

Säurespritzer

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du schleuderst eine Blase aus Säure. Wähle eine Kreatur in Reichweite oder zwei Kreaturen in Reichweite, die sich innerhalb von 1,5 Meter voneinander befinden. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder erleidet 1W6 Säureschaden.

Der Schaden dieses Zaubers erhöht sich um 1W6, wenn du die fünfte Stufe (2w6), die elfte Stufe (3W6) und die 17te Stufe (4W6) erreichst.

Kalte Hand

Nekromantie Zaubertrick

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe erreichst (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Klingensbann

Bannmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 Selbst

 V, G

Du streckst die Hand aus und zeichnest ein Zeichen des Schutzes in die Luft. Bis zum Ende deines nächsten Zuges hast du Resistenz gegen Wucht-, Hieb- und Stichschaden, der von Angriffen mit Waffen verursacht wird.

Kalte Hand

Nekromantie Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Runde

 36 Meter

 V, G

Du erschaffst eine gespenstische, skelettierte Hand im Bereich einer Kreatur in Reichweite. Mache einen Fernkampf-Zauberangriff gegen die Kreatur, um sie mit der Kälte des Grabes zu attackieren. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 nekrotischen Schaden und kann bis zu Beginn deines nächsten Zuges keine Trefferpunkte zurückbekommen. Bis dann hält sich die Hand an dem Ziel fest.

Wenn du eine untote Kreatur triffst, hat sie außerdem Nachteil auf Angriffswürfe gegen dich bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Tanzende Lichter

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G, M (ein bisschen Phosphor oder Wychholz, oder ein Glühwürmchen)

Du erschaffst bis zu vier fackelgroße Lichter in Reichweite, die als Fackeln, Laternen oder leuchtende Kugeln erscheinen, die für die Dauer der Aktion in der Luft schweben. Du kannst die vier Lichter auch zu einer leuchtenden, vage humanoiden Form von mittlerer Größe kombinieren. Unabhängig davon, welche Form du wählst, verströmt jedes Licht ein schwaches Licht in einem Radius von 3 Metern. Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Lichter bis zu 90 Meter weit an einen neuen Platz in Reichweite bewegen. Ein Licht muss sich in einem Umkreis von 6 Metern um ein anderes durch diesen Zauber erzeugtes Licht befinden, und ein Licht erlischt, wenn es den Wirkungsbereich des Zaubers verlässt.

Feuerpfel

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Du schleuderst einen Splitter aus Feuer auf eine Kreatur in Reichweite. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Feuerschaden. Ein brennbarer Gegenstand, der von diesem Zauber getroffen wird, geht in Flammen auf, wenn er nicht getragen oder in der Hand gehalten wird.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W10, wenn du die 5. Stufe (2W10), die 11. Stufe (3W10) und die 17. Stufe (4W10) erreichst.

Freundschaft

Verzauberungs Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 G, M (eine kleine Menge Make-up, die bei der Anwendung dieses Zaubers auf das Gesicht aufgetragen wird)

Für die Wirkungsdauer hast du einen Vorteil auf alle Charisma-Würfe, die auf eine Kreatur deiner Wahl gewirkt werden, die dir nicht feindlich gesonnen sind. Wenn der Zauber endet, begreift die Kreatur, dass du Magie verwendet hast, um ihre Stimmung zu beeinflussen und wird feindselig. Eine Kreatur, die zu Gewalt neigt, könnte dich angreifen. Andere Kreaturen könnten sich (nach Entscheidung des Spielleiters) andere Möglichkeiten suchen, um sich zu rächen, abhängig von der Art, wie du mit ihr interagiert hast.

Licht

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, M (ein Glühwürmchen oder phosphoreszierendes Moos)

Du berührst einen Gegenstand, der nicht größer als 3 Meter in einer beliebigen Dimension ist. Bis der Zauber endet, strahlt das Objekt helles Licht in einem Radius von 6 Metern und schwaches Licht für weitere 6 Meter aus. Das Licht kann nach Belieben gefärbt werden. Wenn du das Objekt vollständig mit etwas Undurchsichtigem abdeckst, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion abbrichst.

Wenn du ein Objekt anvisierst, das von einer feindlichen Kreatur gehalten oder getragen wird, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen, um den Zauber zu vermeiden.

