

<p><b>Zauber</b></p> <p><b>Level 0:</b></p> <p><b>Wasser erschaffen:</b> 2 Gallonen/Stufe</p> <p><b>Magie erkennen:</b> erste Runde: Anwesenheit, zweite Runde: Anzahl, Stärke stärkste Aura, dritte Runde: stärke und Position jede Aura, Wissen Arkanes Proben</p> <p><b>Gift erkennen</b></p> <p><b>Führung:</b> +1 (Kompetenz) einzelner Angriff, Rettungswurf oder Probe, 1 Minute</p> <p><b>Licht:</b> normal 4sq, licht+1 auf 8 sq, 10 Minuten/Stufe</p> <p><b>Nahrung reinigen:</b> 1 Kubikfuss/Stufe, kein magisches Gift</p> <p><b>Magie lesen</b></p> <p><b>Resistenz:</b> +1 (Resistenz) Rettungswürfe, 1 Minute</p>	<p><b>Level 2:</b></p> <p><b>Rindenhaut:</b> DF, 10 Minuten/Stufe, +2 (Verzauberung) natürliche Rüstung (+3 Stufe 6, +4 Stufe 9, +5 Stufe 12)</p> <p><b>Bär, Stier, Katze und Eule:</b> DF, Berührungsangriff, 1 Minute/Stufe, +4 Verzauberung KON/STR/GES/WIS (zusätzliche LP nicht zuerst verloren)</p> <p><b>Windstoß:</b> Strahl 12 sq, gegen fliegend: -4 Fliegen, winzig: Fliegen 25 oder weggeweht 2d6 * 2 sq + 2d6 Schaden, klein Fliegen 20 fliegen gegen Windrichtung, gegen Boden: winzig: d4 * 2 sq gerollt + d4 nicht tödlich + niedergeworfen, klein: niedergeworfen, medium: Stärke 15 laufen gegen Windrichtung, für alle: -4 Fernkampf und Wahrnehmung, löscht Kerzen und Fackeln, 50% Laternen, Kombinationseffekte mit Sand und Feuer, Segel antreiben</p> <p><b>Metall kühlen/erhitzen:</b> DF, 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 1 Kreatur/2 Stufen oder 25 Pfund Metall/Stufe innerhalb 6 sq, 0, d4, 2d4, 2d4, 2d4, d4, 0</p> <p><b>Gift verlangsamen:</b> DF, 1 Stunde/Stufe, Gift wirkt nicht</p> <p><b>Flammenklinge:</b> DF, 1 Minute/Stufe, Krummsäbel auf Berührungsangriff, d8 + 1/2 Stufen (+10), keine Stärke, entflammt</p> <p><b>Flammenkugel:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 1 Runde/Stufe, Reflex negiert, Geschwindigkeit 6 sq mit 6 sq frei nach oben, sobald Kreatur getroffen endet Bewegung, 3d6 Schaden, kostet Bewegungsaktion, Helligkeit Fackel</p> <p><b>Nebelwolke:</b> RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 4 sq Radius, wie verhüllender Nebel</p> <p><b>Energie trotzen:</b> DF, 10 Minuten/Stufe, reduziert 10 Punkte Schaden Feuer, Kälte, Elektrizität, Säure oder Schall nach Vorauswahl (20 Stufe 7, 30 Stufe 11)</p> <p><b>Mindere Wiederherstellung:</b> 3 Runden Spruchzeit, d4 Attributsschaden geheilt, Ermüdung geheilt, Erschöpfung zu Ermüdung</p> <p><b>Erde und Stein erweichen:</b> DF, RW 5 sq + 1 sq/Stufe, Gebiet 2 sq/Stufe, Tiefe 1 bis 4 Fuss, nasse Erde -&gt; Schlamm, trockene Erde -&gt; Sand, Stein -&gt; Lehm, nicht gegen magisch, Schlamm: Reflex oder 1d2 Runden ohne Geschwindigkeit, Sand: halbe Bewegungsrate, kein Sturmangriff</p> <p><b>Spinnenlauf:</b> Material lebende Spinne, 10 Minuten/Stufe, Klettergeschwindigkeit 4 sq, +8 (Rasse) KLettern, Geschick auf RK beim Klettern jedoch kein Rennen</p> <p><b>Holz verzerren:</b> RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 4 sq Radius, 1 kleines Objekt/Stufe, Waffe -4 Angriff bzw. FK unmöglich, Tür geöffnet, Schiff geleckt, medium = 2 klein, groß = 4 klein...