

Fluch brechen

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Bei deiner Berührung enden alle Flüche, die eine Kreatur oder einen Gegenstand betreffen. Wenn es sich bei dem Gegenstand um einen verfluchten magischen Gegenstand handelt, bleibt der Fluch bestehen, aber der Zauber unterbricht die Einstimmung des Besitzers auf den Gegenstand, so dass dieser entfernt oder weggeworfen werden kann.

Tote beleben

Stufe 3 Nekromantie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, dann kannst du zwei zusätzliche untote Kreaturen für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten erheben oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Jede Kreatur muss aus einer eigenen Leiche oder einem eigenen Knochenhaufen entstehen.

Tote beleben

Stufe 3 Nekromantie

 1 Minute

 Unmittelbar

 3 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Blut, ein Stück Fleisch und eine Prise Knochenstaub)

Der Zauber erschafft einen untoten Diener. Wähle einen Knochenhaufen oder einen Leichnam eines mittelgroßen oder kleinen Humanoiden in Reichweite. Dein Zauber erfüllt das Ziel mit einer verderbten Nachahmung des Lebens und lässt sie sich als untote Kreatur erheben. Das Ziel wird ein Skelett, wenn du Knochen ausgewählt hast, oder ein Zombie, wenn du dich für eine Leiche entschieden hast (der Spielleiter hat die Spielwerte der Kreatur).

Leuchtfener der Hoffnung

Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Dieser Zauber schenkt Hoffnung und Lebenskraft. Wähle eine beliebige Anzahl von Kreaturen in Reichweite. Für die Dauer des Zaubers hat jedes Ziel einen Vorteil bei Rettungswürfen auf Weisheit und vor dem Tod und erhält die maximal mögliche Anzahl an Trefferpunkten durch Heilung zurück.

Tote beleben

Stufe 3 Nekromantie

In jedem deiner Züge kannst du eine Bonusaktion verwenden, um geistig jegliche Kreaturen, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, zu befehligen, wenn sie sich im Umkreis von 18 Metern um dich befinden (wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du sie entweder einzeln befehligen oder alle auf einmal, wobei du ihnen allen den gleichen Befehl geben musst). Du entscheidest, welche Aktion die Kreatur in ihrem nächsten Zug ausführt und wohin sie sich bewegt, oder du gibst einen allgemeinen Befehl, wie das Bewachen eines bestimmten Raumes oder Flurs. Wenn du keine Befehle erteilst, verteidigt sich die Kreatur nur gegen feindliche Kreaturen). Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, führt sie ihn weiter aus, bis die Aufgabe abgeschlossen ist.

Die Kreatur steht für 24 Stunden unter deiner Kontrolle, danach hört sie auf den Befehlen zu folgen, die du ihr gegeben hast. Um die Kontrolle über die Kreatur für weitere 24 Stunden zu behalten, musst du diesen Zauber erneut auf die Kreatur wirken, ehe der aktuelle Zeitraum von 24 Stunden vorüber ist. Der Einsatz dieses Zaubers stellt deine Kontrolle über bis zu vier Kreaturen wieder her, die du mit diesem Zauber belebt hast, anstelle eine neue zu beleben.

Fluch

Stufe 3 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du berührst eine Kreatur, die einen Rettungswurf auf Weisheit machen muss. Bei einem Fehlschlag wird sie für die Zauberdauer verflucht. Wähle die Natur des Fluchs aus den folgenden Optionen:

- Wähle ein Attribut. Solange der Fluch besteht, hat das Ziel Nachteil auf alle Rettungs- und Fähigkeitswürfe mit diesem Attribut.
- Solange der Fluch besteht, hat das Ziel Nachteil auf alle Angriffswürfe gegen dich.

Fluch

Stufe 3 Nekromantie

- Solange der Fluch besteht, muss das Ziel am Anfang jedes ihres Zuges einen Weisheitsrettungswurf bestehen. Bei einem Fehlschlag verschwendet es seine Aktion für diese Runde und tut nichts.
- Solange der Fluch besteht, verursachen alle deine Angriffe und Zauber zusätzlich 1W8 nekrotischen Schaden am Ziel.

