Tierform
Stufe 8 Verwandlungsmagie

1 Aktion

Konzentration, bis zu 24 Stunden

9 Meter

V, G

Deine Magie verwandelt andere in Bestien. Wähle eine beliebige Anzahl bereitwilliger Kreaturen, die du in Reichweite sehen kannst. Du verwandelst jedes Ziel in die Form einer großen oder kleineren Bestie mit einem Schwierigkeitsgrad von 4 oder weniger. In den folgenden Runden kannst du deine Aktion nutzen, um die betroffenen Kreaturen in neue Formen zu verwandeln.

Tierform
Stufe 8 Verwandlungsmagie

Die Verwandlung dauert für jedes Ziel so lange an, bis die Trefferpunkte auf 0 sinken oder das Ziel stirbt. Du kannst für jedes Ziel eine andere Form wählen. Die Spielstatistiken des Ziels werden durch die Statistiken der gewählten Bestie ersetzt, wobei das Ziel seine Ausrichtung sowie seine Intelligenz-, Weisheits- und Charisma-Werte beibehält. Das Ziel nimmt die Trefferpunkte seiner neuen Form an, und wenn es in seine normale Form zurückkehrt, erhält es wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die es vor seiner Verwandlung hatte. Wenn es sich zurückverwandelt, weil es auf 0 Trefferpunkte gefallen ist, wird jeglicher überschüssige Schaden auf seine normale Form übertragen. Solange der überschüssige Schaden die normale Form der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos. Die Kreatur ist in den Aktionen, die sie ausführen kann, durch die Natur ihrer neuen Form eingeschränkt und kann weder sprechen noch zaubern.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit der neuen Form. Das Ziel kann keine seiner Ausrüstungsgegenstände aktivieren, handhaben oder anderweitig nutzen.

Antipathie/Sympathie
Stufe 8 Verzauberung

1 Stunde

10 Tage

18 Meter

V, G, M (entweder ein in Essig getränktes Stück Alaun für die antipathische Wirkung oder ein Tropfen Honig für die sympathische Wirkung)

Dieser Zauber zieht Kreaturen deiner Wahl an oder stößt sie ab. Du zielst auf etwas in Reichweite, entweder auf einen riesigen oder kleineren Gegenstand oder eine Kreatur oder auf ein Gebiet, das nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 60 Meter ist. Lege dann eine Art intelligenter Kreatur fest, z. B. rote Drachen, Goblins oder Vampire. Du stattest das Ziel mit einer Aura aus, die die angegebenen Kreaturen für die Dauer des Zaubers entweder anzieht oder abstößt. Wähle Antipathie oder Sympathie als Effekt der Aura.

Antipathie/Sympathie
Stufe 8 Verzauberung

Wenn das Ziel einer betroffenen Kreatur Schaden zufügt oder sie anderweitig schädigt, kann die betroffene Kreatur einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um den Effekt zu beenden, wie unten beschrieben.

Eine Kreatur, die sich erfolgreich gegen diesen Effekt verteidigt, ist für 1 Minute immun dagegen, danach kann sie erneut betroffen werden.

Wetterkontrolle
Wind

10 Minuten

Konzentration, bis zu 8 Stunden

Selbst (8km Radius)

V, G, M (brennendes Räucherwerk and bits of earth and wood mixed in water)

Du übernimmst für die Dauer des Zaubers die Kontrolle über das Wetter im Umkreis von 8 Kilometern um dich. Du musst dich im Freien befinden, um diesen Zauber zu wirken. Wenn du dich an einen Ort bewegst, an dem du keinen freien Weg zum Himmel hast, wird der Zauber vorzeitig beendet.

Wetterkontrolle
Wind

Wenn du den Zauber sprichst, änderst du die aktuellen Wetterbedingungen, die vom DM auf der Grundlage des Klimas und der Jahreszeit bestimmt werden. Du kannst Niederschlag, Temperatur und Wind verändern. Es dauert 1W4 × 10 Minuten, bis die neuen Bedingungen in Kraft treten. Danach kannst du die Bedingungen erneut ändern. Wenn der Zauber endet, kehrt das Wetter allmählich in den Normalzustand zurück.