</p> <p><b>Naturbeschwörung II</b></p> <p><b>Schwarm beschwören:</b> Konzentration +2 Runden, sonst wie Naturbeschwörung</p> <p><b>Baumform:</b> DF, 1 Stunde/Stufe</p> <p><b>Tiertrance:</b> RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, Tiere mit Intelligenz 1 oder 2, Willen negiert, 2d6 HD fasziniert</p> <p><b>Tier halten:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, eine Kreatur, Willen negiert, 1 Runde/Stufe, paralysiert, jede Runde Rettungswurf paralysiert: STR und GES = 0, hilflos</p> <p><b>Tier verkleinern:</b> nur gewillt, 1 Stunde/Stufe, +2 GES, -2 STR, +1 (Größe) Angriff und RK, kleine Waffen</p>
--	--

<p><b>Zauber</b></p> <p><b>Level 3:</b></p> <p><b>Blitz rufen:</b> RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 6 sq Linie, 1 Minute/Stufe, Reflex halbiert, Standardaktion, 3d6 Elektrizität, 3d10 wenn stürmig, 10 Blitze max, volle Aktion</p> <p><b>Mittlere Wunden heilen:</b> 2d8 +1/Stufe (+10)</p> <p>Tageslicht: nachlesen</p> <p><b>Starke magische Fänge:</b> 1 Stunde/Stufe, +1 Angriff, Schaden /4 Stufen (+5)</p> <p><b>Gift heilen:</b> DF, d20 + Stufe Probe gegen Schwierigkeit Gift, keine Probe bei Objekten</p> <p><b>Pflanzenwuchs:</b> DF, Überwuchs: RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 20 sq Radius, 30 sq Radius Halbkreis, 40 sq Radius Viertelkreis, Lücken können bestimmt werden, Geschwindigkeit -&gt; 1 sq (2 sq für groß), Dornenmauer/Verstricken Schwierigkeit + 4, sofortiger Effekt (1 Tag Dauer für +4), Fruchtbarkeit: 1 Jahr + 33% Produktivität, halbe Meile Radius</p> <p><b>Gift:</b> DF, Berührung, d3 KON, 6 Runden</p> <p><b>Krankheit heilen:</b> d20 + Stufe Probe gegen Schwierigkeit Krankheit (und Parasiten)</p> <p><b>Hagelsturm:</b> DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, Zylinder 8 sq Radius 4 sq Höhe, blockiert Sicht (auch Dunkelsicht), Akrobistik 10 für halbe Geschwindigkeit (um 5+ daneben: Fallen), löscht Fackeln</p> <p><b>Dornenwuchs:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, Gebiet 4 sq/Stufe, 1 Stunde/Stufe, d4 Stichschaden für jeden sq, Reflex oder Geschwindigkeit für 1 Tag halbiert (oder heilen), Wahrnehmung 28</p> <p><b>Stein formen:</b> DF, 2 sq³ + 1 Kubikfuss/Stufe</p> <p><b>Wasseratem:</b> DF, mehrere Kreaturen, 2 Stunden/Stufe aufteilen</p> <p><b>Windmauer:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, Mauer 2 sq/Stufe Lang, 1 sq/Stufe hoch, 1 Runde/Stufe, kleine fliegende Kreaturen können nicht passieren, Pfeile und Bolzen auch nicht, anderer FK 30% Miss (nicht für Belagerungswaffen), Gase blockiert</p> <p><b>Naturbeschwörung III</b></p> <p><b>Tier dominieren:</b> RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, ein