



Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 36 Meter

 V, G

Gegenstände erwachen auf dein Kommando hin zum Leben. Wähle bis zu zehn nichtmagische Gegenstände in Reichweite, die du nicht trägst oder bei dir hast. Mittlere Ziele zählen als zwei Objekte, große Ziele zählen als vier Objekte und riesige Ziele zählen als acht Objekte. Du kannst keine Objekte animieren, die größer als riesig sind. Jedes Ziel wird zu einer Kreatur unter deiner Kontrolle, bis der Zauber endet oder bis es auf 0 Trefferpunkte reduziert ist.

Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Ein belebtes Objekt ist ein Konstrukt, dessen RK, Trefferpunkte, Angriffe, Stärke und Geschicklichkeit durch seine Größe bestimmt werden. Seine Konstitution beträgt 10, seine Intelligenz und Weisheit 3 und sein Charisma 1. Seine Geschwindigkeit beträgt 9 Meter; wenn das Objekt keine Beine oder andere Anhängsel hat, die es zur Fortbewegung benutzen kann, hat es stattdessen eine Fluggeschwindigkeit von 9 Metern und kann schweben. Wenn das Objekt fest mit einer Oberfläche oder einem größeren Objekt verbunden ist, z. B. mit einer Kette, die an einer Wand befestigt ist, beträgt seine Geschwindigkeit 0. Es hat eine Blindsight mit einem Radius von 9 Metern und ist über diese Entfernung hinaus blind. Wenn das animierte Objekt auf 0 Trefferpunkte sinkt, kehrt es in seine ursprüngliche Objektform zurück, und jeder verbleibende Schaden überträgt sich auf seine ursprüngliche Objektform.

Todeswolke

Stufe 5 Beschwörung

Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W8 Giftschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens. Kreaturen sind auch dann betroffen, wenn sie den Atem anhalten oder nicht atmen müssen.

Der Nebel bewegt sich zu Beginn jedes deiner Züge 3 Meter von dir weg und rollt über die Bodenoberfläche. Da die Dämpfe schwerer als Luft sind, sinken sie auf den niedrigsten Punkt des Bodens und können sogar durch Öffnungen fließen.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5.

Gegenstände beleben

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Als Bonusaktion kannst du jeder Kreatur, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, einen mentalen Befehl erteilen, wenn sie sich nicht weiter als 150 Meter von dir entfernt befindet (wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du einem oder allen gleichzeitig denselben Befehl erteilen). Du entscheidest, welche Aktion die Kreatur ausführen und wohin sie sich in ihrem nächsten Zug bewegen soll, oder du kannst einen allgemeinen Befehl erteilen, z. B. eine bestimmte Kammer oder einen Gang zu bewachen. Wenn du keine Befehle gibst, verteidigt sich die Kreatur nur gegen feindliche Kreaturen. Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, befolgt sie ihn so lange, bis ihre Aufgabe erfüllt ist.

Gegenstände beleben


Stufe 5 Verwandlungsmagie

Wenn du einem Objekt befiehst, anzugreifen, kann es einen einzelnen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern ausführen. Es führt einen Hiebangriff mit einem Angriffsbonus und einem Wuchtschaden aus, der von seiner Größe abhängt. Der DM kann festlegen, dass ein bestimmter Gegenstand je nach seiner Form Hieb- oder Stichschaden verursacht.


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5. zwei zusätzliche Gegenstände beleben.

Kältekegel

Stufe 5 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (18 Meter Kegel)

 V, G, M (ein kleiner Kristall oder ein Glaskegel)

Ein kalter Luftstoß entweicht aus deinen Händen. Jede Kreatur in einem 20 Meter Kegel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 8W8 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel.

Eine Kreatur, die durch diesen Zauber getötet wird, wird zu einer gefrorenen Statue, bis sie auftaut.


