

### Pfadfinder

|                            |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>-  | <b>Reichweite</b><br>-         |
| <b>Ziel</b><br>Pflanze/Ort | <b>Verstärkung</b><br>1MP/ 1km |

Führt zu einer Pflanze oder bekannten Ort innerhalb von einem Kilometer

Wilde Magie Rang 1

### Helfer

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>sofort | <b>Reichweite</b><br>1km pro Stufe             |
| <b>Ziel</b><br>Tier/Pflanze    | <b>Verstärkung</b><br>1MP/ Stufe<br>1MP/Stunde |

Ein Tier oder eine belebte Pflanze steht der Magier für eine Stunde zur Seite

Rang 2

### Animation

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>1 Stunde | <b>Reichweite</b><br>Sichtweite                 |
| <b>Ziel</b><br>Pflanze           | <b>Verstärkung</b><br>1MP/ Stunde<br>1MP/ Stufe |

Animiert eine Pflanze der Stufe 1 für eine Stunde lang

Rang 3

### Animalie

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>1 Runde | <b>Reichweite</b><br>Berührung               |
| <b>Ziel</b><br>Mensch           | <b>Verstärkung</b><br>1MP/Stufe<br>1MP/Runde |

Verleiht das Wissen eines Tieres der ersten Stufe für eine Runde

Rang 4

### Tierfreund

|                                |                                  |
|--------------------------------|----------------------------------|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>sofort | <b>Reichweite</b><br>1km/Stufe   |
| <b>Ziel</b><br>Umgebung        | <b>Verstärkung</b><br>3MP/ Stufe |

Findet einen dauerhaften Tierfreund der Stufe 1

Rang 5

### Wandlung

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>1 Tag | <b>Reichweite</b><br>Berührung/gezielt |
| <b>Ziel</b><br>?              | <b>Verstärkung</b><br>1MP/ Stufe       |

Zauber verwandelt in ein Tier der ersten Stufe für einen gesamten Tag

Rang 6

### Tier

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>1 Stunde | <b>Reichweite</b><br>Berührung                |
| <b>Ziel</b><br>Person            | <b>Verstärkung</b><br>1MP/Stufe<br>1MP/Stunde |

Gewährt die Eigenschaft eines Tieres der ersten Stufe für eine Stunde

Rang 7

### Erde

|                                  |                                 |
|----------------------------------|---------------------------------|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>1 Stunde | <b>Reichweite</b><br>Berührung  |
| <b>Ziel</b><br>-                 | <b>Verstärkung</b><br>1MP/Stufe |

Ein Erdelementar der Stufe 1 steht dem Magier für eine Stunde bei

Rang 8

### Elemente

|                                  |                                 |
|----------------------------------|---------------------------------|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>1 Stunde | <b>Reichweite</b><br>Berührung  |
| <b>Ziel</b><br>-                 | <b>Verstärkung</b><br>1MP/Stufe |

Ein Elementar der Stufe 1 steht dem Magier für 1 Stunde bei.

Rang 9

### Leben

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Wirkungsdauer</b><br>sofort | <b>Reichweite</b><br>Berührung               |
| <b>Ziel</b><br>Kreatur         | <b>Verstärkung</b><br>1MP/ Stufe<br>1MP/ Tag |

Spendet eine Stufe/1MP Leben für eine Person die nicht länger als einen Tag Tod ist.

Rang 10