Tier, 1 Runde/Stufe, Willen negiert, volle Aktion</p> <p><b>Mit Pflanzen sprechen:</b> 1 Minute/Stufe</p> <p><b>Level 4:</b></p> <p><b>Windlauf:</b> DF, eine Kreatur, 10 Minuten/Stufe, Laufen auf Luft wie auf Boden, max 45°, Wind bläst 1 sq/5 Meilen Windgeschw., langsamer Fall nach Dauer, für Reittier Trick 25</p> <p><b>Wasser beherrschen:</b> DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 2 sq/Stufe * 2 sq/Stufe * 2 Fuss/Stufe, 10 Minuten/Stufe, Senken: 2 Fuss/Stufe, Verlangsamen auf Wasserelementare Willen negiert, Erheben: gleich</p> <p><b>Schwere Wunde heilen:</b> 3d8 + 1/Stufe (+15)</p> <p><b>Entzaubern:</b> RW 20 sq + 2 sq/Stufe, eine Kreatur/Zauberer/Objekt ein Zauber, d20 + Stufe gegen 11 + Zauberstufe</p> <p><b>Flammenschlag:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, Zylinder 2 sq Radius, 8 sq Höhe, Reflex halbiert, 1d6/Stufe (15d6), Hälften Feuer Hälften Heilig unreduzierbar</p> <p><b>Bewegungsfreiheit:</b> DF, Lederband als Material, Berührung, 10 Minuten/Stufe, hilft u.A. gegen Paralyse, Bewegungseinschränkungen, soliden Nebel, Verlangsamen, Netz, kein Ergreifen möglich, Kampfmanöver und Entwinden um Ergreifen zu entfliehen funktionieren automatisch, Unterwasser bewegen und ohne Einschränkung Nahkampf</p> <p><b>Eissturm:</b> DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, Zylinder 4 sq Radius 8 sq, 1 Runde/Stufe, 3d6 Schlagschaden, 2d6 Kälteschaden, -4 Wahrnehmung, hinderliches Gebiet</p> <p><b>Reinkarnation:</b> nachlesen</p> <p><b>Fernsicht:</b> nachlesen</p> <p><b>Steindornen:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, Gebiet 4 sq/Stufe, 1 Stunde/Stufe, d8 Stichschaden für jeden sq, Reflex oder Geschwindigkeit für 1 Tag halbiert (oder heilen), Wahrnehmung 29</p> <p><b>Naturbeschwörung IV</b></p> <p><b>Level 6:</b></p> <p><b>Reisen via Pflanze:</b> nachlesen aber praktisch beliebige Entfernung</p>	<p><b>Level 5:</b></p> <p><b>Kritische Wunden heilen:</b> 4d8 + 1/Stufe (+20)</p> <p><b>Tierwuchs:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 1 Tier, (max Gargantisch) 1 Minute/Stufe, +8 STR, +4 KON, -2 DEX, +2 nat RK, Größenänderung (RK, Angriff, Schaden, Felder und Reichweite aber nicht Geschwindigkeit), danach Willen, wenn versagt, Verlust der supernaturalen Fähigkeiten und Zauber, Geistesattribute passen sich an (Klassen bleiben erhalten)</p> <p><b>Verwandeln:</b> RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, eine Kreatur, permanent, Härte negiert, Biestform III mit klein- mit max 1 HD, +4 wenn Verwandlung gerade besonders gefährlich</p> <p><b>Blitzsturm rufen:</b> RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 6 sq Linie, 1 Minute/Stufe, Reflex halbiert, Standardaktion, 5d6 Elektrizität, 5d10 wenn stürmig, 15 Blitze max, volle Aktion</p> <p><b>Todeschutz:</b> DF, 1 Minute/Stufe, lebende Kreatur, +4 (Moral) Rettungswürfe gegen Todeszauber und -effekte, immun gegen Energieentzug und negative Energie</p> <p><b>Insektenplage:</b> DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 1 Wespenschwarm/3 Stufen (max 6), 1 Minute/Stufe, volle Runde</p> <p><b>Steinhaut:</b> Material Granit- und Diamanstaub Kosten 250, 10 Minuten/Stufe, DR 10/Adamantium, wenn 10/Stufe (150) verhindert ebt der Zauber ab</p> <p><b>Naturbeschwörung V</b></p> <p><b>Schlamm zu Stein:</b> nachlesen</p> <p><b>Stein zu Schlamm:</b> nachlesen</p> <p><b>Baumlauf:</b> nachlesen</p> <p><b>Flammenmauer:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 4 sq Länge/Stufe oder Ring Radius 1 sq/2 Stufen, 4 sq Höhe, Konzentration +1 Runde/Stufe, 2d4 Feuerschaden in 2 sq Reichweite, 1d4 in 4 sq Reichweite, 2d6 + 1/Stufe (+20) beim Durchlaufen, alles doppelt auf Untote, auf Kreaturen beschwörbar</p> <p><b>Dornenmauer:</b> RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 2 sq Würfel/Stufe, 10 Minuten/Stufe, 25- flat RK Stichschaden beim Durchqueren, erfordert Stärkeprobe (1 sq pro 5 über 20), auf Kreaturen beschwörbar</p> <p><b>Winde beherrschen:</b> 1 Standardaktion, RW 8 sq, Zylinder 8 sq Radius, 8 sq Höhe, Wind verstärken oder schwächen, nachlesen</p> <p><b>Eins mit der Natur:</b> 10 Minuten Wirkdauer, 3 Fakten aus: Terrain, Pflanzen, Mineralien, Gewässer, Bewohner, Tierpopulation, Anwesenheit von Waldkreaturen, Anwesenheit von unnatürlichen Kreaturen, genereller Status der Natur, 1 Meile Radius, nicht in Stadt, 20 sq/Stufe in Höhlen</p> <p><b>Sühne:</b> heilt Gesinnungswechselzauber, gefallene Paladine, Kleriker und Druiden, gibt Möglichkeit, Gesinnung zu wechseln (zum Eigenen), dauert 1 Stunde, kostet 500</p> <p><b>Erwecken:</b> Tier oder Baum wird menschenartigen intelligent, nicht Begleiter, kostet 2k, dauert 1 Tag</p> <p><b>Heiligtum:</b> 8 sq Radius, Magischer Schutzkreis, keine Untoten schaffbar, ein Zauber verankerbar für ein Jahr, kostet 1k + 1k/Stufe verankerter Zauber, dauert 1 Tag (stärker wenn von Kleriker gewirkt)</p> <p><b>Level 6:</b></p> <p><b>Bär, Stier, Katze, Eule Masse:</b> Kreatur/Stufe in 6 sq Abstand max</p> <p><b>Leichte Wunde heilen Masse:</b> 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 6 sq Abstand</p> <p><b>Mächtiges Entzaubern:</b> Mehrere Zauber, 4 sq Radius</p> <p><b>Schutzkreis gegen Lebewesen:</b> DF, volle Aktion, 1 Minute/Stufe, 2 sq um Wirkler (Lebendes kann nicht eindringen, Elementare und Außenwelter zählen nicht dazu)</p> <p><b>Pfad finden:</b> Fokus Dingens, 3 Runden Wirkzeit, 10 Minuten/Stufe, schnellster Weg zu bestimmten, "berühmten" Ziel, wider Labyrinth</p> <p><b>Feuersamen:</b> Ahornsamen oder Mistelsamen, nachlesen</p> <p><b>Eisenholz:</b> 1 Minute pro Pfund Wirkzeit, 5 Pfund/Stufe, 1 Tag/Stufe, benutze Holz formen, wenn &lt;= 2.5 Pfund/Stufe -&gt; +1 verzaubert</p> <p><b>Ent beschwören:</b> 10 Minuten Wirkzeit, 1 Tag/Stufe, Baum wird Ent</p> <p><b>Erde