


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 Äußeren 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.

Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

 1 Aktion

 1 Stunde

 30 Meter

 V, G, M (Rubinstaub im Wert von 1.500 Gold)

Ein unbewegliches, unsichtbares, würfelförmiges Gefängnis, das aus magischer Kraft besteht, entsteht um einen von dir gewählten Bereich in Reichweite.

Ein Gefängnis in Form eines Käfigs kann bis zu 6 Meter lang sein und besteht aus Stäben mit einem Durchmesser von 1,5 Zentimetern und einem Abstand von 1,5 Zentimetern.

Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung

Ein Gefängnis in Form einer Kiste kann bis zu 3 Meter groß sein und bildet eine solide Barriere, die jegliche Materie daran hindert, sie zu durchdringen, und alle Zauber blockiert, die in den Bereich hinein oder aus ihm heraus gewirkt werden.

Wenn du den Zauber sprichst, ist jede Kreatur, die sich vollständig innerhalb des Bereichs des Käfigs befindet, gefangen. Kreaturen, die sich nur teilweise innerhalb des Bereichs befinden, oder solche, die zu groß sind, um in den Bereich zu passen, werden vom Zentrum des Bereichs weggedrückt, bis sie sich vollständig außerhalb des Bereichs befinden.

Energiekäfig

Stufe 7 Hervorrufung


Eine Kreatur, die sich im Käfig befindet, kann ihn nicht auf nichtmagische Weise verlassen. Wenn die Kreatur versucht, den Käfig durch Teleportation oder interplanare Reisen zu verlassen, muss sie zuerst einen Rettungswurf auf Charisma machen. Bei einem Erfolg kann die Kreatur diese Magie nutzen, um den Käfig zu verlassen. Bei einem Fehlschlag kann die Kreatur den Käfig nicht verlassen und verschwendet den Einsatz des Zaubers oder Effekts. Der Käfig erstreckt sich auch in die ätherische Ebene und blockiert ätherische Reisen.


Dieser Zauber kann nicht durch "Magie Bannen" gebannt werden.

Ebenenwechsel

Stufe 7 Beschwörung

 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 Beschwörung

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.

