



## 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


## Schneller Köcher

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Bonusaktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G, M (einen Köcher mit mindestens einem Stück Munition)

Du verwandest deinen Köcher so, dass er einen endlosen Vorrat an nichtmagischer Munition produziert, die in deine Hand zu springen scheint, wenn du danach greiffst.

## Hölzerner Weg

Stufe 5 Beschwörung

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.

## 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.

## Schneller Köcher

Stufe 5 Verwandlungsmagie

In jedem deiner Züge, bis der Zauber endet, kannst du eine Bonusaktion nutzen, um zwei Angriffe mit einer Waffe durchzuführen, die Munition aus dem Köcher verwendet. Jedes Mal, wenn du einen solchen Fernkampfangriff ausführst, ersetzt dein Köcher auf magische Weise das Stück Munition, das du benutzt hast, durch ein ähnliches Stück nichtmagische Munition. Alle Munitionsteile, die durch diesen Zauber erzeugt werden, lösen sich auf, wenn der Zauber endet. Wenn der Köcher deinen Besitz verlässt, endet der Zauber.

## Pfeilsalve beschwören

Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter


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

Dufeuerst ein Stück nichtmagische Munition aus einer Fernkampfwanne ab oder wirfst eine nichtmagische Waffe in die Luft und wählst einen Punkt in Reichweite. Hunderte von Duplikaten der Munition oder Waffe fallen in einer Salve von oben und verschwinden dann. Jede Kreatur in einem Zylinder mit einem Radius von 12 Metern und einer Höhe von 6 Metern um diesen Punkt muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 8W8 Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Der Schadenstyp ist derselbe wie der der Munition oder Waffe.

## Hölzerner Weg

Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G