Gegenstände beleben


Stufe 5 Verwandlungsmagie

	Größe	HP	RK	Str	Dex	Attacke
Winzig	20	18	4	18		+8 um zu treffen, 1W4 + 4 Schaden
Klein	25	16	6	14		+6 um zu treffen, 1W8 + 2 Schaden
Medium	40	13	10	12		+5 um zu treffen, 2W6 + 1 Schaden
Large	50	10	14	10		+6 um zu treffen, 2W10 + 2 Schaden
Riesen	80	10	18	6		+8 um zu treffen, 2W12 + 4 Schaden

Todeswolke

Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 36 Meter

 V, G

Du erschaffst eine Sphäre aus giftigem, gelb-grünem Nebel mit einem Radius von 6 Metern, die auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite gerichtet ist. Der Nebel breitet sich um Ecken herum aus. Er hält für die Dauer des Zaubers an oder bis starker Wind den Nebel auflöst und den Zauber beendet. Der Bereich ist stark verdunkelt.


Kältekegel

Stufe 5 Hervorrufung


Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5.

Erschaffung

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Minute

 Special

 9 Meter

 V, G, M (ein winziges Stück Stoff der gleichen Art wie der Gegenstand, den du herstellen willst)

Du ziehst Strähnen von Schattenmaterial aus dem Shadowfell, um einen nicht lebenden Gegenstand aus pflanzlicher Materie in Reichweite zu erschaffen: weiche Waren, Seile, Holz oder etwas Ähnliches. Du kannst diesen Zauber auch verwenden, um mineralische Gegenstände wie Stein, Kristall oder Metall zu erschaffen. Der erschaffene Gegenstand darf nicht größer als ein 1,5-Meter-Würfel sein und muss eine Form und ein Material haben, das du schon einmal gesehen hast.

Die Dauer hängt vom Material des Gegenstandes ab. Wenn das Objekt aus mehreren Materialien besteht, verwende die kürzeste Dauer.

Person beherrschen

Stufe 5 Verzauberung


Während das Ziel verzaubert ist, hast du eine telepathische Verbindung mit ihm, solange ihr beide auf derselben Existenzebene seid. Du kannst diese telepathische Verbindung nutzen, um der Kreatur Befehle zu erteilen, während du bei Bewusstsein bist (keine Aktion erforderlich), die sie nach besten Kräften befolgen wird. Du kannst eine einfache und allgemeine Handlungsanweisung geben, wie z.B. "Greife diese Kreatur an", "Lauf dort rüber" oder "Hol diesen Gegenstand". Wenn die Kreatur den Befehl ausführt und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich nach besten Kräften.


Du kannst deine Aktion nutzen, um die totale und präzise Kontrolle über das Ziel zu übernehmen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges führt die Kreatur nur die Aktionen aus, die du auswählst, und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst zu tun. Während dieser Zeit kannst du die Kreatur auch dazu bringen, eine Reaktion einzusetzen, aber dafür musst du auch deine eigene Reaktion einsetzen. Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, macht es einen neuen Rettungswurf auf Weisheit gegen den Zauber. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Zauber.


Insektenplage

Stufe 5 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 90 Meter

 V, G, M (ein paar Zuckerkörner, ein paar Getreidekörner und einen Klecks Fett)

Schwärmende, beißende Heuschrecken füllen eine Sphäre mit einem Radius von 6 Metern, die auf einem Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Die Sphäre bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen, und ihr Bereich ist leicht verdunkelt. Das Gebiet der Sphäre ist schwieriges Gelände.

Erschaffung

Stufe 5 Illusionsmagie

Wenn du ein Material, das durch diesen Zauber erzeugt wurde, als Materialkomponente eines anderen Zaubers verwendest, schlägt dieser Zauber fehl.

Material	Dauer
Gemüsematerial	1 Tag
Stein oder Kristall	12 Stunden
Edelmetalle	1 Stunde
Edelsteine	10 Minuten
Adamantine oder Mithral	1 Minute

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, vergrößert sich der Würfel um 1,5 Meter für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 5.

Person beherrschen


Stufe 5 Verzauberung

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades wirkst, beträgt die Dauer Konzentration, bis zu 10 Minuten. Wenn du einen Zauberplatz des 7. Grades verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 1 Stunde. Wenn du einen Zauberplatz des 8. Grades oder höher verwendest, beträgt die Dauer der Konzentration bis zu 8 Stunden.

Person beherrschen

Stufe 5 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 18 Meter


 V, G

Du versuchst, einen Humanoiden in Reichweite zu betören, den du sehen kannst. Er muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder er wird für die Dauer des Versuchs von dir verzaubert. Wenn du oder mit dir befreundete Kreaturen gegen die Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil beim Rettungswurf.

