

Tierfreundschaft

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 24 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (ein Happen Essen)

Dieser Zauber erlaubt es dir, ein Tier davon zu überzeugen, dass du ihm nicht schaden willst. Wähle ein Tier in Reichweite, das du sehen kannst. Es muss dich sehen und hören können. Wenn die Intelligenz des Tieres 4 oder höher beträgt, dann schlägt der Zauber fehl. Ansonsten muss das Tier einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um nicht für die Wirkungsdauer bezaubert zu werden. Wenn du oder einer deiner Gefährten das Ziel verletzt, endet der Zauber.

Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken. Die Kreaturen dürfen nicht weiter als 9 Meter voneinander entfernt sein, wenn du den Zauber auf sie wirkst.

Tierfreundschaft

Stufe 1 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten ein zusätzliches Tier bezaubern.

Person bezaubern

Stufe 1 Verzauberung

 1 Aktion

 1 Stunde

 9 Meter

 V, G

Du versuchst einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst, zu bezaubern. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, was es mit Vorteil tut, wenn du oder deine Gefährten gegen es kämpfen. Wenn es den Rettungswurf nicht schafft, wird es von dir bezaubert bis der Zauber endet, oder du oder eine deiner Gefährten etwas tut, um ihm zu schaden. Die bezauberte Kreatur betrachtet dich als freundschaftliche Bekanntschaft. Wenn der Zauber endet, weiß die Kreatur, dass sie von dir bezaubert worden ist.

Wasser erschaffen oder zerstören

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G, M (ein Wassertropfen, wenn du Wasser erzeugst, oder ein paar Sandkörner, wenn du es zerstörst)

Du erschaffst oder zerstörst Wasser.

Wasser erschaffen: Du erschaffst bis zu 45 Liter sauberes Wasser in Reichweite in einem offenen Behälter. Alternativ fällt das Wasser als Regen in einem Würfel mit 9 Metern Kantenlänge in Reichweite und löscht offene Flammen in der Umgebung.

Wasser zerstören: Du zerstörst bis zu 45 Liter Wasser in einem offenen Behälter in Reichweite. Alternativ zerstörst du Nebel in einem Würfel mit 9 Metern Kantenlänge in Reichweite.

Wasser erschaffen oder zerstören

Stufe 1 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grads oder höher wirkst, erschaffst oder zerstörst du 45 zusätzliche Liter Wasser oder die Größe des Würfels vergrößert sich um 1,5 Meter, für jeden zusätzlichen Zaubergrad.

Wunden heilen

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Eine Kreatur, die du berührst, erhält eine Anzahl von Trefferpunkten gleich $1W8 +$ deinem Zaubermodifikator zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um $1W8$.

Magie entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Für die Wirkungsdauer spürst du die Anwesenheit von Magie im Umkreis von 9 Metern um dich herum. Wenn du Magie auf diese Weise spürst, kannst du deine Aktion verwenden, um eine schwache Aura um eine sichtbare beliebige Kreatur oder einen Gegenstand im Wirkungsbereich zu sehen, der magisch ist, und die Schule der Magie in Erfahrung zu bringen, falls es eine gibt.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlicher Metalle, einer dünnen Schicht Blei oder 90 Zentimetern Holz oder Erde blockiert.

Gift und Krankheit entdecken

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (ein Eibenblatt)

Für die Wirkungsdauer kannst du die Präsenz und die Position von Giften, giftigen Kreaturen und Krankheiten im Umkreis von 9 Metern um dich erspüren. Du kannst auch in jedem Fall die Art des Giftes, der giftigen Kreatur oder der Krankheit bestimmen.

Der Zauber kann die meisten Barrieren durchdringen, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlicher Metalle, einer dünnen Schicht Blei oder 90 Zentimetern Holz oder Erde blockiert.

Druidenkunst

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Du flüsterst den Geistern der Natur zu und erschaffst innerhalb der Reichweite einen der folgenden Effekte:

- Du erschaffst einen kleinen, harmlosen sensorischen Effekt der vorhersagt, wie das Wetter an deinem Aufenthaltsort für die nächsten 24 Stunden sein wird. Der Effekt könnte sich als goldene Kugel für einen klaren Himmel, als Wolke für Regen, als fallende Schneeflocken für Schnee – und so weiter – manifestieren. Dieser Effekt hält eine Runde lang an.

Verstricken

Stufe 1 Beschwörung

Wenn der Zauber endet, welken die beschworenen Pflanzen weg.

Druidenkunst

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- YDu sorgst dafür, dass augenblicklich eine Blume erblüht, eine Samenkapsel sich öffnet oder eine Blattknospe aufblüht.
- Du erschaffst einen augenblicklichen, harmlosen sensorischen Effekt, wie fallende Blätter, einen Windhauch, die Geräusche eines kleinen Tieres oder den leichten Geruch eines Stinktiers. Der Effekt muss in einem Würfel mit 1,5 Meter Kantenlänge passen.
- Du kannst augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer entzünden oder löschen.

Feenfeuer

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V

Jeder Gegenstand in einem Würfel mit 6 Metern Kantenlänge in Reichweite wird von blauem, grünen oder violetterem Licht umgeben (deine Wahl). Alle Kreaturen, die sich in dem Bereich aufhalten, wenn der Zauber gewirkt wird, werden ebenfalls von Licht umgeben, wenn sie einen Geschicklichkeits-RW nicht schaffen. Für die Wirkungsdauer geben Gegenstände und betroffene Kreaturen Schwaches Licht in einem Radius von 3 Metern ab.

Verstricken

Stufe 1 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G

Greifende Unkräuter und Ranken sprießen aus dem Boden in einem 20-Fuß-Quadrat, beginnend von einem Punkt in Reichweite. Für die Dauer des Zaubers verwandeln diese Pflanzen den Boden in dem Gebiet in schwieriges Terrain.

Eine Kreatur, die sich in dem Gebiet befindet, wenn du den Zauber sprichst, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder wird von den umschlingenden Pflanzen gefangen gehalten, bis der Zauber endet. Eine Kreatur, die von den Pflanzen gefesselt ist, kann ihre Aktion nutzen, um eine Stärkeprobe gegen deinen Zauberrettungswurf SG zu machen. Bei einem Erfolg befreit sie sich selbst.

Feenfeuer

Stufe 1 Hervorrufung

Angriffswürfe gegen betroffene Kreaturen oder Gegenstände haben Vorteil, wenn der Angreifer sie sehen kann, und die betroffenen Kreaturen oder Gegenstände können keinen Nutzen aus Unsichtbarkeit ziehen.

Nebelwolke

Stufe 1 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 36 Meter

 V, G

Du erschaffst einen Bereich aus Nebel mit einem Radius von 6 Metern, der auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Der Bereich breitet sich um Ecken aus, und der Bereich gilt als komplett verschleiert. Er bleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers oder bis ein mittelstarker oder stärkerer Wind (mindestens 15 Kilometer pro Stunde) den Nebel auflöst.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann vergrößert sich der Radius der Sphäre für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1,5 Meter.

Gute Beeren

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (ein Mistelzweig)

Bis zu zehn Beeren erscheinen in deiner Hand und werden für die Wirkungsdauer mit Magie erfüllt. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um eine Beere zu essen. Eine Beere zu essen stellt 1 TP wieder her und die Beere bietet genug Nahrung, um eine Kreatur für einen Tag zu versorgen.

Die Beere verliert ihre Wirkung, wenn sie nicht innerhalb von 24 Stunden nach dem Wirken dieses Zaubers verzehrt wird.

Göttliche Führung

Erkenntnismagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst die bereitwillige Kreatur. Einmal ehe der Zauber endet, kann das Ziel einen W4 würfeln und das Ergebnis auf einen Attributswurf seiner Wahl addieren. Es kann den Würfel vor oder nach dem Attributswurf werfen. Dann endet der Zauber.

Heilendes Wort

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhält 1W4+ dein Zaubermodifikator Trefferpunkte zurück. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt die Heilung für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W4.

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.

Flammen erzeugen

Beschwörung Zaubertrick

Du kannst mit der Flamme auch angreifen, doch dies beendet den Zauber. Wenn du diesen Zauber wirkst, oder als Aktion in einem späteren Zug, kannst du die Flamme auf eine Kreatur innerhalb von 9 Metern werfen. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff ab. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Feuerschaden.

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

Nahrung und Wasser reinigen

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G

Alle nichtmagischen Nahrungsmittel und Getränke in einer Sphäre mit einem Radius von 1,5 Metern, zentriert um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, werden gereinigt und von Giften und Krankheiten befreit.

Springen

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Minute

 Berührung

 V, G, M (das Hinterbein einer Heuschrecke)

Du berührst eine Kreatur. Die Sprungdistanz der Kreatur wird verdreifacht, bis der Zauber endet.

Lange Schritte

Stufe 1 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Prise Dreck)

Du berührst eine Kreatur. Die Geschwindigkeit des Ziels erhöht sich um 3 Meter bis der Zauber endet.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann kannst du den Zauber für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten auf eine zusätzliche Kreatur wirken.

Flammen erzeugen

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Eine flackernde Flamme erscheint in deiner Hand. Die Flamme bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und beschädigt weder dich noch deine Ausrüstung. Sie strahlt in einem Radius von 3 Metern helles Licht und in einem zusätzlichen Radius von 3 Metern dämmriges Licht ab. Der Zauber endet, wenn du ihn als Aktion aufhebst oder noch einmal wirkst.

Shillelagh

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Bonusaktion

 1 Minute

 Berührung

 V, G, M (ein Mistelzweig, ein Kleeblatt und eine Keule oder ein Quarterstaff)

Das Holz einer Keule oder eines Kampfstabs, die du in der Hand hältst, ist mit der Kraft der Natur durchdrungen. Während dieser Zeit kannst du deine Zauberfähigkeit anstelle von Stärke für die Angriffs- und Schadenswürfe von Nahkampfangriffen mit dieser Waffe verwenden, und der Schadenswürfel der Waffe wird zu einem W8. Die Waffe wird außerdem magisch, falls sie es nicht schon ist. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirkst oder wenn du die Waffe loslässt.

Mit Tieren sprechen

Stufe 1 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Du erhältst die Fähigkeit, für die Wirkungsdauer Tiere zu verstehen und verbal mit ihnen zu kommunizieren. Das Wissen und das Bewusstsein vieler Tiere wird durch ihre Intelligenz eingeschränkt, aber Tiere können mindestens Informationen über nahe Orte und Monsters übermitteln, auch was sie wahrnehmen können oder innerhalb des letzten Tages wahrgenommen haben. Du könntest ein Tier auch überzeugen, dir einen kleinen Gefallen zu erweisen, nach Maßgabe des Spielleiters.

Domenpeitsche

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G, M (der Stamm einer Pflanze mit Dornen)

Du erschaffst eine lange, rankenartige Peitsche, die mit Dornen bedeckt ist und auf deinen Befehl hin nach einer Kreatur in Reichweite schlägt. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Wenn der Angriff trifft, erleidet die Kreatur 1W6 Stichschaden, und wenn es sich um eine große Kreatur oder kleiner handelt, wird die Kreatur 3 Meter auf dich zu gezogen.

Der Schaden diese Zaubers steigt um 1W6, wenn die 5. Stufe (2W6), die 11. Stufe (3W6) und die 17. Stufe (4W6) erreicht.

Donnerwoge

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (4,5 Meter Würfel)

 V, G

Eine Woge aus donnernder Kraft geht von dir aus. Jede Kreatur in einem Würfel mit 4,5 Metern Seitenlänge muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird 3 Meter von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden und wird nicht gestoßen.

Außerdem werden nicht gesicherte Gegenstände, die sich vollständig innerhalb des Wirkungsbereichs aufhalten, vom Effekt des Zaubers automatisch 3 Meter von dir weggestoßen. Der Zauber gibt ein donnerndes Dröhnen ab, das auf 90 Meter hörbar ist.

Donnerwoge

Stufe 1 Hervorrufung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, dann steigt der Schaden für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten um 1W8.

