

Lumina

- Addon Regeln
- Charakterbogen
- Spezial Skills
- Ausrüstung
- Zauber

Addon Regeln

Anpassungen

Lux ersetzt Kunst. Mit ihr ist es möglich die 4 Elementare Feuer, Wind, Wasser und Erde für Augmentationszauber zu nutzen.

Naturkunde ersetzt Biologie. Die Funktion bleibt grundsätzlich erhalten.

Alchemie ersetzt Chemie. Mit ihr können in Lumina auch magische Runen untersucht werden.

Handwerk ersetzt Technik. Grundsätzlich bleibt die Funktion dem Setting entsprechend gleich.

Umbra ersetzt Logik. Mit ihr ist es möglich die 4 Elementare Feuer, Wind, Wasser und Erde für Angriffszauber zu nutzen.

Mentale Resistenz kann zusätzlich wie bei mentalen Angriffen gegen Manipulations- und Augmentationsversuche durch Umbra oder Lux verteidigen.

Empathie erlaubt zusätzlich das Identifizieren von Magie. Bei den Arten Elementar, Zerstörung, Absorption, Blut, Finsternis, Licht, Beschwörung und Pflanzen wird der zu erreichende Erfolgsgrad vom Spielleiter bestimmt. Bei Illusion wird dieser durch den Wurf des Wirkers erwürfelt. Übersteigt der Erfolgsgrad den vom Zauber, erfährt er die Magieart und Illusionen können durchschaut werden, bis der Wirkungsbereich verlassen wird oder die Illusion verschwindet.

Magie

Magie ist in Elementarmagie und einzigartige Magiezweige unterteilt. Es gibt die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Als Spezialisierung gibt es die Magiezweige Zerstörung, Absorption, Blut, Finsternis, Licht, Illusion, Beschwörung und Pflanzen. Beim Erlernen eines Magiezweigs kann ein einzigartiger Zauber für den Charakter entwickelt werden, der ohne Runenschrift gewirkt werden kann. Umbra und Lux haben zu jedem der vier Element einen Basiszauber, die ebenso ohne Runenschrift gewirkt werden können.

Elementare erlauben es bestimmte Effekte auszulösen oder direkt mit Lux und Umbra Elementarmagie zu wirken. Es gibt in Lumina unterschiedlichste Orte, die eine Anziehungskraft auf Elementare haben und Magie in ihrem Wirkungsbereich verstärken oder erst ermöglichen. Elementarkristalle können an diesen Orten geerntet und für Rituale, Runensteine oder andere

Ausrüstung genutzt werden. In Ausrüstung verwebt kann diese den Träger mit dem Element segnen und aussergewöhnliche Effekte erzeugen.

Runenschriften können mit einem Runenstein oder Fokusgegenstand direkt oder mit Elementarkristallen als Ritual gewirkt werden. Um einen neuen Runenstein zu erhalten, muss dieser mit Hilfe von Alchemie erschaffen, von Händlern erkauft oder auf einem Abenteuer durch fast vergessene Ruinen gefunden werden. Anschließend kann dieser in der linken oder rechten Hand ausgerüstet werden. Wird ein Zauber ausgerüstet oder in einem Ritual gewirkt, brennt sich dieser als magische Runenschrift unsichtbar für das bloße Auge in die Hand des Wirkers ein und kann solange gewirkt werden, bis von dem Zauber abgelassen wird. Dies kann durch Ausrüsten eines anderen Zaubers oder anderweitiger Verwendung des Ausrüstungsslots geschehen. Fokusgegenstände wie Magiestäbe, Gebetsperlen oder Talismane reduzieren die durch einen Zauber verursachten Kosten auf Fokus um einen fixen Wert, maximal jedoch um 50%. Zusätzlich können diese eine eingewebte Runenschrift in sich tragen, die mit den richtigen Voraussetzungen aktiv verwendet werden kann. Bei einem Ritual wird Alchemie verwendet, um aus Elementarkristallen eine Runenschrift auf der Hand oder dem Boden aufzumalen. Anschließend wird der so erschaffene Ritualzauber mit Lux oder Umbra gewirkt. In einem Kampf bedeuten diese zwei Skillwürfe mindestens zwei Runden Vorbereitung. Durch ihre Wandelbarkeit bieten sie jedoch einen hohen Nutzen als Werkzeug für unvorhersehbare Situationen.