Monster festhalten

Stufe 5 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder ist für die Dauer des Zaubers gelähmt. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote. Am Ende jeder seiner Runden kann das Ziel einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für das Ziel.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem 5. eine zusätzliche Kreatur anvisieren. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9 Metern befinden, wenn du sie anvisierst.

Insektenplage

Stufe 5 Beschwörung

Wenn das Gebiet erscheint, muss jede Kreatur in ihm einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W10 Stichschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch machen, wenn sie den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W10 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 5.

Äusserlichkeiten

Stufe 5 Illusionsmagie

 1 Aktion

 8 Stunden

 9 Meter

 V, G

Mit diesem Zauber kannst du das Aussehen einer beliebigen Anzahl von Kreaturen verändern, die du in Reichweite sehen kannst. Du gibst jedem Ziel, das du auswählst, ein neues, illusorisches Aussehen. Ein unwilliges Ziel kann einen Rettungswurf auf Charisma machen, und wenn er erfolgreich ist, wird es von diesem Zauber nicht beeinflusst.

Äusserlichkeiten

Stufe 5 Illusionsmagie

Der Zauber verschleiert sowohl das Aussehen als auch Kleidung, Rüstung, Waffen und Ausrüstung. Du kannst jede Kreatur 30 Zentimeter kleiner oder größer, dünn, dick oder dazwischen erscheinen lassen. Du kannst den Körperbau des Ziels nicht verändern, also musst du eine Gestalt wählen, die die gleiche Grundanordnung der Gliedmaßen hat. Ansonsten ist das Ausmaß der Illusion dir überlassen. Der Effekt hält für die gesamte Dauer des Zaubers an, es sei denn, du nutzt deine Aktion, um ihn früher zu beenden.

Die Veränderungen, die dieser Zauber bewirkt, halten einer physischen Überprüfung nicht stand. Wenn du zum Beispiel mit diesem Zauber einen Hut zur Kleidung einer Kreatur hinzufügst, gehen Gegenstände durch den Hut hindurch, und jeder, der ihn berührt, würde nichts spüren oder den Kopf und die Haare der Kreatur fühlen. Wenn du diesen Zauber verwendest, um dünner zu erscheinen, als du bist, stößt die Hand von jemandem, der dich berühren will, gegen dich, während sie sich scheinbar noch in der Luft befindet.

Telekinese

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Kreatur: Du kannst versuchen, eine riesige oder kleinere Kreatur zu bewegen. Führe eine Fähigkeitsprobe mit deiner Zauberfertigkeit durch, die von der Stärkeprobe der Kreatur angefochten wird. Wenn du den Fähigkeitstest gewinnst, bewegst du die Kreatur bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung, auch nach oben, aber nicht über die Reichweite des Zaubers hinaus. Bis zum Ende deines nächsten Zuges ist die Kreatur in deinem telekinetischen Griff gefesselt. Eine Kreatur, die hochgehoben wird, schwebt in der Luft.

In den folgenden Runden kannst du mit deiner Aktion versuchen, den telekinetischen Griff um die Kreatur aufrechtzuerhalten, indem du den Fähigkeitstest wiederholst.

Gegenstand: Du kannst versuchen, einen Gegenstand zu bewegen, der bis zu 450 Kilogramm wiegt. Wenn der Gegenstand nicht getragen wird, bewegst du ihn automatisch bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung, aber nicht über die Reichweite des Zaubers hinaus.

Kreis der Teleportation

Stufe 5 Beschwörung

Viele große Tempel, Gilden und andere wichtige Orte haben dauerhafte Teleportationskreise, die irgendwo in ihrem Umkreis eingraviert sind. Jeder dieser Kreise enthält eine einzigartige Siegelsequenz - eine Reihe von magischen Runen, die in einem bestimmten Muster angeordnet sind. Wenn du zum ersten Mal die Fähigkeit erlangst, diesen Zauber zu wirken, lernst du die Siegelsequenzen für zwei vom Spielleiter festgelegte Ziele auf der materiellen Ebene. Während deiner Abenteuer kannst du weitere Siegelfolgen lernen. Du kannst dir eine neue Siegelsequenz einprägen, nachdem du sie 1 Minute lang studiert hast.