Ein Fluch entfernen Zauber beendet den Effekt.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades sprichst, erhöht sich die Zauberdauer auf 10 Minuten Konzentration. Wenn du einen Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades benutzt, beträgt die Dauer 8 Stunden. Wenn du einen Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades benutzt, beträgt die Dauer 24 Stunden. Wenn du einen Zauberplatz des 9. Grades benutzt, dauert der Zauber an, bis er gebannt wird. Ein Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades erfordert keine Konzentration mehr.

Hellsehen

Stufe 3 Erkenntnismagie

 10 Minuten

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 1,6km

 V, G, M (ein Fokus im Wert von mindestens 100 Goldstücken, entweder ein juwelenbesetztes Horn zum Hören oder ein Glasauge zum Sehen)

Du erschaffst einen unsichtbaren Sensor in Reichweite an einem dir bekannten Ort (ein Ort, den du bereits besucht oder gesehen hast) oder an einem offensichtlichen Ort, der dir unbekannt ist (z.B. hinter einer Tür oder hinter einer Ecke). Der Sensor verbleibt für die Zauberdauer an diesem Ort und kann weder angegriffen, noch kann mit ihm interagiert werden.

Wenn du diesen Zauber wirkst, wählst du, ob du sehen oder hören willst. Deinen gewählten Sinn kannst du benutzen, als ob du an der Stelle des Sensor wärst. Du kannst mit einer Aktion zwischen sehen und hören wechseln.

Hellsehen

Stufe 3 Erkenntnismagie

Eine Kreatur, die den Sensor sehen kann (eine Kreatur die Wahrsicht oder Unsichtbares Sehen besitzt), sieht eine leuchtende, immaterielle Kugel in der Größe deiner Faust.

Nahrung und Wasser erschaffen

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 9 Meter

 V, G

Du erzeugst 45 Pfund Nahrung und 120 Liter Wasser auf dem Boden oder in Behältern in Reichweite, genug um bis zu fünfzehn Humanoide oder fünf Reittiere 24 Stunden lang zu versorgen. Das Essen ist fade, aber nahrhaft und verdirbt, wenn es nach 24 Stunden nicht gegessen wird. Das Wasser ist sauber und wird nicht schlecht.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Schutzkreis

Stufe 3 Bannmagie

 1 Minute

 1 Stunde

 3 Meter

 V, G, M (Weihwasser oder pulverisiertes Silber und Eisen im Wert von mindestens 100 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du erschaffst einen Zylinder aus magischer Energie mit einem Radius von 3 Metern und einer Höhe von 6 Metern, der auf einen Punkt auf dem Boden in Reichweite zentriert ist, den du sehen kannst. Glühende Runen erscheinen überall dort, wo sich der Zylinder mit dem Boden oder einer anderen Oberfläche schneidet.

Schutzkreis

Stufe 3 Bannmagie

- Die Kreatur kann den Zylinder nicht willentlich mit nichtmagischen Mitteln betreten. Wenn die Kreatur versucht, Teleportation oder interplanare Reisen zu benutzen, um dies zu tun, muss sie zuerst einen Rettungswurf auf Charisma ablegen.

- Die Kreatur hat Nachteil bei Angriffswürfen gegen Ziele innerhalb des Zylinders.

- Ziele innerhalb des Zylinders können von der Kreatur nicht verzaubert, verängstigt oder besessen werden.

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du die Magie auch in die umgekehrte Richtung wirken lassen, so dass eine Kreatur des angegebenen Typs den Zylinder nicht verlassen kann und Ziele außerhalb des Zylinders schützt.

Schutzkreis Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Dauer um 1 Stunde für jeden Zaubergrad über dem 3.

Massen-Heilendes Wort Stufe 3 Hervorrufung

 1 Bonusaktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Während du die Worte der Genesung rufst, gewinnen bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, Trefferpunkte in Höhe von 1W4 + deinem Zaubermodifikator zurück. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Heilung um 1W4 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3.

Unauffindbarkeit Stufe 3 Bannmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 Berührung

 V, G, M (eine Prise Diamantenstaub im Wert von 25 Goldstücken, die über das Ziel gestreut wird und die der Zauberspruch verbraucht)

Für die Zauberdauer versteckst du ein Ziel vor Erkenntnis magie. Du berührst ein Ziel, das entweder eine bereitwillige Kreatur oder eine Stelle oder ein Objekt, nicht größer als 3 Meter in den drei Dimensionen, sein muss. Dein Ziel kann weder von Erkenntniszaubern anvisiert, noch durch Kristallomantie ausgespäht werden.