Grundsätzlich werden Zauber im Inventar wie folgt aufgeschrieben. Auf dem Charakterbogen unter Ausrüstung können diese Informationen wie üblich auf das Wichtigste reduziert werden.

Beispiel 1:

Meteorit Runenstein

2B | I10 | Zerstörung + 25 F + 5ZD: I+50 GX in 1 Z

Mächtiger Zauber, der eine komplette Zone dem Erdboden gleich macht und das was übergeblieben ist, vom Feuerschweif verbrennen lässt.

Beispiel 2:

Schwarzhutpilz Fokus

3B | I10 | Lux oder Umbra: Kosten auf Fokus reduziert um 5, maximal um 50%

Pilzsporen - Finsternis + 15 F: I+15 GX in 1 Z über 3 Runden

Einst stiller Wächter eines vergessenen Weges zur Schattenwelt. Die Sporen besitzen einen bittersüßen Geruch.

Skills

Umbra erlaubt die Manipulation von Elementaren in der Umgebung, um zerstörerische Angriffe magischer Natur auszuführen. Diese können in der Regel innerhalb von 3 Zonen gewirkt werden. Runenschriften haben den Erfolgsgrad und Bedingungen für ihre Effekte in ihrer Aktiven stehen.

Die vier Basiszauber können ohne Runenschrift Gesundheitsschaden in Höhe des Erfolgsgrads mit elementaren Effekten wirken. Der Erfolgsgrad wird durch einen Basiswurf plus dem zweifachen Grundwert berechnet. Feuer fügt nach einer Runde den Schaden erneut zu, Wind verschiebt den Gegner um eine Zone, Wasser fügt zusätzlich den Schadenswert auf Energie zu und Erde erschwert die nächste Verteidigung um den Erfolgsgrad. Es treten Fokuskosten in Höhe des Grundwerts auf. Umbra kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden.

Lux erlaubt einem Elementare um Hilfe zu bitten, um damit Schutzzauber und Augmentationen zu wirken. Diese können in der Regel innerhalb von 2 Zonen gewirkt werden. Es kann immer nur ein Element gleichzeitig einen Charakter verstärken. Runenschriften haben den Erfolgsgrad und Bedingungen für ihre Effekte in ihrer Aktiven stehen. Die vier Basiszauber können ohne Runenschrift elementare Effekte wirken. Der Erfolgsgrad für die Effekte wird durch einen Basiswurf plus Grundwert berechnet. Feuer erhöht den Schaden einer Waffe für 3 Runden um den Erfolgsgrad, Wind erhöht die Reichweite einer Waffe für 2 Angriffe um 1 Zone und erhöht den Schaden um den Erfolgsgrad, Wasser entfernt sofort Feuer und heilt temporären Schaden nach einer Runde um den Erfolgsgrad und Erde erhöht für 2 Verteidigungen den Rüstungswert um den Erfolgsgrad. Es treten Fokuskosten in Höhe des Grundwerts auf. Gegen Lux kann sich mit Mentale Resistenz verteidigt werden. Beim Vergleich wird der Erfolgsgrad mit einem Basiswurf plus Bonuswerte berechnet.

