

Flimmern

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Minute

 Selbst

 V, G

Wirf einen W20 am Ende jedes deines Zuges für die Zauberdauer. Bei einer 11 oder höher verschwindest du von deiner momentanen Ebene der Existenz und tauchst in der Ätherischen Ebene wieder auf (der Zauber schlägt fehl und der Zauberplatz wird verschwendet, wenn du bereits auf dieser Ebene bist). Wenn du auf der Ätherischen Ebene bist, kannst du am Anfang deines nächsten Zuges, oder wenn der Zauber endet, an einen freien Punkt, den du sehen kannst und der nicht weiter als 3 Meter entfernt ist, zurückkehren. Wenn es keinen freien Punkt in Reichweite gibt, tauchst du an der nächst möglichen Stelle auf (gibt es mehrere, wird zufällig entschieden). Du kannst den Zauber mit einer Aktion beenden.

Flimmern

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Während du auf der Ätherischen Ebene bist, kannst du die Ursprungsebene sehen und hören, aber alles besteht aus grauen Schemen und ist gedämpft. Du kannst nicht weiter als 18 Meter sehen und Interaktion ist nur mit Kreaturen auf der Ätherischen Ebene möglich. Kreaturen, die sich nicht dort aufhalten, können dich weder wahrnehmen noch mit der interagieren, außer sie haben die Fähigkeit das zu tun.

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 wärest. 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.

Gegenzauber

Stufe 3 Bannmagie

 1 Reaktion, die du nimmst, wenn du eine Kreatur im Umkreis von 90 Metern von dir siehst, die einen Zauber wirkt.

 Unmittelbar

 18 Meter

 S

Du versuchst eine Kreatur zu unterbrechen, wenn sie einen Zauber wirkt. Wenn die Kreatur einen Zauber des 3. oder eines niederen Grades wirkt, dann schlägt der Zauber automatisch fehl. Wenn sie einen Zauber des 4. oder eines höheren Grades wirkt, musst du einen Attributswurf mit deinem Zauberattribut machen. Der SG ist $10 +$ der Grad des Zaubers. Bei einem Erfolg schlägt der Zauber fehl und hat keinen Effekt.

Gegenzauber

Stufe 3 Bannmagie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades sprichst, schlägt der unterbrochene Zauber fehl, sofern er dem Grad entspricht oder von einem geringeren Grad ist als der Grad, mit dem du Gegenzauber wirkst.

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.

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.

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 einen Attributswurf mit deinem Zauberattribut durchführen. Der SG ist gleich $10 +$ Grad des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Check endet der Zauber.

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.



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Minute



Selbst (9 Meter Kegel)



V, G, M (eine weiße Feder oder das Herz eines Huhns)

Du projizierst ein phantasmagorisches Bild der schlimmsten Ängste einer Kreatur. Jede Kreatur im Umkreis von 9 Metern muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen oder alles, was sie in der Hand hält, fallen lassen und wird für die Dauer des Zaubers verängstigt.

Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie

Furcht

Stufe 3 Illusionsmagie

Während eine Kreatur durch diesen Zauber verängstigt ist, muss sie in jedem ihrer Züge die Sprintaktion ausführen und sich auf dem sichersten verfügbaren Weg von dir entfernen, es sei denn, sie kann sich nirgendwo hinbewegen. Wenn die Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, an dem sie keine Sichtlinie zu dir hat, kann sie einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber für diese Kreatur.

Feuerball

Stufe 3 Hervorrufung



1 Aktion



Unmittelbar



45 Meter



V, G, M (ein kleiner Ball aus Fledermausguano und Schwefel)

Ein heller Strahl schießt von deinem Zeigefinger zu einem von dir gewählten Punkt in Reichweite und blüht dann mit einem tiefen Brüllen zu einer Flammenexplosion auf. Jede Kreatur in einem Umkreis von 6 Metern um diesen Punkt muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Wurf die Hälfte des Schadens.