Tierbote

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

 1 Aktion

 24 Stunden

 9 Meter

 V, G, M (ein Happen Essen)

Du benutzt ein Tier, um eine Nachricht zuzustellen. Wähle ein winziges Tier in Reichweite, das du sehen kannst, beispielsweise ein Eichhörnchen, ein Rotkehlchen oder eine Fledermaus. Du gibst einen Ort an, den du bereits besucht hast und einen Empfänger, der einer allgemeinen Beschreibung entspricht (z.B. ein Mann oder eine Frau in der Uniform der Stadtwache oder ein rothaariger Zwerg mit einem spitzen Hut). Du kannst eine Nachricht von bis zu 25 Worten aufsagen. Für die Zauberdauer reist das Tier in Richtung des angegebenen Ortes. Fliegende Botschafter schaffen 80km in 24 Std, Landtiere 40km.

Tierbote

Stufe 2 Verzauberung (Ritual)

Wenn der Botschafter ankommt, überbringt er deine Nachricht der Kreatur, die du beschrieben hast, indem es deine Stimme repliziert. Der Botschafter spricht nur zu einer Kreatur, die deiner Beschreibung entspricht. Wenn die Kreatur ihr Ziel vor dem Zauberende nicht erreicht, ist die Botschaft verloren und sie macht sich auf den Heimweg.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer um jeweils 48 Stunden pro zusätzlichem Grad über dem 2.

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.

Düre

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.

Düre

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.

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 + 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.

Rindenhaut

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Handvoll Eichenrinde)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Bis der Zauber endet, hat die Haut des Ziels ein raues, rindenartiges Aussehen und die RK des Ziels kann nicht kleiner als 16 sein, unabhängig davon, welche Art von Rüstung es trägt.

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 Zauberrettungswurf 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.

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 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.

Verwimung

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 Wasserfläche 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 Zauberrrettungswurf 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 beschworener 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.

Tiersinn

Stufe 2 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Berührung

 S

Du berührst eine willige Bestie. Für die Dauer des Zaubers kannst du mit deiner Aktion durch die Augen des Tieres sehen und hören, was es hört, und zwar so lange, bis du mit deiner Aktion zu deinen normalen Sinnen zurückkehrst.

Während du durch die Sinne des Tieres wahrnimmst, profitierst du von allen besonderen Sinnen, die diese Kreatur besitzt, bist aber für deine eigene Umgebung geblendet und taub.

Dunkelsicht

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G, M (entweder eine Prise getrocknete Karotte oder einen Achat)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, um ihr die Fähigkeit zu verleihen, im Dunkeln zu sehen. Für die Dauer der Berührung kann die Kreatur bis zu einer Entfernung von 90 Metern im Dunkeln sehen.

Tierfom

Stufe 8 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 24 Stunden

 9 Meter

 V, G

Deine Magie verwandelt andere in Bestien. Wähle eine beliebige Anzahl bereitwilliger Kreaturen, die du in Reichweite sehen kannst. Du verwandelst jedes Ziel in die Form einer großen oder kleineren Bestie mit einem Schwierigkeitsgrad von 4 oder weniger. In den folgenden Runden kannst du deine Aktion nutzen, um die betroffenen Kreaturen in neue Formen zu verwandeln.

Tierfom

Stufe 8 Verwandlungsmagie

Die Verwandlung dauert für jedes Ziel so lange an, bis die Trefferpunkte auf 0 sinken oder das Ziel stirbt. Du kannst für jedes Ziel eine andere Form wählen. Die Spielstatistiken des Ziels werden durch die Statistiken der gewählten Bestie ersetzt, wobei das Ziel seine Ausrichtung sowie seine Intelligenz-, Weisheits- und Charisma-Werte beibehält. Das Ziel nimmt die Trefferpunkte seiner neuen Form an, und wenn es in seine normale Form zurückkehrt, erhält es wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die es vor seiner Verwandlung hatte. Wenn es sich zurückverwandelt, weil es auf 0 Trefferpunkte gefallen ist, wird jeglicher überschüssige Schaden auf seine normale Form übertragen. Solange der überschüssige Schaden die normale Form der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos. Die Kreatur ist in den Aktionen, die sie ausführen kann, durch die Natur ihrer neuen Form eingeschränkt und kann weder sprechen noch zaubern.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit der neuen Form. Das Ziel kann keine seiner Ausrüstungsgegenstände aktivieren, handhaben oder anderweitig nutzen.

Antipathie/Sympathie

Stufe 8 Verzauberung

 1 Stunde

 10 Tage

 18 Meter

 V, G, M (entweder ein in Essig getränktes Stück Alaun für die antipathische Wirkung oder ein Tropfen Honig für die sympathische Wirkung)

Dieser Zauber zieht Kreaturen deiner Wahl an oder stößt sie ab. Du zielst auf etwas in Reichweite, entweder auf einen riesigen oder kleineren Gegenstand oder eine Kreatur oder auf ein Gebiet, das nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 60 Meter ist. Lege dann eine Art intelligenter Kreatur fest, z. B. rote Drachen, Goblins oder Vampire. Du stattest das Ziel mit einer Aura aus, die die angegebenen Kreaturen für die Dauer des Zaubers entweder anzieht oder abstößt. Wähle Antipathie oder Sympathie als Effekt der Aura.

Antipathie/Sympathie

Stufe 8 Verzauberung

Wenn das Ziel einer betroffenen Kreatur Schaden zufügt oder sie anderweitig schädigt, kann die betroffene Kreatur einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um den Effekt zu beenden, wie unten beschrieben.

Eine Kreatur, die sich erfolgreich gegen diesen Effekt verteidigt, ist für 1 Minute immun dagegen, danach kann sie erneut betroffen werden.

Wetterkontrolle

Wind

 10 Minuten

 Konzentration, bis zu 8 Stunden

 Selbst (8km Radius)

 V, G, M (brennendes Räucherwerk and bits of earth and wood mixed in water)

Du übernimmst für die Dauer des Zaubers die Kontrolle über das Wetter im Umkreis von 8 Kilometern um dich. Du musst dich im Freien befinden, um diesen Zauber zu wirken. Wenn du dich an einen Ort bewegst, an dem du keinen freien Weg zum Himmel hast, wird der Zauber vorzeitig beendet.

Wetterkontrolle

Wind

Wenn du den Zauber sprichst, änderst du die aktuellen Wetterbedingungen, die vom DM auf der Grundlage des Klimas und der Jahreszeit bestimmt werden. Du kannst Niederschlag, Temperatur und Wind verändern. Es dauert 1W4 x 10 Minuten, bis die neuen Bedingungen in Kraft treten. Danach kannst du die Bedingungen erneut ändern. Wenn der Zauber endet, kehrt das Wetter allmählich in den Normalzustand zurück.

Wenn du die Wetterbedingungen änderst, suchst du dir eine aktuelle Bedingung in den folgenden Tabellen und änderst ihre Stufe um eins, nach oben oder unten. Wenn du den Wind änderst, kannst du seine Richtung ändern.

Wetterkontrolle

Wind

Temperatur

Stufe	Zustand
1	Unerträgliche Hitze
2	Heiß
3	Warm
4	Kühl
5	Kalt
6	Arktisch kalt

Wind

Stufe	Zustand
1	Ruhig
2	Mäßiger Wind
3	Starker Wind
4	Sturm
5	Sturm

Wetterkontrolle

Wind

Niederschlag

Stadium	Zustand
1	Klar
2	Leicht bewölkt
3	Bewölkung oder Bodennebel
4	Regen, Hagel oder Schnee
5	Starker Regen, Hagelschlag oder Schneesturm

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

 V, G, M (eine Prise Erde, ein Stück Stein und einen Klumpen Ton)

Du erzeugst eine seismische Störung an einem Punkt auf dem Boden in Reichweite, den du sehen kannst. Für die Dauer der Störung wird der Boden in einem Kreis von 30 Metern Radius um diesen Punkt herum erschüttert und Kreaturen und Strukturen, die mit dem Boden in Berührung kommen, werden erschüttert.

Der Boden in dem Gebiet wird zu schwierigem Terrain. Jede Kreatur, die sich auf dem Boden befindet und sich konzentriert, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Konzentration der Kreatur unterbrochen.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Wenn du diesen Zauber sprichst und am Ende jeder Runde, die du mit der Konzentration verbringst, muss jede Kreatur auf dem Boden in dem Gebiet einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur auf den Boden geworfen.

Dieser Zauber kann zusätzliche Effekte haben, die vom Spielleiter festgelegt werden und vom Gelände in dem Gebiet abhängen.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Klüfte: Zu Beginn deines nächsten Zuges, nachdem du den Zauber gesprochen hast, öffnen sich im gesamten Gebiet des Zaubers Risse. Insgesamt öffnen sich 1W6 solcher Risse an Orten, die der Spielleiter auswählt. Jeder ist 1W10 x 10 Meter tief und 10 Meter breit und erstreckt sich von einer Seite des Zaubergebiets bis zur gegenüberliegenden Seite. Eine Kreatur, die sich an einer Stelle befindet, an der sich ein Spalt öffnet, muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit bestehen oder hineinfallen. Eine Kreatur, die sich erfolgreich rettet, bewegt sich mit dem Rand des Risses, wenn er sich öffnet.

Ein Spalt, der sich unter einem Gebäude öffnet, lässt es automatisch einstürzen (siehe unten).

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Strukturen: Das Beben fügt jeder Struktur, die in dem Gebiet mit dem Boden in Berührung kommt, 50 Wuchtschaden zu, wenn du den Zauber sprichst und zu Beginn jeder deiner Runden, bis der Zauber endet. Wenn ein Bauwerk auf 0 Trefferpunkte fällt, stürzt es ein und verwundet möglicherweise Kreaturen in der Nähe. Eine Kreatur, die sich innerhalb der halben Höhe des Bauwerks befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W6 Wuchtschaden, wird auf den Boden geworfen und unter den Trümmern begraben. Um zu entkommen, ist ein SG 20 Stärkewurf (Athletik) erforderlich. Der Spielleiter kann den SG höher oder niedriger ansetzen, je nach Beschaffenheit der Trümmer. Bei einem erfolgreichen Schutzwurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden und wird nicht in die Knie gezwungen oder verschüttet.

Schwachsinn

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (eine Handvoll Ton-, Kristall-, Glas- oder Mineralkugeln)

Du bombardierst den Geist einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, und versuchst, ihren Intellekt und ihre Persönlichkeit zu zerstören. Das Ziel erleidet 4W6 psychischen Schaden und muss einen Rettungswurf für Intelligenz machen.

Bei einem misslungenen Rettungswurf werden die Werte für Intelligenz und Charisma der Kreatur auf 1 gesetzt. Die Kreatur kann weder zaubern, noch magische Gegenstände aktivieren, noch eine Sprache verstehen oder auf irgendeine verständliche Weise kommunizieren. Die Kreatur kann jedoch ihre Freunde identifizieren, ihnen folgen und sie sogar beschützen.

Schwachsinn

Stufe 8 Verzauberung

Am Ende von 30 Tagen kann die Kreatur ihren Rettungswurf gegen diesen Zauber wiederholen. Gelingt ihr der Rettungswurf, endet der Zauber.

Der Zauber kann auch durch Vollständige Genesung, Heilung oder Wunsch beendet werden.

Voraussicht

Stufe 9 Erkenntnismagie

 1 Minute

 8 Stunden

 Berührung

 V, G, M (eine Kolibrifeder)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und schenkst ihr eine begrenzte Fähigkeit, in die unmittelbare Zukunft zu sehen. Für die Dauer des Zaubers kann das Ziel nicht überrascht werden und hat Vorteil bei Angriffswürfen, Fähigkeitsproben und Rettungswürfen. Außerdem haben andere Kreaturen für die Dauer des Zaubers Nachteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel.

Dieser Zauber endet sofort, wenn du ihn vor Ablauf seiner Dauer erneut wirkst.

Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (einen Jade-Ring im Wert von mindestens 1.500 Goldstücken, den du dir auf den Kopf setzen musst, bevor du den Zauber sprichst)

Du nimmst für die Dauer des Zaubers die Gestalt einer anderen Kreatur an. Die neue Gestalt kann eine beliebige Kreatur mit einem Herausforderungswert sein, der deinem Grad oder niedriger entspricht. Die Kreatur darf weder ein Konstrukt noch ein Untoter sein, und du musst diese Art von Kreatur mindestens einmal gesehen haben. Du verwandelst dich in ein durchschnittliches Exemplar dieser Kreatur, das keine Klassenstufen oder die Fähigkeit der Zauberei besitzt.

Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Deine Spielstatistiken werden durch die Statistiken der gewählten Kreatur ersetzt, wobei du deine Ausrichtung sowie deine Intelligenz-, Weisheits- und Charisma-Werte beibehältst. Außerdem behältst du alle deine Fertigkeiten- und Rettungswurf-Fähigkeiten und erhältst zusätzlich die der Kreatur. Wenn die Kreatur dieselbe Fertigkeit wie du hat und der Bonus in ihren Statistiken höher ist als deiner, wird der Bonus der Kreatur anstelle deines Bonus verwendet. Du kannst keine legendären Aktionen oder Höhlenaktionen der neuen Form benutzen.

Du übernimmst die Trefferpunkte und Trefferwürfel der neuen Form. Wenn du in deine normale Form zurückkehrst, erhältst du wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die du vor deiner Verwandlung hattest. Wenn du dich zurückverwandelst, weil du auf 0 Trefferpunkte gefallen bist, wird der überschüssige Schaden auf deine normale Form übertragen. Solange der übermäßige Schaden deine normale Form nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wirst du nicht bewusstlos.

Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Du behältst alle Fähigkeiten deiner Klasse, deiner Rasse oder einer anderen Quelle und kannst sie nutzen, vorausgesetzt, deine neue Form ist körperlich dazu in der Lage. Du kannst keine besonderen Sinne benutzen, die du hast (z. B. Nachtsicht), es sei denn, deine neue Form hat diesen Sinn ebenfalls. Du kannst nur sprechen, wenn die Kreatur normal sprechen kann.

Wenn du dich verwandelst, entscheidest du, ob deine Ausrüstung zu Boden fällt, mit der neuen Form verschmilzt oder von ihr getragen wird. Getragene Ausrüstung funktioniert wie gewohnt. Der Spielleiter entscheidet anhand der Form und Größe der Kreatur, ob es für die neue Form praktisch ist, einen Ausrüstungsgegenstand zu tragen. Deine Ausrüstung ändert weder ihre Form noch ihre Größe, um sich der neuen Form anzupassen, und alle Ausrüstungsgegenstände, die die neue Form nicht tragen kann, müssen entweder zu Boden fallen oder mit deiner neuen Form verschmelzen. Ausrüstung, die verschmilzt, hat in diesem Zustand keine Wirkung.

Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Während der Dauer dieses Zaubers kannst du deine Aktion nutzen, um eine andere Form anzunehmen und dabei dieselben Einschränkungen und Regeln wie für die ursprüngliche Form zu befolgen, mit einer Ausnahme: Wenn deine neue Form mehr Trefferpunkte hat als deine aktuelle, bleiben deine Trefferpunkte auf ihrem aktuellen Wert.

Sturm der Vergeltung

Stufe 9 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Sicht

 V, G

Eine aufgewühlte Gewitterwolke bildet sich, die sich auf einen Punkt konzentriert, den du sehen kannst, und sich in einem Radius von 110 Metern ausbreitet. Blitze zucken durch die Gegend, Donner dröhnt und starke Winde brausen. Jede Kreatur, die sich unter der Wolke befindet (nicht mehr als 1500 Meter unter der Wolke), wenn sie erscheint, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W6 Donnerschaden und wird für 5 Minuten betäubt.

Sturm der Vergeltung

Stufe 9 Beschwörung

In jeder Runde, in der du die Konzentration auf diesen Zauber aufrechterhältst, hat der Sturm andere Auswirkungen auf deinen Zug.

Runde 2: Saurer Regen fällt aus der Wolke. Jedes Lebewesen und jeder Gegenstand unter der Wolke erleidet 1W6 Säureschaden.

Runde 3: Du rufst sechs Blitze aus der Wolke, die sechs Kreaturen oder Objekte deiner Wahl unter der Wolke treffen. Eine Kreatur oder ein Gegenstand kann nicht von mehr als einem Blitz getroffen werden. Eine getroffene Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Wurf halb so viel Schaden.

Runde 4: Hagelkörner regnen von der Wolke herab. Jede Kreatur unter der Wolke erleidet 2W6 Wuchtschaden.

Sturm der Vergeltung

Stufe 9 Beschwörung

Runde 5-10: Sturmböen und gefrierender Regen greifen das Gebiet unter der Wolke an. Das Gebiet wird zu schwierigem Terrain und ist stark verdunkelt. Jede Kreatur dort erleidet 1W6 Kälteschaden. Angriffe mit Fernkampfaffen sind in dem Gebiet unmöglich. Der Wind und der Regen gelten als starke Ablenkung, wenn es darum geht, die Konzentration auf Zauber aufrechtzuerhalten. Starke Windböen (zwischen 30 und 80 Kilometern pro Stunde) zerstreuen automatisch Nebel, Dunst und ähnliche Phänomene in dem Gebiet, egal ob weltlich oder magisch.

Sonnenfeuer

Stufe 8 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (Feuer und ein Stück Sonnenstein)

Leuchtendes Sonnenlicht blitzt in einem 20-Meter-Radius auf, der auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Licht muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 12W6 gleißender Schaden und ist eine Minute lang geblendet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie nur halb so viel Schaden und wird nicht geblendet. Untote und Ungeziefer haben bei diesem Rettungswurf Nachteile.

Sonnenfeuer

Stufe 8 Hervorrufung

Eine durch diesen Zauber geblendete Kreatur macht am Ende jeder ihrer Runden einen weiteren Rettungswurf auf Konstitution. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist sie nicht mehr geblendet.

Dieser Zauber vertreibt jede Dunkelheit in seinem Bereich, die durch einen Zauber erzeugt wurde.

Tsunami

Stufe 8 Beschwörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 6 Runden

 Sicht

 V, G

Eine Wasserwand entsteht an einem von dir gewählten Punkt in Reichweite. Du kannst die Wand bis zu 100 Meter lang, 100 Meter hoch und 15 Meter dick machen. Die Wand hält für die Dauer des Zaubers an.

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 6W10 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte davon.

Tsunami

Stufe 8 Beschwörung

Zu Beginn jedes deiner Züge, nachdem die Wand erschienen ist, bewegt sich die Wand zusammen mit allen Kreaturen in ihr 15 Meter von dir weg. Jede riesige oder kleinere Kreatur, die sich in der Wand befindet oder deren Raum die Wand betritt, wenn sie sich bewegt, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder 5W10

Wuchtschaden erleiden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Runde erleiden. Am Ende der Runde wird die Höhe der Wand um 15 Meter verringert und der Schaden, den Kreaturen in den folgenden Runden durch den Zauber erleiden, wird um 1W10 verringert. Wenn die Wand eine Höhe von 0 Fuß erreicht, endet der Zauber.

Eine Kreatur, die in der Wand gefangen ist, kann sich schwimmend bewegen. Wegen der Wucht der Welle muss die Kreatur jedoch eine erfolgreiche Stärke-(Athletik-)Probe gegen deinen Zauberrettungswurf SG ablegen, um sich überhaupt bewegen zu können. Scheitert sie bei dieser Prüfung, kann sie sich nicht bewegen. Eine Kreatur, die sich aus dem Bereich herausbewegt, fällt auf den Boden.

Wahre Auferstehung

Stufe 9 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (ein Spritzer Weihwasser und Diamanten im Wert von mindestens 25.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine Kreatur, die nicht länger als 200 Jahre tot ist und die aus einem beliebigen Grund außer Alter gestorben ist. Wenn die Seele der Kreatur frei und willig ist, wird die Kreatur mit all ihren Trefferpunkten wieder zum Leben erweckt.

Dieser Zauber schließt alle Wunden, neutralisiert jegliches Gift, heilt alle Krankheiten und hebt alle Flüche auf, die die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes betroffen haben. Der Zauber ersetzt beschädigte oder fehlende Organe und Gliedmaßen.

Wahre Auferstehung

Stufe 9 Nekromantie

Der Zauber kann sogar einen neuen Körper erschaffen, wenn der ursprüngliche nicht mehr existiert, in diesem Fall musst du den Namen der Kreatur aussprechen. Die Kreatur erscheint dann in einem unbesetzten Raum deiner Wahl innerhalb von 3 Metern um dich herum.

Feuersturm

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G

Ein Sturm aus tosenden Flammen erscheint an einem Ort deiner Wahl in Reichweite. Der Bereich des Sturms besteht aus bis zu zehn Würfeln mit einer Kantenlänge von 3 Metern, die du nach Belieben anordnen kannst. Jeder Würfel muss mindestens eine Seite haben, die an die Seite eines anderen Würfels angrenzt. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 7W10 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Feuersturm

Stufe 7 Hervorrufung

Das Feuer beschädigt Gegenstände in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden. Wenn du dich dafür entscheidest, bleiben Pflanzen in dem Gebiet von diesem Zauber unberührt.

Arkane Spiegelung

Stufe 7 Illusionsmagie

 10 Minuten

 10 Tage

 Sicht

 V, G

Du sorgst dafür, dass ein Gebiet von bis zu 1,6 Quadratkilometern so aussieht, klingt, riecht und sich auch so anfühlt wie eine andere Art von Terrain. Die allgemeine Form des Geländes bleibt jedoch gleich. Offene Felder oder eine Straße können so aussehen wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Gletscherspalte oder ein anderes schwieriges oder unwegsames Gelände. Ein Teich kann wie eine Wiese aussehen, ein Abgrund wie ein Berghang oder eine felsdurchsetzte Schlucht wie eine breite, glatte Straße.

Arkane Spiegelung

Stufe 7 Illusionsmagie

Gleichermaßen kannst du das Aussehen von Bauwerken verändern und sie dort hinzufügen, wo keine vorhanden sind. Der Zauber tarnt, verbirgt oder fügt keine Kreaturen hinzu.

Die Illusion beinhaltet hörbare, visuelle, taktile und olfaktorische Elemente, so dass sie freies Gelände in schwieriges Terrain verwandeln kann (oder umgekehrt) oder die Bewegung durch das Gebiet anderweitig erschwert. Jedes Stück des illusorischen Geländes (z. B. ein Stein oder ein Stock), das aus dem Bereich des Zaubers entfernt wird, verschwindet sofort.

Wesen mit wahrer Sicht können durch die Illusion hindurch die wahre Form des Geländes erkennen; alle anderen Elemente der Illusion bleiben jedoch erhalten, so dass die Kreatur zwar die Anwesenheit der Illusion wahrnimmt, aber dennoch physisch mit der Illusion interagieren kann.

Ebenenwechsel

Stufe 7 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (ein gegabelter Metallstab im Wert von mindestens 250 Goldstücken, der auf eine bestimmte Existenzebene eingestimmt ist)

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen, die sich im Kreis die Hände reichen, werden in eine andere Existenzebene transportiert. Du kannst ein allgemeines Ziel angeben, z. B. die Messingstadt auf der Elementarebene des Feuers oder den Palast des Dispaters auf dem zweiten Grad der Neun Höllen, und du erscheinst in oder in der Nähe dieses Ziels. Wenn du versuchst, die Messingstadt zu erreichen, könntest du zum Beispiel in der Straße des Stahls vor dem Tor der Asche ankommen oder die Stadt von der anderen Seite des Feuermeers aus betrachten, je nach Ermessen des Spielleiters.

Ebenenwechsel

Stufe 7 Beschwörung

Wenn du die Siegelfolge eines Teleportationskreises auf einer anderen Existenzebene kennst, kann dich dieser Zauber auch zu diesem Kreis bringen. Wenn der Teleportationskreis zu klein ist, um alle Kreaturen aufzunehmen, die du transportiert hast, erscheinen sie auf den nächstgelegenen unbesetzten Plätzen neben dem Kreis.