Charakterbogen



Radic-λ



Name	Radical Llama - Lumina	
Geburtsdatum	3. Tag des Eumonis, 1034	
Hauptaspekt	Llama auf Wanderschaft	
Freier Aspekt	Gebürtig von Radenstein	
Konflikt	Grün hinter den Ohren	
Erfahrung	9991	10000

Level	20	20
Stärke	1	
Agilität	3	
Charisma	7	
Intelligenz	6	
Wille	3	

Status	Wert	Permanent	Temporär
Gesundheit	45	-5	
Belastung	45	-30	
Energie	75		
Fokus	90	-12	
Karma	70	+7	

Stärke	0
Starker Nahkampf	0
Schwerer Fernkampf	0
Resistenz	0
Bedrohen	0

Agilität	2145
Schneller Nahkampf	15
Leichter Fernkampf	50
Athletik	35
Heimlichkeit	15

Charisma	4081
Überzeugen	48
Manipulieren	70
Schauspielern	20
Lux	20

Intelligenz	1350
Naturkunde	20
Alchemie	20
Handwerk	30
Umbra	30

Wille	1140
Mentale Resistenz	10
Empathie	40
Wahrnehmung	20
Nachforschung	10

Spezial	1275
Boomerang	50

Ausrüstung	Name	Wert	Effekt
Kopf	Sonnenhut	2R	WAH: +1
Oberkörper	Wandermantel	3R	HEI: +1
Unterkörper	Siebenmeilenstiefel	1R	ATH: +1Z
Linke Hand	Kaubombom	A+25	G X auf 1Z
Rechte Hand	Pfefferklatscher	A+15	

Spezial Skills

Nachfolgend werden exklusiv für Lumina erstellte Spezial Skills gelistet.

Lux

Beschwörung - Erlaubt Beschwörungen von Kreaturen zu wirken. Mit dieser Magie sind auch temporäre Verwandlungen möglich. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Wasser neu würfeln.

Illusion - Erlaubt Illusionen zu erzeugen. Diese wirkt direkt im Geiste eines Individuums und kann Lichtspiegelungen und echt wirkende Materie erzeugen. Illusion kann aktiv mit Empathie oder passiv mit Mentale Resistenz verteidigt werden. In der Regel wird der Erfolgsgrad mit einem Basiswurf auf Charisma + Modifikatoren bestimmt, welchen der Verteidiger übertrumpfen muss. Ein weiterer Skillwurf des Anwenders reduziert den Erfolgsgrad um 25%, der zweite um 50%, bevor die Illusion nach dem dritten Skillwurf mit jedem erfolgreichen Verteidigungswurf durchbrochen wird. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Wind neu würfeln.

Licht - Erlaubt verbannende Magien zu wirken. Mit ihr können Bannkreise gegen finstere Kreaturen erschaffen werden. Licht kann mit Resistenz oder Mentale Resistenz verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Feuer neu würfeln.

Pflanzen - Erlaubt das Wachstum und die Wirkung von Pflanzen zu manipulieren. Diese Magie erlaubt pflanzlichen Lebensodem in Golems einzuhauchen. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Erde neu würfeln.

Umbra

Absorption - Erlaubt absorbierende Magie zu wirken. Mit ihr können Blizzards herbeigerufen werden. Absorption kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Wind neu würfeln.

Blutmagie - Erlaubt Magie mit Hilfe von Blut zu wirken. Diese Magie erfordert ein entsprechendes Opfer. Blutmagie kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Wasser neu würfeln.

Finsternis - Erlaubt dunkle Magie zu wirken. Mit ihr können finstere Schatten und Dunkle Materie erzeugt werden. Finster kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. Einige Effekte, die

Fokusschaden verursachen können auch mit Mentale Resistenz verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Erde neu würfeln.

Zerstörung - Erlaubt zerstörerische Magien zu wirken. Mit ihr können Meteoritenschauer und Blitze auf Gegner herbeigerufen werden. Zerstörung kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Feuer neu würfeln.

Ausrüstung

Rüstung

Kopf

Halstuch - 2B | W10 | KO | 2R | MER: +2 | Warm und kuschelig.

Helm - 7B | S10 | KO | 4R | Besser als ein Holzeimer.