Wenn du die Wetterbedingungen änderst, suchst du dir eine aktuelle Bedingung in den folgenden Tabellen und änderst ihre Stufe um eins, nach oben oder unten. Wenn du den Wind änderst, kannst du seine Richtung ändern.

Wetterkontrolle
Wind

Temperatur

Stufe	Zustand
1	Unerträgliche Hitze
2	Heiß
3	Warm
4	Kühl
5	Kalt
6	Arktisch kalt

Wind

Stufe	Zustand
1	Ruhig
2	Mäßiger Wind
3	Starker Wind
4	Sturm
5	Sturm

Wetterkontrolle
Wind

Niederschlag

Stadium	Zustand		
1	Klar		
2	Leicht bewölkt		
3		Bewölkung oder Bodennebel	4 Regen, Hagel oder Schnee
5	Starker Regen, Hagelschlag oder Schneesturm		

Erdbeben
Stufe 8 Hervorrufung

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

45 Meter

V, G, M (eine Prise Erde, ein Stück Stein und einen Klumpen Ton)

Du erzeugst eine seismische Störung an einem Punkt auf dem Boden in Reichweite, den du sehen kannst. Für die Dauer der Störung wird der Boden in einem Kreis von 30 Metern Radius um diesen Punkt herum erschüttert und Kreaturen und Strukturen, die mit dem Boden in Berührung kommen, werden erschüttert.

Der Boden in dem Gebiet wird zu schwierigem Terrain. Jede Kreatur, die sich auf dem Boden befindet und sich konzentriert, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Konzentration der Kreatur unterbrochen.

Erdbeben
Stufe 8 Hervorrufung

Wenn du diesen Zauber sprichst und am Ende jeder Runde, die du mit der Konzentration verbringst, muss jede Kreatur auf dem Boden in dem Gebiet einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur auf den Boden geworfen.

Dieser Zauber kann zusätzliche Effekte haben, die vom Spielleiter festgelegt werden und vom Gelände in dem Gebiet abhängen.

Erdbeben
Stufe 8 Hervorrufung

Klüfte: Zu Beginn deines nächsten Zuges, nachdem du den Zauber gesprochen hast, öffnen sich im gesamten Gebiet des Zaubers Risse. Insgesamt öffnen sich 1W6 solcher Risse an Orten, die der Spielleiter auswählt. Jeder ist 1W10 × 10 Meter tief und 10 Meter breit und erstreckt sich von einer Seite des Zaubergebiets bis zur gegenüberliegenden Seite. Eine Kreatur, die sich an einer Stelle befindet, an der sich ein Spalt öffnet, muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit bestehen oder hineinfallen. Eine Kreatur, die sich erfolgreich rettet, bewegt sich mit dem Rand des Risses, wenn er sich öffnet.

Ein Spalt, der sich unter einem Gebäude öffnet, lässt es automatisch einstürzen (siehe unten).

Erdbeben
Stufe 8 Hervorrufung

Strukturen: Das Beben fügt jeder Struktur, die in dem Gebiet mit dem Boden in Berührung kommt, 50 Wuchtschaden zu, wenn du den Zauber sprichst und zu Beginn jeder deiner Runden, bis der Zauber endet. Wenn ein Bauwerk auf 0 Trefferpunkte fällt, stürzt es ein und verwundet möglicherweise Kreaturen in der Nähe. Eine Kreatur, die sich innerhalb der halben Höhe des Bauwerks befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W6 Wuchtschaden, wird auf den Boden geworfen und unter den Trümmern begraben. Um zu entkommen, ist ein SG 20 Stärkewurf (Athletik) erforderlich. Der Spielleiter kann den SG höher oder niedriger ansetzen, je nach Beschaffenheit der Trümmer. Bei einem erfolgreichen Schutzwurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden und wird nicht in die Knie gezwungen oder verschüttet.