bewegen:</b> Schlachtfelder und Barrieren aus Erde schaffen</p> <p><b>Holz abstoßen:</b> Linie, die Holz wegdrückt</p> <p><b>Zauber speichern:</b> einzelnen Zauber in einzelnen Bo speichern, 10 Minuten Wirkzeit</p> <p><b>Sprechen mit Steinen:</b> 10 Minuten Wirkzeit, 1 Miunte/Stufe</p> <p><b>Steinmauer:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 1 sq/Stufe, instant, 1 Inch Dicke/4 Stufen, Härte 8, 15 LP pro Inch, Reflex oder Einsperren</p> <p><b>Naturbeschwörung VI</b></p>
---	--

<p><b>Zauber</b></p> <p><b>Level 7:</b></p> <p><b>Krabbelnder Schrecken:</b> RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, anschließend 20 sq, 4 Insektenschärme, 1 Runde/Stufe, als Hundertfüsslerschwarm behandelt, Giftprobe zu Schwierigkeit Zauber</p> <p><b>Mittlere Wunde heilen Masse</b></p> <p><b>Flammensturm:</b> RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 2 Würfel (2*2 sq)/Stufe, 1d6 Feuer/Stufe (20d6), Reflex halbiert, ohne Reflex 4d6 Brand bis gelöscht (Löschen: Reflex 20 volle Aktion), Pflanzen können ausgeschlossen werden</p> <p><b>Heilung:</b> heilt Attributsschaden, blind, konfus, bedasselt, taub, krank, erschöpft, müde, schwachsinnig, verrückt, übel, vergiftet, betäubt... und 10 LP/Stufe (150) (heilt nicht negative Stufen oder entzogenen Attributsschaden, gegen Untote als Schaden, Willen halbiert)</p> <p><b>Sonnenstrahl:</b> DF, Linie 12 sq, 1 Runde/Stufe, Standardaktion, max 1 Strahl/3 Stufen (6), 4d6 Schaden, blind, Reflex halbiert und verhindert blind, lichtempfindlich oder untot verdoppelt, im Strahl 1d6/Stufe (20d6), Reflex halbiert, Untote Reflex gescheitert zerstört</p> <p><b>Metal zu Holz:</b> DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 8 sq Radius, gegen natürliche SR 20 + seine Zaubererstufe, Waffen -2 Angriff und Schaden, Angriff 1 oder 2 bricht, Rüstung RK - 2, 19 oder 20 zieht 1 RK ab, permanent</p> <p><b>Wahre Sicht:</b> Material Augensalbe 250, Berührung, 1 Minute/Stufe, wider Verschwimmen/Versetzen, Unsichtbarkeit, Illusionen, Verwandltem, Etherale Ebene, RW 24 sq</p> <p><b>Windform:</b> DF, selbst plus 1 Kreatur/3 Stufen berührt, 1 Stunde/Stufe gasförmiger Körper, 120 sq Geschwindigkeit (per Runde), 80% Chance, für Wolke/Nebel gehalten zu werden, hin- und herverwandeln braucht 5 Runden, für letzte Minute 12 sq Abstieg pro Runde Naturbeschwörung VII</p> <p><b>Wandelstab:</b> Material Stab der 28 Tage vorbereitet wurde, 1 Stunde/Stufe, wird zu Ent (der keine Bäume animieren kann), volle Aktion</p> <p><b>Wetter beherrschen:</b> nachlesen, dauert 10 Minuten</p> <p><b>Pflanzen animieren:</b> nachlesen</p> <p><b>Mächtige Fernsicht:</b> nachlesen</p> <p><b>Level 8:</b></p> <p><b>Tierformen:</b> DF, 1 Kreatur/Stufe innerhalb 6 sq max, 1 Stunde/Stufe, wie Biestform III</p> <p><b>Ernste Wunden heilen Masse</b></p> <p><b>Erdbeben:</b> DF, 80 sq + 8 sq/Stufe, 16 sq Radius, 1 Runde, keine Angriffe