


Dürr

Stufe 4 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Nekromantische Energie spült über eine Kreatur deiner Wahl, die du in Reichweite sehen kannst, und entzieht ihr Feuchtigkeit und Lebenskraft. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W8 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel. Der Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Wenn du eine Pflanzenkreatur oder eine magische Pflanze anvisierst, macht sie den Rettungswurf mit Nachteil und der Zauber fügt ihr maximalen Schaden zu.

Dürr


Stufe 4 Nekromantie


Wenn du eine nichtmagische Pflanze anvisierst, die keine Kreatur ist, wie z.B. einen Baum oder Strauch, macht sie keinen Rettungswurf; sie verdorrt und stirbt einfach.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des Grads 5 oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zaubergrad über dem vierten.


Verwirrung

Stufe 4 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (drei Nusschalen)

Dieser Zauber greift den Geist von Kreaturen an und verdreht ihn, indem er Wahnvorstellungen hervorruft und unkontrollierte Handlungen provoziert. Jede Kreatur, die sich in einem Radius von 3 Metern um einen von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite befindet, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen, wenn du diesen Zauber wirkst oder von ihm betroffen ist.

Ein betroffenes Ziel kann keine Reaktionen ausführen und muss zu Beginn jeder seiner Runden einen Würfelwurf mit einem W10 machen, um sein Verhalten für diese Runde zu bestimmen.

Verwirrung

Stufe 4 Verzauberung

W10

Verhalten

Die Kreatur nutzt ihre gesamte Bewegung, um sich in eine zufällige Richtung zu bewegen. Um die Richtung zu bestimmen, würfle einen W8 und ordne jeder Würfelseite eine Richtung zu. Die Kreatur führt in diesem Zug keine Aktion durch.

2-6 Die Kreatur bewegt sich in diesem Zug nicht und führt auch keine Aktion durch.

Die Kreatur nutzt ihre Aktion, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig bestimmte 7-8 Kreatur in ihrer Reichweite durchzuführen. Befindet sich keine Kreatur in ihrer Reichweite, führt die Kreatur in diesem Zug nichts aus.

9-10 Die Kreatur kann normal handeln und sich bewegen.

Am Ende jeder seiner Runden kann ein betroffenes Ziel einen Rettungswurf in Weisheit machen. Wenn er gelingt, endet der Effekt für das Ziel.

Verwirrung


Stufe 4 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, vergrößert sich der Radius der Kugel um 1,5 Meter für jeden Zauberplatz über dem 4.

Schwache Elementare beschwören

Stufe 4 Beschwörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

 V, G

Du beschwörst Elementare, die in freien Feldern in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Du wählst eine der nachstehenden Optionen für das, was erscheint:

- Ein Elementar mit dem Herausforderungsgrad 2 oder niedriger
- Zwei Elementare mit dem Herausforderungsgrad 1 oder niedriger
- Vier Elementare mit dem Herausforderungsgrad 1/2 oder niedriger

Schwache Elementare beschwören

Stufe 4 Beschwörung

- Acht Elementare mit dem Herausforderungsgrad 1/4 oder niedriger.

Ein durch diesen Zauber beschworenes Elementar verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Begleitern freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe, die ihre eigenen Spielzüge hat. Sie gehorchen allen verbalen Befehlen, die du ihnen erteilst (keine Aktion von dir erforderlich). Wenn du ihnen keine Befehle gibst, verteidigen sie sich gegen feindliche Kreaturen, führen aber ansonsten keine Aktionen aus.

Der Spielleiter hat die Statistiken der Kreaturen.


Schwache Elementare beschwören


Stufe 4 Beschwörung


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit bestimmten höherstufigen Slots wirkst, wählst du eine der oben genannten Beschwörungsoptionen und es erscheinen mehr Kreaturen: doppelt so viele mit einem Slot des 6. Grades und dreimal so viele mit einem Slot des 8.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 90 Meter

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

Bis zum Ende des Zaubers kontrollierst du jedes freistehende Wasser innerhalb eines von dir gewählten Gebiets, das einen Würfel von bis zu 33 Metern Seitenlänge bildet. Du kannst einen der folgenden Effekte wählen, wenn du diesen Zauber sprichst. Als Aktion in deinem Zug kannst du denselben Effekt wiederholen oder einen anderen wählen.

