

Feuerkugelnetz

Wortzauber der Stufe GM

AP Verbrauch:	2 AP pro Kugel
Zauberdauer:	1 min
Reichweite:	100 m
Wirkungsziel:	Umgebung
Wirkungsbereich:	bis zu einer Entfernung von 3 m zu allen Seiten
Wirkungsdauer:	10 min
Ursprung:	elementar

75000: Th - **150000:** Hx, Ma, PRI a. PM - **750000:** Hl, PM, Sc

Die Zauberer (**mindestens** 3) erzeugen in bis zu 100 m Entfernung ein in der Luft schwebendes Netz aus Feuerkugeln. Die Zauberer können höchstens so viele Kugeln erzeugen, wie ihre zusammengezählten Gradex2-4 betragen. Diese explodieren, wenn die Zauberer es wollen, oder, wenn sie sich nicht mehr konzentrieren können. Der Nachteil ist, dass die Kugeln nicht wie normale Feuerkugeln bewegt werden können. Außerdem können die Zauberer nicht eine Kugel alleine, sondern sie müssen alle Kugeln auf einmal explodieren lassen.

Die Feuerkugeln schweben auf einer maximalen Höhe von 6 m. Im gesamten Raum, den sie einnehmen, darf sich am Ende der Zauberdauer keine feste Substanz befinden, andernfalls scheitert der Spruch. Außerdem kann der Zauberer auch vor dem Ende der Wirkungsdauer die Feuerkugeln verschwinden lassen.

Die Explosion fügt Wesen auf dem Feld einer Kugel (Der Schaden der benachbarten Kugeln und aller drüberschwebenden Kugeln muss natürlich mit eingerechnet werden (Die Kugeln schweben in 2 Feldern Entfernung voneinander) 4W6 schweren Schaden zu, Wesen in 1 Feld Abstand 3W6, in 2 Feldern Abstand 2W6 und in 3 Feldern Abstand 1W6. Rüstung schützt gegen diese LP - Verluste. Wesen deren WW:Resistenz gelingt erleiden die Hälfte an leichtem Schaden. Laufen Wesen durch die Wand, erleiden sie 2W6 schweren Schaden. Zu 30% Wahrscheinlichkeit explodieren dann auch die Kugeln, durch die das Wesen hindurchgelaufen ist. Natürlich dürfen die Zauberer die Kugeln in diesem Moment auch explodieren lassen. Es dürfte kaum ein Wesen geben, welches das überlebt.

Feuerempfindlichen Wesen wird der doppelte Schaden angerechnet. Sonst gelten dieselben Regeln wie beim Zauber Feuerkugel.