Du kannst diesen Zauber benutzen, um eine unwillige Kreatur in eine andere Ebene zu verbannen. Wähle eine Kreatur in deiner Reichweite und führe einen Nahkampfauswurf gegen sie aus. Bei einem Treffer muss die Kreatur einen Rettungswurf auf Charisma machen. Wenn die Kreatur diesen Rettungswurf nicht besteht, wird sie an einen zufälligen Ort auf der von dir gewählten Existenzebene transportiert. Eine so transportierte Kreatur muss ihren Weg zurück in deine aktuelle Existenzebene selbst finden.

Regeneration

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Minute

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (eine Gebetsmühle und Weihwasser)

Du berührst eine Kreatur und stimulierst ihre natürliche Heilungsfähigkeit. Das Ziel erhält 4W8 + 15 Trefferpunkte zurück. Für die Dauer des Zaubers erhält das Ziel zu Beginn jeder seiner Runden 1 Trefferpunkt zurück (10 Trefferpunkte pro Minute).

Die abgetrennten Körperteile des Ziels (Finger, Beine, Schwänze usw.), falls vorhanden, werden nach 2 Minuten wiederhergestellt. Wenn du das abgetrennte Körperteil hast und es an den Stumpf hältst, bewirkt der Zauber, dass die Gliedmaße augenblicklich mit dem Stumpf zusammenwächst.

Auferstehung

Stufe 7 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (einen Diamanten im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, den der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine tote Kreatur, die nicht länger als ein Jahrhundert tot ist, die nicht an Altersschwäche gestorben ist und die nicht untot ist. Wenn die Seele frei und willig ist, kehrt das Ziel mit all seinen Trefferpunkten ins Leben zurück.

Dieser Zauber neutralisiert alle Gifte und heilt normale Krankheiten, an denen die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes litt. Er entfernt jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnliches; wenn solche Effekte nicht vor dem Wirken des Zaubers entfernt wurden, werden sie das Ziel bei seiner Rückkehr ins Leben heimsuchen.

Auferstehung

Stufe 7 Nekromantie

Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden und stellt alle fehlenden Körperteile wieder her.

Die Rückkehr von den Toten ist eine Tortur. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe, Rettungswürfe und Fähigkeitsprüfungen. Jedes Mal, wenn das Ziel eine lange Ruhepause beendet, verringert sich der Malus um 1, bis er verschwindet.

Diesen Zauber zu sprechen, um einer Kreatur, die seit einem Jahr oder länger tot ist, das Leben zurückzugeben, kostet dich viel Kraft. Bis du eine lange Ruhepause beendet hast, kannst du nicht mehr zaubern und hast bei allen Angriffswürfen, Fähigkeitsprüfungen und Rettungswürfen Nachteil.

Schwerkraft umkehren

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 30 Meter

 V, G, M (ein Magnetstein und Eisenfeilspäne)

Dieser Zauber kehrt die Schwerkraft in einem Zylinder mit einem Radius von 30 Metern und einer Höhe von 30 Metern um, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist. Alle Kreaturen und Gegenstände, die nicht irgendwie am Boden verankert sind, fallen nach oben und erreichen die Spitze des Bereichs, wenn du diesen Zauber sprichst. Eine Kreatur kann einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, um sich an einem festen Gegenstand festzuhalten, den sie erreichen kann, und so dem Sturz zu entgehen.

Schwerkraft umkehren

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Wenn bei diesem Sturz ein fester Gegenstand (z. B. eine Decke) getroffen wird, schlagen die fallenden Gegenstände und die Kreatur darauf auf, wie bei einem normalen Sturz nach unten. Wenn ein Objekt oder eine Kreatur die Spitze des Bereichs erreicht, ohne auf etwas zu treffen, bleibt sie dort für die Dauer des Falls leicht schwingend stehen.

Am Ende der Dauer fallen die betroffenen Objekte und Kreaturen wieder nach unten.

Schutzhülle gegen Lebendes

Stufe 5 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst (3 Meter Radius)

 V, G

Eine schimmernde Barriere breitet sich in einem Radius von 3 Metern von dir aus und bewegt sich mit dir, wobei sie auf dich zentriert bleibt und andere Kreaturen als Untote und Konstrukte abschirmt. Die Barriere hält für die gesamte Dauer an.

Die Barriere verhindert, dass eine betroffene Kreatur hindurchgehen oder -greifen kann. Eine betroffene Kreatur kann durch die Barriere hindurch zaubern oder Angriffe mit Fernkampf- oder Reichweitenwaffen ausführen.

Schutzhülle gegen Lebendes

Stufe 5 Bannmagie

Wenn du dich so bewegst, dass eine betroffene Kreatur gezwungen ist, die Barriere zu durchqueren, endet der Zauber.

Erwecken

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 8 Stunden

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (einen Achat im Wert von mindestens 1000 Goldstücken, den der Zauberspruch verbraucht)

Nachdem du die Zauberzeit damit verbracht hast, magische Pfade in einem wertvollen Edelstein aufzuspüren, berührst du ein riesiges oder kleineres Tier oder eine Pflanze. Das Ziel darf entweder keinen Intelligenzwert oder einen Intelligenzwert von 3 oder weniger haben. Das Ziel erhält eine Intelligenz von 10. Das Ziel erhält außerdem die Fähigkeit, eine dir bekannte Sprache zu sprechen. Wenn es sich bei dem Ziel um eine Pflanze handelt, kann es seine Gliedmaßen, Wurzeln, Ranken, Schlingpflanzen usw. bewegen und verfügt über ähnliche Sinne wie ein Mensch. Dein Spielleiter wählt die für die erweckte Pflanze passenden Statistiken aus, wie z.B. die Statistiken für den erweckten Strauch oder den erweckten Baum.

Erwecken

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Das erweckte Tier oder die erweckte Pflanze wird von dir 30 Tage lang verzaubert oder so lange, bis du oder deine Gefährten ihr etwas Schädliches antun. Wenn der Zustand der Verzauberung endet, entscheidet die erweckte Kreatur, ob sie dir freundlich gesinnt bleiben will, je nachdem, wie du sie behandelt hast, während sie verzaubert war.

Einswerden mit der Natur

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

 1 Minute

 Unmittelbar

 Selbst

 V, G

Du wirst für kurze Zeit eins mit der Natur und erlangst Wissen über das umliegende Gebiet. In der freien Natur verschafft dir der Zauber Kenntnisse über das Land in einem Umkreis von 5 Kilometern um dich herum. In Höhlen und anderen natürlichen unterirdischen Orten ist der Radius auf 100 Meter begrenzt. Der Zauber funktioniert nicht dort, wo die Natur durch Bauwerke ersetzt wurde, wie zum Beispiel in Kerkern und Städten.

- Gelände und Gewässer
- Vorherrschende Pflanzen, Mineralien, Tiere oder Völker

Einswerden mit der Natur

Stufe 5 Erkenntnismagie (Ritual)

- Mächtige Himmlische, Feen, Unholde, Elementare oder Untote

- Einflüsse aus anderen Existenzebenen

- Gebäude

So kannst du zum Beispiel den Aufenthaltsort mächtiger Untoter in der Gegend, die Lage wichtiger Quellen für sicheres Trinkwasser und die Lage von Städten in der Nähe bestimmen.

Elementar beschwören

Stufe 5 Beschörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

 V, G, M (brennendes Räucherwerk for air, soft clay for earth, sulfur and phosphorus for fire, or water and sand for water)

Du rufst einen elementaren Diener herbei. Wähle einen Bereich aus Luft, Erde, Feuer oder Wasser, der einen Würfel von 3 Metern ausfüllt. Ein Elementar mit einem Herausforderungsgrad von 5 oder niedriger, der zu dem von dir gewählten Gebiet passt, erscheint in einem unbesetzten Raum innerhalb von 3 Metern davon. Ein Feuerelementar taucht zum Beispiel aus einem Lagerfeuer auf und ein Erdelementar erhebt sich aus dem Boden. Das Elementar verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Elementar beschwören

Stufe 5 Beschörung

Das Elementar ist dir und deinen Gefährten für die Dauer des Zaubers freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für das Elementar, das seine eigenen Züge hat. Es gehorcht allen verbalen Befehlen, die du ihm gibst (ohne dass du etwas tun musst). Wenn du dem Elementar keine Befehle gibst, verteidigt es sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen durch.

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet das Elementar nicht. Stattdessen verlierst du die Kontrolle über das Elementar, es wird dir und deinen Begleitern gegenüber feindselig und kann angreifen. Ein unkontrolliertes Elementar kann von dir nicht entlassen werden und verschwindet 1 Stunde, nachdem du es beschworen hast.

Der Spielleiter kennt die Statistiken des Elementars.

Elementar beschwören

Stufe 5 Beschörung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Herausforderungsgrad für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5. um 1.

Feenwesen beschwören

Stufe 6 Beschörung

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 27 Meter

 V, G

Du beschwörst ein Feenwesen des Herausforderungsgrades 6 oder niedriger oder einen Feengeist, der die Form eines Tieres des Herausforderungsgrades 6 oder niedriger annimmt. Es erscheint in einem unbesetzten Feld in Reichweite, das du sehen kannst. Das Feenwesen verschwindet, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Zauber endet.

Feenwesen beschwören

Stufe 6 Beschwörung

Das Feenwesen ist dir und deinen Begleitern für die Dauer des Zaubers freundlich gesonnen. Würfle die Initiative für die Kreatur, die ihre eigenen Spielzüge hat. Sie gehorcht allen verbalen Befehlen, die du ihr gibst (ohne dass du etwas tun musst), solange sie nicht gegen ihre Ausrichtung verstoßen. Wenn du dem Feenwesen keine Befehle gibst, verteidigt es sich gegen feindliche Kreaturen, führt aber ansonsten keine Aktionen aus.

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet das Feenwesen nicht. Stattdessen verlierst du die Kontrolle über das Feenwesen, es wird dir und deinen Begleitern gegenüber feindselig und kann angreifen. Ein unkontrolliertes Feenwesen kann von dir nicht entlassen werden und verschwindet 1 Stunde, nachdem du es beschworen hast.

Der Spielleiter kennt die Statistiken des Feenwesens.

Feenwesen beschwören

Stufe 6 Beschwörung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Herausforderungsgrad für jeden Zauberplatz-Grad über dem 6. um 1.

Ansteckung

Stufe 5 Nekromantie

 1 Aktion

 7 Tage

 Berührung

 V, G

Deine Berührung verursacht eine Krankheit. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur in deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer wird das Ziel vergiftet.

Am Ende jeder Runde des vergifteten Ziels muss das Ziel einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Gelingt es dem Ziel, drei dieser Schutzwürfe zu bestehen, ist es nicht mehr vergiftet und der Zauber endet. Wenn das Ziel drei dieser Rettungswürfe misslingt, ist es nicht mehr vergiftet, sondern wählt eine der folgenden Krankheiten. Das Ziel wird für die Dauer des Zaubers von der gewählten Krankheit befallen.

Ansteckung

Stufe 5 Nekromantie

Da dieser Zauber eine natürliche Krankheit in seinem Ziel hervorruft, gilt jeder Effekt, der eine Krankheit entfernt oder die Auswirkungen einer Krankheit auf andere Weise mildert, für ihn.

Blindheit: Der Schmerz ergreift den Geist der Kreatur und ihre Augen werden milchig weiß. Die Kreatur hat Nachteil bei Weisheitsprüfungen und Rettungswürfen auf Weisheit und ist geblendet.

Filzfieber: Ein rasendes Fieber fegt durch den Körper der Kreatur. Die Kreatur hat Nachteil bei Stärkeprüfungen, Rettungswürfen und Angriffswürfen, die Stärke einsetzen.

Fleischfäule: Das Fleisch der Kreatur verfault. Die Kreatur hat Nachteil bei Charismaüberprüfungen und ist anfällig für jeglichen Schaden.