Du kannst einen permanenten Teleportationskreis erschaffen, indem du diesen Zauber ein Jahr lang jeden Tag am selben Ort wirkst. Du musst den Kreis nicht zum Teleportieren benutzen, wenn du den Zauber auf diese Weise sprichst.

Äusserlichkeiten

Stufe 5 Illusionsmagie

Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um ein Ziel zu untersuchen und eine Intelligenzprobe (Nachforschung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG zu machen. Wenn sie erfolgreich ist, wird ihr bewusst, dass das Ziel verkleidet ist.

Telekinese





Stufe 5 Verwandlungsmagie

Wenn der Gegenstand von einer Kreatur getragen wird, musst du eine Fähigkeitsprobe mit deiner Zauberfertigkeit machen, die durch die Stärkeprüfung der Kreatur bestätigt wird. Wenn du erfolgreich bist, ziehst du den Gegenstand von der Kreatur weg und kannst ihn bis zu 9 Meter in eine beliebige Richtung bewegen, jedoch nicht über die Reichweite dieses Zaubers hinaus.

Mit deinem telekinetischen Griff kannst du Objekte feinfühlig kontrollieren, z. B. ein einfaches Werkzeug manipulieren, eine Tür oder einen Behälter öffnen, einen Gegenstand in einem offenen Behälter verstauen oder herausholen oder den Inhalt aus einem Fläschchen ausgießen.

Steinwand


Stufe 5 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  36 Meter
-  V, G, M (ein kleiner Granitblock)

Eine nichtmagische Mauer aus massivem Stein entsteht an einem von dir gewählten Punkt in Reichweite. Die Mauer ist 15 Zentimeter dick und besteht aus zehn 3 mal 3 Meter großen Platten. Jedes Feld muss an mindestens ein anderes Feld angrenzen. Alternativ kannst du auch 3 mal 6 Meter große Platten erschaffen, die nur 7,5 Zentimeter dick sind.

Telekinese





Stufe 5 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 10 Minuten
-  18 Meter
-  V, G

Du erhältst die Fähigkeit, Kreaturen oder Gegenstände durch Gedanken zu bewegen oder zu manipulieren. Wenn du den Zauber sprichst und während der Dauer des Zaubers jede Runde als Aktion, kannst du deinen Willen auf eine Kreatur oder einen Gegenstand ausüben, die/den du in Reichweite des Zaubers siehst. Du kannst das gleiche Ziel Runde für Runde beeinflussen oder jederzeit ein neues Ziel wählen. Wenn du das Ziel wechselst, wird das vorherige Ziel nicht mehr von dem Zauber beeinflusst.

Kreis der Teleportation

Stufe 5 Beschwörung

-  1 Minute
-  1 Runde
-  3 Meter
-  V, M (seltene, mit Edelsteinen durchsetzte Kreiden und Tinten mit 50 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Wenn du den Zauber sprichst, zeichnest du einen Kreis mit einem Durchmesser von 3 Metern auf den Boden, der mit Siegeln beschriftet ist, die deinen Standort mit einem permanenten Teleportationskreis deiner Wahl verbinden, dessen Siegelfolge du kennst und der sich auf derselben Existenzebene wie du befindet. Innerhalb des von dir gezogenen Kreises öffnet sich ein schimmerndes Portal, das bis zum Ende deines nächsten Zuges offen bleibt. Jede Kreatur, die das Portal betritt, erscheint sofort in einem Umkreis von 1,5 Metern um den Zielkreis oder im nächstgelegenen unbesetzten Bereich, wenn dieser Bereich besetzt ist.

Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

Wenn die Wand den Raum einer Kreatur durchschneidet, wenn sie erscheint, wird die Kreatur auf eine Seite der Wand geschoben (nach deiner Wahl). Wenn eine Kreatur von allen Seiten von der Wand (oder der Wand und einer anderen festen Oberfläche) umgeben wäre, kann sie einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem Erfolg kann es seine Reaktion nutzen, um sich bis zu seiner Geschwindigkeit zu bewegen, so dass es nicht mehr von der Wand umschlossen ist.

Die Wand kann jede beliebige Form haben, allerdings darf sie nicht denselben Raum wie eine Kreatur oder ein Objekt einnehmen. Die Wand muss nicht senkrecht sein oder auf einem festen Fundament stehen. Sie muss jedoch mit dem vorhandenen Stein verschmelzen und von ihm getragen werden. So kannst du mit diesem Zauber eine Kluft überbrücken oder eine Rampe errichten.