Helm des Mutes - 7B | C10 | KO | 4R | Gegen BED mit MER: +3 | Gibt Mut durch Hoffnung.

Lederkappe - 4B | A10 | KO | 2R | Eine Kappe voll Hoffnung.

Schimmernder Pilzhut - 2B | C8 | KO | 1R | 5GX: -2F für 2 Runden | Ein lebender Hut der Sporen ausschüttet.

Oberkörper

Alchemistenrobe - 6B | I10 | OK | 4R | ALC: +2 | Geeignet für alchemistische Experimente.

Blauverzierter Mantel - 6B | C10 | OK | 4R | MAN: +2 | Ein mit magischen Fäden durchzogener Reisemantel.

Frilliges Kleid - 3B | C10 | OK | 2R | Bezirzen mit SSP: +3 | Ein Tanzkleid das Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Harnisch - 13B | S10 | OK | 8R | Bietet guten Schutz.

Rissfestes Seidenhemd - 4B | A10 | OK | 6R | Ein besonders gewobenes Hemd.

Ritter-Stahlrüstung - 12B | S10 | OK | 9R | Reiten mit NAT: +3 | Eines jeden Ritters bester Freund.

Robe - 6B | W10 | OK | 4R | NAC: +3 | Eine simple Robe.

Samtenes Festkleid - 3B | C10 | OK | 4R | Tanzen mit SSP: +5 | Ein Kleid für besondere Anlässe.

Stahlrüstung - 12B | S10 | OK | 9R | Schwer gepanzert.

Unterkörper

Alchemistentiefel - 5B | I10 | UK | 2R | UMB mit Erde: +3 | Mit magischen Runen durchzogen.

Lederschuhe - 5B | A10 | UK | 4R | Hergestellt aus gegerbten Leder.

Lederschuhe der Standhaftigkeit - 6B | W10 | UK | 4R | MER: +2 | Lässt einen auf festem Boden stehen.

Leinenhose - 3B | C10 | UK | 2R | MAN: +2 | Aus gutem Leinen.

Leinenhose der Schwarzmagie - 3B | I10 | UK | 2R | UMB: +2 | Ein magisch durchzogener Stoff verstärkt die eigenen Fähigkeiten.

Stiefel - 6B | S10 | UK | 4R | Gibt guten Schutz für die Beine.

Tigerstiefel - 5B | A10 | UK | 2R | Schleichen mit HEI: +3 | Hat besonders weiche Sohlen.

Winterstiefel - 4B | W10 | UK | 2R | Hält 3 Lumen in Kälte warm | Hat ein uscheliges warmes Innenfutter.

Waffen

Starker Nahkampf

Keule - 6B | S10 | EH | STN: S+18 GX | STN+7F: S+26GX + 13% Reduzierung auf nächste Verteidigung | Nur der Hering fehlt.

Langschwert - 7B | S10 | EH | STN: S+20 GX | STN+7F: S+28GX + 14 EX | Ein langes Schwert, gut ausbalanciert.

Streitkolben - 8B | S10 | EH | STN: S+19 GX | STN+7F: S+24GX + 5 Rüstungsschaden | Über das Gewicht lässt sich streiten.

Wurfbeil - 4B | S10 | EH | STN: S+18 GX | Geworfen mit LEF: +5 | STN+7F: S+26GX | Zum Werfen optimiert.

Zweihänder - 9B | S10 | ZH | STN: S+22 GX | STN+12F: S+30GX auf 2 | Zweihänder der zwei Gegner ins Visier nehmen kann.

Schneller Nahkampf

Großkatana - 8B | A10 | ZH | SNN: A+11 GX | SNN+12F: A+20GX + 10GX Blutung (Bonusschaden für nächsten Angriff) | Zweihändiges Katana mit brutalem Combo.

Holzkatana - 3B | A10 | EH | 2R | SNN: A+7 GX | SNN+7F: A+13GX + 7EX | Eine gute Trainingswaffe.

