

Blitze herbeirufen

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G

Eine Sturmwolke erscheint in der Gestalt eines Zylinders, der 3 Meter hoch ist, mit einem Radius von 18 Metern, zentriert um einen Punkt, den du sehen kannst, 30 Meter direkt über dir. Der Zauber misslingt, wenn du keinen Punkt in der Luft sehen kannst, an dem die Sturmwolke erscheinen könnte (wenn du beispielsweise in einem Raum bist, der die Wolke nicht aufnehmen kann).

Blitze herbeirufen

Stufe 3 Beschwörung

Wenn du den Zauber wirkst, wähle einen Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Ein Blitz fährt von der Wolke herab und schlägt in diesen Punkt ein. Jede Kreatur in Umkreis von 1,5 Metern um den Punkt muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 3W10 Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. In jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du deine Aktion verwenden, um noch einen Blitz auf diese Weise zu beschwören, und er schlägt auf dem gleichen Punkt oder einem anderen ein.

Wenn du dich draußen aufhältst und ein Sturm herrscht, wenn du diesen Zauber wirkst. Verleiht er dir die Kontrolle über den bestehenden Sturm und erschafft keinen eigenen. In diesem Fall steigt der Schaden des Zaubers um 1W10.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten um 1W10.

Tiere beschwören

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G

Du beschwörst Feengeister herauf, die die Form von Tieren annehmen und an freien Stellen in Reichweite, die du sehen kannst, erscheinen. Wähle eine der folgenden Optionen:

- Ein Tier mit einem CR ≤ 2
- Zwei Tiere mit einem CR ≤ 1
- Vier Tiere mit einem CR $\leq 1/2$
- Acht Tiere mit einem CR $\leq 1/4$

Tiere beschwören

Stufe 3 Beschwörung

Jedes Tier gilt als Feenkreatur und verschwindet, wenn es auf 0 TP sinkt oder der Zauber endet.

Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Gefährten gegenüber freundlich gesinnt. Würfel Initiative für die Gruppe der Kreaturen, die dann ihren eigenen Platz in der Kampfordnung bekommt. Sie folgen deinen verbalen Befehlen und verteidigen sich gegen feindliche Kreaturen, wenn sie keinen Befehl von dir erhalten, agieren ansonsten aber nicht selbstständig.

Die Kreaturenwerte hat der Spielleiter.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit bestimmten höheren Zauberplätzen sprichst, erscheinen mehr Kreaturen. Doppelt so viele für den 5. Grad, dreimal so viele für den 7. Grad und viermal so viele für den 9. Grad.

Tageslicht

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Stunde

 18 Meter

 V, G

Eine Lichtkugel mit einem Radius von 18 Metern breitet sich von einem von dir gewählten Punkt in Reichweite aus. Die Sphäre ist helles Licht und wirft für weitere 90 Meter schummriges Licht ab.

Wenn du einen Punkt auf einem Objekt wählst, das du in der Hand hältst oder das nicht getragen wird, strahlt das Licht vom Objekt aus und bewegt sich mit ihm. Wenn du das betroffene Objekt vollständig mit einem undurchsichtigen Gegenstand, wie einer Schale oder einem Helm, abdeckst, wird das Licht blockiert.

Tageslicht

Stufe 3 Hervorrufung

Wenn sich ein Bereich dieses Zaubers mit einem Bereich der Dunkelheit überschneidet, der durch einen Zauber der 3. Stufe oder niedriger erzeugt wurde, wird der Zauber, der die Dunkelheit erzeugt hat, gebannt.

Magie bannen

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Wähle eine Kreatur, ein Objekt oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber der 3. Grades oder niedriger auf dem Ziel endet. Für jeden Zauber der 4. Grades oder höher auf dem Ziel musst du eine Attributswurf mit deinem Zauberattribut durchführen. Der SG ist gleich $10 + \text{Grad des Zaubers}$. Bei einem erfolgreichen Check endet der Zauber.