Magierhand

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Eine gespenstische, schwebende Hand erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis du sie mit einer Aktion wegschickst. Die Hand verschwindet, wenn sie sich weiter als 9 Meter von dir entfernt oder du den Zauber noch einmal wirkst.

Magierhand

Beschwörung Zaubertrick

Du kannst eine Aktion verwenden, um die Hand zu kontrollieren. Du kannst die Hand verwenden, um Gegenstände zu manipulieren, verschlossene Türen oder Behälter zu öffnen, einen Gegenstand aus einem geöffneten Behälter zu holen oder ihn zu verstauen, oder den Inhalt einer Phiolen auszugießen. Du kannst die Hand immer wenn du sie verwendest bis zu 9m weit bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren oder mehr als 10 Pfund tragen.

Einfache Illusionsmagie

Illusionsmagie Zaubertrick

-  1 Aktion
-  1 Minute
-  9 Meter
-  V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst ein Geräusch oder ein Bild eines Gegenstands in Reichweite, das für die Wirkungsdauer anhält. Die Illusion endet auch, wenn du sie als Aktion aufhebst oder diesen Zauber noch einmal wirkst. Wenn du ein Geräusch erschaffst, kann die Lautstärke von einem Flüstern bis zu einem Schrei reichen. Es kann deine Stimme sein, die Stimme eines anderen, das Brüllen eines Löwen, schlagende Trommeln oder ein anderes Geräusch deiner Wahl. Das Geräusch hält für die Wirkungsdauer an, oder du machst einzelne Laute zu verschiedenen Zeiten bis der Zauber endet.

Taschenspielererei

Verwandlungsmagie Zaubertrick

-  1 Aktion
-  Up to 1 hour
-  3 Meter
-  V, G

Dieser Zauber ist ein kleiner magischer Trick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Du kannst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite erschaffen:

- Du erschaffst einen sofortigen, harmlosen sensorischen Effekt, wie einen Funkenregen, einen Windhauch, schwache Musik oder einen eigenartigen Geruch.
- Du kannst augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer entzünden oder löschen.

Ausbessern

Verwandlungsmagie Zaubertrick

-  1 Minute
-  Unmittelbar
-  Berührung
-  V, G, M (zwei Magnetsteine)

Dieser Zauber repariert eine Bruchstelle oder einen Riss in einem Gegenstand, den du berührst, wie ein zerbrochenes Kettenglied, die beiden Hälften eines zerbrochenen Schlüssels, einen zerrissenen Umhang oder einen lecken Weinschlauch. Solange der Riss oder die Bruchstelle in keiner Dimension größer als 30 Zentimeter ist, kannst du sie flicken, sodass keine Spur des vorherigen Schadens übrigbleibt.

Der Zauber kann einen magischen Gegenstand oder ein Konstrukt auf physische Weise reparieren, der Zauber kann einem solchen Gegenstand aber nicht seine Magie wiedergeben.

Einfache Illusionsmagie

Illusionsmagie Zaubertrick

Wenn du das Bildnis eines Gegenstandes erschaffst - wie das eines Stuhles, schlammiger Fußabdrücke oder einer kleinen Truhe - kann es nicht größer als ein Würfel mit einer Seitenlänge von 1,50m sein. Das Bild kann keine Geräusche, kein Licht, keine Gerüche oder andere sensorische Effekte erzeugen. 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 oder das Geräusch zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegt. Wenn die Kreatur die Illusion als das durchschaut, was sie ist, dann verblast sie für die Kreatur.

Taschenspielererei

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du kannst einen Gegenstand, der nicht größer ist als ein Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge, sofort reinigen oder beschmutzen.
- Du kannst bis zu einen Würfel mit 30 Zentimeter Kantenlänge an Nahrung oder nicht lebender Materie für eine Stunde abkühlen, aufwärmen oder würzen.
- Du lässt für eine Stunde eine Farbe, ein kleines Mal oder ein Symbol auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.
- Du erschaffst einen nichtmagischen kleinen Gegenstand oder ein Trugbild, das in deine Hand passt und bis zum Ende deines nächsten Zugs anhält.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei der nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiviert haben und du kannst solche Effekte als Aktion aufheben.

