

## Naturkatastrophen

Arkane Leitmagieliste

- 1 Beben** (K) / D: C; R: 10 qm/St · Der Zaubernde kann ein Gebiet in leichte Schwingungen versetzen. Alle Bewegungen in diesem Gebiet unterliegen einem allgemeinen Malus von -10.
- 2 Starkregen** (K) / D: C; R: 1 qm/St · Der Zaubernde erzeugt einen kurzen, aber heftigen Platzregen. Sämtliche Aktionen im Bereich des Regens unterliegen einem Malus von -20.
- 3 Hagelschauer I** (K) / D: -; R: 1 qm/St · Der Zaubernde lässt es hageln und alle Personen im Wirkungsbereich erleiden einen kritischen Schlagschaden der Klasse „A“.
- 5 Windböen I** (K) / D: -; R: 1 m/St · Der Zaubernde beschwört eine kurze, aber heftige Windböe, welche beim Gegner einen kritischen Stoßschaden Klasse „B“ verursacht.
- 6 Donnergrollen I** (K) / D: -; R: 30 qm/St · Der Zaubernde beschwört ein tiefes Donnergrollen. Alle, die das Grollen hören und es mit dem Zaubernden in Verbindung bringen können müssen einen Furchtspruch gegen die Stufe des Zaubernden, geteilt durch 2 bestehen um nicht zu fliehen.
- 7 Hagelschauer II** (K) / D: -; R: 3 qm/St · Wie *Hagelschauer I*, aber es werden kritische Schlagschäden Klasse „B“ verursacht.
- 8 Blitzschlag** (E) / D: -; R: 5 m/St · Aus dem Himmel fährt ein Blitz auf ein, vom Zaubernden ausgewähltes Ziel nieder. Der Angriff wird auf der Angriffstabelle für Blitzstrahlen ermittelt.
- 9 Windböen II** (K) / D: -; R: 3 m/St · Wie *Windböen I*, aber es werden kritische Stoßschäden Klasse „C“ verursacht. Bei diesem Zauber können bis zu drei Ziele getroffen werden.
- 10 Blitzeis** (K) / D: -; R: 1 qm/St · Der Zaubernde kann ein bestimmtes Gebiet mit einer spiegelglatten Eisdecke überziehen. Alle Personen müssen ein absurdes (-70) Bewegungsmanöver bestehen um nicht zu stürzen. Alle Handlungen, die Bewegung erfordern, unterliegen auf dem Blitzeis einem allgemeinen Malus von -100.
- 11 Tornado** (K) / D: 1 Rd/St; R: 1 qm/St · Der Zaubernde beschwört aus den Winden des Himmels einen Tornado. Die Entstehung dauert 2 Runden. Alle Fernkampfangriffe werden abgelenkt, alle Nahkampfangriffe sind um -75 erschwert und sollte ein Manöver des blanken Leichtsinns (-50) fehl gehen, erleidet jedes Ziel im Radius einen kritischen Stoßschaden Klasse „D“. Der Zaubernde kann die Richtung des Tornados beliebig verändern und lenken.
- 12 Hagelschauer III** (K) / D: -; R: 10 qm/St · Wie *Hagelschauer I*, aber es werden kritische Schlagschäden Klasse „C“ verursacht. Bei diesem Zauber können bis zu 5 Ziele getroffen werden.
- 13 Donnergrollen II** (K) / D: -; R: 60 qm/St · Wie *Donnergrollen I*, aber es wird ein WW gegen Furcht, gegen die Stufe des Zaubernden notwendig. Fehlschlag 01 bis 50 = Ziel flieht, 51+ = Ziel erstarrt vor Schreck.

**14 Gewittersturm** (K/E) / D: C; R: 5 qm/St · Dieser Zauber kombiniert die Sprüche *Starkregen* und *Blitzschlag* mit modifizierter Wirkung. Der Zaubernde beschwört einen heftigen Gewittersturm, der im Zentrum, durch den Starkregen, alle Handlungen im entsprechenden Gebiet mit -50 modifiziert. Außerdem können bis zu drei Blitzschläge in aufeinander folgenden Runden auf, vom Zaubernden ausgewählte Ziele niedergehen.

**15 Windböen III** (K) / D: ; R: 10 m/St · Wie *Windböen I*, aber es werden kritische Stoßschäden der Klasse „D“ verursacht und es können bis zu 5 Ziele getroffen werden.

**17 Beben II** (K) / D: C; R: 100 qm/St · Der Zaubernde kann ein Gebiet in recht massive Schwingungen versetzen. Alle Bewegungen in diesem Gebiet unterliegen einem allgemeinen Malus von -50.

**18 Hochwasser** (K) / D: 1 Tag/St; R: 100 m/St · Der Zaubernde kann fast alle Gewässer über die Ufer treten lassen. Auf diese Weise kann er Ernten vernichten, Existenzen zerstören, oder auch heran rückende Armeen einige Zeit aufhalten.

**20 Donnergrollen III** (K) / D: -; R: 90 qm/St · Wie *Donnergrollen I*, aber es wird ein WW gegen Furcht, gegen die anderthalbfache Stufe des Zaubernden nötig. Fehlschlag 01 bis 50 = Ziel flieht, 51 bis 100 = Ziel erstarrt vor Schreck, 101+ = Ziel stirbt an Herzschlag.

**25 Wahrer Gewittersturm** (K/E) / D: C; R: V · Dieser Zauber kombiniert die Sprüche *Gewittersturm* und *Donnergrollen II*. Die Reichweiten der Zauber variieren, denn das Donnergrollen ist weiter zu hören, als das Zentrum des Sturms direkt Schaden anrichtet

**30 Hurricane** (K) / D: 1Rd/St; R: 5 qm/St · Wie *Tornado*, nur werden selbst Nahkampfangriffe vollständig abgelenkt und alle Ziele im Radius des Hurricanes erleiden zwei kritische Stoßschaden Klasse „E“ mit doppeltem Trefferschaden.

**35 Vulkanausbruch** (K) / D: C; R: 5 qm/St · Der Zaubernde kann die Erde bis zum Erdkern hin aufspalten. Magma, heißes Gestein, Lava und Feuerfontänen verursachen bei jedem Ziel im Wirkungsbereich drei kritische Hitzetreffer Klasse „E“ mit dreifachem Trefferschaden. Der aufgehenden Spalte zu entkommen ist ein absurdes Manöver (-70), bei dessen Fehlschlag das Opfer sofort und rückstandslos verbrennt.

**40 Wahres Erdbeben** (K) / D: C; R: 1000 qm/St · Wie *Beben I*, aber alle Aktionen im Wirkungsbereich unterliegen einem Malus von -100 und alle Opfer erleiden drei kritische Hiebschäden „E“ und 3W100 Trefferschaden durch Trümmerteile.

**50 Apokalyptisches Unwetter** (K) / D: C; R: 1000 qm/St · Der Zaubernde kann in jeder Runde drei Sprüche dieser Liste kombinieren. In den Folgerunden kann er je einen Spruch gegen einen anderen austauschen.