



## Spätzündender Feuerball

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

 V, G, M (ein kleiner Ball aus Fledermausguano und Schwefel)

Ein Strahl gelben Lichts schießt aus deinem Zeigefinger, verdichtet sich dann und verweilt für die Dauer des Zaubers als glühende Perle an einem ausgewählten Punkt in Reichweite. Wenn der Zauber endet, entweder weil deine Konzentration unterbrochen wird oder weil du dich entscheidest, ihn zu beenden, blüht die Perle mit einem leisen Dröhnen zu einer Flammenexplosion auf, die sich um Ecken herum ausbreitet. Jede Kreatur in einem Umkreis von 6 Metern um diesen Punkt muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur Feuerschaden in Höhe des gesamten akkumulierten Schadens, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

## Spätzündender Feuerball

Stufe 7 Hervorrufung

Der Grundschaten des Zaubers beträgt 12W6. Wenn die Perle am Ende deines Zuges noch nicht explodiert ist, erhöht sich der Schaden um 1W6.

Wenn die glühende Perle berührt wird, bevor das Intervall abgelaufen ist, muss die Kreatur, die sie berührt, einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf endet der Zauber sofort und die Perle geht in Flammen auf. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur die Perle bis zu 12 Meter weit werfen. Trifft sie auf eine Kreatur oder einen festen Gegenstand, endet der Zauber und die Perle explodiert.

Das Feuer beschädigt Gegenstände in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden.

## Spätzündender Feuerball


Stufe 7 Hervorrufung

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 8. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Grundschaten um 1W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 7.

## Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Up to 8 hours

 Selbst

 V, G

Du betrittst die Grenzregionen der ätherischen Ebene, in dem Bereich, in dem sie sich mit deiner aktuellen Ebene überschneidet. Du bleibst für die Dauer des Zaubers oder bis du den Zauber mit einer Aktion abbrichst, in der Grenzregion der Ätherischen Ebene. Während dieser Zeit kannst du dich in jede beliebige Richtung bewegen. Wenn du dich nach oben oder unten bewegst, kostet jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter. Du kannst die Ebene, aus der du kommst, sehen und hören, aber alles dort sieht grau aus, und du kannst nichts weiter als 20 Meter entfernt sehen.

## Ätherische Gestalten

Stufe 7 Verwandlungsmagie

Während du dich auf der ätherischen Ebene befindest, kannst du nur andere Kreaturen auf dieser Ebene beeinflussen und von ihnen beeinflusst werden. Kreaturen, die sich nicht auf der ätherischen Ebene befinden, können dich nicht wahrnehmen und nicht mit dir interagieren, es sei denn, eine besondere Fähigkeit oder Magie hat ihnen die Möglichkeit dazu gegeben.

Du ignorierst alle Objekte und Effekte, die sich nicht auf der ätherischen Ebene befinden, was dir erlaubt, dich durch Objekte zu bewegen, die du auf der Ebene wahrnimmst, von der du kommst.

Wenn der Zauber endet, kehrst du sofort auf die Ebene zurück, von der du kommst, und zwar an die Stelle, die du gerade einnimmst. Wenn du dich dabei an der gleichen Stelle wie ein festes Objekt oder eine Kreatur befindest, wirst du sofort in den nächsten unbesetzten Raum geschoben, den du einnehmen kannst, und erleidest Kraftschaden in Höhe der doppelten Anzahl an Metern, die du verschoben wurdest.

## Ätherische Gestalten


Stufe 7 Verwandlungsmagie

Dieser Zauber hat keine Wirkung, wenn du ihn wirkst, während du dich auf der ätherischen Ebene oder einer Ebene befindest, die nicht an sie grenzt, wie etwa eine der Äußerer Ebenen.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 8. Grades oder höher wirkst, kannst du bis zu drei bereitwillige Kreaturen (dich eingeschlossen) für jeden Zauberplatz-Grad über dem siebten als Ziel festlegen. Die Kreaturen müssen sich innerhalb von 3 Metern um dich herum befinden, wenn du den Zauber wirkst.

## Finger des Todes

Stufe 7 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter


 V, G

Du schickst negative Energie durch eine Kreatur in Reichweite, die du siehst, und fügst ihr brennende Schmerzen zu. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 7W8 + 30 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

Ein Humanoid, der durch diesen Zauber getötet wird, erhebt sich zu Beginn deines nächsten Zuges als Zombie, der permanent unter deinem Kommando steht und deinen verbalen Befehlen nach besten Kräften folgt.

## Feuersturm

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G

Ein Sturm aus tosenden Flammen erscheint an einem Ort deiner Wahl in Reichweite. Der Bereich des Sturms besteht aus bis zu zehn Würfeln mit einer Kantenlänge von 3 Metern, die du nach Belieben anordnen kannst. Jeder Würfel muss mindestens eine Seite haben, die an die Seite eines anderen Würfels angrenzt. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 7W10 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.


## Feuersturm


Stufe 7 Hervorrufung

Das Feuer beschädigt Gegenstände in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden. Wenn du dich dafür entscheidest, bleiben Pflanzen in dem Gebiet von diesem Zauber unberührt.