Überschwemmung: Du lässt den Wasserstand aller stehenden Gewässer in dem Gebiet um bis zu 6 Meter ansteigen. Wenn das Gebiet ein Ufer umfasst, schwappt das überflutete Wasser auf das trockene Land über.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wenn du ein Gebiet in einem großen Gewässer auswählst, erschaffst du stattdessen eine 6 Meter hohe Welle, die von einer Seite des Gebietes zur anderen wandert und dann hinunterstürzt. Alle riesigen oder kleineren Vehikel, die sich im Weg der Welle befinden, werden von ihr auf die andere Seite getragen. Alle riesigen oder kleineren Fahrzeuge, die von der Welle getroffen werden, haben eine 25-prozentige Chance zu kentern.

Der Pegel bleibt so lange erhöht, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Wenn dieser Effekt eine Welle erzeugt hat, wiederholt sich die Welle zu Beginn deines nächsten Zuges, solange der Flut-Effekt anhält.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wasser teilen: Du veranlasst das Wasser in dem Gebiet, sich auseinander zu bewegen und einen Graben zu bilden. Der Graben erstreckt sich über das Gebiet des Zaubers, und das getrennte Wasser bildet eine Wand zu beiden Seiten. Der Graben bleibt bestehen, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst. Das Wasser füllt sich dann im Laufe der nächsten Runde langsam in den Graben, bis der normale Pegel wiederhergestellt ist.

Fluss umleiten: Du veranlasst fließendes Wasser in dem Gebiet, sich in eine von dir gewählte Richtung zu bewegen, selbst wenn das Wasser über Hindernisse, an Wänden hoch oder in andere unwahrscheinliche Richtungen fließen muss. Das Wasser in dem Gebiet bewegt sich in die Richtung, in die du es lenkst, aber sobald es sich über den Bereich des Zaubers hinaus bewegt, nimmt es seine Strömung entsprechend den Geländebedingungen wieder auf. Das Wasser bewegt sich weiter in die von dir gewählte Richtung, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wasserstrudel: Dieser Effekt erfordert eine Wasseroberfläche von mindestens 16 Metern im Quadrat und 8 Metern Tiefe. Du bewirkst, dass sich in der Mitte des Gebiets ein Strudel bildet. Der Strudel bildet einen Wirbel, der an der Basis 1,5 Meter breit, an der Spitze bis zu 50 Meter breit und 25 Meter hoch ist. Jede Kreatur oder jedes Objekt im Wasser, das sich in einem Umkreis von 25 Metern um den Strudel befindet, wird 3 Meter in dessen Richtung gezogen. Eine Kreatur kann von dem Strudel wegschwimmen, indem sie einen Stärke-(Athletik-)Test gegen deinen Zauberschutzwurf SG ablegt.

Wasser kontrollieren

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Wenn eine Kreatur den Strudel zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Stärke ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W8 Wuchtschaden und ist bis zum Ende des Zaubers im Wirbel gefangen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur die Hälfte des Schadens und ist nicht im Strudel gefangen. Eine Kreatur, die im Strudel gefangen ist, kann mit ihrer Aktion versuchen, wie oben beschrieben aus dem Strudel zu schwimmen, hat aber Nachteil bei der Stärke (Athletik) Probe, um dies zu tun.

Wenn ein Objekt das erste Mal pro Runde in den Strudel gerät, erleidet es 2W8 Wuchtschaden; dieser Schaden tritt jede Runde auf, in der es im Strudel verbleibt.

Wesen des Waldes beschwören

Stufe 4 Beschwörung



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Stunde



18 Meter



V, G, M (eine Stechpalmenbeere pro beschworene Kreatur)

Du beschwörst Feenwesen, die auf unbesetzten Feldern in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Wähle eine der folgenden Optionen für das, was erscheint:

- Ein Feenwesen mit dem Herausforderungsgrad 2 oder niedriger
- Zwei Feenwesen mit dem Herausforderungsgrad 1 oder niedriger
- Vier Feenwesen mit dem Herausforderungsgrad 1/2 oder niedriger

Wesen des Waldes beschwören

Stufe 4 Beschwörung

- Acht Feenwesen mit dem Herausforderungsgrad 1/4 oder niedriger

Ein beschworenes Feenwesen verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Begleitern freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe, die ihre eigenen Spielzüge haben. Sie gehorchen allen verbalen Befehlen, die du ihnen gibst (du musst nichts tun). Wenn du ihnen keine Befehle gibst, verteidigen sie sich gegen feindliche Kreaturen, führen aber ansonsten keine Aktionen aus.

Der Spielleiter hat die Statistik der Kreaturen.

Wesen des Waldes beschwören

Stufe 4 Beschwörung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit bestimmten Zauberplätzen höheren Grades wirkst, wählst du eine der oben genannten Beschwörungsoptionen und es erscheinen mehr Kreaturen: doppelt so viele mit einem Zauberplatz des 6. Grades und dreimal so viele mit einem Zauberplatz des 8.

