärkeprüfungen und Rettungswürfen. Auch die Waffen des Ziels schrumpfen auf seine neue Größe. Während diese Waffen verkleinert sind, verursachen die Angriffe des Ziels mit ihnen 1W4 weniger Schaden (der Schaden kann dadurch nicht unter 1 sinken).

Windstoss Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (18 Meter Gerade)

 V, G, M (Samen einer Hülsenfrucht)

Eine Linie starken Windes, 20 Meter lang und 3 Meter breit, bläst während der Dauer des Zaubers von dir aus in eine von dir gewählte Richtung. Jede Kreatur, die ihren Zug in der Linie beginnt, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder wird 9 Meter von dir weg in eine Richtung gestoßen, die der Linie folgt.


Jede Kreatur in der Linie muss für jeden 1 Meter, den sie sich bewegt, 2 Meter Bewegung aufwenden, wenn sie sich dir nähert.

Windstoss Stufe 2 Hervorrufung

Die Böe zerstreut Gas oder Dampf und löscht Kerzen, Fackeln und ähnliche ungeschützte Flammen in der Umgebung. Sie lässt geschützte Flammen, wie die von Laternen, wild tanzen und hat eine 50-prozentige Chance, sie zu löschen.

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge, bevor der Zauber endet, die Richtung ändern, in die die Linie von dir wegfliegt.

Klopfen Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Wähle ein Objekt in Reichweite, das du sehen kannst. Das Objekt kann eine Tür, eine Kiste, eine Truhe, eine Fessel, ein Vorhängeschloss oder ein anderes Objekt sein, das ein weltliches oder magisches Mittel enthält, das den Zugang verhindert.

Ein Ziel, das durch ein weltliches Schloss verschlossen oder verriegelt ist, wird entriegelt, gelöst oder entsperrt. Wenn das Objekt mehrere Schlösser hat, wird nur eines davon entriegelt.

Klopfen Stufe 2 Verwandlungsmagie


Wenn du ein Ziel auswählst, das mit "Arkane Schloss (Lv 2)" verschlossen gehalten wird, wird dieser Zauber für 10 Minuten unterdrückt, während dieser Zeit kann das Ziel normal geöffnet und verschlossen werden.

Wenn du den Zauber sprichst, geht ein lautes Klopfen von dem Zielobjekt aus, das bis zu 100 Meter weit zu hören ist.


Schweben

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G, M (entweder eine kleine Lederschleife oder ein Stückchen Golddraht, das zu einem Becher gebogen ist und an einem Ende einen langen Schaft hat)

Eine Kreatur oder ein Gegenstand deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, steigt senkrecht bis zu 6 Meter in die Höhe und bleibt dort für die Dauer des Zaubers hängen. Der Zauber kann ein Ziel schweben lassen, das bis zu 225 Kilogramm wiegt. Eine unwillige Kreatur, die einen Rettungswurf auf Konstitution besteht, bleibt unberührt.

Schweben

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Das Ziel kann sich nur bewegen, indem es gegen ein festes Objekt oder eine Oberfläche in Reichweite drückt oder zieht (z.B. eine Wand oder eine Decke), wodurch es sich so bewegen kann, als würde es klettern. Du kannst die Höhe des Ziels in deinem Zug um bis zu 6 Meter in jede Richtung ändern. Wenn du das Ziel bist, kannst du dich als Teil deiner Bewegung nach oben oder unten bewegen. Andernfalls kannst du deine Aktion nutzen, um das Ziel zu bewegen, das innerhalb der Reichweite des Zaubers bleiben muss.

Wenn der Zauber endet, schwebt das Ziel sanft zu Boden, falls es sich noch in der Luft befindet.

Spiegelbilder

Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion

 1 Minute

 Selbst

 V, G

Drei illusorische Duplikate von dir erscheinen in deinem Raum. Bis zum Ende des Zaubers bewegen sich die Duplikate mit dir und ahmen deine Handlungen nach, wobei sie ihre Position so verändern, dass es unmöglich ist, zu erkennen, welches Bild echt ist. Du kannst deine Aktion nutzen, um die illusorischen Duplikate abzuschalten.

Würfe jedes Mal, wenn eine Kreatur während der Dauer des Zaubers einen Angriff auf dich richtet, einen W20, um zu bestimmen, ob der Angriff stattdessen auf eines deiner Duplikate zielt.

Spiegelbilder

Stufe 2 Illusionsmagie


Wenn du drei Duplikate hast, musst du eine 6 oder höher würfeln, um das Ziel des Angriffs auf ein Duplikat zu ändern. Bei zwei Duplikaten musst du eine 8 oder höher würfeln. Bei einem Duplikat musst du eine 11 oder höher würfeln.


Die RK eines Duplikats ist gleich 10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn ein Angriff ein Duplikat trifft, wird das Duplikat zerstört. Ein Duplikat kann nur durch einen Angriff zerstört werden, der es trifft. Alle anderen Schäden und Effekte werden ignoriert. Der Zauber endet, wenn alle drei Duplikate zerstört sind.