Wenn du eine Wand mit einer Länge von mehr als 6 Metern errichtest, musst du die Größe der einzelnen Platten halbieren, um Stützen zu schaffen. Du kannst die Mauer grob formen, um Zinnen, Zinnen usw. zu schaffen.

Steinwand

Stufe 5 Hervorrufung

Die Mauer ist ein Objekt aus Stein, das beschädigt und somit durchbrochen werden kann. Jede Platte hat RK 15 und 30 Trefferpunkte pro 2,5 Zentimeter Dicke. Wird eine Platte auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie zerstört und kann nach dem Ermessen des Spielleiters zusammenhängende Platten zum Einsturz bringen.

Wenn du deine Konzentration auf diesen Zauber für die gesamte Dauer aufrechterhältst, wird die Mauer dauerhaft und kann nicht gebannt werden. Andernfalls verschwindet die Wand, wenn der Zauber endet.

Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Aufwind: Du verursachst einen anhaltenden Aufwind innerhalb des Würfels, der von der Unterseite des Würfels nach oben steigt. Kreaturen, die innerhalb des Würfels einen Sturz beenden, erleiden nur halben Schaden durch den Sturz. Wenn eine Kreatur im Würfel einen vertikalen Sprung macht, kann sie bis zu 3 Meter höher springen als normal.

Wind kontrollieren




Stufe 5 Verwandlungsmagie

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Stunde
-  90 Meter
-  V, G

Du übernimmst die Kontrolle über die Luft in einem Würfel mit einer Kantenlänge von 30 Metern in Reichweite, den du sehen kannst. Wähle einen der folgenden Effekte, wenn du den Zauber sprichst. Der Effekt hält für die Dauer des Zaubers an, es sei denn, du nutzt deine Aktion in einer späteren Runde, um zu einem anderen Effekt zu wechseln. Du kannst deine Aktion auch nutzen, um den Effekt vorübergehend anzuhalten oder einen angehaltenen Effekt wieder zu starten.

Opferung

Stufe 5 Hervorrufung

-  1 Aktion
-  Konzentration, bis zu 1 Minute
-  27 Meter
-  V

Die Flammen umhüllen eine Kreatur, die du in Reichweite siehst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Schutzwurf erleidet es 7W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Schutzwurf halb so viel Schaden. Bei einem misslungenen Schutzwurf verbrennt das Ziel außerdem für die Dauer des Zaubers. Das brennende Ziel verströmt helles Licht in einem Radius von 9 Metern und schwaches Licht für weitere 9 Meter. Am Ende jeder seiner Runden wiederholt das Ziel den Rettungswurf. Bei einem misslungenen Schutzwurf erleidet es 3W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber. Diese magischen Flammen können nicht durch nichtmagische Mittel gelöscht werden.

Wind kontrollieren

Stufe 5 Verwandlungsmagie

Böen: Innerhalb des Würfels entsteht ein Wind, der kontinuierlich in eine von dir festgelegte horizontale Richtung bläst. Du wählst die Stärke des Windes: ruhig, mäßig oder stark. Wenn der Wind mäßig oder stark ist, haben Angriffe mit Fernkampfaffen, die den Würfel betreten, verlassen oder durch ihn hindurchgehen, Nachteil auf ihre Angriffswürfe. Wenn der Wind stark ist, muss jede Kreatur, die sich gegen den Wind bewegt, für jeden Meter, den sie sich bewegt, einen zusätzlichen Meter an Bewegung aufwenden.

Abwind: Du verursachst einen anhaltenden, starken Windstoß, der von der Spitze des Würfels nach unten bläst. Angriffe mit Fernkampfaffen, die durch den Würfel hindurchgehen oder gegen Ziele innerhalb des Würfels geführt werden, haben Nachteil bei ihren Angriffswürfen. Eine Kreatur muss einen Rettungswurf auf Stärke machen, wenn sie zum ersten Mal in einem Zug in den Würfel fliegt oder ihren Zug dort fliegend beginnt. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur an den Boden gedrückt und gilt als liegend.

Opferung

Stufe 5 Hervorrufung

Wenn der Schaden dieses Zaubers ein Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird es zu Asche.