

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.

Ausbessem

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.

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.

Gift versprühen

Beschwörung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G

Du streckst deine Hand in Richtung einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, und erzeugst eine Wolke aus ekelhaftem Gas aus deiner Handfläche. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Konzentration schaffen, sonst erleidet sie 1W12 Giftschaden.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um 1W12, wenn du die 5. Stufe (2W12), die 11. Stufe (3W12) und die 17. Stufe (4W12) erreichst.

Resistenz

Bannmagie Zaubertrick

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G, M (ein Miniatur Mantel)

Du berührst eine willige Kreatur. Einmal bevor der Zauber endet, kann das Ziel einen W4 werfen und die gewürfelte Zahl zu einem Rettungswurf seiner Wahl addieren. Es kann den Würfel werfen, bevor oder nachdem es den Rettungswurf gemacht hat. Der Zauber endet dann.

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.

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 dämmeriges 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.

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) erreichst.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Erfrierung

Hervorrufung Zaubertrick

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G

Du verursacht 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.

Magiestein

Verwandlungsmagie Zaubertrick

 1 Bonusaktion

 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst 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 fomen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

Erde fomen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

- Du lässt Formen, Farben oder beides auf der Erde oder den Steinen erscheinen, indem du Wörter schreibst, Bilder kreierst 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 fomen

Verwandlungsmagie Zaubertrick

Wasser fomen

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.

- 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 frierst 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.