

Druid:in Zauberliste

1. Zaubergrad

- Feenfeuer** / R: 18 m / D: 1 h / Lässt Gegenstand od. Kreatur in feenhaftem Licht glühen. Ca. 3 x 3 m². + 0,6 x 0,6 m² pro Klassenstufe. Div. Effekte möglich.
- Magie entdecken** / R: 18 m / D: 20 Min. / Gegenwart eines mag. Zaubers od. Verzauberung wahrnehmen.
- Schlingen und Fallen entdecken** / R: 9 m / D: 6 + 1 Phase pro Stufe / Mag. und Nicht-Magisch, im Freien.
- Tier aufspüren** / R: 18 m + 3 m pro Stufe / D: 1 Runde pro Stufe / Korrekte Richtung (gerade Linie) zum nächsten Exemplar einer Tierart wahrnehmen.
- Wasser reinigen** / R: SL / D: sofort / Ca. 40 l Wasser reinigen. Alle Gifte und Verunreinigungen entfernen.
- Wetter vorhersagen** / R: zentriert um DRU / D: sofort / Das Wetter der nächsten 12 h (5 km² / Stufe) vorhersagen. Falsche Vorhersage: 5 % Chance.

2. Zaubergrad

- Flamme erzeugen** / R: Handfläche / D: 2 Phasen pro Stufe / So heiß wie Feuer. Kann benutzt oder geworfen werden (9 m), entzündet brennbare Materialien.
- Holz krümmen** / R: 18 m / D: perm. / Krümmt, biegt und verdreht Holz. Ca. 5 cm x 10 cm x 1,5 m (pro 2 Stufen). Z.B. 1 Speer od. mehrere Pfeile.
- Leichte Wunden heilen** / R: Berührung / D: sofort / Heilt 1W6 + 1 TP. **Chaotische Gesinnung:** kann leichte Wunden verursachen.
- Metall erhitzen** / R: 9 m / D: 7 Runden / Erhitzt Metall (10 kg pro Zauberstufe), bis es glühend heiß wird. **1. Rd.:** ungefährlich. **2. Rd.:** 1W4 TP. Berührung: Hand 1 Tag unbrauchbar. **3.-5. Rd.:** 1W4+1 TP pro Runde. Berührung: Hand 1W3 Wochen unbrauchbar, Kopf: 1W8 Phasen bewusstlos. **6. Rd.:** 1W4 TP. **7. Rd.:** 0 Schaden.
- Mit Tieren sprechen** / R: DRU / D: 6 Phasen / Mit normalen Tieren sprechen. Tiere leisten Hilfe.
- Pflanzen aufspüren** / R: 18 m (+ 3 m pro Stufe) / D: 1 Runde pro Stufe / Die korrekte Richtung (gerade Linie) zum nächsten Exemplar einer Pflanzenart wahrnehmen.
- Verhüllender Nebel** / R: 6 m / D: 1 Phase pro Stufe / Füllt 6 m Umkreis (+3 m pro Stufe).
- Wasser erschaffen** / R: nah / D: sofort / Erschafft Trinkwasser für einen Tag (24 Pers./Pferde). Stufe 9+: Wassermenge x2 pro Stufe.

3. Zaubergrad

- Blitze herbeirufen** / R: 300 m / D: 6 Phasen / Nur im Freien, wenn Sturm wütet, od. unmittelbar bevorsteht. 1 Blitz pro Phase, S: 8W6 TP + 1 TP pro Stufe.
- Feuerwerk** / R: 72 m / D: 1 h / Aus Feuer entsteht Feuerwerk od. blendender Rauch (>6 x 6 x 6 m³).
- Gift neutralisieren** / R: Berührung / D: sofort / Neutralisiert Gift, wenn er sofort gewirkt wird.
- Krankheit heilen** / R: Berührung / D: sofort / Heilt Krankheiten (auch magisch). **Chaotische Gesinnung:** Krankheiten verursachen.
- Pflanzenwachstum** / R: 72 m / D: perm. bis zur mag. Bannung / Boden wird unwegsam (30 m²).
- Schutz vor Feuer** / R: Berührung / D: 3 + 1 Phase pro Stufe / Immunität vor normalem Feuer (1/2 Schaden, durch mag. Feuer). DRU: Immunität gegen mag. Feuer.
- Tier festhalten** / R: 36 m / D: 1 h (+ 1 Phase pro Stufe) / 1-4 Tiere vollständig bewegungsunfähig (Gesamt-TW max. Klassenstufe) / **RW:** ja. 1 Tier RW Malus -2.
- Wasser atmen** / R: 9 m / D: 2 h / Unter Wasser atmen.