Tier beherrschen

Stufe 4 Verzauberung



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Minute



18 Meter



V, G

Du versuchst, ein Tier zu betören, das du in Reichweite siehst. Es muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder es wird für die Dauer des Versuchs von dir verzaubert. Wenn du oder mit dir befreundete Kreaturen gegen das Tier kämpfen, hat es Vorteil beim Rettungswurf.

Tier beherrschen

Stufe 4 Verzauberung

Während das Tier verzaubert ist, hast du eine telepathische Verbindung mit ihm, solange ihr beide auf derselben Existenzebene seid. Du kannst diese telepathische Verbindung nutzen, um der Kreatur Befehle zu erteilen, während du bei Bewusstsein bist (keine Aktion erforderlich), die sie nach Kräften befolgt. Du kannst eine einfache und allgemeine Handlungsanweisung geben, wie z.B. "Greife diese Kreatur an", "Lauf dort rüber" oder "Hol diesen Gegenstand". Wenn die Kreatur den Befehl ausführt und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich nach besten Kräften.

Du kannst deine Aktion nutzen, um die totale und präzise Kontrolle über das Ziel zu übernehmen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges führt die Kreatur nur die Aktionen aus, die du auswählst, und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst zu tun. Während dieser Zeit kannst du die Kreatur auch dazu bringen, eine Reaktion einzusetzen, aber dafür musst du auch deine eigene Reaktion einsetzen. Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, macht es einen neuen Rettungswurf auf Weisheit gegen den Zauber. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Zauber.


Tier beherrschen

Stufe 4 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades wirkst, beträgt die Dauer Konzentration, bis zu 10 Minuten. Wenn du einen Zauberplatz des 6. Grades verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 1 Stunde. Wenn du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 8 Stunden.

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Lederband, das um den Arm oder ein ähnliches Glied gebunden wird)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Dauer der Berührung wird die Bewegung des Ziels nicht durch schwieriges Gelände beeinträchtigt, und Zaubersprüche und andere magische Effekte können weder die Geschwindigkeit des Ziels verringern noch dazu führen, dass das Ziel gelähmt oder gefesselt wird.

Das Ziel kann außerdem 1,5 Meter Bewegung aufwenden, um sich automatisch aus nichtmagischen Fesseln zu befreien, z. B. aus Fesseln oder einer Kreatur, die es gefangen hält. Unter Wasser gibt es keine Abzüge bei der Bewegung oder den Angriffen der Zielperson.


Bewegungsfreiheit


Stufe 4 Bannmagie

Rieseninsekt

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 9 Meter

 V, G

Du verwandelst bis zu zehn Tausendfüßler, drei Spinnen, fünf Wespen oder einen Skorpion in Reichweite für die Dauer des Zaubers in Versionen ihrer natürlichen Formen. Ein Tausendfüßler wird zu einem Riesentausendfüßler, eine Spinne zu einer Riesenspinne, eine Wespe zu einer Riesenespe und ein Skorpion zu einem Riesenskorpion.


Jede Kreatur gehorcht deinen verbalen Befehlen, und im Kampf agieren sie jede Runde in deinem Zug. Der Spielleiter verfügt über die Statistiken dieser Kreaturen und löst ihre Aktionen auf.


Rieseninsekt


Stufe 4 Verwandlungsmagie

Eine Kreatur bleibt so lange in ihrer Riesengröße, bis sie auf 0 Trefferpunkte fällt oder bis du eine Aktion verwendest, um den Effekt auf sie zu beenden.

Der Spielleiter könnte dir erlauben, verschiedene Ziele zu wählen. Wenn du zum Beispiel eine Biene verwandelst, könnte ihre Riesenversion dieselben Werte wie eine Riesenespe haben.

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Du beschwörst eine Ranke, die an einem unbesetzten Ort deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, aus dem Boden sprießt. Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du die Ranke so ausrichten, dass sie nach einer Kreatur im Umkreis von 9 Metern ausschlägt, die du sehen kannst. Diese Kreatur muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit bestehen oder wird 6 Meter direkt in Richtung der Ranke gezogen.


Bis der Zauber endet, kannst du die Ranke als Bonusaktion in jedem deiner Züge auf dieselbe oder eine andere Kreatur ausrichten.