Das Feuer breitet sich um Ecken aus. Es entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

Feuerball

Stufe 3 Hervorrufung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 3.

Fliegen

Stufe 3 Verwandlungsmagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 10 Minuten



Berührung



V, G, M (eine Flügelfeder von einem beliebigen Vogel)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Das Ziel erhält für die Dauer des Zaubers eine Fluggeschwindigkeit von 90 Metern. Wenn der Zauber endet, fällt das Ziel, falls es sich noch in der Luft befindet, es sei denn, es kann den Fall aufhalten.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Slot über dem 3 anvisieren.

Gasförmige Gestalt

Stufe 3 Verwandlungsmagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Stunde



Berührung



V, G, M (ein bisschen Gaze und ein Hauch von Rauch)

Du verwandelst eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, zusammen mit allem, was sie trägt, für die Dauer des Zaubers in eine Nebelwolke. Der Zauber endet, wenn die Kreatur auf 0 Trefferpunkte fällt. Eine körperlose Kreatur ist davon nicht betroffen.

Gasförmige Gestalt

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Während das Ziel in dieser Form ist, kann es sich nur mit einer Fluggeschwindigkeit von 3 Metern bewegen. Das Ziel kann den Raum einer anderen Kreatur betreten und einnehmen. Das Ziel ist resistent gegen nichtmagischen Schaden und hat Vorteil bei Rettungswürfen auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution. Das Ziel kann durch kleine Löcher, schmale Öffnungen und sogar durch einfache Risse hindurchgehen, wobei es Flüssigkeiten wie feste Oberflächen behandelt. Das Ziel kann nicht fallen und bleibt in der Luft schweben, selbst wenn es betäubt oder anderweitig außer Gefecht gesetzt ist.

Während es sich in der Form einer Nebelwolke befindet, kann das Ziel nicht sprechen oder Objekte manipulieren, und alle Objekte, die es trägt oder hält, können nicht fallen gelassen, benutzt oder anderweitig beeinflusst werden. Das Ziel kann nicht angreifen oder zaubern.

Hast

Stufe 3 Verwandlungsmagie



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Minute



9 Meter



V, G, M (eine Späne der Süßholzwurzel)

Wähle eine bereitwillige Kreatur, in Reichweite die du sehen kannst. Bis zum Ende des Zaubers wird die Geschwindigkeit des Ziels verdoppelt, es erhält einen Bonus von +2 auf RK, es hat Vorteil bei Rettungswürfen in Geschicklichkeit und es erhält in jeder seiner Runden eine zusätzliche Aktion. Diese Aktion kann nur für die Aktionen Angriff (nur ein Waffenangriff), Sprint, Ausweichen, Verstecken oder Gegenstand benutzen genutzt werden.

Wenn der Zauber endet, kann sich das Ziel bis nach seinem nächsten Zug nicht mehr bewegen oder Aktionen ausführen, da eine Welle der Lethargie über es hinwegfegt.

Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 G, M (ein leuchtendes Räucherstäbchen oder eine mit phosphoreszierendem Material gefüllte Kristallphiole)

Du erschaffst ein wirbelndes Muster aus Farben, das sich innerhalb eines Würfels mit 9 Meter Kantenlänge in Reichweite durch die Luft schlängelt. Das Muster erscheint für einen Moment und verschwindet wieder. Jede Kreatur in diesem Bereich, die das Muster sieht, muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur für die Dauer des Zaubers verzaubert. Während sie von diesem Zauber verzaubert ist, ist die Kreatur handlungsunfähig und hat eine Geschwindigkeit von 0.

Hypnotisches Muster

Stufe 3 Illusionsmagie

Der Zauber endet für eine betroffene Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder wenn jemand anderes eine Aktion einsetzt, um die Kreatur aus ihrer Betäubung zu schütteln.