Ansteckung

Stufe 5 Nekromantie

Geistesfeuer: Der Geist der Kreatur wird fieberhaft. Die Kreatur hat Nachteil bei Intelligenzüberprüfungen und Rettungswürfen und verhält sich während des Kampfes, als stünde sie unter dem Einfluss des Zaubers "Verwirrung".

Anfall: Die Kreatur wird von einem Schüttelfrost befallen. Die Kreatur hat Nachteil bei Geschicklichkeitsprüfungen, Rettungswürfen auf Geschicklichkeit und Angriffswürfen, die Geschicklichkeit einsetzen.

Schleimiges Verhängnis: Die Kreatur beginnt unkontrolliert zu bluten. Die Kreatur hat Nachteil bei Konstitutionsprüfungen und Rettungswürfen auf Konstitution. Außerdem wird die Kreatur, sobald sie Schaden erleidet, bis zum Ende ihres nächsten Zuges betäubt.

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.

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.

Schlaueheit 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.

Weg finden Stufe 6 Erkenntnismagie

 1 Minute

 Konzentration, bis zu 1 Tag

 Selbst

 V, G, M (einen Satz Wahrsagerwerkzeuge - wie Knochen, Elfenbeinstäbe, Karten, Zähne oder eingeritzte Runen - im Wert von 100 Goldstücken und einen Gegenstand von dem Ort, den du finden willst)

Mit diesem Zauber kannst du den kürzesten, direktesten physischen Weg zu einem bestimmten festen Ort finden, den du auf derselben Existenzebene kennst. Wenn du ein Ziel auf einer anderen Existenzebene nennst, ein Ziel, das sich bewegt (z.B. eine mobile Festung), oder ein Ziel, das nicht spezifisch ist (z.B. "die Höhle eines grünen Drachen"), schlägt der Zauber fehl.

Weg finden Stufe 6 Erkenntnismagie

Solange du dich auf der gleichen Existenzebene wie das Ziel befindest, weißt du, wie weit es entfernt ist und in welcher Richtung es liegt. Wenn du auf dem Weg dorthin vor die Wahl gestellt wirst, bestimmst du automatisch, welcher Weg der kürzeste und direkteste (aber nicht unbedingt der sicherste) zu deinem Ziel ist.

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 "Glyphen 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.

Flammenklinge Stufe 2 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (Sumachblatt)

Du beschwörst eine feurige Klinge in deiner freien Hand. Die Klinge ähnelt in Größe und Form einem Krummsäbel und hält für die Dauer des Zaubers an. Wenn du die Klinge loslässt, verschwindet sie, aber du kannst die Klinge als Bonusaktion erneut beschwören.

Du kannst deine Aktion nutzen, um einen Nahkampf-Zauberangriff mit der feurigen Klinge auszuführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden.

Flammenklinge Stufe 2 Hervorrufung

Die flammende Klinge verströmt helles Licht in einem Radius von 3 Metern und schummrige Licht für weitere 3 Meter.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeweils zwei Zauberplatz-Grade über dem 2.

Flammenkugel Stufe 2 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein bisschen Talg, eine Prise Schwefel und eine Prise pulverisiertes Eisen)

Eine Feuerkugel mit einem Durchmesser von 1,5 Metern erscheint in einem unbesetzten Raum deiner Wahl innerhalb der Reichweite und hält für die Dauer der Aktion an. Jede Kreatur, die ihren Zug in einem Umkreis von 1,5 Metern um die Kugel beendet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Flammenkugel Stufe 2 Beschwörung

Als Bonusaktion kannst du die Kugel bis zu 9 Meter weit bewegen. Wenn du die Kugel in eine Kreatur rammst, muss diese Kreatur einen Rettungswurf gegen den Schaden der Kugel machen, und die Kugel hört in diesem Zug auf, sich zu bewegen.

Wenn du die Kugel bewegst, kannst du sie über bis zu 1,5 Meter hohe Barrieren lenken und über bis zu 3 Meter breite Gruben springen. Die Kugel entzündet entflammare Gegenstände, die du nicht trägst, und spendet helles Licht in einem Radius von 6 Metern und schwaches Licht für weitere 6 Meter.

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

Bewegungsfreiheit

Stufe 4 Bannmagie

 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.

Geas

Stufe 5 Verzauberung

 1 Minute

 30 Tage

 18 Meter

 V

Du erteilst einer Kreatur in Reichweite, die du siehst, einen magischen Befehl, der sie dazu zwingt, einen Dienst zu verrichten oder eine von dir festgelegte Handlung zu unterlassen. Wenn die Kreatur dich verstehen kann, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder sie wird für die Dauer des Befehls von dir verzaubert. Solange die Kreatur von dir verzaubert ist, erleidet sie jedes Mal 5W10 psychischen Schaden, wenn sie sich entgegen deinen Anweisungen verhält, aber nicht öfter als einmal pro Tag. Eine Kreatur, die dich nicht verstehen kann, ist von dem Zauber nicht betroffen.

Geas

Stufe 5 Verzauberung

Du kannst jeden beliebigen Befehl erteilen, außer einer Handlung, die zum sicheren Tod führen würde. Solltest du einen selbstmörderischen Befehl erteilen, endet der Zauber.

Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du eine Aktion ausführst, um ihn zu beenden. Ein "Fluch brechen (Stufe 3)", "Vollständige Genesung (Stufe 5)" oder "Wunsch (Stufe 9)" beendet ihn ebenfalls.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. oder 8. Grades sprichst, beträgt die Dauer 1 Jahr. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, hält der Zauber so lange an, bis er durch einen der oben genannten Zauber beendet wird.

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 Riesenwespe 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 Riesenwespe haben.

Schlingranke

Stufe 4 Beschwörung

 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.

Vollständige Genesung

Stufe 5 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (Diamantstaub im Wert von mindestens 100 Goldstücken, den der Zauberspruch verbraucht)

Du erfüllst eine Kreatur, die du berührst, mit positiver Energie, um einen schwächenden Effekt rückgängig zu machen. Du kannst den Grad der Erschöpfung des Ziels um eins verringern oder einen der folgenden Effekte beim Ziel beenden:

- Ein Effekt, der das Ziel verzaubert oder versteinert hat
- Ein Fluch, einschließlich der Einstimmung des Ziels auf einen verfluchten magischen Gegenstand

Vollständige Genesung

Stufe 5 Bannmagie

- Eine Verringerung eines der Fähigkeitsgrade des Ziels
- Ein Effekt, der das Trefferpunktemaximum des Ziels verringert

Windstoss

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (18 Meter Gerade)

 V, G, M (Samen einer Hülsenfrucht)

Eine Linie starken Windes, 20 Meter lang und 3 Meter breit, bläst während der Dauer des Zaubers von dir aus in eine von dir gewählte Richtung. Jede Kreatur, die ihren Zug in der Linie beginnt, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder wird 9 Meter von dir weg in eine Richtung gestoßen, die der Linie folgt.

Jede Kreatur in der Linie muss für jeden 1 Meter, den sie sich bewegt, 2 Meter Bewegung aufwenden, wenn sie sich dir nähert.

Windstoss

Stufe 2 Hervorrufung

Die Böe zerstreut Gas oder Dampf und löscht Kerzen, Fackeln und ähnliche ungeschützte Flammen in der Umgebung. Sie lässt geschützte Flammen, wie die von Laternen, wild tanzen und hat eine 50-prozentige Chance, sie zu löschen.

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge, bevor der Zauber endet, die Richtung ändern, in die die Linie von dir wegfliegt.

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 taktilen 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 Zauberrettungswurf 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.

Metall erhitzen

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter

 V, G, M (ein Stück Eisen und eine Flamme)

Wähle einen hergestellten Metallgegenstand, z.B. eine Metallwaffe oder eine schwere oder mittelschwere Metallrüstung in Reichweite, den du sehen kannst. Du bringst den Gegenstand dazu, rötlich zu glühen. Jede Kreatur, die in physischen Kontakt mit dem Gegenstand kommt, erleidet 2W8 Feuerschaden, wenn du den Zauber sprichst. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner folgenden Züge eine Bonusaktion einsetzen, um diesen Schaden erneut zu verursachen.

Metall erhitzen

Stufe 2 Verwandlungsmagie

Wenn eine Kreatur den Gegenstand hält oder trägt und den Schaden davon erleidet, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen oder den Gegenstand fallen lassen, wenn sie kann. Wenn sie den Gegenstand nicht fallen lässt, hat sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges Nachteil bei Angriffswürfen und Fähigkeitsproben.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

Heilung

Stufe 6 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Wähle eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst. Ein Strom positiver Energie durchflutet die Kreatur und lässt sie 70 Trefferpunkte zurückgewinnen. Dieser Zauber beendet auch Blindheit, Taubheit und alle Krankheiten, die das Ziel betreffen. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Konstrukte oder Untote.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Menge der Heilung um 10 für jeden Grad über dem 6.

Heldenmahl

Stufe 6 Beschwörung

 10 Minuten

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G, M (eine mit Edelsteinen besetzte Schale im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du bringst ein großes Festmahl mit herrlichen Speisen und Getränken hervor. Das Festmahl braucht 1 Stunde, um verzehrt zu werden, und verschwindet am Ende dieser Zeit, und die nützlichen Effekte setzen erst nach Ablauf dieser Stunde ein. Bis zu zwölf andere Kreaturen können an dem Festmahl teilnehmen.

Heldenmahl

Stufe 6 Beschwörung

Eine Kreatur, die an dem Festmahl teilnimmt, erhält mehrere Vorteile. Die Kreatur wird von allen Krankheiten und Giften geheilt, wird immun gegen Gift und Furcht und macht alle Rettungswürfe auf Weisheit mit Vorteil. Außerdem erhöht sich sein Trefferpunkte-Maximum um 2W10, und es erhält die gleiche Anzahl an Trefferpunkten. Diese Vorteile halten für 24 Stunden an.

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.

Eisstum

Stufe 4 Hervorrufung

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.

Insektenplage

Stufe 5 Beschwörung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  90 Meter
-  V, G, M (ein paar Zuckerkörner, ein paar Getreidekörner und einen Klecks Fett)

Schwärmende, beißende Heuschrecken füllen eine Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, die auf einem Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Die Sphäre bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen, und ihr Bereich ist leicht verdunkelt. Das Gebiet der Sphäre ist schwieriges Gelände.

Insektenplage

Stufe 5 Beschwörung

Wenn das Gebiet erscheint, muss jede Kreatur in ihm einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W10 Stichschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch machen, wenn sie den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W10 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 5.

Tier oder Pflanze aufspüren

Stufe 2 Erkenntnismagie (Ritual)

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  Selbst
-  V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

Beschreibe oder benenne eine bestimmte Art von Tier oder Pflanze. Indem du dich auf die Stimme der Natur in deiner Umgebung konzentrierst, erfährst du die Richtung und Entfernung zur nächsten Kreatur oder Pflanze dieser Art im Umkreis von 8 Kilometern, falls es welche gibt.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

-  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 Erkenntnismagie

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 (Ivl 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.

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.

Massen-Wunden Heilen

Stufe 5 Beschwörung

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

Eine Welle heilender Energie wird von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ausgespült. Wähle bis zu sechs Kreaturen in einem Umkreis von 9-Meter-Radius um diesen Punkt. Jedes Ziel erhält 3W8 + deinen Zaubermodifikator an Trefferpunkten zurück. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Heilung um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5.

Mondstrahl

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G, M (mehrere Samen einer beliebigen Mondsamenpflanze und ein Stückchen schillernder Feldspat)

Ein silbriger Strahl aus blassem Licht scheint in einem Zylinder mit einem Radius von 1,5 Metern und einer Höhe von 12 Metern auf einen Punkt in Reichweite. Bis zum Ende des Zaubers füllt ein schwaches Licht den Zylinder.

Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, wird sie von geisterhaften Flammen verschlungen, die brennende Schmerzen verursachen, und sie muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 2W10 gleißender Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel.

Erde bewegen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Am Ende jeder 10 Minuten, die du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du einen neuen Bereich des Geländes wählen, den du beeinflussen möchtest.