Kurzsword - 4B | A10 | EH | SNN: A+10 GX | SNN+7F: A+21GX | Ein ausgeglichenes Schwert für schnelle Angriffe.

Säbel - 5B | A10 | EH | SNN: A+10 GX | SNN+7F: A+17GX + 17EX | Ein kurvigtes Schwert, um Gegner aus dem toten Winkel zu treffen.

Leichter Fernkampf

Armbrust - 6B | A10 | ZH | LEF: A+21 GX | LEF+7: A+28GX | Eine handliche Armbrust um schnell wieder nachzuladen.

Kurzbogen - 5B | A10 | ZH | LEF: A+19 GX | LEF+7: A+30GX | Kleiner Bogen um aus nächster Nähe zu schießen.

Scharfe Wurfdolche - 3B | A10 | EH | LEF: A+19 GX | LEF+7F: A+28GX | Dolche zum Werfen.

Schwerer Fernkampf

Großarmbrust - 8B | S10 | ZH | SWF: S+22 GX | SWF+7: S+27GX | Eine Armbrust für weite Distanzen.

Langbogen - 7B | S10 | ZH | SWF: S+21 GX | SWF+7: S+30GX | Langbogen mit großer Reichweite.

Runensteine

Feuerschneise Runenstein - 2B | I10 | EH | UMB+15F: I+30GX Feuerwand für 5 Runden um eine Zone | Feuerzauber mit Flächenangriff.

Phantomgeräusch Runenstein - 2B | C10 | EH | 4R | Illusion+10F: C+4 Geräuschquelle innerhalb

von 4Z | Illusionszauber für Ablenkungen.

Scheinverwandlung Runenstein - 2B | C10 | EH | Illusion+13F: C+4 Verwandlung des Anwenders für 4 Lumen | Illusionszauber zum Verwandeln.

Utensilien

Fackel - 2B | I10 | EH | STN: S+15 GX | Angezündet: Licht in 1Z für 5 Lumen | Das Licht in der Dunkelheit.

Großschild - 8B | S10 | EH | 4R | RES: -10% auf Angriff und +10% auf Verteidigung

Kleinschild - 4B | A10 | EH | 4R | RES: -15% auf Angriff

Rundschild - 5B | S10 | EH | 4R | RES: +15% auf Verteidigung

Zauber

Hier findet sich eine Liste an Runenschriften. Die Magieart gilt immer als Voraussetzung für die Verwendung dieses Zaubers. Als Platzhalter für Fixwerte bei Ausrüstung ohne Level wird ein ? genutzt. Um einen Zauber zu nutzen, muss dieser in der Welt mit Alchemie entweder als Runenstein oder in einem Ritual erschaffen werden. Dabei wird die Effektivität bestimmt. Zauber mit einem Sternchen * sind Work in Progress. Die Standardreichweite für Lux sind 2 Zonen, für Umbra 3 Zonen. Weicht diese für einen Zauber ab, wird dies im Zauber notiert.

Lux

Echo | Erzeugt mit Wind eine Geräuschquelle in einem Bereich, welche alle Geräusche aus der Umgebung zurückgibt. | Lux + C+X F + Wind: Echoquelle für Geräusche innerhalb von $(C+X)/5$ Z

Eisenhaut* | Für die Dauer von 3 Runden kann das gewählte Ziel 75% Schaden absorbieren und erhält ??? Resistenzen auf Kosten von temporärer Belastung. | Erde: Lux + C+X F > C+X Rüstung

Nebelschleier | Erschafft mit Wasser einen undurchsichtigen Nebel, der Sicht erschwert und die Umgebung abkühlt. | Wasser: Lux + C+X F > C+X Umkreis in m mit Nebel

Regenhaut* | Erzeugt einen Regenfilm auf der Haut, der bis zu ? Feuerschaden absorbiert, bevor er verpufft.

