

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 $\leq 1/4$

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.

Blitzpfeil

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Ob du triffst oder verfehlt, jede Kreatur im Umkreis von 3 Metern um das Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Jede dieser Kreaturen erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 2W8 Blitzschaden, bei einem Erfolg die Hälfte des Schadens.

Das Munitionsstück oder die Waffe kehrt dann in ihre normale Form zurück.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden für beide Effekte des Zaubers um 1W8 für jeden Slotgrad über dem 3.

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

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.

Schusspfeil beschwören

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (18 Meter Kegel)

 V, G, M (ein Stück Munition oder eine Wurfwaffe)

Du wirfst eine nicht-magische Waffe oder schießt ein Stück nicht-magischer Munition in die Luft und erschaffst einen Kegel aus identischen Waffen, die vorwärts schießen und dann verschwinden. Jede Kreatur in einem 18 Meter großen Kegel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 3W8 Schaden und die Hälfte bei einem Erfolg. Der Schadenstyp entspricht dem der Waffe oder Munition, die zum Beschwören benutzt wurde.

Blitzpfeil

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G

Wenn du das nächste Mal während der Dauer des Zaubers einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe ausführst, verwandelt sich die Munition der Waffe oder die Waffe selbst, wenn es sich um eine Wurfwaffe handelt, in einen Blitz. Führe den Angriffswurf wie gewohnt durch. Das Ziel erleidet bei einem Treffer 4W8 Blitzschaden, bei einem Fehlschlag die Hälfte, anstatt des normalen Schadens der Waffe.

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.

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.

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.

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.

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.

Mit Pflanzen sprechen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

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

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.

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.

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.

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 Fernkampf­waffe getroffen wird, bei dem ein Stück Munition aus dem Köcher gezogen wurde, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden. Die Magie des Zaubers endet auf dem Munitionsstück, wenn es trifft oder verfehlt, und der Zauber endet, wenn zwölf Munitionsstücke aus dem Köcher gezogen worden sind.

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.