Eine Kreatur ist von diesem Zauber nicht betroffen, wenn sie nicht sehen kann, wenn sie sich auf andere Sinne als das Sehen verlässt, wie z.B. Blindsight, oder wenn sie Illusionen als falsch wahrnehmen kann, wie bei "Wahrer Blick".

Nebelschritt

Stufe 2 Beschwörung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 Selbst


 V

Du bist kurz vor silbrigem Nebel umgeben und teleportierst dich bis zu 9 Meter weit an einen freien Platz, den du sehen kannst.

Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du stellst eine Illusion her, die sich im Geist einer Kreatur in Reichweite festsetzt, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Intelligenz machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erschaffst du ein Fantasieobjekt, eine Kreatur oder ein anderes sichtbares Phänomen deiner Wahl, das nicht größer als ein 10-Fuß-Würfel ist und das für die Dauer des Zaubers nur für das Ziel wahrnehmbar ist. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Die Fantasie umfasst Geräusche, Temperatur und andere Reize, die ebenfalls nur für die Kreatur wahrnehmbar sind.

Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

Das Ziel kann seine Aktion nutzen, um die Fantasie mit einer Intelligenzprobe (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrrettungswurf SG zu untersuchen. Wenn die Probe erfolgreich ist, erkennt das Ziel, dass die Fantasie eine Illusion ist, und der Zauber endet.

Während das Ziel von dem Zauber betroffen ist, behandelt es die Fantasie so, als wäre sie real. Die Zielperson rationalisiert alle unlogischen Ergebnisse, die sich aus der Interaktion mit der Fantasie ergeben. Ein Beispiel: Ein Ziel, das versucht, über eine imaginäre Brücke zu gehen, die einen Abgrund überspannt, fällt, sobald es die Brücke betritt. Wenn das Ziel den Sturz überlebt, glaubt es immer noch, dass die Brücke existiert, und denkt sich eine andere Erklärung für den Sturz aus - es wurde geschubst, ist ausgerutscht oder ein starker Wind hat es heruntergestoßen.


Macht der Vorstellungskraft

Stufe 2 Illusionsmagie

Ein betroffenes Ziel ist so sehr von der Realität der Fantasie überzeugt, dass es sogar Schaden durch die Illusion nehmen kann. Eine Fantasie, die erschaffen wurde, um als Kreatur zu erscheinen, kann das Ziel angreifen. In ähnlicher Weise kann eine Fantasie, die als Feuer, Säure oder Lava erscheint, das Ziel verbrennen. In jeder Runde, in der du an der Reihe bist, kann die Fantasie dem Ziel 1W6 psychischen Schaden zufügen, wenn es sich im Bereich der Fantasie oder in einem Umkreis von 1,5 Metern um die Fantasie befindet, vorausgesetzt, die Illusion stellt eine Kreatur oder eine Gefahr dar, die logischerweise Schaden verursachen könnte, z.B. durch einen Angriff. Das Ziel nimmt den Schaden als einen der Illusion entsprechenden Typ wahr.

Sengender Strahl

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Du erschaffst drei Feuerstrahlen und schleuderst sie auf Ziele in Reichweite. Du kannst sie auf ein oder mehrere Ziele schleudern.

Für jeden Strahl führst du einen Fernkampf-Zauberangriff aus. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 2W6 Feuerschaden.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erzeugst du einen zusätzlichen Strahl für jeden Zauberplatz-Grad über dem 2.

Unsichtbares Sehen

Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (eine Prise Tale und eine kleine Prise pulverisiertes Silber)

Für die Dauer des Zaubers siehst du unsichtbare Kreaturen und Gegenstände, als wären sie sichtbar, und du kannst in die ätherische Ebene sehen. Ätherische Kreaturen und Gegenstände erscheinen geisterhaft und durchsichtig.

Zerbersten

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G, M (ein Chip aus Glimmer)

Ein plötzliches, lautes, schmerzhaft intensives Geräusch ertönt an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Jede Kreatur, die sich in einem Umkreis von drei Metern um diesen Punkt befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W8 Donnerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Eine Kreatur aus anorganischem Material wie Stein, Kristall oder Metall hat bei diesem Rettungswurf Nachteil.

Ein nichtmagischer Gegenstand, der nicht getragen wird, erleidet ebenfalls Schaden, wenn er sich im Wirkungsbereich des Zaubers befindet.

Zerbersten


Stufe 2 Hervorrufung


Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

Spinnenklettern

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung


 V, G, M (ein Tropfen Bitumen und eine Spinne)

Bis zum Ende des Zaubers erhält eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, sich aufwärts, abwärts, über vertikale Flächen und kopfüber an der Decke entlang zu bewegen, wobei sie die Hände frei hat. Das Ziel erhält außerdem eine Klettergeschwindigkeit in Höhe seiner Gehgeschwindigkeit.