Magie bannen

Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, beendest du automatisch die Effekte eines Zaubers auf das Ziel, wenn der Grad des Zaubers gleich oder niedriger ist als der Grad des verwendeten Zauberplatzes.

Totstellen

Stufe 3 Nekromantie (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Prise Friedhofserde)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und versetzt sie in einen reglosen Zustand, der nicht vom Tod zu unterscheiden ist.

Totstellen

Stufe 3 Nekromantie (Ritual)

Für die Dauer des Zaubers oder bis du eine Aktion verwendest, um das Ziel zu berühren und den Zauber aufzuheben, erscheint das Ziel für alle äußeren Blicke und für Zauber, die zur Bestimmung des Status des Ziels verwendet werden, tot. Das Ziel ist geblendet und handlungsunfähig und seine Geschwindigkeit sinkt auf 0. Das Ziel ist resistent gegen jeglichen Schaden außer psychischem Schaden. Wenn das Ziel krank oder vergiftet ist, wenn du den Zauber sprichst, oder während der Wirkung des Zaubers krank oder vergiftet wird, haben die Krankheit und das Gift keine Wirkung, bis der Zauber endet.

Mit Stein verschmelzen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G

Mit Stein verschmelzen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

Du trittst in ein steinernes Objekt oder eine steinerne Fläche, die groß genug ist, um deinen Körper vollständig aufzunehmen, und verschmilzt für die Dauer mit dir und deiner gesamten Ausrüstung mit dem Stein. Mit deiner Bewegungsaktion steigst du an einer Stelle, die du berühren kannst, in den Stein ein. Solange du mit dem Stein verschmolzen bist, kannst du nicht sehen, was außerhalb des Steins geschieht, und alle Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), mit denen du Geräusche außerhalb des Steins hörst, haben Nachteil. Du nimmst den Lauf der Zeit wahr und kannst Zauber auf dich wirken, während du mit dem Stein verschmolzen bist. Du kannst deine Bewegung nutzen, um den Stein dort zu verlassen, wo du ihn betreten hast, was den Zauber beendet. Ansonsten kannst du dich nicht bewegen.

Mit Stein verschmelzen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

Kleiner körperlicher Schaden am Stein schadet dir nicht, aber seine teilweise Zerstörung oder eine Veränderung seiner Form (so weit, dass du nicht mehr in ihn hineinpasst) stößt dich aus und fügt dir 6W6 Wuchtschaden zu. Die vollständige Zerstörung des Steins (oder seine Verwandlung in eine andere Substanz) vertreibt dich und fügt dir 50 Wuchtschaden zu. Wenn du ausgestoßen wirst, tauchst du liegend an einem unbesetzten Platz wieder auf, die der Eintrittsstelle am nächsten ist.

Pflanzenwachstum

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion oder 8 Stunden

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G

Dieser Zauber kanalisiert Vitalität in Pflanzen innerhalb eines bestimmten Bereichs. Es gibt zwei Verwendungsmöglichkeiten für den Zauber, die entweder sofortigen oder langfristigen Nutzen bringen.

Wenn du diesen Zauber mit 1 Aktion wirkst, wähle einen Punkt in Reichweite. Alle normalen Pflanzen in einem Radius von 30 Metern um diesen Punkt herum werden dicht und überwuchert. Eine Kreatur, die sich durch diesen Bereich bewegt, muss für jeweils 30 Zentimeter, die sie zurücklegen will, 1,20 Meter Bewegungsrate aufwenden.

Pflanzenwachstum

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Du kannst ein oder mehrere Gebiete beliebiger Größe innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers von der Wirkung ausschließen.

Wenn du diesen Zauber über 8 Stunden hinweg wirkst, wird das Land angereichert. Alle Pflanzen in einem Radius von 750 Metern um einen Punkt innerhalb der Reichweite werden für 1 Jahr angereichert. Die Pflanzen liefern die doppelte Menge an Nahrung, wenn sie geerntet werden.

Schutz vor Energie

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Die bereitwillige Kreatur, die du berührst, hat für die Dauer der Berührung Widerstand gegen eine Schadensart deiner Wahl: Säure, Kälte, Feuer, Elektrizität oder Donner.