Botschaft

Verwandlungsmagie Zaubertrick

-  1 Aktion
-  1 Runde
-  36 Meter
-  V, G, M (ein kurzes Stück Kupferdraht)

Du deutest mit dem Finger auf eine Kreatur in Reichweite und flüsterst eine Botschaft. Das Ziel (und nur das Ziel) hört die Botschaft und kann in einem Flüstern antworten, das nur du hören kannst.

Du kannst diesen Zauber durch feste Gegenstände hindurch wirken, wenn du das Ziel kennst und weißt, dass es jenseits der Barriere liegt. "Magische Stille", 30 Zentimeter Stein, 4,5 Meter Holz, eine dünne Schicht Blei oder gewöhnliches Metall blockieren den Zauber. Der Zauber muss nicht einer geraden Linie folgen und kann frei um Ecken oder durch Öffnungen reisen.

Gift versprühen

Beschwörung Zaubertrick

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  3 Meter
-  V, G

Du streckst deine Hand in Richtung einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, und erzeugst eine Wolke aus ekelhaftem Gas aus deiner Handfläche. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Konzentration schaffen, sonst erleidet sie 1W12 Giftschaaden. Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W12, wenn du die 5. Stufe (2W12), die 11. Stufe (3W12) und die 17. Stufe (4W12) erreichst.

Kältestrahl

Hervorrufung Zaubertrick

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  18 Meter
-  V, G

Ein eisiger Strahl aus blau-weißem Licht schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 Kälteschaaden und ihre Bewegungsrate wird bis zum Beginn deines nächsten Zuges um 3 Meter verringert.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Schockgriff

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Blitze springen aus deinen Händen und verpassen einer Kreatur, die du zu berühren versuchst, einen Schock. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Du hast einen Vorteil beim Angriffswurf, wenn das Ziel Rüstung trägt, die aus Metall besteht. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 Blitzschaden und kann bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine Reaktion durchführen.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Flammen kontrollieren

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar oder eine Stunde (siehe Beschreibung)

 18 Meter

 S

Du wählst eine nichtmagische Flamme, die du in Reichweite sehen kannst und die in einen Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge passt. Du kannst sie auf eine der folgenden Arten beeinflussen:

- Du dehnt die Flamme augenblicklich 1,5 Meter in eine Richtung aus, vorausgesetzt, dass Holz oder anderer Brennstoff an der neuen Stelle vorhanden ist.
- Du löschst die Flammen innerhalb des Würfels augenblicklich.

Erfrierung

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du verursachst betäubenden Frost auf einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 1W6 Kälteschaden und hat Nachteil beim nächsten Angriffswurf mit einer Waffe, den es vor dem Ende seines nächsten Zuges macht.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um je 1W6 wenn du Stufe 5 (auf 2W6), Stufe 11 (auf 3W6) und Stufe 17 (auf 4W6) erreichst.

Zielsicherer Schlag

Erkenntnismagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Runde

 9 Meter

 S

Du streckst deine Hand aus und deutest mit einem Finger auf das Ziel. Deine Magie gewährt dir einen kurzen Einblick in die Verteidigung des Ziels. In deinem nächsten Zug erhältst du Vorteil bei deinem ersten Angriffswurf gegen das Ziel, vorausgesetzt der Zauber ist nicht vorbei.

Flammen kontrollieren

Verwandlungsmagie Zaubertrick

Du verdoppelst oder halbierst den Bereich des hellen und schwachen Lichts, das die Flamme ausstrahlt, veränderst ihre Farbe oder beides. Die Veränderung hält 1 Stunde lang an.

- Du lässt einfache Formen - wie die vage Form einer Kreatur, eines unbelebten Objekts oder eines Ortes - in den Flammen erscheinen und nach Belieben beleben. Die Formen bleiben 1 Stunde lang bestehen.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du bis zu drei seiner nicht- Augenblicklichen Effekte gleichzeitig aktiv haben, und du kannst einen solchen Effekt als Aktion abbrechen.

Windbö

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Du ergreift die Luft und zwingst sie, einen der folgenden Effekte an einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst, zu erzeugen:

- Eine Kreatur mittlerer oder kleiner Größe, die du auswählst, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder wird bis zu 1,5 Meter von dir weggestoßen.

