## Dornenwand
*Stufe 6 Beschwörung*

1 Aktion

Konzentration, bis zu 10 Minuten

36 Meter

V, G, M (eine Handvoll Dornen)

Du erschaffst eine Wand aus zähem, biegsamem und verworrenem Gestrüpp mit nadelscharfen Dornen. Die Wand erscheint auf einer festen Oberfläche in Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Die Wand kann bis zu 18 Meter lang, drei Meter hoch und 1,5 Meter dick sein. Alternativ kannst du eine ringförmige Wand mit einem Durchmesser von sechs Metern erschaffen, die bis zu sechs Meter hoch und 1,5 Meter dick ist Die Wand blockiert die Sichtlinie.

## Dornenwand
*Stufe 6 Beschwörung*

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 7W8 Stichschaden, anderenfalls die Hälfte.

Eine Kreatur kann die Dornenwand durchdringen, jedoch nur langsam und unter Schmerzen. Für jeden Meter, den sie sich durch die Wand bewegt, muss sie vier Meter ihrer Bewegungsrate verwenden. Zudem muss eine Kreatur, die die Wand in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 7W8 Hiebschaden, anderenfalls die Hälfte.

## Dornenwand
*Stufe 6 Beschwörung*

**Auf höheren Graden :** Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, steigen beide Schadensarten für jeden Grad über dem 6. um 1W8.

## Erde bewegen
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

1 Aktion

Konzentration, bis zu 2 Stunden

36 Meter

V, G, M (eine Eisenklinge und ein Säckchen mit einer Mischung aus Erde - Lehm, Ton und Sand)

## Erde bewegen
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

Wähle einen viereckigen Bereich des Geländes in Reichweite mit einer Seitenlänge von maximal zwölf Metern. Für die Wirkungsdauer kannst du Erde, Lehn oder Sand in dem Bereich beliebig umformen. Du kannst den Bereich erheben, einen Graben erschaffen oder aufschütten, eine Mauer errichten oder niederreißen, oder eine Säule errichten. Das Ausmaß dieser Änderungen darf die Hälfte der größten Abmessung des Bereichs nicht übersteigen. Beeinflusst du also einen Bereich mit einer Seitenlänge von zwölf Metern, kannst du eine bis zu sechs Meter hohe Säule erschaffen, den Bereich um bis zu sechs Meter anheben oder senken, einen Graben mit bis zu sechs Metern Tiefe ausheben und so weiter. Diese Änderungen dauern zehn Minuten.

Am Ende der jeweils zehn Minuten, die du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du einen neuen Bereich auswählen, den du beeinflusst.

## Erde bewegen
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

Da die Veränderung des Geländes langsam erfolgt, können Kreaturen in dem Bereich normalerweise nicht durch die Bodenbewegung gefangen oder verletzt werden.

Dieser Zauber kann weder Naturgestein noch Steinstrukturen beeinflussen. Felsen und Gebäude verschieben sich, um sich dem neuen Gelände anzupassen. Würde deine Veränderung des Geländes ein Bauwerk instabil machen, könnte es einstürzen.

Gleichermaßen hat dieser Zauber keinen direkten Einfluss auf Pflanzenwachstum. Die bewegte Erde nimmt Pflanzen mit sich.

## Feenwesen beschwören
*Stufe 6 Beschwörung*

1 Minute

Konzentration, bis zu 1 Stunde

27 Meter

V, G

Das Feenwesen ist dir und deinen Gefährten für die Wirkungsdauer freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für das Wesen aus, das über seinen eigenen Zug verfügt. Es gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion), solange sie nicht gegen seine Gesinnung verstoßen. Wenn du dem Feenwesen keine Befehle erteilst, verteidigt es sich gegen feindlich gesinnte Kreaturen, führt aber anderenfalls keine Aktionen aus.

## Feenwesen beschwören
*Stufe 6 Beschwörung*

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet das Feenwesen nicht. Stattdessen verlierst du die Kontrolle über das Feenwesen und es wird dir und deinen Gefährten gegenüber feindlich gesinnt und greift möglicherweise an. Ein unkontrolliertes Feenwesen kann nicht von dir fortgeschickt werden und verschwindet eine Stunde nach seiner Beschwörung.