Blitzfänger* | Erzeugt durch leitende Erdelementare einen Blitzableitende Verbindung zum Erdreich, der bis zu ? Blitzschaden absorbiert, bevor er verpufft.

Stille | Erschafft mit Windelementaren einen Bereich in der sich kein Schall ausbreitet. | Wind: Lux + C+X F > C+X Umkreis in m mit Stille

Stimme verstärken | Lässt mit Wind die Stimme des gewählten Ziels lauter erklingen. Kann auf sich selbst oder andere gewirkt werden. | Wind: Lux + C+X F > C+X Umkreis mit hörbarer Stimme für C Minuten

Stumm | Manipuliert ein Ziel mit Windelementaren, sodass es für eine bestimmte Zeit keine Laute mehr machen kann. | Wind: Lux + C+X F > C+X Stumm in Minuten

Wärme | Erlaubt mit Feuerelementaren einen Bereich um ein Ziel für eine bestimmte Zeit angenehm warm zu halten. | Feuer: Lux + C+X F > C+X auf Umkreis in Meter und Lumen frei verteilbar

Windsprung* | Das Ziel kann bis zu ? Zonen in einem Sprung fliegend überwinden.

Luftikus* | Das Ziel gleitet bis zu ? Zonen in einem 45° Winkel bevor es anfängt zu fallen.

Beschwörung

Verwandlung* | Der Anwender kann seinen Körper verändern, von kleinen Details bis zur ganzen Erscheinung. | Beschwörung + $C+XF > C+X$ Verwandlung des Anwenders für 4 Lumen

Tier beschwören* | Der Anwender kann ein Tier seiner Wahl beschwören und es gehorcht ihm für die Dauer von ? Lumen. | Beschwörung + ? $F > C+X$???

Illusion

Doppelgänger | Erschafft einen Doppelgänger von einer Person, der unabhängig bewegt werden kann. | Illusion + ? $F > C+?$ Doppelgängerbild für 5 Runden, bewegbar mit Aktion, $XC+X$ G, maximal 1 Doppelgänger

Irrlicht* | Der Anwender erzeugt eine Lichterscheinung. Der Anwender kann Farbe, Form und Größe bestimmen. Die Erscheinung spendet kein echtes Licht, sondern gaukelt Licht und Schatten sowie alle damit verbundenen visuellen Elemente vor.

Phantomgeräusch* | Der Anwender kann an einer beliebigen Stelle im Umkreis von 50m ein Geräusch verursachen.

Traumwesen* | Ritual-Zauber: Der Anwender erzeugt die Illusion eines Lebewesens, die sich bewegen und Geräusche machen kann.

Scheinverwandlung | Der Anwender kann sein Aussehen verändern, von kleinen Details bis zur ganzen Erscheinung. | Illusion + ? $F > C+?$ Verwandlung des Anwenders für 4 Lumen

Scheinwelt* | Ritual-Zauber: Der Anwender erschafft eine scheinbare Umgebung aus vorgetäuschten Sinneseindrücken (Bilder, Geräusche, Gerüche, Temperatur, ...), die in einem Umkreis von ??? wirkt.

Licht

Lichtblitz* | Der Anwender erzeugt einen plötzlichen, grellen Lichtblitz an einer Stelle seiner Wahl innerhalb von 2 Zonen. Alle in der selben Zone befindlichen Lebewesen, die sehen können, müssen eine Probe auf Resistenz würfeln. Bei Erfolg verlieren sie 1 Basiswurf (Charisma) Fokus. Bei Misserfolg sind sie für eine Runde geblendet und können nichts sehen. (Ich weiß nicht, ob der zu kompliziert oder zu krass ist. Da müsste sicher einiges gemacht werden. Aber ich denke, der Grundgedanke kommt rüber.)