Da die Veränderung des Geländes langsam erfolgt, können Kreaturen in diesem Bereich normalerweise nicht durch die Bewegung des Bodens gefangen oder verletzt werden. Dieser Zauber kann keine natürlichen Steine oder Steinbauten manipulieren. Felsen und Strukturen passen sich dem neuen Terrain an. Wenn die Art und Weise, wie du das Gelände formst, ein Bauwerk instabil machen würde, könnte es einstürzen.

Auch auf das Pflanzenwachstum hat dieser Zauber keinen direkten Einfluss. Die bewegte Erde nimmt alle Pflanzen mit sich.

Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie

Eine gebundene Kreatur muss deinen Anweisungen nach besten Kräften folgen. Du könntest der Kreatur befehlen, dich auf ein Abenteuer zu begleiten, einen Ort zu bewachen oder eine Nachricht zu überbringen. Die Kreatur befolgt Ihre Anweisungen buchstabengetreu, aber wenn die Kreatur Ihnen feindlich gesinnt ist, versucht sie, Ihre Worte zu verdrehen, um ihre eigenen Ziele zu erreichen. Wenn die Kreatur deine Anweisungen vollständig ausführt, bevor der Zauber endet, reist sie zu dir, um dir diese Tatsache mitzuteilen, wenn ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Wenn du dich auf einer anderen Existenzebene befindest, kehrt es an den Ort zurück, an den du es gebunden hast, und bleibt dort, bis der Zauber endet.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkst, erhöht sich die Dauer mit einem Zauberplatz des 6. Grades auf 10 Tage, mit einem Zauberplatz des 7. Grades auf 30 Tage, mit einem Zauberplatz des 8. Grades auf 180 Tage und mit einem Zauberplatz des 9.

Mondstrahl

Stufe 2 Hervorrufung

Ein Gestaltwandler macht seinen Rettungswurf mit Nachteil. Wenn er scheitert, kehrt er sofort in seine ursprüngliche Form zurück und kann erst wieder eine andere Form annehmen, wenn er das Licht des Zaubers verlässt.

In jedem deiner Züge, nachdem du diesen Zauber gewirkt hast, kannst du eine Aktion nutzen, um den Strahl 18 Meter in eine beliebige Richtung zu bewegen.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W10 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

Spurloses gehen

Stufe 2 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (Asche von einem verbrannten Mistelzweig und einem Fichtenzweig)

Von dir geht ein Schleier aus Schatten und Stille aus, der dich und deine Gefährten vor Entdeckung schützt. Für die Dauer des Schleiers erhält jede Kreatur deiner Wahl im Umkreis von 9 Metern um dich (dich eingeschlossen) einen Bonus von +10 auf Geschicklichkeitsproben (Heimlichkeit) und kann nur durch magische Mittel aufgespürt werden. Eine Kreatur, die diesen Bonus erhält, hinterlässt keine Spuren oder andere Hinweise auf ihren Weg.

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.

Erde bewegen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 2 Stunden

 36 Meter

 V, G, M (eine Eisenklinge und ein Säckchen mit einer Mischung aus Erde - Lehm, Ton und Sand)

Wähle einen Bereich des Geländes, der nicht größer als 12 Meter auf einer Seite innerhalb der Reichweite ist. Für die Dauer des Zaubers kannst du Erde, Sand oder Lehm in dem Gebiet auf jede beliebige Weise umgestalten. Du kannst das Gelände anheben oder absenken, einen Graben anlegen oder auffüllen, eine Mauer errichten oder abflachen oder einen Pfeiler bilden. Das Ausmaß dieser Veränderungen darf die Hälfte der größten Abmessung des Gebiets nicht überschreiten. Wenn du also ein 12-Meter-Quadrat berührst, kannst du einen bis zu 6 Meter hohen Pfeiler errichten, die Höhe des Quadrats um bis zu 6 Meter anheben oder absenken, einen bis zu 6 Meter tiefen Graben ausheben und so weiter. Es dauert 10 Minuten, bis diese Veränderungen abgeschlossen sind.

Bindung der Ebenen

Stufe 5 Bannmagie

 1 Stunde

 24 Stunden

 18 Meter

 V, G, M (ein Goldstück im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, das durch den Zauberspruch verbraucht wird)

Mit diesem Zauber versuchst du, einen Himmelswesen, einen Elementar, ein Feenwesen oder einen Unhold an dich zu binden. Die Kreatur muss sich während der gesamten Dauer des Zaubers in Reichweite befinden. (Normalerweise wird die Kreatur zuerst in das Zentrum eines umgekehrten magischen Kreises gerufen, um sie während des Zaubers gefangen zu halten). Nach Abschluss des Zaubers muss das Ziel einen Rettungswurf auf Charisma ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist es für die Dauer des Zaubers an dich gebunden. Würde die Kreatur durch einen anderen Zauber beschworen oder erschaffen, verlängert sich die Dauer dieses Zaubers auf die Dauer dieses Zaubers.

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.

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.

Wiedergeburt

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (seltene Öle und Salben im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst einen toten Humanoiden oder ein Stück eines toten Humanoiden. Wenn die Kreatur nicht länger als 10 Tage tot ist, formt der Zauber einen neuen erwachsenen Körper für sie und ruft dann die Seele, in diesen Körper einzutreten. Wenn die Seele des Ziels nicht frei oder willens ist, dies zu tun, schlägt der Zauber fehl.

Der Zauber formt einen neuen Körper für die Kreatur, was wahrscheinlich dazu führt, dass sich die Rasse der Kreatur ändert. Der Spielleiter würfelt einen W100 und zieht die folgende Tabelle zu Rate, um zu bestimmen, welche Form die Kreatur annimmt, wenn sie wieder zum Leben erweckt wird, oder der Spielleiter bestimmt die Rasse selber.

Wiedergeburt

Stufe 5 Verwandlungsmagie

d100 Rasse

- 01-04 Drachenblütiger
- 05-13 Hügelzwerger
- 14-21 Bergzwerger
- 22-25 Dunkelelf
- 26-34 Hochelf
- 35-42 Waldelf
- 43-46 Waldgnom
- 47-52 Felsgnom
- 53-56 Halbelf
- 57-60 Halb-Ork
- 61-68 Halbling, Leichtfuß
- 69-76 Halbling, stämmig
- 77-96 Mensch
- 97-100 Tiefpling

Die wiedergeborene Kreatur erinnert sich an ihr früheres Leben und ihre Erfahrungen. Sie behält die Fähigkeiten, die sie in ihrer ursprünglichen Form hatte, nur tauscht sie ihre ursprüngliche Rasse gegen die neue aus und ändert ihre Rasseneigenschaften entsprechend.

Ausspähung

Stufe 5 Erkenntnismagie

 10 Minuten

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G, M (einen Fokus im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, z. B. eine Kristallkugel, einen Silberspiegel oder ein mit Weihwasser gefülltes Becken)

Du kannst ein bestimmtes Wesen deiner Wahl sehen und hören, das sich auf der gleichen Existenzebene wie du befindet. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, der davon abhängt, wie gut du das Ziel kennst und welche Art von physischer Verbindung du zu ihm hast. Wenn das Ziel weiß, dass du diesen Zauber sprichst, kann es den Rettungswurf freiwillig ablehnen, wenn es beobachtet werden will.

Ausspähung

Stufe 5 Erkenntnismagie

Wissen	Rettungsmodifikator
Aus zweiter Hand (du hast von dem Ziel gehört)	+5
Aus erster Hand (du hast das Ziel getroffen)	0
Familiär (du kennst das Ziel gut)	-5

Verbindung	Rettungsmodifikator
Bildnis oder Bild	-2
Besitz oder Kleidungsstück	-4
Körperteil, Haarlocke, Nagelstück oder ähnliches	-10

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird das Ziel nicht beeinflusst und du kannst den Zauber 24 Stunden lang nicht erneut gegen es anwenden. Bei einem misslungenen Rettungswurf erzeugt der Zauber einen unsichtbaren Sensor im Umkreis von 3 Metern um das Ziel. Du kannst durch den Sensor sehen und hören, als wärst du selbst dort. Der Sensor bewegt sich mit dem Ziel und bleibt für die Dauer des Zaubers in einem Umkreis von 3 Metern um das Ziel. Eine Kreatur, die unsichtbare Objekte sehen kann, sieht den Sensor als leuchtende Kugel, die etwa so groß ist

Domenwuchs

Stufe 2 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 45 Meter

 V, G, M (sieben scharfe Dornen oder sieben kleine Zweige, die jeweils zu einer Spitze geschärft sind)

Der Boden in einem Radius von 6 Metern um einen Punkt innerhalb der Reichweite verdreht sich und treibt harte Stacheln und Dornen aus. Das Gebiet wird für die Dauer des Angriffs zu schwierigem Terrain. Wenn sich eine Kreatur in das Gebiet oder innerhalb des Gebiets bewegt, erleidet sie alle 1,5 Meter 2W4 Stichschäden.

Die Verwandlung des Bodens ist so getarnt, dass sie natürlich aussieht. Jede Kreatur, die das Gebiet zum Zeitpunkt des Zaubers nicht sehen kann, muss eine Weisheitsprobe (Wahrnehmung) gegen deinen Zauberrrettungswurf SG machen, um das Gelände als gefährlich zu erkennen, bevor sie es betritt.

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.

Sonnenstrahl

Stufe 6 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (18 Meter Gerade)

 V, G, M (ein Vergrößerungsglas)

Ein Strahl aus gleißendem Licht blitzt aus deiner Hand in einer 1,5 Meter breiten und 18 Meter langen Linie hervor. Jede Kreatur in dieser Reihe muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 6W8 gleißender Schaden und ist bis zu deinem nächsten Zug geblendet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie nur halb so viel Schaden und wird nicht geblendet. Untote und Ungeziefer haben bei diesem Rettungswurf Nachteile.

Bis zum Ende des Zaubers kannst du in jedem Zug als Aktion eine neue Strahlenlinie erschaffen.

Sonnenstrahl

Stufe 6 Hervorrufung

Für die Dauer des Zaubers leuchtet in deiner Hand ein strahlender Fleck. Er verbreitet helles Licht in einem 9-Meter-Radius und schwaches Licht für weitere 9 Meter. Dieses Licht ist Sonnenlicht.

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 berührst, hart wie Stein. Bis zum Ende des Zaubers ist das Ziel resistent gegen nichtmagischen Hieb-, Stich- und Schnittschaden.

Pflanzenort

Stufe 6 Beschörung

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

Dieser Zauber schafft eine magische Verbindung zwischen einer großen oder größeren unbeweglichen Pflanze in Reichweite und einer anderen, beliebig weit entfernten Pflanze auf derselben Existenzebene. Du musst die Zielpflanze mindestens einmal zuvor gesehen oder berührt haben. Während der Dauer des Zaubers kann jede Kreatur die Zielpflanze betreten und verlassen, indem sie 1,5 Meter weit läuft.

Hölzerner Weg

Stufe 5 Beschörung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  Selbst
-  V, G

Hölzerner Weg

Stufe 5 Beschörung

Du erhältst die Fähigkeit, einen Baum zu betreten und dich innerhalb von 150 Metern in einen anderen Baum der gleichen Art zu bewegen. Beide Bäume müssen am Leben sein und mindestens die gleiche Größe haben wie du. Du brauchst 1,5 Meter Bewegungszeit, um einen Baum zu betreten. Du kennst sofort den Standort aller anderen Bäume derselben Art im Umkreis von 150 Metern und kannst als Teil der Bewegung, mit der du den Baum betrittst, entweder in einen dieser Bäume gehen oder aus dem Baum, in dem du dich befindest, heraustreten. Du erscheinst an einem Ort deiner Wahl im Umkreis von 1,5 Metern um den Zielbaum und verbrauchst dafür weitere 1,5 Meter an Bewegung. Wenn du keine Bewegung mehr hast, erscheinst du in einem Umkreis von 1,5 Metern um den Baum, den du betreten hast.