Der SL hat die Werte des Feenwesens.

**Auf höheren Graden :** Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Herausforderungsgrad für jeden Grad über dem 6. um 1.

## Heilung
*Stufe 6 Hervorrufung*

1 Aktion

Unmittelbar

18 Meter

V, G

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Eine Welle positiver Energie durchströmt das Ziel und stellt 70 Trefferpunkte wieder her. Der Zauber beendet zudem die Zustände Blindheit und Taubheit, sowie alle Krankheiten, unter denen das Ziel leidet. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

## Heilung
*Stufe 6 Hervorrufung*

**Auf höheren Graden :** Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung für jeden Grad über dem 6. um 10.

## Heldenmahl
*Stufe 6 Beschwörung*

10 Minuten

Unmittelbar

9 Meter

V, G, M (eine mit Edelsteinen besetzte Schale im Wert von mindestens 1.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du erschaffst ein riesiges Festmahl aus herrlichem Essen und Trinken. Der Verzehr des Festmahls dauert eine Stunde. Nach dieser Zeit verschwindet es und die positiven Effekte treten erst nach Ablauf dieser Stunde in Kraft. Bis zu zwölf weitere Kreaturen können an dem Festmahl teilnehmen.

## Heldenmahl
*Stufe 6 Beschwörung*

Eine Kreatur, die an dem Festmahl teilnimmt, erhält verschiedene Vorteile: Sie wird von allen Krankheiten und Giften geheilt, ist gegen Gift immun, kann nicht verängstigt werden und ist bei allen Weisheitsrettungswürfen im Vorteil. Ihr Trefferpunktemaximum steigt zudem um 2W10 und sie erhält dieselbe Anzahl an Trefferpunkten dazu. Diese Vorteile halten 24 Stunden lang an.

## Investitur der Flammen
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

1 Aktion

Konzentration, bis zu 10 Minuten

Selbst

V, G

Flammen rasen über deinen Körper und verbreiten helles Licht in einem 9-Meter-Radius und schwaches Licht für weitere 9 Meter während der Dauer des Zaubers. Die Flammen schaden dir nicht. Bis der Zauber endet, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du bist immun gegen Feuerschaden und besitzt Resistenz gegen Kälteschaden.

## Investitur der Flammen
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

- Jede Kreatur, die sich in einem Zug zum ersten Mal innerhalb von 1,5 Metern um dich herum bewegt oder ihren Zug dort beendet, erleidet 1W10 Feuerschaden.
- Du kannst deine Aktion nutzen, um eine 4,5 Meter lange und 1,5 Meter breite Feuerlinie zu erzeugen, die sich von dir aus in eine von dir gewählte Richtung erstreckt. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W8 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

## Investitur des Eises
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

1 Aktion

Konzentration, bis zu 10 Minuten

Selbst

V, G

Bis zum Ende des Zaubers kühlt Eis deinen Körper und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Du bist immun gegen Kälteschaden und besitzt Resistenz gegen Feuerschaden.
- Du kannst dich durch schwieriges Gelände bewegen, das durch Eis oder Schnee entsteht, ohne zusätzliche Bewegung zu verbrauchen.

## Investitur des Eises
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

- Der Boden in einem Radius von 3 Metern um dich herum ist vereist und stellt für andere Kreaturen als dich schwieriges Gelände dar. Der Radius bewegt sich mit dir.
- Du kannst deine Aktion nutzen, um einen 4,5-Meter-Kegel aus eisigem Wind zu erschaffen, der sich von deiner ausgestreckten Hand in eine Richtung deiner Wahl erstreckt. Jede Kreatur in diesem Kegel muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 4W6 Kälteschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Wenn der Rettungswurf gegen diesen Effekt misslingt, wird die Geschwindigkeit der Kreatur bis zum Beginn deines nächsten Zuges halbiert.

## Investitur des Gesteins
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

1 Aktion

Konzentration, bis zu 10 Minuten

Selbst

V, G

Bis der Zauber endet, verteilen sich Gesteinsbrocken auf deinem Körper und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Du bist resistent gegen Hieb-, Stich- und Schnittschaden durch nichtmagische Waffen.