Schwachsinn
Stufe 8 Verzauberung

1 Aktion

Unmittelbar

45 Meter

V, G, M (eine Handvoll Ton-, Kristall-, Glas- oder Mineralkugeln)

Du bombardierst den Geist einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, und versuchst, ihren Intellekt und ihre Persönlichkeit zu zerstören. Das Ziel erleidet 4W6 psychischen Schaden und muss einen Rettungswurf für Intelligenz machen.

Bei einem misslungenen Rettungswurf werden die Werte für Intelligenz und Charisma der Kreatur auf 1 gesetzt. Die Kreatur kann weder zaubern, noch magische Gegenstände aktivieren, noch eine Sprache verstehen oder auf irgendeine verständliche Weise kommunizieren. Die Kreatur kann jedoch ihre Freunde identifizieren, ihnen folgen und sie sogar beschützen.

Schwachsinn
Stufe 8 Verzauberung

Am Ende von 30 Tagen kann die Kreatur ihren Rettungswurf gegen diesen Zauber wiederholen. Gelingt ihr der Rettungswurf, endet der Zauber.

Der Zauber kann auch durch Vollständige Genesung, Heilung oder Wunsch beendet werden.

Sonnenfeuer
Stufe 8 Hervorrufung

1 Aktion

Unmittelbar

45 Meter

V, G, M (Feuer und ein Stück Sonnenstein)

Leuchtendes Sonnenlicht blitzt in einem 20-Meter-Radius auf, der auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Licht muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 12W6 gleißender Schaden und ist eine Minute lang geblendet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie nur halb so viel Schaden und wird nicht geblendet. Untote und Ungeziefer haben bei diesem Rettungswurf Nachteile.

Sonnenfeuer
Stufe 8 Hervorrufung

Eine durch diesen Zauber geblendete Kreatur macht am Ende jeder ihrer Runden einen weiteren Rettungswurf auf Konstitution. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist sie nicht mehr geblendet.

Dieser Zauber vertreibt jede Dunkelheit in seinem Bereich, die durch einen Zauber erzeugt wurde.

Tsunami
Stufe 8 Beschwörung

1 Minute

Konzentration, bis zu 6 Runden

Sicht

V, G

Eine Wasserwand entsteht an einem von dir gewählten Punkt in Reichweite. Du kannst die Wand bis zu 100 Meter lang, 100 Meter hoch und 15 Meter dick machen. Die Wand hält für die Dauer des Zaubers an.

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Rettungswurf auf Stärke machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 6W10 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte davon.

Tsunami
Stufe 8 Beschwörung

Zu Beginn jedes deiner Züge, nachdem die Wand erschienen ist, bewegt sich die Wand zusammen mit allen Kreaturen in ihr 15 Meter von dir weg. Jede riesige oder kleinere Kreatur, die sich in der Wand befindet oder deren Raum die Wand betritt, wenn sie sich bewegt, muss einen Rettungswurf auf Stärke bestehen oder 5W10 Wuchtschaden erleiden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Runde erleiden. Am Ende der Runde wird die Höhe der Wand um 15 Meter verringert und der Schaden, den Kreaturen in den folgenden Runden durch den Zauber erleiden, wird um 1W10 verringert. Wenn die Wand eine Höhe von 0 Fuß erreicht, endet der Zauber.

Eine Kreatur, die in der Wand gefangen ist, kann sich schwimmend bewegen. Wegen der Wucht der Welle muss die Kreatur jedoch eine erfolgreiche Stärke-(Athletik-)Probe gegen deinen Zauberrettungswurf SG ablegen, um sich überhaupt bewegen zu können. Scheitert sie bei dieser Prüfung, kann sie sich nicht bewegen. Eine Kreatur, die sich aus dem Bereich herausbewegt, fällt auf den Boden.