

Wesen des Waldes beschwören

Stufe 4 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

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

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

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

Wesen des Waldes beschwören

Stufe 4 Beschwörung

- Acht Feenwesen mit dem Herausforderungsgrad 1/4 oder niedriger

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

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

Der Spielleiter hat die Statistik der Kreaturen.

Wesen des Waldes beschwören

Stufe 4 Beschwörung

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

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.

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.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnis magie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

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

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnis magie

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

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.