4. Zaubergrad

- Feuer erzeugen** / R: 9 m / D: 1 Phase / Erschafft (3 x 3 m²) Feuer. **Umgekehrter Zauber:** Flammen löschen.
- Insektenplage** / R: 144 m / D: 1 Tag / Steuert Insektenwolke (nur im Freien, 6 x 6 x 6 m). 1-2 TW: flieht vor Panik. / **RW:** nein.
- Magie bannen** / R: 36 m / D: 1 Phase / Magischer Gegenstand 1 Phase wirkungslos. Zauber und Verzauberungen werden vollständig gebannt. %-Chance im Stufenverhältnis.
- Mit Pflanzen sprechen** / R: Sprechreichweite / D: 6 Phasen / Pflanzen (kleiner als Bäume), befolgen Befehle (z.B. biegen sich zur Seite, etc.)
- Pflanzenpfad** / R: DRU-Standort / D: 3 + 1 Phase pro Stufe / Pfad durch Pflanzen, Dornen u. Bäume (bis 2,5 m breit, 2 m hoch und 30 m lang). Zuflucht in Baum möglich.
- Scheinwald** / R: 18 m / D: Bis Berührung (Gegner) od. mag. Bannung / Ersetzt Aussehen der Umgebung durch illusionären Wald. (ausgen. DRU, mag. Waldkreatur). 9 x 9 m² pro Stufe.
- Schutz vor Blitzen** / R: Berührung / D: 6 + 1 Phase pro Stufe / Schützt Kreaturen vor Blitzen (1/2 Schaden). Endet nach Blitzeinschlag.
- Schwere Wunden heilen** / R: Berührung / D: sofort / Heilt 2W6 + 1 TP. **Chaotische Gesinnung:** kann schwere Wunden verursachen.
- Temperaturkontrolle (3 m Umkreis)** / R: Berührter Mistelzweig / D: 3 + 1 Phase pro Stufe / Temperatur um 28 Grad C erhöhen od. senken.
- Tiere herbeizaubern I** / R: 9 m / D: 6 Phasen / Tiere als Verbündete befolgen Befehle. 1 Tier (z. B. Elefant), 3 Tiere (z.B. Pferd, Löwe) od. 6 Tiere (z. B. Wölfe).

5. Zaubergrad

- Baumtor** / R: Berührung (erster Baum) / D: 1 h pro Stufe od. bis Verlassen / In Baum ein- u. aus anderem Baum derselben Art herastreten. Bäume müssen leben und mind. Umfang wie DRU verfügen. Tabelle!
- Einswerden mit der Natur** / R: DRU / D: 3 Fragen / Antwort erhalten, wenn Wissensstand abgedeckt. Nicht unter der Erde, nicht im Gebäude, max. 1x pro Woche.
- Fels zu Schlamm** / R: 36 m / D: 3W6 Tage, oder bis aufgehoben / Inkl. Erde u. Sand, ca. 90 x 90 m², Bewegung 10 % der norm. Geschwindigkeit).
- Feuerwand** / R: 18 m / D: Konzentration / Undurchsichtig, 18 m lang, 6 m hoch od. 4,5 m Radius, 6m hoch. 1-3 TW unpassierbar; 4+ TW: beim Passieren 1W6 Schaden (Untote x2). / RW: nein.
- Pflanzen festhalten** / R: 9 m pro Stufe / D: 6 + 1 Phase pro Stufe / 1W4 Pflanzen od. Pflanzenkreaturen vollständig bewegungsunfähig. Einzelne Pflanze RW-Malus von -2. / RW: monsterartige Pflanzen, ja.
- Schutz vor Pflanzen** / R: DRU, Umkreis 3 m / D: 12 Phasen od. bis Angriff / Magische Barriere für sämtliche Pflanzen (auch magisch).
- Stöcke zu Schlangen** / R: 36 m / D: 1 h / Verwandelt max. 2W8 normale Stöcke in Schlangen (Chance 3 zu 6: giftig, folgen Befehlen).
- Tiere herbeizaubern II** / R: 9 m / D: 12 Phasen / Tiere als Verbündete befolgen Befehle. 2 Tiere: z. B. Elefanten, 6 Tiere: z.B. Pferd, 12 Tiere: z. B. Wölfe.
- Tierwachstum** / R: 36 m / D: 12 Phasen / Dieser Zauber lässt 1W6 normale Kreaturen sofort zu riesiger Größe anwachsen und als riesige Version angreifen.
- Windkontrolle** / R: zentriert auf DRU / D: 6 + 1 Phase pro Stufe / Umkreis 72 m. Windstille, Sturm.