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 unbesetztem Platz wieder auf, die der Eintrittsstelle am nächsten ist.

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.

Wiederbeleben Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (Diamanten im Wert von 300 Gold, die der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine Kreatur, die innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Diese Kreatur erwacht mit 1 Trefferpunkt wieder zum Leben. Dieser Zauber kann weder eine Kreatur wiederbeleben, die an Altersschwäche gestorben ist, noch kann er fehlende Körperteile wiederherstellen.

Verständigung Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Runde

 Unbegrenzt

 V, G, M (ein kurzes Stück feiner Kupferdraht)

Du sendest eine kurze Nachricht von höchstens fünfundsiebzig Wörtern an ein dir bekanntes Wesen. Die Kreatur hört die Nachricht in ihrem Geist, erkennt dich als Absender, wenn sie dich kennt, und kann sofort auf die gleiche Weise antworten. Der Zauber ermöglicht es Kreaturen mit einem Intelligenzwert von mindestens 1, die Bedeutung deiner Nachricht zu verstehen.

Du kannst die Nachricht über eine beliebige Entfernung und sogar in andere Existenzebenen schicken, aber wenn sich das Ziel auf einer anderen Ebene als du befindet, besteht eine 5 %ige Chance, dass die Nachricht nicht ankommt.

Mit Toten sprechen

Stufe 3 Nekromantie

 1 Aktion

 10 Minuten

 3 Meter

 V, G, M (brennendes Räucherwerk)

Du gewährst einem Leichnam deiner Wahl in Reichweite den Anschein von Leben und Intelligenz und erlaubst ihm, die von dir gestellten Fragen zu beantworten. Der Leichnam muss noch einen Mund haben und darf nicht untot sein. Der Zauber schlägt fehl, wenn der Leichnam innerhalb der letzten 10 Tage Ziel dieses Zaubers war.

Schutzgeister

Stufe 3 Beschwörung

Wenn du diesen Zauber sprichst, kannst du eine beliebige Anzahl von Kreaturen bestimmen, die du sehen kannst und die davon nicht betroffen sind. Die Geschwindigkeit einer betroffenen Kreatur wird in dem Gebiet halbiert, und wenn die Kreatur das Gebiet zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W8 gleißenden Schaden (wenn du gut oder neutral bist) oder 3W8 nekrotischen Schaden (wenn du böse bist). Bei einem erfolgreichen Schutzwurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

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

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Die Glyphe ist nahezu unsichtbar und erfordert eine erfolgreiche Intelligenzprobe (Erkundung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG, um gefunden zu werden.

Du entscheidest, was die Glyphe auslöst, wenn du den Zauber sprichst. Bei Glyphen, die auf einer Oberfläche eingraviert sind, sind die typischsten Auslöser das Berühren oder Stehen auf der Glyphe, das Entfernen eines anderen Objekts, das die Glyphe verdeckt, das Annähern an die Glyphe in einer bestimmten Entfernung oder das Manipulieren des Objekts, auf dem die Glyphe eingraviert ist. Bei Glyphen, die in ein Objekt eingraviert sind, sind die häufigsten Auslöser das Öffnen des Objekts, die Annäherung an das Objekt in einer bestimmten Entfernung oder das Sehen oder Lesen der Glyphe. Sobald eine Glyphe ausgelöst wird, endet dieser Zauber.

Mit Toten sprechen

Stufe 3 Nekromantie

Bis zum Ende des Zaubers kannst du dem Leichnam bis zu fünf Fragen stellen. Der Leichnam weiß nur, was er zu Lebzeiten wusste, einschließlich der Sprachen, die er beherrschte. Die Antworten sind in der Regel kurz, kryptisch oder wiederholend, und der Leichnam ist nicht gezwungen, eine wahrheitsgemäße Antwort zu geben, wenn du ihm gegenüber feindselig bist oder er dich als Feind anerkennt. Dieser Zauber lässt die Seele der Kreatur nicht in ihren Körper zurückkehren, sondern nur ihren belebenden Geist. Daher kann der Leichnam keine neuen Informationen erfahren, er versteht nicht, was seit seinem Tod geschehen ist, und kann nicht über zukünftige Ereignisse spekulieren.

