



### 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.

### 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.

### Brandmarkendes Niederstrecken Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V


Wenn du das nächste Mal eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, bevor dieser Zauber endet, schimmert die Waffe beim Schlag in astralem Glanz. Der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 2W6 gleißender Schaden zu, es wird sichtbar, falls es unsichtbar ist, und das Ziel wirft in einem Radius von 1,5 Metern ein schwaches Licht ab und kann nicht unsichtbar werden, bis der Zauber endet.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der zusätzliche Schaden um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

### Reittier finden Stufe 2 Beschwörung

 10 Minuten

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Du beschwörst einen Geist, der die Form eines ungewöhnlich intelligenten, starken und treuen Reittiers annimmt und eine dauerhafte Bindung mit ihm eingeht. Das Reittier erscheint an einem unbesetzten Ort in Reichweite und nimmt die Form eines Pferdes deiner Wahl an, z. B. eines Haudegens, eines Ponys, eines Kamels, eines Elchs oder eines Mastiffs. (Dein Spielleiter kann auch erlauben, andere Tiere als Reittiere zu beschwören.) Das Reittier hat die gleichen Eigenschaften wie die gewählte Form, ist aber ein Himmels-, Feen- oder Ungeheuerwesen (nach deiner Wahl) statt seines normalen Typs. Wenn dein Reittier eine Intelligenz von 5 oder weniger hat, wird seine Intelligenz auf 6 erhöht und es erhält die Fähigkeit, eine Sprache deiner Wahl zu verstehen, die du sprichst.

### Reittier finden Stufe 2 Beschwörung

Dein Reittier dient dir, sowohl im Kampf als auch in der Freizeit, und du hast eine instinktive Verbindung zu ihm, die es dir ermöglicht, als nahtlose Einheit zu kämpfen. Während du auf deinem Reittier sitzt, kannst du jeden Zauber, der nur auf dich zielt, auch auf dein Reittier wirken.


Wenn das Reittier auf 0 Trefferpunkte sinkt, verschwindet es und hinterlässt keine physische Form. Du kannst dein Reittier auch jederzeit mit einer Aktion entlassen, die es verschwinden lässt. In beiden Fällen beschwörst du mit diesem Zauber dasselbe Reittier erneut, wobei es seine maximale Anzahl an Trefferpunkten wiedererlangt.


Solange sich dein Reittier in einem Umkreis von 1,6 Kilometern befindet, kannst du telepathisch mit ihm kommunizieren.

### Reittier finden Stufe 2 Beschwörung


Du kannst nicht mehr als ein durch diesen Zauber gebundenes Reittier gleichzeitig haben. Als Aktion kannst du das Reittier jederzeit aus der Bindung lösen, so dass es verschwindet.

### 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.

### Magische Waffe Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde


 Berührung


 V, G


Du berührst eine nichtmagische Waffe. Bis der Zauber endet, wird diese Waffe zu einer magischen Waffe mit einem Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Bonus auf +2. Wenn du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher verwendest, erhöht sich der Bonus auf +3.

### 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.