oder Bewegungen möglich, Zauber nur mit Konzentration 20 + Zauberstufe, Wirkung gebietsabhängig, nachlesen</p> <p><b>Finger des Todes:</b> RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 10 Schaden/Stufe, Härteprobe -&gt; nur 3d6 + 1/Stufe</p> <p><b>Sonnenblitz:</b> DF, 80 sq + 8 sq/Stufe, 16 sq Radius, blind, 6d6, doppelt wenn lichtempfindlich oder unnatürlich, Reflex halbiert und verhindert blind, Untote erleiden 1d6/Stufe (25d6), Reflex halbiert, wenn Reflex versagt und spezifisch empfindlich gegen Licht zerstört, entzaubert magische Dunkelheit</p> <p><b>Wirbelwind:</b> DF, 80 sq + 8 sq/Stufe, Zyklon 2 sq Basis, 6 sq Krone, 6 sq Höhe, 1 Runde/Stufe, 12 sq Geschwindigkeit, steuern Standardaktion, 3d6 (Reflex verhindert), Medium- zweiter Rettungswurf wenn erster versagt oder vom Zyklon aufgenommen (1d8 jede Runde), Ejektion per Steuerung</p> <p><b>Wort der Wiederkehr:</b> nur vokale Komponente, selbst plus 1 Kreatur/3 Stufen, Rückkehr zu bei Vorbereitung bestimmten, gut bekannten Platz, keine Ebenenreise</p> <p><b>Gravitation umkehren:</b> DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 1 Runde/Stufe, 1 Würfel (2 * 2 sq)/Stufe</p> <p><b>Metall und Stein abstoßen:</b> nachlesen</p> <p><b>Naturbeschwörung VIII</b></p>	<p><b>Level 9:</b></p> <p><b>Kritische Wunden heilen Masse</b></p> <p><b>Elementarer Schwarm:</b> 1RW 20 sq + 2 sq/Stufe , 10 Minuten Wirkzeit, 10 Minuten/Stufe, Element wählen, 2d4 große Elementare, nach 10 Minuten 1d4 riesige Elementare, 10 Minuten später ein mächtigerer Elementar mit maximierten LP, selbst wenn fremdkontrolliert greifen sie nie an</p> <p><b>Voraussicht:</b> DF, selbst, 10 Minuten/Stufe, niemals überrascht oder auf falschem Fuß, +2 (Einsicht) RK und Reflex (verloren wenn GES RK verloren) (kann auf fremde Person gezaubert werden, gibt dann dem Wirker trotzdem den Alarm)</p> <p><b>Regenerieren:</b> DF, 3 Runden Wirkzeit, heilt verlorene Glieder, eine Runde wenn Glied vorhanden, 2d10 sonst, 4d8 + 1/Stufe (+ 35) geheilt, nichttödlicher Schaden, erschöpft und müde geheilt, nur auf Lebewesen</p> <p><b>Formwandeln:</b> Fokus Jadediadem 1.5k, selbst, 10 Minuten/Stufe, imitiert Selbstverwandlung, Biestform IV, Elementarform IV, Drachenform III, Riesenform II und Pflanzenform III, jederzeit umverwandeln als freie Aktion</p> <p><b>Sturm der Vergeltung:</b> RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 72 sq Radius, Konzentration (maximal 10 Runden), Härte oder taub (d4*10 Minuten), 2te Runde: Säure d6 Schaden, 3te Runde: 6 Donnerkeile, 10d6 Schaden, Reflex halbiert, 4te Runde: Hagel 5d6, 5te Runde+: Sicht verdeckt (auch Dunkelsicht) über 1 sq hinaus, 20% Miss auf 1 sq, darüber hinaus 50% Miss, 25% Geschwindigkeit, ganze Zeit: kein FK möglich, Zaubern Konzentration Schwierigkeit dieses Zauber plus Zauberstufe</p> <p><b>Naturbeschwörung IX</b></p> <p><b>Sympathie:</b> nachlesen</p>
---	---