Schneesturm

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

 V, G, M (eine Prise Staub und ein paar Tropfen Wasser)

Bis zum Ende des Zaubers fallen Eisregen und Graupel in einem 6 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von 15 Metern, der auf einen von dir gewählten Punkt in Reichweite zentriert ist. Das Gebiet ist stark verdunkelt, und offene Flammen in dem Gebiet werden gelöscht.

Der Boden in dem Gebiet ist mit glattem Eis bedeckt, was es zu schwierigen Terrain macht. Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt sie auf den Boden.

Schneesturm

Stufe 3 Beschwörung

Wenn sich eine Kreatur im Bereich des Zaubers konzentriert, muss sie einen erfolgreichen Rettungswurf auf Konstitution gegen deinen Zauberrrettungswurf SG machen oder sie verliert die Konzentration.

Mit Pflanzen sprechen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 10 Minuten

 Selbst (9 Meter Radius)

 V, G

Du gibst Pflanzen im Umkreis von 9 Metern eine begrenzte Empfindungsfähigkeit und Beweglichkeit, so dass sie mit dir kommunizieren und deinen einfachen Befehlen folgen können. Du kannst Pflanzen zu Ereignissen befragen, die sich innerhalb des letzten Tages in der Umgebung des Zaubers ereignet haben, und so Informationen über vorbeiziehende Kreaturen, das Wetter und andere Umstände erhalten.

Mit Pflanzen sprechen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Du kannst auch schwieriges Gelände, das durch Pflanzenwuchs verursacht wird (z.B. Dickicht und Unterholz), für die Dauer des Zaubers in normales Gelände verwandeln. Oder du kannst normales Gelände, in dem Pflanzen vorhanden sind, in schwieriges Gelände verwandeln, das für die Dauer des Zaubers bestehen bleibt, so dass zum Beispiel Bäume und Äste Verfolger behindern.

Pflanzen können nach dem Ermessen des Spielleiters auch andere Aufgaben für dich übernehmen. Der Zauber befähigt Pflanzen nicht, sich selbst zu entwurzeln und zu bewegen, aber sie können Äste, Ranken und Stängel frei bewegen.

Wenn sich eine Pflanzenkreatur in der Nähe befindet, kannst du mit ihr kommunizieren, als hättest ihr eine gemeinsame Sprache, aber du erhältst keine magischen Fähigkeiten, um sie zu beeinflussen.

Mit Pflanzen sprechen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber kann bewirken, dass die durch den Verstrickungszauber erschaffenen Pflanzen eine gefesselte Kreatur loslassen.

Wasser atmen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 24 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (ein kurzes Schilfrohr oder ein Stück Stroh)

Dieser Zauber gewährt bis zu zehn bereitwilligen Kreaturen in Reichweite, die du siehst, die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, bis der Zauber endet. Die betroffenen Kreaturen behalten auch ihre normale Atmungsweise bei.

Auf Wasser gehen

Stufe 3 Verwandlungsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 1 Stunde

 9 Meter

 V, G, M (ein Stück Kork)

Dieser Zauber verleiht die Fähigkeit, sich über jede flüssige Oberfläche - wie Wasser, Säure, Schlamm, Schnee, Treibsand oder Lava - zu bewegen, als wäre es harmloser fester Boden (Kreaturen, die geschmolzene Lava durchqueren, können trotzdem Schaden durch die Heilung nehmen). Bis zu zehn bereitwillige Kreaturen, die du in Reichweite siehst, erhalten diese Fähigkeit für die Dauer des Zaubers.

Wenn du eine Kreatur anvisierst, die in einer Flüssigkeit untergetaucht ist, trägt der Zauber das Ziel mit einer Geschwindigkeit von 18 Metern pro Runde an die Oberfläche der Flüssigkeit.