6. Zaubergrad

- Feuerelementar beschwören** / R: 72 m / D: bis zur mag. Bannung od. Konzentration endet / 16 TW (folgt Befehl). Zusätzliche Mächte herbeirufen (Chance: 5%), Elementar mit 20 TW ersch. heint, oder Ifrit (Chance: 50%). Ifrit greift zaubernde Person an, sobald Konzentration endet.
- Finger des Todes** / R: 36 m / D: sofort / Tötet einzelne Kreatur. Missbrauch stellt böse Tat dar, die göttliche Vergeltung nach sich zieht. / RW: ja.
- Holz zurücktreiben** / R: 6 m pro Stufe / D: 1 Phase pro Stufe / Zauber (36 m lange Mauer) bewegt sich 1,5 m pro Runde von DRU fort, drückt jedes Holz od. Holzgegenstand zurück. Stopp: Nur von DRU.
- Pflanzenzor** / R: erste Pflanze berühren / D: 24 h od. 1 Rd. / Pflanze betreten und bis zu 900 m zu anderer Pflanze selber Art zurücklegen. Oder 24 h in einer der beiden Pflanzen zu bleiben.
- Schutz vor Tieren** / R: DRU / D: 12 Phasen / Magischen Barriere (Umkreis 3 m), hindert normale od. riesige Tiere daran, hindurch zu gelangen od. anzugreifen. Verschwindet bei Angriff nach Außen.
- Schwachsinn** / R: 72 m / D: perm. bis zur mag. Bannung / Ziel: ZAK, bis Magie bannen. RW: ja (-4).
- Tiere herbeizaubern III** / R: 9 m / D: 4 h / Tiere als Verbündete befolgen Befehle. 4 Tiere: z. B. Elefanten, 12 Tiere: z. B. Löwen od. 24 Tiere: z. B. Wölfe.
- Wetter herbeizaubern** / R: Zentriert auf DRU / D: 12 Phasen pro Stufe / Innerhalb 30 Min (Umkreis 7,5 km) das erwünschte Wetter (ohne Kontrolle darüber).

7. Zaubergrad

- Erdelementar beschwören** / R: 72 m / D: bis zur mag. Bannung oder bis Konzentration endet / 16 TW (folgt Befehl), solange Konzentration aufrecht erhalten bleibt.
- Feuersturm** / R: 30 m + 3 m pro Stufe / D: 1 Phase / Massive Feuersbrunst (min. 9 x 9 x 9 m³, max. 9 x 9 x 9 m³ mal Stufe). Keine Kreatur kann hindurchsehen. 1-3 TW: nicht passierbar. 4+ TW: 1W6 TP Schaden pro 3 m Strecke, (Untote x2), RW: nein.
- Kriechender Tod** / R: 15 m / Bildet Schwarm in 1W3 Runden, kann in jede Richtung od. auf bestimmtes Ziel (max. 18 m) gelenkt werden. Schwarm: 1W10 x 100 Kreaturen (1 TP Schaden pro Kreatur, stirbt dann).
- Metall zu Holz** / R: 36 m / D: perm. / Verwandelt in 3 x 3 m² Bereich Metall in Holz, kann nicht magisch gebannt werden. **Umgekehrter Zauber:** kann verwendet werden, um die verursachte Verwandlung rückgängig zu machen.
- Stein beleben** / R: 18 m / D: 6 Phasen / Erweckt Felsen (0,05 – 0,08 m³ pro Stufe), bewegt sich und greift aus eigenem Willen, DRU Chance von 50 % + 2 % pro Stufe, den erschaffenen Gegenstand unter Kontrolle zu bringen.
- Verwirrung** / R: 36 m / D: 12 Phasen / Verwirrt Personen und Monster und lässt sie zufällig handeln. Kann alle 10 Min. verändern, beeinflusst 2W6 Kreaturen + 1 Kreatur pro DRU-Stufe über Stufe 8. Tabelle!
- Wetterkontrolle** / R: SL / D: SL/ Regen herbeizaubern od. stoppen, ungewöhnlich hohe od. niedrige Temperaturen verursachen, einen Tornado beschwören od. zerstreuen, die Wolken am Himmel vertreiben od. Wolken herbeirufen.
- Wiedergeburt (Druid:in)** / R: Berührung / D: augenblicklich / Bringt eine Seele von den Toten im neu gebildeten Körper zurück, max. 1 Woche tot. Tabelle!

Zauberanzahl:

	Druid:in Stufe																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	7	7	7	8	8	9	9
2	-	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	5	5	6	6	6	7	8	8
3	-	-	-	1	1	2	2	2	3	3	3	4	5	5	6	6	6	7	7	7
4	-	-	-	-	-	-	1	1	2	2	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5
5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3	4	4	4	4	5	5	5	5
6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3
7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	2	2	2	2	2	2

Begriffserklärung:

1 Phase: 10 Min.	Perm: Permanent
1 (Kampf)Runde: 1 Min.	R: Reichweite
D: Dauer	Rd.: Runde
h: Stunde(n)	RW: Rettungswurf
DRU: Druid:in	S: Schaden
m: Meter	SL: Spielleiter bestimmt
Mag.: Magisch	Tabelle: siehe Tabelle im GRW
Min.: Minute(n)	