




### Voraussicht Stufe 9 Erkenntnismagie

 1 Minute

 8 Stunden


 Berührung


 V, G, M (eine Kolibrifeder)


Du berührst eine bereitwillige Kreatur und schenkst ihr eine begrenzte Fähigkeit, in die unmittelbare Zukunft zu sehen. Für die Dauer des Zaubers kann das Ziel nicht überrascht werden und hat Vorteil bei Angriffswürfen, Fähigkeitsproben und Rettungswürfen. Außerdem haben andere Kreaturen für die Dauer des Zaubers Nachteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel.

Dieser Zauber endet sofort, wenn du ihn vor Ablauf seiner Dauer erneut wirkst.

### Wahre Verwandlung Stufe 9 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 9 Meter

 V, G, M (ein Tropfen Quecksilber, ein Tupfer Gummiarabikum und eine Rauchfahne)


Wähle eine Kreatur oder einen nichtmagischen Gegenstand in Reichweite, den du sehen kannst. Du verwandelst die Kreatur in eine andere Kreatur, die Kreatur in einen nichtmagischen Gegenstand oder den Gegenstand in eine Kreatur (der Gegenstand darf nicht von einer anderen Kreatur getragen werden). Der Zauber hält für die Dauer des Zaubers an, oder bis das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt. Wenn du dich für die gesamte Dauer auf diesen Zauber konzentrierst, hält der Zauber an, bis er gebannt wird.


### Wahre Verwandlung Stufe 9 Verwandlungsmagie

**Objekt in Kreatur:** Du kannst ein Objekt in eine beliebige Kreatur verwandeln, solange die Größe der Kreatur nicht größer ist als die Größe des Objekts und der Herausforderungswert der Kreatur 9 oder niedriger ist. Die Kreatur ist dir und deinen Begleitern gegenüber freundlich gesinnt. Sie agiert in jedem deiner Züge. Du entscheidest, welche Aktion sie ausführt und wie sie sich bewegt. Der Spielleiter verfügt über die Statistiken der Kreatur und entscheidet über alle ihre Aktionen und Bewegungen.

Wenn der Zauber dauerhaft wird, hast du keine Kontrolle mehr über die Kreatur. Je nachdem, wie du sie behandelt hast, kann sie dir gegenüber freundlich bleiben.

### Wort der Macht: Heilung Stufe 9 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G

Eine Welle heilender Energie überspült die Kreatur, die du berührst. Das Ziel erhält alle seine Trefferpunkte zurück. Wenn die Kreatur verzaubert, verängstigt, gelähmt oder betäubt ist, endet der Zustand. Wenn die Kreatur am Boden liegt, kann sie ihre Reaktion nutzen, um aufzustehen. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

### Wahre Verwandlung Stufe 9 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber hat keine Wirkung auf einen Gestaltwandler oder eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten. Eine unwillige Kreatur kann einen Rettungswurf auf Weisheit machen, und wenn er erfolgreich ist, wird sie von diesem Zauber nicht betroffen.

**Kreatur in Kreatur:** Wenn du eine Kreatur in eine andere Art von Kreatur verwandelst, kann es sich bei der neuen Form um eine beliebige Art handeln, deren Herausforderungswert gleich oder geringer ist als der des Ziels (oder dessen Level, falls das Ziel keinen Herausforderungswert hat). Die Spielwerte des Ziels, einschließlich der geistigen Fähigkeiten, werden durch die Werte der neuen Form ersetzt. Es behält seine Ausrichtung und Persönlichkeit.

### Wahre Verwandlung Stufe 9 Verwandlungsmagie

**Kreatur in Gegenstand:** Wenn du eine Kreatur in einen Gegenstand verwandelst, verwandelt sie sich zusammen mit allem, was sie trägt und bei sich hat, in diese Form, solange der Gegenstand nicht größer ist als die Kreatur selbst. Die Statistiken der Kreatur werden zu denen des Gegenstands, und die Kreatur hat keine Erinnerung an die Zeit, die sie in dieser Form verbracht hat, nachdem der Zauber endet und sie in ihre normale Form zurückkehrt.

### Wort der Macht: Tod Stufe 9 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V

Du sprichst ein Machtwort, das eine Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, zum sofortigen Tod zwingen kann. Wenn die Kreatur, die du auswählst, 100 Trefferpunkte oder weniger hat, stirbt sie. Andernfalls hat der Zauber keine Wirkung.

### Wahre Verwandlung Stufe 9 Verwandlungsmagie

Das Ziel nimmt die Trefferpunkte seiner neuen Form an, und wenn es in seine normale Form zurückkehrt, erhält die Kreatur wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die sie vor ihrer 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 durch die Beschaffenheit ihrer neuen Form in den Aktionen, die sie ausführen kann, eingeschränkt und kann nicht sprechen, zaubern oder eine andere Aktion ausführen, die Hände oder Sprache erfordert, es sei denn, ihre neue Form ist zu solchen Aktionen fähig.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit der neuen Form. Die Kreatur kann keine ihrer Ausrüstungsgegenstände aktivieren, benutzen, handhaben oder anderweitig von ihnen profitieren.