Schlingranke

Stufe 4 Beschwörung

Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

 10 Minuten

 24 Stunden

 90 Meter

 V, G, M (ein Stein, ein Zweig und ein Stück grüne Pflanze)

Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

Du lässt natürliches Gelände in einem Würfel mit 45 Metern Kantenlänge so aussehen, klingen und riechen wie eine andere Art von natürlichem Gelände. So können offene Felder oder eine Straße wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Gletscherspalte oder ein anderes schwieriges oder unpassierbares Gelände aussehen. Ein Teich kann wie eine Wiese aussehen, ein Abgrund wie ein sanfter Hang oder eine felsige Schlucht wie eine breite und glatte Straße. Die taktischen Eigenschaften des Geländes bleiben unverändert, so dass Kreaturen, die das Gebiet betreten, die Illusion wahrscheinlich durchschauen werden. Wenn der Unterschied bei Berührung nicht offensichtlich ist, kann eine Kreatur, die die Illusion sorgfältig untersucht, eine Intelligenzüberprüfung (Erkundung) gegen deinen Zauberrrettungswurf SG durchführen, um sie zu widerlegen. Eine Kreatur, die die Illusion als das erkennt, was sie ist, sieht sie als ein vages Bild, das sich über das Terrain legt.

Eissturm


Stufe 4 Hervorrufung

Eissturm

Stufe 4 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 90 Meter

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

Ein Hagel aus steinhartem Eis prallt in einem 6 Meter großen und 12 Meter hohen Zylinder auf den Boden, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist. Jede Kreatur in dem Zylinder muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Wuchtschaden und 4W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Hagelsteine machen den Wirkungsbereich des Sturms bis zum Ende deines nächsten Zuges zu schwierigem Gelände.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Wuchtschaden für jeden Zauberplatz-Grad über 4 um 1W8.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnis magie

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Stunde
- Selbst
- V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

Beschreibe oder benenne eine Kreatur, die dir vertraut ist. Du spürst die Richtung, in der sich die Kreatur befindet, solange sie sich in einem Umkreis von 300 Metern von dir befindet. Wenn sich die Kreatur bewegt, kennst du ihre Bewegungsrichtung.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnis magie

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Wesen oder das nächstgelegene Wesen einer bestimmten Art (z.B. einen Menschen oder ein Einhorn) ausfindig machen, sofern du ein solches Wesen mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Wenn die Kreatur, die du beschrieben oder benannt hast, eine andere Form hat, zum Beispiel unter der Wirkung eines "polymorph (lvl 4)"-Zaubers steht, kann dieser Zauber die Kreatur nicht lokalisieren.

Dieser Zauber kann eine Kreatur nicht lokalisieren, wenn fließendes Wasser mit einer Breite von mindestens 3 Metern den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur versperrt.

Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Stunde
- 18 Meter
- V, G, M (ein Raupenkokon)

Dieser Zauber verwandelt eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in eine neue Form. Eine unwillige Kreatur muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um den Effekt zu vermeiden. Einem Gestaltwandler gelingt dieser Rettungswurf automatisch.

Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Die Verwandlung hält für die Dauer des Zaubers an, oder bis das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt. Die neue Form kann ein beliebiges Tier sein, dessen Herausforderungsgrad gleich oder niedriger als der des Ziels ist (oder der Stufe des Ziels, wenn es keinen Herausforderungsgrad hat). Die Spielstatistiken des Ziels, einschließlich der geistigen Fähigkeiten, werden durch die Statistiken der gewählten Bestie ersetzt. Es behält seine Ausrichtung und Persönlichkeit.

Das Ziel nimmt die Trefferpunkte seiner neuen Form an. Wenn es in seine normale Form zurückkehrt, erhält die Kreatur wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die sie vor ihrer Verwandlung hatte. Wenn sie sich zurückverwandelt, weil sie auf 0 Trefferpunkte gefallen ist, wird jeglicher überschüssige Schaden auf ihre normale Form übertragen.

Solange der überschüssige Schaden die normale Form der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos.

Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Die Kreatur ist durch die Beschaffenheit ihrer neuen Form in den Aktionen, die sie ausführen kann, eingeschränkt und kann nicht sprechen, zaubern oder eine andere Aktion ausführen, die Hände oder Sprache erfordert.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit der neuen Form. Die Kreatur kann keine ihrer Ausrüstungsgegenstände aktivieren, benutzen, handhaben oder anderweitig von ihnen profitieren.