Donnerschlag

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (1,5 Meter Radius)

 S

Du erzeugst einen donnernden Klang, der 30 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur außer dir, die sich im Umkreis von 1,5 Metern um dich befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Donnerschaden.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um jeweils 1W6 wenn du Stufe 5 (auf 2W6), 11 (auf 3W6) und 17 (auf 4W6) erreichst.

Lagerfeuer erschaffen

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du erschaffst ein Lagerfeuer in Reichweite auf dem Boden, den du sehen kannst. Bis der Zauber endet, füllt das Lagerfeuer einen Würfel von 1,5 Metern. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt des Zaubers im Bereich des Feuers befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen oder 1W8 Feuerschaden erleiden. Eine Kreatur muss den Rettungswurf auch machen, wenn sie den Raum des Lagerfeuers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich jeweils um 1W8 wenn du Stufe 5 (auf 2W8), Stufe 11 (3W8) und Stufe 17 (4W8) erreichst.

Windbö

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

- Du erzeugst einen kleinen Luftstoß, der einen Gegenstand bewegen kann, der weder gehalten noch getragen wird und nicht mehr als 5 Pfund wiegt. Der Gegenstand wird bis zu 3 Meter von dir weggeschoben. Er wird nicht mit so viel Kraft gestoßen, dass er Schaden anrichtet.
- Du erzeugst mit Luft einen harmlosen sensorischen Effekt, z.B. das Rascheln von Blättern, das Zuschlagen von Fensterläden durch den Wind oder das Kräuseln deiner Kleidung in einer Brise.

Erde fomen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar oder eine Stunde (siehe Beschreibung)

 9 Meter

 S

Du wählst ein Stück Erde oder Stein in Reichweite, das du sehen kannst und das in einen Würfel von 1,5 Metern passt. Du kannst es auf eine der folgenden Arten manipulieren:

- Wenn du einen Bereich mit loser Erde anvisierst, kannst du sie augenblicklich ausheben, über den Boden bewegen und bis zu 1,5 Meter entfernt ablegen. Diese Bewegung hat nicht genug Kraft, um Schaden zu verursachen.

Erde fomen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du lässt Formen, Farben oder beides auf der Erde oder den Steinen erscheinen, indem du Wörter schreibst, Bilder kreierst oder Muster formst. Die Veränderungen halten 1 Stunde lang an.

- Befindet sich die Erde oder der Stein, auf den du zielst, auf dem Boden, verwandelst du ihn in schwieriges Terrain. Alternativ kannst du den Boden auch in normales Gelände verwandeln, wenn er bereits schwieriges Gelände ist. Diese Veränderung hält 1 Stunde lang an.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du nicht mehr als zwei seiner nicht- Augenblicklichen Effekte gleichzeitig aktiv haben, und du kannst einen solchen Effekt als eine Aktion abrechnen.

Wasser fomen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar oder eine Stunde (siehe Beschreibung)

 9 Meter

 S

Du wählst eine Wasserfläche, die du in Reichweite sehen kannst und die in einen Würfel von 1,5 Metern passt. Du manipulierst es auf eine der folgenden Arten:

- Du bewegst das Wasser augenblicklich oder änderst es auf andere Weise, wie du es dir vorstellst, bis zu 1,5 Meter in jede Richtung. Diese Bewegung hat nicht genug Kraft, um Schaden zu verursachen.
- Du bringst das Wasser dazu, sich zu einfachen Formen zu formen und sich auf deine Anweisung hin zu bewegen. Diese Veränderung hält 1 Stunde lang an.

Wasser fomen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du veränderst die Farbe oder Deckkraft des Wassers. Das Wasser muss immer auf dieselbe Weise verändert werden. Diese Veränderung hält 1 Stunde lang an.
- Du frierst das Wasser ein, vorausgesetzt, es befinden sich keine Lebewesen darin. Das Wasser taut in 1 Stunde wieder auf.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, kannst du nicht mehr als zwei seiner nicht sofortigen Effekte gleichzeitig aktiv haben, und du kannst einen solchen Effekt als Aktion abrechnen.