## Investitur des Gesteins
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

- Du kannst deine Aktion nutzen, um ein kleines Erdbeben auf dem Boden in einem Radius von 4,5 Metern um dich herum zu erzeugen. Andere Kreaturen, die sich auf diesem Boden befinden, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder werden auf den Boden geworfen.
- Du kannst dich durch schwieriges Gelände aus Erde oder Stein bewegen, ohne zusätzliche Bewegung auszugeben. Du kannst dich durch feste Erde oder Stein bewegen, als ob es Luft wäre und ohne sie zu destabilisieren, aber du kannst deine Bewegung dort nicht beenden. Wenn du dies tust, wirst du auf den nächsten unbesetzten Platz geschleudert, der Zauber endet und du bist bis zum Ende deines nächsten Zuges betäubt.

## Investitur des Windes
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

1 Aktion

Konzentration, bis zu 10 Minuten

Selbst

V, G

Bis der Zauber endet, wirbelt Wind um dich herum, und du erhältst die folgenden Vorteile:

- Angriffe mit Distanzwaffen gegen dich haben Nachteil beim Angriffswurf.
- Du erhältst eine Fluggeschwindigkeit von 18 Metern. Wenn du noch fliegst, wenn der Zauber endet, fällst du, es sei denn, du kannst es irgendwie verhindern.

## Investitur des Windes
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

- Du kannst deine Aktion nutzen, um einen 4,5 Meter großen Würfel aus wirbelndem Wind zu erschaffen, der auf einen Punkt zentriert ist, den du im Umkreis von 18 Metern von dir sehen kannst. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W10 Wuchtschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Wenn eine große oder kleinere Kreatur den Rettungswurf misslingt, wird diese Kreatur außerdem bis zu 3 Meter vom Zentrum des Würfels weggestoßen.

## Knochen der Erde
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

1 Aktion

Unmittelbar

36 Meter

V, G

Du lässt bis zu sechs Steinsäulen an Stellen in Reichweite, die du sehen kannst, auf dem Boden hervorbrechen. Jede Säule ist ein Zylinder mit einem Durchmesser von 1,5 Metern und einer Höhe von bis zu 9 Metern. Der Boden, auf dem eine Säule erscheint, muss breit genug für ihren Durchmesser sein, und du kannst den Boden unter einer Kreatur anvisieren, wenn diese Kreatur Medium oder kleiner ist. Jede Säule hat RK 5 und 30 Trefferpunkte.

## Knochen der Erde
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

Wenn eine Säule auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, zerfällt sie in Schutt und Asche, wodurch ein Gebiet mit schwierigem Terrain in einem Radius von 3 Metern entsteht. Die Trümmer bleiben bestehen, bis sie beseitigt werden.

Wenn eine Säule unter einer Kreatur entsteht, muss diese Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen oder wird von der Säule hochgehoben. Eine Kreatur kann sich dafür entscheiden, den Rettungswurf nicht zu bestehen.

Wenn eine Säule durch eine Decke oder ein anderes Hindernis daran gehindert wird, ihre volle Höhe zu erreichen, erleidet eine Kreatur auf der Säule 6W6 Wuchtschaden und wird zwischen der Säule und dem Hindernis eingeklemmt.

## Knochen der Erde
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

Die gefesselte Kreatur kann eine Aktion nutzen, um eine Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe (nach Wahl der Kreatur) gegen den Rettungswurf auf Geschicklichkeit SG des Zaubers zu machen. Bei einem Erfolg ist die Kreatur nicht mehr gefesselt und muss sich entweder von der Säule entfernen oder von ihr herunterfallen.

**Auf höheren Graden :** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, kannst du zwei zusätzliche Säulen für jeden Zauberplatz-Grad über dem 6. erschaffen.

## Pflanzentor
*Stufe 6 Beschwörung*

1 Aktion

1 Runde

3 Meter

V, G

Dieser Zauber erschafft eine magische Verbindung zwischen einer mindestens großen, unbelebten Pflanze in Reichweite und einer anderen Pflanze in beliebiger Entfernung auf derselben Existenzebene. Du musst die Zielpflanze mindestens einmal gesehen oder berührt haben. Für die Wirkungsdauer kann jede Kreatur die verzauberte Pflanze betreten und steigt aus der Zielpflanze wieder heraus. Dafür benötigt sie 1,5 Meter ihrer Bewegungsrate.