Diese Transportfähigkeit kannst du während der gesamten Dauer einmal pro Runde einsetzen. Du musst jede Runde außerhalb eines Baumes beenden.

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.

Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  36 Meter
-  V, G, M (ein kleiner Granitblock)

Eine nichtmagische Mauer aus massivem Stein entsteht an einem von dir gewählten Punkt in Reichweite. Die Mauer ist 15 Zentimeter dick und besteht aus zehn 3 mal 3 Meter großen Platten. Jedes Feld muss an mindestens ein anderes Feld angrenzen. Alternativ kannst du auch 3 mal 6 Meter große Platten erschaffen, die nur 7,5 Zentimeter dick sind.

Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

Wenn die Wand den Raum einer Kreatur durchschneidet, wenn sie erscheint, wird die Kreatur auf eine Seite der Wand geschoben (nach deiner Wahl). Wenn eine Kreatur von allen Seiten von der Wand (oder der Wand und einer anderen festen Oberfläche) umgeben wäre, kann sie einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem Erfolg kann es seine Reaktion nutzen, um sich bis zu seiner Geschwindigkeit zu bewegen, so dass es nicht mehr von der Wand umschlossen ist.

Die Wand kann jede beliebige Form haben, allerdings darf sie nicht denselben Raum wie eine Kreatur oder ein Objekt einnehmen. Die Wand muss nicht senkrecht sein oder auf einem festen Fundament stehen. Sie muss jedoch mit dem vorhandenen Stein verschmelzen und von ihm getragen werden. So kannst du mit diesem Zauber eine Kluft überbrücken oder eine Rampe errichten.

Wenn du eine Wand mit einer Länge von mehr als 6 Metern errichtest, musst du die Größe der einzelnen Platten halbieren, um Stützen zu schaffen. Du kannst die Mauer grob formen, um Zinnen, Zinnen usw. zu schaffen.

Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

Die Mauer ist ein Objekt aus Stein, das beschädigt und somit durchbrochen werden kann. Jede Platte hat RK 15 und 30 Trefferpunkte pro 2,5 Zentimeter Dicke. Wird eine Platte auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie zerstört und kann nach dem Ermessen des Spielleiters zusammenhängende Platten zum Einsturz bringen.

Wenn du deine Konzentration auf diesen Zauber für die gesamte Dauer aufrechterhältst, wird die Mauer dauerhaft und kann nicht gebannt werden. Andernfalls verschwindet die Wand, wenn der Zauber endet.

Domenwand

Stufe 6 Beschwörung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  36 Meter
-  V, G, M (eine Handvoll Dornen)

Du erschaffst eine Wand aus zähem, biegsamem, verfilztem Gestrüpp, das mit nadelscharfen Dornen bestückt ist. Die Wand erscheint in Reichweite auf einer festen Oberfläche und bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen. Du kannst wählen, ob die Mauer bis zu 18 Meter lang, 3 Meter hoch und 1,5 Meter dick sein soll oder ob sie einen Kreis mit einem Durchmesser von 6 Metern bilden soll, der bis zu 6 Meter hoch und 1,5 Meter dick ist. Die Mauer blockiert die Sichtlinie.

Domenwand

Stufe 6 Beschwörung

Wenn die Mauer erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 7W8 Stichschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel.

Eine Kreatur kann sich durch die Wand bewegen, wenn auch langsam und schmerzhaft. Für jeden Meter, den eine Kreatur sich durch die Wand bewegt, muss sie 4 Meter an Bewegungszeit aufwenden. Außerdem muss die Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, wenn sie die Wand zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 7W8 Hiebsschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz der Stufe 7 oder höher wirkst, erhöhen sich beide Schadensarten um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über der Stufe 6.

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.

Windwandeln

Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Minute
-  8 Stunden
-  9 Meter
-  V, G, M (Feuer und Weihwasser)

Du und bis zu zehn willige Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst, nehmen für die Dauer des Zaubers eine gasförmige Form an und erscheinen als Wolkenfetzen. In dieser Wolkenform hat die Kreatur eine Fluggeschwindigkeit von 90 Metern und ist resistent gegen Schaden durch nichtmagische Waffen. Die einzigen Aktionen, die eine Kreatur in dieser Form ausführen kann, sind die Aktion Spurt oder die Rückverwandlung in ihre normale Form. Die Rückverwandlung dauert 1 Minute. Während dieser Zeit ist die Kreatur bewegungsunfähig und kann sich nicht bewegen. Bis zum Ende des Zaubers kann eine Kreatur in die Wolkenform zurückkehren, was ebenfalls die 1-minütige Verwandlung erfordert.

Windwandeln

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Wenn eine Kreatur in Wolkenform fliegt, wenn der Effekt endet, sinkt sie 1 Minute lang 18 Meter pro Runde, bis sie landet, was sie sicher tut. Wenn sie nach 1 Minute nicht landen kann, fällt die Kreatur die restliche Strecke.

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.

Erdrütteln

Stufe 1 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (3 Meter Radius)

 V, G

Du verursachst ein Beben des Bodens in einem Radius von 3 Metern. Jede Kreatur außer dir in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W6 Wuchtschaden und wird auf den Boden geworfen. Wenn der Boden in diesem Gebiet aus loser Erde oder Stein besteht, wird es zu schwierigem Gelände, bis es geräumt ist.

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

Himmelschreiben

Stufe 2 Verwandlungsmagie (Ritual)

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Sicht

 V, G

Du lässt bis zu zehn Worte in einem Teil des Himmels entstehen, den du sehen kannst. Die Worte scheinen aus Wolken zu bestehen und bleiben für die Dauer des Zaubers an ihrem Platz. Die Worte lösen sich auf, wenn der Zauber endet. Ein starker Wind kann die Wolken zerstreuen und den Zauber vorzeitig beenden.

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.

Schutzwind

Stufe 2 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V

Ein starker Wind (32 Kilometer pro Stunde) weht in einem Radius von 3 Metern um dich herum, bewegt sich mit dir und bleibt auf dich zentriert. Der Wind hält für die Dauer des Zaubers an.

- Er macht dich und andere Kreaturen in seinem Bereich taub.
- Er löscht ungeschützte Flammen von der Größe einer Fackel oder kleiner in seinem Bereich.

Schutzwind

Stufe 2 Hervorrufung

- Das Gebiet ist schwieriges Terrain für andere Kreaturen als dich.

- Die Angriffswürfe von Angriffen mit Fernkampfwaffen haben Nachteil, wenn sie durch den Wind hindurchgehen.

- Sie vertreibt Dampf, Gas und Nebel, die durch starken Wind zerstreut werden können.

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.

Flammen kontrollieren

Verwandlungsmagie Zaubertrick

Du verdoppelst oder halbiert 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.

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.

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.

Windbö

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Du ergreifst 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.

Windbö

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- 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.

Magiestein

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Bonusaktion

 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührt ein bis drei Kieselsteine und belegst sie mit Magie. Du oder eine andere Person kann mit einem der Kieselsteine einen Fernzauberangriff durchführen, indem du ihn wirfst oder mit einer Schleuder schleuderst. Wenn du ihn wirfst, hat er eine Reichweite von 18 Metern. Wenn jemand anderes mit dem Kieselstein angreift, addiert dieser Angreifer deinen Zaubermodifikator, nicht den des Angreifers, zum Angriffswurf. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Wuchtschaden in Höhe von 1W6 + deinem Zaubermodifikator. Treffer oder Fehlschuss, der Zauber endet dann auf dem Stein.

Magiestein

Verwandlungsmagie Zaubertrick

Wenn du diesen Zauber erneut wirkst, endet der Zauber auf allen Steinen, die noch davon betroffen sind, vorzeitig.

 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 formen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du lässt Formen, Farben oder beides auf der Erde oder den Steinen erscheinen, indem du Wörter schreibst, Bilder kreiierst 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 abbrechen.

Wasser formen

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 formen

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 friert 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 abbrechen.

Elemente absorbieren

Stufe 1 Bannmagie

 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Donnerschaden erleidest

 1 Runde

 Selbst

 S

Der Zauber fängt einen Teil der eintreffenden Energie ein, schwächt ihre Wirkung auf dich ab und speichert sie für deinen nächsten Nahkampfangriff. Du hast bis zum Beginn deines nächsten Zuges Widerstand gegen die auslösende Schadensart. Wenn du in deinem nächsten Zug zum ersten Mal mit einem Nahkampfangriff triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Schaden der auslösenden Schadensart, und der Zauber endet.

Elemente absorbieren

Stufe 1 Banmagie

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



1 Aktion



Konzentration, bis zu 10 Minuten



Berührung



V, G, M (ein in ein Tuch eingewickeltes Stückchen Fell)

Du stellst eine telepathische Verbindung mit einem Tier her, das du berührst und das dir freundlich gesinnt ist oder von dir verzaubert wurde. Der Zauber schlägt fehl, wenn die Intelligenz des Tieres 4 oder höher ist. Bis zum Ende des Zaubers ist die Verbindung aktiv, solange du und das Tier sich in Sichtweite zueinander befinden. Durch die Verbindung kann das Biest deine telepathischen Botschaften an es verstehen, und es kann dir einfache Emotionen und Konzepte telepathisch zurückmelden. Während die Verbindung aktiv ist, erhält die Bestie einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern von dir, die du sehen kannst.

Eissmesser

Stufe 1 Beschwörung



1 Aktion



Unmittelbar



18 Meter



G, M (ein Wassertropfen oder ein Stück Eis)

Du erschaffst einen Eissplitter und schleuderst ihn auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampfsauberangriff gegen das Ziel aus. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 1W10 Stichschaden. Der Splitter explodiert, egal ob du triffst oder nicht. Das Ziel und jede Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern um die Stelle, an der das Eis explodierte, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder 2W6 Kälteschaden erleiden.

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

Erdbindung

Stufe 2 Verwandlungsmagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Minute



90 Meter



V

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du siehst. Gelbe Streifen aus magischer Energie umkreisen die Kreatur. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder seine Fluggeschwindigkeit (falls vorhanden) wird für die Dauer des Zaubers auf 0 reduziert. Eine Kreatur in der Luft, die von diesem Zauber betroffen ist, sinkt mit 18 Metern pro Runde, bis sie den Boden erreicht oder der Zauber endet.

Staubteufel

Stufe 2 Beschwörung



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Minute



18 Meter



V, G, M (eine Prise Staub)

Wähle einen unbesetzten Würfel mit einer Kantenlänge von 1,5 Metern aus Luft in Reichweite, den du sehen kannst. Eine elementare Kraft, die einem Staubteufel ähnelt, erscheint in dem Würfel und hält für die Dauer des Zaubers an.

Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,5 Metern um den Staubteufel beendet, muss einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 1W8 Wuchtschaden und wird 3 Meter weit weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht weggestoßen.

Staubteufel

Stufe 2 Beschwörung

Als Bonusaktion kannst du den Staubteufel bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung bewegen. Bewegt sich der Staubteufel über Sand, Staub, losen Schmutz oder kleinen Kies, saugt er das Material auf und bildet um sich herum eine Trümmerwolke mit einem Radius von 3 Metern, die bis zum Beginn deines nächsten Zuges anhält. Die Wolke verdunkelt ihr Gebiet stark.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Stunde



90 Meter



V, G

Du übernimmst die Kontrolle über die Luft in einem Würfel mit einer Kantenlänge von 30 Metern in Reichweite, den du sehen kannst. Wähle einen der folgenden Effekte, wenn du den Zauber sprichst. Der Effekt hält für die Dauer des Zaubers an, es sei denn, du nutzt deine Aktion in einer späteren Runde, um zu einem anderen Effekt zu wechseln. Du kannst deine Aktion auch nutzen, um den Effekt vorübergehend anzuhalten oder einen angehaltenen Effekt wieder zu starten.

Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Böen: Innerhalb des Würfels entsteht ein Wind, der kontinuierlich in eine von dir festgelegte horizontale Richtung bläst. Du wählst die Stärke des Windes: ruhig, mäßig oder stark. Wenn der Wind mäßig oder stark ist, haben Angriffe mit Fernkampfwaffen, die den Würfel betreten, verlassen oder durch ihn hindurchgehen, Nachteil auf ihre Angriffswürfe. Wenn der Wind stark ist, muss jede Kreatur, die sich gegen den Wind bewegt, für jeden Meter, den sie sich bewegt, einen zusätzlichen Meter an Bewegung aufwenden.

Abwind: Du verursachst einen anhaltenden, starken Windstoß, der von der Spitze des Würfels nach unten bläst. Angriffe mit Fernkampfwaffen, die durch den Würfel hindurchgehen oder gegen Ziele innerhalb des Würfels geführt werden, haben Nachteil bei ihren Angriffswürfen. Eine Kreatur muss einen Rettungswurf auf Stärke machen, wenn sie zum ersten Mal in einem Zug in den Würfel fliegt oder ihren Zug dort fliegend beginnt. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur an den Boden gedrückt und gilt als liegend.

Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Aufwind: Du verursachst einen anhaltenden Aufwind innerhalb des Würfels, der von der Unterseite des Würfels nach oben steigt. Kreaturen, die innerhalb des Würfels einen Sturz beenden, erleiden nur halben Schaden durch den Sturz. Wenn eine Kreatur im Würfel einen vertikalen Sprung macht, kann sie bis zu 3 Meter höher springen als normal.

Knochen der Erde

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 36 Meter

 V, G

Du lässt bis zu sechs Steinsäulen an Stellen in Reichweite, die du sehen kannst, auf dem Boden hervorbrechen. Jede Säule ist ein Zylinder mit einem Durchmesser von 1,5 Metern und einer Höhe von bis zu 9 Metern. Der Boden, auf dem eine Säule erscheint, muss breit genug für ihren Durchmesser sein, und du kannst den Boden unter einer Kreatur anvisieren, wenn diese Kreatur Medium oder kleiner ist. Jede Säule hat RK 5 und 30 Trefferpunkte. Wenn eine Säule auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, zerfällt sie in Schutt und Asche, wodurch ein Gebiet mit schwierigem Terrain in einem Radius von 3 Metern entsteht. Die Trümmer bleiben bestehen, bis sie beseitigt werden.

Knochen der Erde

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Wenn eine Säule unter einer Kreatur entsteht, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder wird von der Säule hochgehoben. Eine Kreatur kann sich dafür entscheiden, den Rettungswurf nicht zu bestehen.

Wenn eine Säule durch eine Decke oder ein anderes Hindernis daran gehindert wird, ihre volle Höhe zu erreichen, erleidet eine Kreatur auf der Säule 6W6 Wuchtschaden und wird zwischen der Säule und dem Hindernis eingeklemmt. Die gefesselte Kreatur kann eine Aktion nutzen, um eine Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe (nach Wahl der Kreatur) gegen den Rettungswurf auf Geschicklichkeit SG des Zaubers zu machen. Bei einem Erfolg ist die Kreatur nicht mehr gefesselt und muss sich entweder von der Säule entfernen oder von ihr herunterfallen.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, kannst du zwei zusätzliche Säulen für jeden Zauberplatz-Grad über dem 6. erschaffen.

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.

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.

Flammenpfeile

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 Fernkampf-Waffe 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.

Flammenpfeile

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.

Investitur der Flammen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst

 V, G

Flammen rasen über deinen Körper und verbreiten helles Licht in einem 9-Meter-Radius und schwaches Licht für weitere 9 Meter während der Dauer des Zaubers. Die Flammen schaden dir nicht. Bis der Zauber endet, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du bist immun gegen Feuerschaden und besitzt Resistenz gegen Kälteschaden.
- Jede Kreatur, die sich in einem Zug zum ersten Mal innerhalb von 1,5 Metern um dich herum bewegt oder ihren Zug dort beendet, erleidet 1W10 Feuerschaden.

Investitur der Flammen Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Du kannst deine Aktion nutzen, um eine 4,5 Meter lange und 1,5 Meter breite Feuerlinie zu erzeugen, die sich von dir aus in eine von dir gewählte Richtung erstreckt. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W8 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Investitur des Eises Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G

Bis zum Ende des Zaubers kühlt Eis deinen Körper und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Du bist immun gegen Kälteschaden und besitzt Resistenz gegen Feuerschaden.
- Du kannst dich durch schwieriges Gelände bewegen, das durch Eis oder Schnee entsteht, ohne zusätzliche Bewegung zu verbrauchen.

Investitur des Eises Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Der Boden in einem Radius von 3 Metern um dich herum ist vereist und stellt für andere Kreaturen als dich schwieriges Gelände dar. Der Radius bewegt sich mit dir.
- Du kannst deine Aktion nutzen, um einen 4,5-Meter-Kegel aus eisigem Wind zu erschaffen, der sich von deiner ausgestreckten Hand in eine Richtung deiner Wahl erstreckt. Jede Kreatur in diesem Kegel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Wenn der Rettungswurf gegen diesen Effekt misslingt, wird die Geschwindigkeit der Kreatur bis zum Beginn deines nächsten Zuges halbiert.

Investitur des Gesteins Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G

Bis der Zauber endet, verteilen sich Gesteinsbrocken auf deinem Körper und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Du bist resistent gegen Hieb-, Stich- und Schnittschaden durch nichtmagische Waffen.
- Du kannst deine Aktion nutzen, um ein kleines Erdbeben auf dem Boden in einem Radius von 4,5 Metern um dich herum zu erzeugen. Andere Kreaturen, die sich auf diesem Boden befinden, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder werden auf den Boden geworfen.

Investitur des Gesteins Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Du kannst dich durch schwieriges Gelände aus Erde oder Stein bewegen, ohne zusätzliche Bewegung auszugeben. Du kannst dich durch feste Erde oder Stein bewegen, als ob es Luft wäre und ohne sie zu destabilisieren, aber du kannst deine Bewegung dort nicht beenden. Wenn du dies tust, wirst du auf den nächsten unbesetzten Platz geschleudert, der Zauber endet und du bist bis zum Ende deines nächsten Zuges betäubt.

Investitur des Windes Stufe 6 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  Selbst
-  V, G

Bis der Zauber endet, wirbelt Wind um dich herum, und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Angriffe mit Distanzwaffen gegen dich haben Nachteil beim Angriffswurf.
- Du erhältst eine Fluggeschwindigkeit von 18 Metern. Wenn du noch fliegst, wenn der Zauber endet, fällst du, es sei denn, du kannst es irgendwie verhindern.

Investitur des Windes Stufe 6 Verwandlungsmagie

- Du kannst deine Aktion nutzen, um einen 4,5 Meter großen Würfel aus wirbelndem Wind zu erschaffen, der auf einen Punkt zentriert ist, den du im Umkreis von 18 Metern von dir sehen kannst. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W10 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Wenn eine große oder kleinere Kreatur den Rettungswurf misslingt, wird diese Kreatur außerdem bis zu 3 Meter vom Zentrum des Würfels weggestoßen.

Mahlstrom Stufe 5 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  36 Meter
-  V, G, M (Papier oder Blatt in Form eines Trichters)

Eine Masse von 1,5 Meter tiefem Wasser erscheint und wirbelt in einem 9-Meter-Radius um einen Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Der Punkt muss sich auf dem Boden oder in einem Gewässer befinden. Bis der Zauber endet, ist dieses Gebiet schwieriges Gelände, und jede Kreatur, die ihren Zug dort beginnt, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder erleidet 6W6 Wuchtschaden und wird 3 Meter in Richtung des Zentrums gezogen.

Urtümlicher Schutz Stufe 6 Bannmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  Selbst
-  V, G

Du hast für die Dauer des Zaubers Resistenz gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- und Donnerschaden.

Wenn du Schaden einer dieser Arten erleidest, kannst du deine Reaktion nutzen, um Immunität gegen diese Art von Schaden zu erlangen, auch gegen den auslösenden Schaden. Wenn du dies tust, enden die Resistenzen und du bist bis zum Ende deines nächsten Zuges immun gegen diese Schadensart, dann endet der Zauber.

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.

Steinwandeln

Stufe 5 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Unmittelbar
-  36 Meter
-  V, G, M (Ton und Wasser)

Du wählst ein Gebiet aus Stein oder Schlamm, das du sehen kannst, das in einen 12-Meter-Würfel passt und in Reichweite ist, und wählst einen der folgenden Effekte.

Felsen in Schlamm verwandeln: Nichtmagischer Fels jeglicher Art in dem Gebiet wird zu einer gleichen Menge dicken, fließenden Schlammes, der für die Dauer des Zaubers bestehen bleibt.

Steinwandeln

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Der Boden im Wirkungsbereich des Zaubers wird so schlammig, dass Kreaturen darin versinken können. Jeder Meter, den eine Kreatur durch den Schlamm bewegt, kostet 4 Meter Bewegung, und jede Kreatur, die sich beim Wirken des Zaubers auf dem Boden befindet, muss einen Rettungswurf auf Stärke machen. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch machen, wenn sie sich zum ersten Mal in einem Zug in das Gebiet bewegt oder ihren Zug dort beendet. Bei einem misslungenen Rettungswurf versinkt die Kreatur im Schlamm und ist gefesselt, kann sich aber mit einer Aktion aus dem Schlamm befreien, um den Zustand der Gefesseltheit zu beenden.

Wenn der Zauber auf eine Decke gewirkt wird, fällt der Schlamm herunter. Jede Kreatur, die sich unter dem Schlamm befindet, wenn er fällt, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 4W8 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Steinwandeln

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Schlamm in Stein verwandeln: Nichtmagischer Schlamm oder Treibsand in einem Gebiet, das nicht tiefer als 3 Meter ist, verwandelt sich für die Dauer des Zaubers in weichen Stein. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt der Verwandlung im Schlamm befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Kreatur sicher an die Oberfläche in einen unbesetzten Raum geschleudert. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur durch den Felsen gefesselt. Eine gefesselte Kreatur oder eine andere Kreatur in Reichweite kann mit einer Aktion versuchen, den Felsen zu zerbrechen, indem sie eine Stärkeprüfung mit einem SG von 20 besteht oder ihm Schaden zufügt. Der Felsen hat RK 15 und 25 Trefferpunkte und ist immun gegen Gift und psychischen Schaden.

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.

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 gefesselt 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.

Wirbelwind

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 90 Meter

 V, M (ein Stück Stroh)

Ein Wirbelwind heult bis zu einem von Ihnen festgelegten Punkt auf dem Boden. Der Wirbelwind ist ein Zylinder mit einem Radius von 3 Metern und einer Höhe von 9 Metern, der auf diesen Punkt zentriert ist. Bis der Zauber endet, kannst du den Wirbelwind mit deiner Aktion bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung auf dem Boden bewegen. Der Wirbelwind saugt alle mittelgroßen oder kleineren Gegenstände auf, die nicht an irgendetwas befestigt sind und von niemandem getragen werden.

Wirbelwind

Stufe 7 Hervorrufung

Eine Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, wenn sie das erste Mal in einer Runde in den Wirbelwind gerät oder der Wirbelwind in ihren Raum eindringt, auch wenn der Wirbelwind zum ersten Mal erscheint. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Zusätzlich muss eine große oder kleinere Kreatur, die den Rettungswurf misslingt, einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder bis zum Ende des Zaubers im Wirbelwind gefesselt werden. Wenn eine Kreatur, die vom Wirbelwind zurückgehalten wird, ihren Zug beginnt, wird sie 1,5 Meter höher in den Wirbelwind gezogen, es sei denn, die Kreatur befindet sich an der Spitze. Eine zurückgehaltene Kreatur bewegt sich mit dem Wirbelwind und fällt, wenn der Zauber endet, es sei denn, die Kreatur hat eine Möglichkeit, sich in der Luft zu halten.

Eine zurückgehaltene Kreatur kann eine Aktion nutzen, um eine Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe gegen deinen Zauberrrettungswurf SG zu machen. Bei Erfolg wird die Kreatur nicht mehr vom Wirbelwind zurückgehalten, sondern 3W6 × 10 Meter weit in eine zufällige Richtung geschleudert.