Windwall

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G, M (ein kleiner Fächer und eine Feder exotischer Herkunft)

Eine Wand aus starkem Wind erhebt sich an einem von dir gewählten Punkt in Reichweite aus dem Boden. Die Wand kann bis zu 15 Meter lang, 5 Meter hoch und 30 Zentimeter dick sein. Du kannst die Wand auf jede beliebige Weise formen, solange sie einen durchgehenden Pfad entlang des Bodens bildet. Die Mauer bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

Wenn die Mauer erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W8 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte.

Windwall

Stufe 3 Hervorrufung

Der starke Wind hält Nebel, Rauch und andere Gase in Schach. Kleine oder kleinere fliegende Kreaturen oder Objekte können die Wand nicht durchdringen. Lose, leichte Materialien, die in die Wand gebracht werden, fliegen nach oben. Pfeile, Bolzen und andere gewöhnliche Geschosse, die auf Ziele hinter der Mauer abgefeuert werden, werden nach oben abgelenkt und verfehlen automatisch. (Felsbrocken, die von Riesen oder Belagerungsmaschinen geschleudert werden, und ähnliche Geschosse sind davon nicht betroffen). Kreaturen in gasförmiger Form können die Mauer nicht durchdringen.

Ausbrechende Erde

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G, M (ein Stück Obsidian)

Wähle einen Punkt, den du auf dem Boden in Reichweite sehen kannst. Eine Fontäne aus aufgewühlter Erde und Stein bricht in einem 6-Meter-Würfel aus, der auf diesen Punkt zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W12 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Außerdem wird der Boden in diesem Bereich zu schwierigem Gelände, bis er geräumt ist. Jeder Teil des Gebiets, der 1,5 Meter groß ist, braucht mindestens 1 Minute, um von Hand geräumt zu werden.

Ausbrechende Erde

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W12 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

Flammenpeile

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G

Du berührst einen Köcher, der Pfeile oder Bolzen enthält. Wenn ein Ziel durch einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe getroffen wird, bei dem ein Stück Munition aus dem Köcher gezogen wurde, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden. Die Magie des Zaubers endet auf dem Munitionsstück, wenn es trifft oder verfehlt, und der Zauber endet, wenn zwölf Munitionsstücke aus dem Köcher gezogen worden sind.

Flammenpeile

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Anzahl der Munitionsstücke, die du mit diesem Zauber beeinflussen kannst, um zwei für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3.

Flutwelle

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G, M (ein Wassertropfen)

Du beschwörst eine Wasserwelle herauf, die auf ein Gebiet in Reichweite niederprasselt. Das Gebiet kann bis zu 9 Meter lang, bis zu 3 Meter breit und bis zu 3 Meter hoch sein. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 4W8 Wuchtschaden und wird auf den Boden geworfen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgeworfen. Das Wasser breitet sich dann über den Boden in alle Richtungen aus und löscht ungeschützte Flammen in seinem Bereich und im Umkreis von 9 Metern.

Wasserwand

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G, M (ein Wassertropfen)

Wasserwand

Stufe 3 Hervorrufung

Du beschwörst eine Wand aus Wasser auf dem Boden an einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Die Wand kann bis zu 9 Meter lang, 3 Meter hoch und 30 Zentimeter dick sein, oder du kannst eine ringförmige Wand mit einem Durchmesser von 6 Metern, 3 Metern Höhe und 30 Zentimetern Dicke erschaffen. Die Mauer verschwindet, wenn der Zauber endet. Jeder Angriff mit einer Fernkampfwaffe, der den Raum der Mauer betritt, hat einen Nachteil beim Angriffswurf, und der Feuerschaden wird halbiert, wenn der Feuereffekt die Mauer durchquert, um sein Ziel zu erreichen. Zauber, die Kälteschaden verursachen und die Wand durchqueren, lassen den Bereich der Wand, den sie durchqueren, fest gefrieren (mindestens ein 1,5-Meter-Quadratbereich wird gefroren). Jeder gefrorene Abschnitt von 1,5 Metern im Quadrat hat RK 5 und 15 Trefferpunkte. Wird ein gefrorener Abschnitt auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird er zerstört. Wenn ein Abschnitt zerstört wird, füllt sich die Wand nicht mehr mit Wasser.