## Regenbogenspiel

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Selbst (18 Meter Kegel)

 V, G

Acht mehrfarbige Lichtstrahlen blitzen aus deiner Hand. Jeder Strahl hat eine andere Farbe und eine andere Kraft und einen anderen Zweck. Jede Kreatur in einem 20 Meter Kegel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Wirf für jedes Ziel einen W8, um zu bestimmen, welcher Farbstrahl es trifft.

- **Rot:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

## Regenbogenspiel

Stufe 7 Hervorrufung

- **Orange:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Säureschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

- **Gelb:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

- **Grün:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Giftschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

- **Blau:** Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

## Regenbogenspiel

Stufe 7 Hervorrufung

- **Indigo:** Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Zielperson gefesselt. Es muss dann am Ende jeder seiner Runden einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Wenn es dreimal erfolgreich rettet, endet der Zauber. Misslingt der Rettungswurf dreimal, wird es dauerhaft versteinert und unterliegt dem Zustand der Versteinierung. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht aufeinander folgen; behalte beide im Auge, bis das Ziel drei von einer Art gesammelt hat.

## Regenbogenspiel

Stufe 7 Hervorrufung


- **Violett:** Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Zielperson geblendet. Es muss dann zu Beginn deines nächsten Zuges einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Ein erfolgreicher Rettungswurf beendet die Blindheit. Wenn der Rettungswurf misslingt, wird die Kreatur in eine andere Existenzebene nach Wahl des Spielleiters transportiert und ist nicht mehr geblendet. (Normalerweise wird eine Kreatur, die sich auf einer Ebene befindet, die nicht ihre Heimatebene ist, nach Hause verbannt, während andere Kreaturen normalerweise in die astrale oder ätherische Ebene verbannt werden).


- **Spezial:** Das Ziel wird von zwei Strahlen getroffen. Wirf noch zweimal und wiederhole den Wurf bei einer 8.

## Ebenenwechsel

Stufe 7 Beschörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (ein gegabelter Metallstab im Wert von mindestens 250 Goldstücken, der auf eine bestimmte Existenzebene eingestimmt ist)

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen, die sich im Kreis die Hände reichen, werden in eine andere Existenzebene transportiert. Du kannst ein allgemeines Ziel angeben, z. B. die Messingstadt auf der Elementarebene des Feuers oder den Palast des Dispaters auf dem zweiten Grad der Neun Höllen, und du erscheinst in oder in der Nähe dieses Ziels. Wenn du versuchst, die Messingstadt zu erreichen, könntest du zum Beispiel in der Straße des Stahls vor dem Tor der Asche ankommen oder die Stadt von der anderen Seite des Feuermeers aus betrachten, je nach Ermessen des Spielleiters.

## Ebenenwechsel


Stufe 7 Beschörung

Wenn du die Siegelfolge eines Teleportationskreises auf einer anderen Existenzebene kennst, kann dich dieser Zauber auch zu diesem Kreis bringen. Wenn der Teleportationskreis zu klein ist, um alle Kreaturen aufzunehmen, die du transportiert hast, erscheinen sie auf den nächstgelegenen unbesetzten Plätzen neben dem Kreis.

Du kannst diesen Zauber benutzen, um eine unwillige Kreatur in eine andere Ebene zu verbannen. Wähle eine Kreatur in deiner Reichweite und führe einen Nahkampfaufgriff gegen sie aus. Bei einem Treffer muss die Kreatur einen Rettungswurf auf Charisma machen. Wenn die Kreatur diesen Rettungswurf nicht besteht, wird sie an einen zufälligen Ort auf der von dir gewählten Existenzebene transportiert. Eine so transportierte Kreatur muss ihren Weg zurück in deine aktuelle Existenzebene selbst finden.

## Schwerkraft umkehren

Stufe 7 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 30 Meter

 V, G, M (ein Magnetstein und Eisenfeilspäne)

Dieser Zauber kehrt die Schwerkraft in einem Zylinder mit einem Radius von 30 Metern und einer Höhe von 30 Metern um, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist. Alle Kreaturen und Gegenstände, die nicht irgendwie am Boden verankert sind, fallen nach oben und erreichen die Spitze des Bereichs, wenn du diesen Zauber sprichst. Eine Kreatur kann einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen, um sich an einem festen Gegenstand festzuhalten, den sie erreichen kann, und so dem Sturz zu entgehen.

## Schwerkraft umkehren


Stufe 7 Verwandlungsmagie


Wenn bei diesem Sturz ein fester Gegenstand (z. B. eine Decke) getroffen wird, schlagen die fallenden Gegenstände und die Kreatur darauf auf, wie bei einem normalen Sturz nach unten. Wenn ein Objekt oder eine Kreatur die Spitze des Bereichs erreicht, ohne auf etwas zu treffen, bleibt sie dort für die Dauer des Falls leicht schwingend stehen.

Am Ende der Dauer fallen die betroffenen Objekte und Kreaturen wieder nach unten.