Stein formen

Stufe 4 Verwandlungsmagie

- 1 Aktion
- Unmittelbar
- Berührung
- V, G, M (weicher Ton, der in etwa in die gewünschte Form des Steinobjekts gebracht werden muss)

Du berührst ein steinernes Objekt mittlerer Größe oder kleiner oder ein Stück Stein, das nicht mehr als 1,5 Meter groß ist, und formst es in eine beliebige Form, die deinem Zweck entspricht. So kannst du z.B. einen großen Stein zu einer Waffe, einem Götzen oder einer Schatulle formen oder einen kleinen Durchgang durch eine Wand schaffen, solange die Wand weniger als 1,5 Meter dick ist. Du könntest auch eine Steintür oder ihren Rahmen formen, um die Tür zu versiegeln. Das Objekt, das du erschaffst, kann bis zu zwei Scharniere und einen Riegel haben, aber feinere mechanische Details sind nicht möglich.

Steinhaut

Stufe 4 Bannmagie

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Stunde
- Berührung
- V, G, M (Diamantstaub im Wert von 100 Goldstücken, den der Zauber verbraucht)

Dieser Zauber macht das Fleisch einer bereitwilligen Kreatur, die du berührt, hart wie Stein. Bis zum Ende des Zaubers ist das Ziel resistent gegen nichtmagischen Hieb-, Stich- und Schnittschaden.

Feuerwand

Stufe 4 Hervorrufung

- 1 Aktion
- Konzentration, bis zu 1 Minute
- 36 Meter
- V, G, M (ein kleines Stück Phosphor)

Du erschaffst eine Feuerwand auf einer festen Oberfläche in Reichweite. Du kannst die Wand bis zu 18 Meter lang, 6 Meter hoch und 30 Zentimeter dick machen oder eine Ringwand mit einem Durchmesser von 6 Metern, einer Höhe von 6 Metern und einer Dicke von 30 Zentimetern. Die Wand ist undurchsichtig und bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W8 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte davon.

Feuerwand


Stufe 4 Hervorrufung


Eine Seite der Wand, die du beim Wirken des Zaubers auswählst, fügt jeder Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 3 Metern von dieser Seite oder innerhalb der Wand beendet, 5W8 Feuerschaden zu. Eine Kreatur erleidet den gleichen Schaden, wenn sie die Mauer zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet. Auf der anderen Seite der Mauer wird kein Schaden verursacht.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über 4 um 1W8.

Elementarverderben

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G

Wähle eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, und wähle eine der folgenden Schadensarten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Donner. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder für die Dauer des Zaubers von diesem betroffen sein. Wenn das betroffene Ziel das erste Mal in jeder Runde Schaden des gewählten Typs erleidet, erleidet es zusätzlich 2W6 Schaden dieses Typs. Außerdem verliert das Ziel jegliche Resistenz gegen diese Schadensart, bis der Zauber endet.


Elementarverderben


Stufe 4 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über 4 eine zusätzliche Kreatur anvisieren. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9 Metern befinden, wenn du sie anvisierst.

Wasserkugel

Stufe 4 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (ein Tröpfchen Wasser)

Du beschwörst eine Wasserkugel mit einem Radius von 3 Metern auf einen Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Die Kugel kann in der Luft schweben, aber nicht mehr als 3 Meter über dem Boden. Die Kugel bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

Wasserkugel

Stufe 4 Beschwörung

Jede Kreatur im Bereich der Kugel muss einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Kreatur aus diesem Raum in den nächstgelegenen unbesetzten Raum außerhalb des Raumes geschleudert. Eine riesige oder größere Kreatur schafft den Rettungswurf automatisch. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur von der Kugel zurückgehalten und vom Wasser verschlungen. Am Ende jeder seiner Runden kann ein gefesseltes Ziel den Rettungswurf wiederholen.

Die Kugel kann maximal vier mittlere oder kleinere Kreaturen oder eine große Kreatur fesseln. Wenn die Sphäre eine Kreatur festhält, die über diese Anzahl hinausgeht, fällt eine zufällige Kreatur, die bereits von der Sphäre festgehalten wurde, aus ihr heraus und landet liegend in einem Raum innerhalb von 1,5 Metern um sie herum.

Wasserkugel

Stufe 4 Beschwörung

Als Aktion kann man die Sphäre bis zu 9 Meter in einer geraden Linie bewegen. Wenn sie sich über eine Grube, eine Klippe oder einen anderen Abgrund bewegt, sinkt sie sicher ab, bis sie 3 Meter über dem Boden schwebt. Jede Kreatur, die von der Kugel zurückgehalten wird, bewegt sich mit ihr. Du kannst die Kugel in Kreaturen rammen, um sie zu einem Rettungswurf zu zwingen, aber nicht mehr als einmal pro Runde.

Wenn der Zauber endet, fällt die Kugel auf den Boden und löscht alle normalen Flammen im Umkreis von 9 Metern. Jede Kreatur, die von der Sphäre zurückgehalten wird, wird in dem Raum, in den sie fällt, niedergestreckt.