Mächtiges Trugbild

Stufe 3 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G, M (ein bisschen Vlies)

Du erschaffst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer sein kann als ein Würfel mit 6 Metern Seitenlänge. Das Bildnis erscheint an einem Ort in Reichweite, den du sehen kannst, und hält für die Wirkungsdauer an. Es erscheint vollständig real, inklusive Geräuschen, Gerüchen und Temperatur, die zu der abgebildeten Sache passt. Du kannst nicht ausreichend Hitze oder Kälte erschaffen, um Schaden zu verursachen, kein Geräusch, das laut genug ist, um Schallschaden zu verursachen, und auch keinen Geruch, der Übelkeit auslösen könnte (wie der Gestank eines Troglodyten).

Mächtiges Trugbild

Stufe 3 Illusionsmagie

Solange du dich in Reichweite der Illusion aufhältst, kannst du deine Aktion verwenden, um das Bildnis an einen anderen Punkt in Reichweite zu bewegen. Wenn das Bild seine Position wechselt, kannst du sein Aussehen verändern, so dass seine Bewegung natürlich für das Bildnis erscheint. Wenn du beispielsweise ein Bildnis einer Kreatur erschaffst und es bewegst, dann kannst du das Bild so verändern, dass es zu gehen scheint. Gleichmaßen kannst du die Illusion zu verschiedenen Zeiten verschiedene Geräusche machen lassen. Du kannst sie beispielsweise sogar ein Gespräch führen lassen.

Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Bildnis zu untersuchen, kann erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) ablegt. Wenn eine Kreatur die Illusion als das erkennt, was sie ist, kann die Kreatur das Bildnis durchschauen, und die anderen sensorischen Merkmale werden für die Kreatur schwach.

Mächtiges Trugbild

Stufe 3 Illusionsmagie

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, dann hält der Zauber an, bis er gebannt wird und erfordert nicht mehr deine Konzentration.

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.

Schneesturm

Stufe 3 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

 V, G, M (eine Prise Staub und ein paar Tropfen Wasser)

Bis zum Ende des Zaubers fallen Eisregen und Graupel in einem 6 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von 15 Metern, der auf einen von dir gewählten Punkt in Reichweite zentriert ist. Das Gebiet ist stark verdunkelt, und offene Flammen in dem Gebiet werden gelöscht.

Der Boden in dem Gebiet ist mit glattem Eis bedeckt, was es zu schwierigen Terrain macht. Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt sie auf den Boden.

Schneesturm

Stufe 3 Beschwörung

Wenn sich eine Kreatur im Bereich des Zaubers konzentriert, muss sie einen erfolgreichen Rettungswurf auf Konstitution gegen deinen Zauberrrettungswurf SG machen oder sie verliert die Konzentration.

Verlangsamen

Stufe 3 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Melasse)

Du veränderst die Zeit um bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in einem Würfel mit einer Kantenlänge von 15 Metern in Reichweite. Jedes Ziel muss einen Rettungswurf in Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Zaubers von diesem beeinflusst.

Verlangsamen Stufe 3 Verwandlungsmagie

Die Geschwindigkeit eines betroffenen Ziels wird halbiert, es erleidet einen Malus von -2 auf die Rüstungsklasse und Rettungswürfe auf Geschicklichkeit und kann keine Reaktionen verwenden. In seinem Zug kann es lediglich entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion einsetzen, nicht beides. Unabhängig von den Fähigkeiten oder magischen Gegenständen der Kreatur kann sie während ihres Zuges nicht mehr als einen Nah- oder Fernkampfangriff ausführen.

Wenn die Kreatur versucht, einen Zauber mit einer Wirkzeit von 1 Aktion zu wirken, wirf einen W20. Bei einer 11 oder höher wird der Zauber erst in der nächsten Runde der Kreatur wirksam, und die Kreatur muss ihre Aktion in dieser Runde nutzen, um den Zauber zu vollenden. Gelingt ihr das nicht, ist der Zauber vergeudet.