Zungen

Stufe 3 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, M (ein kleines Tonmodell einer Zigurat)

Dieser Zauberspruch verleiht der Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, jede gesprochene Sprache zu verstehen, die sie hört. Wenn das Ziel spricht, versteht außerdem jede Kreatur, die mindestens eine Sprache beherrscht und das Ziel hören kann, was es sagt.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Du kannst den Auslöser weiter verfeinern, so dass der Zauber nur unter bestimmten Umständen oder in Abhängigkeit von körperlichen Merkmalen (wie Größe oder Gewicht), der Art der Kreatur (zum Beispiel könnte der Schutzzauber so eingestellt werden, dass er Aberrationen oder Drow betrifft) oder der Ausrichtung aktiviert wird. Du kannst auch Bedingungen für Kreaturen festlegen, die die Glyphe nicht auslösen, wie zum Beispiel diejenigen, die ein bestimmtes Passwort sagen.

Wenn du die Glyphe beschriftest, wähle "explosive Runen" oder eine "Zauberglyphe".

Schutzgeister

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 Selbst (4,5 Meter Radius)

 V, G, M (ein heiliges Symbol)

Du rufst Geister herbei, die dich beschützen. Sie umschwirren dich für die Dauer des Zaubers in einem Abstand von 4,5 Metern. Wenn du gut oder neutral bist, erscheint ihre Spektralform engelhaft oder feenhaft (nach deiner Wahl). Wenn du böse bist, erscheinen sie teuflisch.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

 1 Stunde

 Bis entzaubert oder ausgelöst

 Berührung

 V, G, M, (Weihrauch und pulverisierter Diamant im Wert von mindestens 200 Goldstücken, die der Zauber verbraucht)

Wenn du diesen Zauber sprichst, ritzt du eine Glyphe ein, die später einen magischen Effekt auslöst. Die Glyphe wird entweder auf einer Oberfläche (z.B. einem Tisch, einem Stück Boden oder einer Wand) oder in einem verschließbaren Gegenstand (z.B. einem Buch, einer Schriftrolle oder einer Schatztruhe) eingraviert, um die Glyphe zu verbergen. Die Glyphe kann eine Fläche mit einem Durchmesser von maximal 3 Metern bedecken. Wird die Fläche oder der Gegenstand mehr als 3 Meter von der Stelle entfernt, an der du diesen Zauber gewirkt hast, wird die Glyphe zerbrochen und der Zauber endet, ohne dass er ausgelöst wird.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Explosive Runen: Wenn die Glyphe ausgelöst wird, bricht sie mit magischer Energie in einer Kugel mit einem Radius von 6 Metern aus, die sich um die Glyphe dreht. Die Kugel breitet sich um Ecken herum aus. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Eine Kreatur erleidet 5W8 Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Donnerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf (den du bei der Erschaffung der Glyphe wählst) oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Zauberglyphe: Du kannst einen vorbereiteten Zauber des 3. Grades oder niedriger in der Glyphe speichern, indem du ihn als Teil der Erstellung der Glyphe wirkst. Der Zauber muss auf eine einzelne Kreatur oder ein Gebiet gerichtet sein. Der gespeicherte Zauber hat keine unmittelbare Wirkung, wenn er auf diese Weise gewirkt wird. Wenn die Glyphe ausgelöst wird, wird der gespeicherte Zauber gewirkt. Wenn der Zauber ein Ziel hat, zielt er auf die Kreatur, die die Glyphe ausgelöst hat. Wirkt der Zauber auf ein Gebiet, wird das Gebiet auf diese Kreatur zentriert. Wenn der Zauber feindliche Kreaturen herbeiruft oder schädliche Objekte oder Fallen erzeugt, erscheinen diese so nah wie möglich am Eindringling und greifen ihn an. Wenn der Zauber Konzentration erfordert, hält er bis zum Ende seiner vollen Dauer an.

Glyphe des Schutzes

Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden einer Glyphe "explorative Runen" um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3. Wenn du eine "Zauberglyphe" erschaffst, kannst du einen beliebigen Zauber bis zum gleichen Grad wie der Slot, den du für die "Glyphe der Schutzes" benutzt, speichern.

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.