Spinnennetz

Stufe 2 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G, M (ein bisschen Spinnennetz)

Du beschwörst eine Masse aus dicken, klebrigen Spinnweben an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Spinnweben füllen für die Dauer des Zaubers einen 6 Meter großen Würfel von diesem Punkt aus. Die Spinnweben sind schwieriges Terrain und verdunkeln ihren Bereich leicht.

Wenn die Spinnweben nicht zwischen zwei festen Massen (wie Mauern oder Bäumen) verankert oder über einen Boden, eine Wand oder eine Decke gelegt sind, fällt das beschworene Netz in sich zusammen und der Zauber endet zu Beginn deines nächsten Zuges. Netze, die über eine flache Oberfläche gelegt werden, haben eine Tiefe von 1,5 Metern.

Spinnennetz

Stufe 2 Beschwörung


Jede Kreatur, die ihren Zug in den Netzen beginnt oder sie während ihres Zuges betritt, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Kreatur so lange gefesselt, wie sie sich in den Spinnweben befindet oder bis sie ausbricht.

Eine Kreatur, die von den Spinnweben gefesselt ist, kann ihre Aktion nutzen, um eine Stärkeprobe gegen deinen Zauberrettungswurf SG zu machen. Gelingt ihr das, ist sie nicht mehr gefesselt.

Die Spinnweben sind entflammbar. Jeder 1,5 mal 1,5 Meter große Würfel aus Spinnweben, der Feuer ausgesetzt ist, brennt in einer Runde ab und fügt jeder Kreatur, die ihren Zug im Feuer beginnt, 2W4 Feuerschaden zu.

Feuerwerk

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Wähle einen Bereich mit einer nichtmagischen Flamme in Reichweite, den du sehen kannst und der in einem Würfel mit maximal 1,5 Meter Kantenlänge passt. Du kannst das Feuer in diesem Bereich löschen und erzeugst dabei entweder ein Feuerwerk oder Rauch.

Feuerwerk: Das Ziel explodiert mit einem schillernden Farbenspiel. Jede Kreatur in 3 Metern Entfernung vom Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder wird bis zum Ende deines nächsten Zuges geblendet.


Feuerwerk

Stufe 2 Verwandlungsmagie


Rauch: Dichter schwarzer Rauch breitet sich vom Ziel in einem Radius von 6 Metern aus und bewegt sich um Ecken. Das Gebiet des Rauchs ist stark vernebelt. Der Rauch bleibt 1 Minute lang bestehen oder bis ein starker Wind ihn vertreibt.

Schutzwind

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V

Ein starker Wind (32 Kilometer pro Stunde) weht in einem Radius von 3 Metern um dich herum, bewegt sich mit dir und bleibt auf dich zentriert. Der Wind hält für die Dauer des Zaubers an.

- Er macht dich und andere Kreaturen in seinem Bereich taub.
- Er löscht ungeschützte Flammen von der Größe einer Fackel oder kleiner in seinem Bereich.

Schutzwind

Stufe 2 Hervorrufung

- Das Gebiet ist schwieriges Terrain für andere Kreaturen als dich.
- Die Angriffswürfe von Angriffen mit Fernkampfwaffen haben Nachteil, wenn sie durch den Wind hindurchgehen.
- Sie vertreibt Dampf, Gas und Nebel, die durch starken Wind zerstreut werden können.

Erdbindung

Stufe 2 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  90 Meter
-  V

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du siehst. Gelbe Streifen aus magischer Energie umkreisen die Kreatur. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder seine Fluggeschwindigkeit (falls vorhanden) wird für die Dauer des Zaubers auf 0 reduziert. Eine Kreatur in der Luft, die von diesem Zauber betroffen ist, sinkt mit 18 Metern pro Runde, bis sie den Boden erreicht oder der Zauber endet.

Staubteufel

Stufe 2 Beschwörung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  18 Meter
-  V, G, M (eine Prise Staub)

Wähle einen unbesetzten Würfel mit einer Kantenlänge von 1,5 Metern aus Luft in Reichweite, den du sehen kannst. Eine elementare Kraft, die einem Staubteufel ähnelt, erscheint in dem Würfel und hält für die Dauer des Zaubers an.

Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,5 Metern um den Staubteufel beendet, muss einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W8 Wuchtschaden und wird 3 Meter weit weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht weggestoßen.

Staubteufel

Stufe 2 Beschwörung

Als Bonusaktion kannst du den Staubteufel bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung bewegen. Bewegt sich der Staubteufel über Sand, Staub, losen Schmutz oder kleinen Kies, saugt er das Material auf und bildet um sich herum eine Trümmerwolke mit einem Radius von 3 Metern, die bis zum Beginn deines nächsten Zuges anhält. Die Wolke verdunkelt ihr Gebiet stark.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.