## Sonnenstrahl
*Stufe 6 Hervorrufung*

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

Selbst (18 Meter Gerade)

V, G, M (ein Vergrößerungsglas)

Ein heller Lichtstrahl schießt in einer 1,5 Meter breiten und 18 Meter langen Linie aus deiner Hand. Jede Kreatur in der Linie muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 6W8 gleißenden Schaden und ist bis zu deinem nächsten Zug blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden und wird nicht blind. Untote und Schlicke sind bei diesem Rettungswurf im Nachteil.

## Sonnenstrahl
*Stufe 6 Hervorrufung*

Als Aktion kannst du in jedem deiner Züge eine neue Linie aus Licht erschaffen, bis der Zauber endet.

Für die Wirkungsdauer erstrahlt ein heller Funke in deiner Hand. Er spendet in einem Radius von neun Metern helles Licht und von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Beim Licht handelt es sich um Sonnenlicht.

## Urtümlicher Schutz
*Stufe 6 Bannmagie*

1 Aktion

Konzentration, bis zu 1 Minute

Selbst

V, G

Du hast für die Dauer des Zaubers Resistenz gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- und Schallschaden.

Wenn du Schaden einer dieser Arten erleidest, kannst du deine Reaktion nutzen, um Immunität gegen diese Art von Schaden zu erlangen, auch gegen den auslösenden Schaden. Wenn du dies tust, enden die Resistenzen und du bist bis zum Ende deines nächsten Zuges immun gegen diese Schadensart, dann endet der Zauber.

## Weg finden
*Stufe 6 Erkenntnismagie*

1 Minute

Konzentration, bis zu 1 Tag

Selbst

V, G, M (einen Satz Wahrsagerwerkzeuge - wie Knochen, Elfenbeinstäbe, Karten, Zähne oder eingeritzte Runen - im Wert von 100 Goldstücken und einen Gegenstand von dem Ort, den du finden willst)

Dieser Zauber ermöglicht es dir, den kürzesten, direktesten physischen Weg zu einem bestimmten Ort auf derselben Existenzebene zu finden, mit dem du vertraut bist Wählst du einen Ort auf einer anderen Existenzebene, einen Ort, der sich bewegt (etwa eine bewegliche Festung) oder einen unspezifischen Ort (wie etwa „der Hort eines grünen Drachen"), schlägt der Zauber fehl.

## Weg finden
*Stufe 6 Erkenntnismagie*

Während der Wirkungsdauer weißt du, wie weit der Zielort entfernt ist und in welcher Richtung er liegt, sofern du dich auf derselben Existenzebene befindest. Während du dorthin reist, ist dir an jeder Kreuzung automatisch bewusst, welcher Weg der kürzere und direktere zum Zielort ist (aber nicht unbedingt, welcher sicherer ist).

## Windwandeln
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

1 Minute

8 Stunden

9 Meter

V, G, M (Feuer und Weihwasser)

## Windwandeln
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

Dieser Zauber verwandelt dich und bis zu zehn bereitwillige Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst, für die Wirkungsdauer in eine gasförmige Gestalt, die als Wolkenschwaden erscheint. In Wolkengestalt verfügt eine Kreatur über eine Flugbewegungsrate von 90 Metern und ist gegen Schaden von nichtmagischen Waffen resistent. Die einzigen Aktionen, die sie in dieser Gestalt ausführen kann, sind die Spurt-Aktion und die Rückverwandlung in ihre normale Gestalt. Die Rückverwandlung dauert eine Minute, während der die Kreatur kampfunfähig ist und sich nicht bewegen kann. Bis der Zauber endet, kann sich die Kreatur wieder in die Wolkengestalt verwandeln, was ebenfalls eine Minute dauert.

## Windwandeln
*Stufe 6 Verwandlungsmagie*

Befindet sich eine Kreatur in Wolkengestalt in der Luft, wenn der Zauber endet, sinkt sie eine Minute lang 18 Meter pro Runde hinab, bis sie sicher landet. Wenn sie nach einer Minute nicht landen kann, stürzt sie die verbleibende Entfernung.