## Teleportieren

Stufe 7 Beschörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 3 Meter

 V

Dieser Zauber transportiert dich und bis zu acht bereitwillige Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, oder einen einzelnen Gegenstand in Reichweite, den du sehen kannst, augenblicklich zu einem von dir gewählten Ziel. Wenn du ein Objekt anvisierst, muss es vollständig in einen 3-Meter-Würfel passen, und es kann nicht von einer unwilligen Kreatur gehalten oder getragen werden.

### Teleportieren Stufe 7 Beschwörung

Das gewählte Ziel muss dir bekannt sein und sich auf derselben Existenzebene wie du befinden. Deine Vertrautheit mit dem Zielort bestimmt, ob du dort erfolgreich ankommst. Der Spielleiter würfelt mit W100 und konsultiert die Tabelle.

Vertrautheit	Missgeschick	Ähnliches Gebiet	Ziel verfehlt	Ziel erreicht
Permanenter Kreis	-	-	-	01-100
Bekanntes Objekt	-	-	-	01-100
Sehr vertraut	01-05	06-13	14-24	25-100
Beiläufig gesehen	01-33	34-43	44-53	54-100
Einmal gesehen	01-43	44-53	54-73	74-100
Beschreibung	01-43	44-53	54-73	74-100
Falsches Ziel	01-50	51-100	-	-

### Teleportieren Stufe 7 Beschwörung

**Bekanntheit:** "Permanenter Kreis" bedeutet einen permanenten Teleportationskreis, dessen Siegelfolge du kennst. "Zugehöriger Gegenstand" bedeutet, dass du einen Gegenstand besitzt, der innerhalb der letzten sechs Monate aus dem gewünschten Zielort entnommen wurde, z.B. ein Buch aus der Bibliothek eines Zauberers, Bettwäsche aus einer königlichen Suite oder ein Marmorbrocken aus der geheimen Gruft eines Lichs.

"Sehr vertraut" ist ein Ort, an dem du sehr oft warst, einen Ort, den du sorgfältig studiert hast, oder einen Ort, den du sehen kannst, wenn du den Zauber sprichst. "Gelegentlich gesehen" ist ein Ort, den du mehr als einmal gesehen hast, mit dem du aber nicht sehr vertraut bist. "Einmal gesehen" ist ein Ort, den du einmal gesehen hast, möglicherweise mit Hilfe von Magie. "Beschreibung" ist ein Ort, dessen Lage und Aussehen du durch die Beschreibung einer anderen Person, vielleicht von einer Karte, kennst.

### Teleportieren Stufe 7 Beschwörung

"Falsches Ziel" ist ein Ort, der gar nicht existiert. Vielleicht hast du versucht, das Heiligtum eines Feindes zu erkunden, aber stattdessen eine Illusion gesehen, oder du versuchst, dich an einen vertrauten Ort zu teleportieren, der nicht mehr existiert.

**Am Ziel:** Du und deine Gruppe (oder das Zielobjekt) erscheinen dort, wo du es willst.

### Teleportieren Stufe 7 Beschwörung

**Zielverfehlung:** Du und deine Gruppe (oder das Zielobjekt) erscheinen in einer zufälligen Entfernung vom Zielort und in einer zufälligen Richtung. Die Entfernung außerhalb des Ziels beträgt  $1W10 \times 1W10$  Prozent der Distanz, die zurückgelegt werden sollte. Wenn ihr zum Beispiel versucht habt, 200 Kilometer zu reisen, außerhalb des Ziels gelandet seid und eine 5 und eine 3 auf den beiden Würfeln gewürfelt habt, dann seid ihr um 15 Prozent oder 30 Kilometer vom Ziel entfernt. Der Spielleiter bestimmt die Richtung, in der man vom Ziel abweicht, indem er einen W8 würfelt und 1 als Norden, 2 als Nordosten, 3 als Osten und so weiter um die Himmelsrichtungen herum angibt. Wenn du dich in eine Küstenstadt teleportierst und 30 Kilometer auf dem Meer landest, könntest du in Schwierigkeiten geraten.

### Teleportieren Stufe 7 Beschwörung

**Ähnliches Gebiet:** Du und deine Gruppe (oder das Zielobjekt) landen in einem anderen Gebiet, das dem Zielgebiet visuell oder thematisch ähnlich ist. Wenn ihr zum Beispiel auf dem Weg zu eurem Heimplatz seid, könntet ihr im Labor eines anderen Zauberers oder in einem Laden für alchemistische Produkte landen, der viele der gleichen Werkzeuge und Utensilien wie euer Labor hat. Im Allgemeinen erscheint man am nächstgelegenen ähnlichen Ort, aber da der Zauber keine Reichweitenbeschränkung hat, kann man überall auf der Ebene landen.

**Missgeschick:** Die unberechenbare Magie des Zaubers führt zu einer schwierigen Reise. Jede teleportierende Kreatur (oder das Zielobjekt) erleidet  $3W10$  Kraftschaden, und der Spielleiter würfelt auf der Tabelle neu, um zu sehen, wo man landet (es können mehrere Missgeschicke auftreten, die jedes Mal Schaden verursachen).