Schutzkreis* | Ein bestimmter Bereich wird mit schützenden Runen durchwirkt. Welchen Effekt man dem Schutzkreis gibt, könnte man noch überlegen. Eine Variante wäre z.B. , dass er nicht betreten werden kann (z.B. von allen außer dem Anwender + Personen, die er bestimmt; von feindlich gesinnten Lebewesen; Schattenwesen only etc.). Man könnte auch eine Zauber-Barriere erschaffen (oder das ist ein extra Zauber), erlittenen Schaden für Leute im Schutzkreis senken oder oder oder ...

Seelenband* | Erzeugt ein Band zu einem Ziel, von dem aus Zauber gewirkt werden können.

Seelenreflektion* | Erzeugt ein Band zu einem Ziel, von dem gewirkte Zauber doppelt gewirkt werden.

Pflanzen

Eisengolem / Holzgolem / Lehmgolem / Golem erschaffen / Lebenshauch* | Erschafft einen Golem aus fruchtbarer Erde und haucht ihm Odem ein. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

Natürliche Verbindung* | Der Anwender taucht in das Bewusstsein der Pflanzen in seiner Umgebung ein und kann Informationen über ihre Wahrnehmung und das Netzwerk des Lebens erhalten. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

Weidenpeitsche* | Übernimmt die Kontrolle über eine Pflanze für einen Angriff. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

Pfadebnung* | Die Pflanzen erschaffen einen leicht verfolgbaren Weg zu einem Ziel innerhalb des Netzwerks dieser Pflanzen.

Wachstum* | Ein pflanzliches Lebewesen wird mit Energie versorgt und zum Wachsen angeregt, wodurch sich seine Entwicklung beschleunigt. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

Umbra

Feuerfee | Viele kleine lebende Flammen werden innerhalb von 3 Zonen erschaffen, die sich für 5 Runden auf ein Ziel zubewegen und allem in der Zone Feuerschaden zufügen. | Feuer: UMB + ? F > I+? X G 1Z für 5 Runden Zielverfolgung

Flammenwand* | Eine Wand aus Flammen wird zwischen ? Zonen für ? Runden erschaffen. Wird versucht diese zu durchdringen, kann dagegen passiv verteidigt werden. | Feuer: UMB + ? F > I+? X G

Wasserflut* | Eine Flut aus Wasser trifft einen Gegner. Dieser wird dabei in Wasser getränkt, was für ? Runden die temporäre Belastung um ? erhöht. | Wasser: UMB + ? F

Druckwelle* | Eine Druckwelle aus Wind schlägt eine Gruppe aus Gegnern 1 Zone zurück. | *

Erdbeben* | Ein Erdbeben erfasst eine Zone und wirft Gegner dabei zu Boden. | UMB + ? F > I+? G X 1Z > Gegner zu Boden

Erdwand*

Steinwand*

Pilzsporen*

Absorption

Eislanze* | Erzeugt einen Splitter aus Eis.

Energietausch* | Absorbiert Energie eines Gegners.

Blut

Transfusion* | Fügt den Schaden am Gegner der eigenen Gesundheit hinzu.

Blutsichel* | Trifft bis zu 3 Ziele in einer Zone mit einer scharfkantigen Sichel aus Blut.

Finsternis

Schwarznebel* | Erzeugt in einer Zone für 3 Runden einen Licht undurchlässigen schwarzen Nebel, der Halluzinationen verursacht und betäuben kann.

Gifthagel* | Ein Hagelsturm erfasst die Zielzone und 2 weitere dahinter.

Seelenpein* | Baut bei Erfolg einen Band zum Ziel auf, der ? Runden direkten Schaden zugefügt. Das Ziel darf nicht weiter als ? Zonen entfernt sein.

Schwerkraft* | Erzeugt innerhalb einer Zone ein Schwerkraft-Feld, das allen Gegnern in dieser temporäre Belastung für ? Runden erzeugt.

Zerstörung

Meteorit* | Erzeugt einen Meteoriten, der ? Zone den Erdboden gleich macht. 5 Zonen Reichweite.

Blitz* | Erzeugt einen Blitz der bis zu 3 Zielen Schaden zufügt.