

Beistand Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 9 Meter


 V, G, M (ein kleiner Streifen weißer Stoff)


Dein Zauber stärkt die Entschlossenheit und Zähigkeit deiner Verbündeten. Wähle bis zu drei Kreaturen in Reichweite. Die maximalen und aktuellen Trefferpunkte aller Ziele steigen für die Wirkungsdauer um 5.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigen die Trefferpunkte des Ziels um zusätzlich 5 für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten.

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.

Vorahnung Stufe 2 Erkenntnis magie (Ritual)

 1 Minute

 Unmittelbar

 Selbst

 V, G, M (specially marked sticks, bones, or similar tokens worth at least 25 gp)

Indem du Stöckchen mit Juwelenintarsien wirfst, mit Drachenwürfeln würfelst, reich verzierte Karten auslegst oder ein anderes Weissagungswerkzeug verwendest, erhältst du ein Omen von einer außerweltlichen Wesenheit über die Folgen einer bestimmten Handlungsweise, die du für die nächsten 30 Minuten planst. Der Spielleiter wählt eines der folgenden möglichen Omen:

- Wohl, für gute Folgen.
- Weh, für schlechte Folgen.

Vorahnung Stufe 2 Erkenntnis magie (Ritual)


- Wohl und Weh, für sowohl gute als auch schlechte Folgen.
- Nichts, bei Folgen, die weder besonders gut noch schlecht sind.

Der Zauber nimmt keine Rücksicht auf mögliche Umstände, die das Ergebnis verändern könnten, wie das Wirken zusätzlicher Zauber oder den Verlust eines Gefährten.

Wenn du den Zauber zweimal oder öfter wirkst, ehe du deine nächste lange Rast abschließt, besteht eine kumulative Chance von 25 Prozent für jeden Zauber nach dem ersten, dass du ein zufälliges Ergebnis bekommst. Der Spielleiter macht diesen Wurf verdeckt.

Gefühle besänftigen Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, die starken Empfindungen einer Personengruppe zu unterdrücken. Alle Humanoiden in einer Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, müssen einen Charisma-RW ablegen: die Kreaturen können diesen Rettungswurf freiwillig nicht bestehen, wenn sie es wollen. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf nicht schafft, wähle einen der folgenden zwei Effekte.


Gefühle besänftigen Stufe 2 Verzauberung

Du kannst jeden Effekt unterdrücken, der dafür sorgt, dass das Ziel bezaubert oder verängstigt ist. Wenn dieser Zauber endet, tritt der unterdrückte Effekt wieder in Kraft, vorausgesetzt, seine Wirkung ist in der Zwischenzeit nicht beendet.

Alternativ kannst du ein Ziel gleichgültig gegenüber Kreaturen deiner Wahl machen, denen es feindlich gesonnen ist. Diese Gleichgültigkeit endet, wenn das Ziel angegriffen oder von einem Zauber verletzt wird oder sieht, wie einer seiner Freunde verletzt wird. Wenn der Zauber endet, wird die Kreatur wieder feindselig, wenn der Spielleiter nichts anderes festlegt.

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.

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.

Gebet der Heilung

Stufe 2 Hervorrufung

 10 Minuten

 Unmittelbar

 9 Meter

 V

Bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhalten jeweils 2W8 + deinen Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote Oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten um 1W8.

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.

Waffe des Glaubens

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 1 Minute

 18 Meter

 V, G

Du erschaffst eine Schwebende, gespenstische Waffe in Reichweite, die für die Wirkungsdauer anhält oder bis du den Zauber erneut wirkst. Wenn du den Zauber wirkst, kannst du einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern zur Waffe durchführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 + deinen Zaubermodifikator als Energieschaden.

Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Waffe bis zu 4 Meter weit bewegen und den Angriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um sie wiederholen.

Waffe des Glaubens

Stufe 2 Hervorrufung

Diese Waffe kann jede Form annehmen, die du willst. Kleriker von Gottheiten, die mit einer bestimmten Waffe assoziiert sind (wie St. Cuthbert, der für seinen Streitkolben bekannt ist, und Thor für seinen Hammer) lassen den Effekt des Zaubers wie diese Waffe aussehen.


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 1W8.

Schützendes Band

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Paar Platinringe im Wert von jeweils mindestens 50 Goldstücken, die du und die Zielperson für die Dauer des Spiels tragen müssen)

Dieser Zauber schützt eine bereitwillige Kreatur, die du berührst und erschafft eine magische Verbindung zwischen dir und dem Ziel bis der Zauber endet. Solange sich das Ziel innerhalb von 18 Metern um dich befindet, erhält es einen Bonus von + 1 auf RK und Rettungswürfe und hat Resistenz gegen alle Schadensarten. Außerdem erleidest du jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet die gleiche Menge an Schaden. Der Zauber endet, wenn du auf 0 Trefferpunkte fällst oder wenn du und das Ziel weiter als 18 Meter auseinander sind.

Schützendes Band


Stufe 2 Bannmagie

Er endet auch, wenn der Zauber erneut auf einen der beiden Beteiligten gewirkt wird. Du kannst den Zauber als Aktion aufheben.

Dauerhafte Flamme

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Bis entzaubert

 Selbst


 V, G, M (Rubinstaub im Wert von 50 Gold, den der Zauberspruch verbraucht)


Aus einem Gegenstand, den du berührst, entspringt eine Flamme, die so hell ist wie eine Taschenlampe. Der Effekt sieht aus wie eine normale Flamme, aber sie erzeugt keine Hitze und verbraucht keinen Sauerstoff. Eine kontinuierliche Flamme kann abgedeckt oder versteckt werden, aber nicht erstickt oder ausgelöscht werden.

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.

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 "Glyphe 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.

Sanfte Ruhe Stufe 2 Nekromantie (Ritual)

 1 Aktion

 10 Tage

 Berührung


 V, G, M (eine Prise Salz und ein Kupferstück, die auf die Augen der Leiche gelegt werden und dort für die Dauer der Leichenschau verbleiben müssen)

Du berührst einen Leichnam oder andere Überreste. Für die Dauer des Zaubers ist das Ziel vor Verwesung geschützt und kann nicht untot werden.


Der Zauber verlängert auch effektiv die Frist für die Auferweckung des Ziels von den Toten, da Tage, die unter dem Einfluss dieses Zaubers verbracht werden, nicht auf die Frist von Zaubern wie "Tote erwecken (Stufe 5)" angerechnet werden.

Gegenstand aufspüren Stufe 2 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (ein gespaltenen 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.

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.

Zone der Wahrheit Stufe 2 Verzauberung

 1 Aktion

 10 Minuten

 18 Meter

 V, G

Du erschaffst eine magische Zone, die in einem Radius von 4,5 Metern, zentriert auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite, vor Täuschung schützt. Bis zum Ende des Zaubers muss eine Kreatur, die den Zauberbereich zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, einen Rettungswurf auf Charisma ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine absichtliche Lüge sprechen, solange sie sich im Radius befindet. Du weißt, ob der Rettungswurf jeder Kreatur gelingt oder misslingt.

Zone der Wahrheit Stufe 2 Verzauberung

Eine betroffene Kreatur ist sich des Zaubers bewusst und kann daher vermeiden, Fragen zu beantworten, auf die sie normalerweise mit einer Lüge antworten würde. Eine solche Kreatur kann in ihren Antworten ausweichen, solange sie innerhalb der Grenzen der Wahrheit bleibt.