Eine Kreatur, die von diesem Zauber betroffen ist, macht am Ende ihres Zuges einen weiteren Rettungswurf in Weisheit. Bei einem erfolgreichen Schutz endet der Effekt für sie.

Stinkende Wolke Stufe 3 Beschwörung



1 Aktion



Konzentration, bis zu 1 Minute



27 Meter



V, G, M (ein faules Ei oder mehrere Stinkkohlblätter)

Du erschaffst eine gelbe, ekelerregende Gaswolke mit einem Radius von 6 Metern, die sich auf einen Punkt in Reichweite konzentriert. Die Wolke breitet sich um Ecken herum aus, und das Gebiet ist stark vernebelt. Jede Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges vollständig innerhalb der Wolke befindet, muss einen Rettungswurf gegen Gift machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verbringt die Kreatur ihre Aktion in dieser Runde mit Würgen und Taumeln. Kreaturen, die nicht atmen müssen oder immun gegen Gift sind, schaffen diesen Rettungswurf automatisch.

Stinkende Wolke Stufe 3 Beschwörung

Ein mäßiger Wind (mindestens 15 Kilometer pro Stunde) löst die Wolke nach 4 Runden auf. Ein starker Wind (mindestens 30 Kilometer pro Stunde) zerstreut sie nach 1 Runde.

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.

Blitz Stufe 3 Hervorrufung



1 Aktion



Unmittelbar



Selbst (30 Meter Gerade)



V, G, M (ein Stückchen Fell und eine Stange aus Bernstein, Kristall oder Glas)

Ein Blitzschlag, der eine 30 Meter lange und 1,5 Meter breite Linie bildet, schießt von dir aus in eine von dir gewählte Richtung. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 8W6 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Der Blitz entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

Blitz Stufe 3 Hervorrufung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Grad über dem 3.

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.

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.

Ausbrechende Erde Stufe 3 Verwandlungsmagie



1 Aktion



Unmittelbar



36 Meter



V, G, M (ein Stück Obsidian)

Wähle einen Punkt, den du auf dem Boden in Reichweite sehen kannst. Eine Fontäne aus aufgewühlter Erde und Stein bricht in einem 6-Meter-Würfel aus, der auf diesen Punkt zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W12 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Außerdem wird der Boden in diesem Bereich zu schwierigem Gelände, bis er geräumt ist. Jeder Teil des Gebiets, der 1,5 Meter groß ist, braucht mindestens 1 Minute, um von Hand geräumt zu werden.

Ausbrechende Erde

Stufe 3 Verwandlungsmagie

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W12 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 2.

 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 Fernkampf-Waffe 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.

Wasserwand

Stufe 3 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 18 Meter

 V, G, M (ein Wassertropfen)

Wasserwand

Stufe 3 Hervorrufung

Du beschwörst eine Wand aus Wasser auf dem Boden an einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Die Wand kann bis zu 9 Meter lang, 3 Meter hoch und 30 Zentimeter dick sein, oder du kannst eine ringförmige Wand mit einem Durchmesser von 6 Metern, 3 Metern Höhe und 30 Zentimetern Dicke erschaffen. Die Mauer verschwindet, wenn der Zauber endet. Jeder Angriff mit einer Fernkampf-Waffe, der den Raum der Mauer betritt, hat einen Nachteil beim Angriffswurf, und der Feuerschaden wird halbiert, wenn der Feuereffekt die Mauer durchquert, um sein Ziel zu erreichen. Zauber, die Kälteschaden verursachen und die Wand durchqueren, lassen den Bereich der Wand, den sie durchqueren, fest gefrieren (mindestens ein 1,5-Meter-Quadratbereich wird gefroren). Jeder gefrorene Abschnitt von 1,5 Metern im Quadrat hat RK 5 und 15 Trefferpunkte. Wird ein gefrorener Abschnitt auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird er zerstört. Wenn ein Abschnitt zerstört wird, füllt sich die Wand nicht mehr mit Wasser.