


### Arkane Tor Stufe 6 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 10 Minuten

 45 Meter

 V, G

Du erschaffst verbundene Teleportationsportale, die für die Dauer der Aktion geöffnet bleiben. Wähle zwei Punkte auf dem Boden, die du sehen kannst, einen Punkt im Umkreis von 3 Metern von dir und einen Punkt im Umkreis von 150 Metern von dir. Ein kreisförmiges Portal mit einem Durchmesser von 3 Metern öffnet sich über jedem Punkt. Wenn sich das Portal in dem von einer Kreatur besetzten Raum öffnen würde, schlägt der Zauber fehl und der Zauber ist verloren.


### Arkane Tor Stufe 6 Beschwörung

Die Portale sind zweidimensionale, leuchtende, mit Nebel gefüllte Ringe, die an den von dir gewählten Punkten nur wenige Zentimeter über dem Boden schweben und senkrecht zu ihm stehen. Ein Ring ist nur von einer Seite (deiner Wahl) sichtbar, und zwar von der Seite, die als Portal fungiert.

Jede Kreatur oder jedes Objekt, das das Portal betritt, verlässt es von der anderen Seite, als ob die beiden Portale nebeneinander liegen würden. Der Nebel, der jedes Portal füllt, ist undurchsichtig und blockiert die Sicht durch das Portal. In deinem Zug kannst du die Ringe als Bonusaktion so drehen, dass die aktive Seite in eine andere Richtung zeigt.

### Kugelblitz Stufe 6 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (ein Stück Fell, ein Stück Bernstein, Glas oder eine Kristallstange und drei Silbernadeln)


Du erschaffst einen Blitz, der in einem Bogen auf ein Ziel deiner Wahl zusteuert, das du in Reichweite sehen kannst. Drei Blitze springen dann von diesem Ziel zu bis zu drei anderen Zielen, die sich jeweils innerhalb von 9 Metern um das erste Ziel befinden müssen. Ein Ziel kann eine Kreatur oder ein Gegenstand sein und kann nur von einem der Blitze getroffen werden.

Ein Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W8 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

### Kugelblitz Stufe 6 Hervorrufung


**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, springt für jeden Zauberplatz-Grad über dem 6. Grad ein zusätzlicher Bolzen vom ersten Ziel zu einem anderen Ziel.

### Todeskreis Stufe 6 Nekromantie

 1 Aktion

 Unmittelbar


 45 Meter

 V, G, M (das Pulver einer zerstoßenen schwarzen Perle im Wert von mindestens 500 Goldstücken)

Eine Kugel aus negativer Energie breitet sich in einem 20-Meter-Radius von einem Punkt in Reichweite aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 8W6 nekrotischen Schaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 2W6 für jeden Grad über dem 6.

### Auflösung Stufe 6 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V, G, M (ein Magnetstein und eine Prise Staub)

Ein dünner grüner Strahl springt von deinem Zeigefinger zu einem Ziel, das du in Reichweite sehen kannst. Das Ziel kann eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein magisches Kraftwerk sein, wie z.B. die Wand, die mit "Energiewand (Stufe 5)" erzeugt wird.

Eine Kreatur, die von diesem Zauber getroffen wird, muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 10W6 + 40 Kraftschaden. Wenn dieser Schaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird es aufgelöst.

### Auflösung Stufe 6 Verwandlungsmagie

Eine aufgelöste Kreatur und alles, was sie trägt und bei sich hat, außer magischen Gegenständen, wird zu einem Haufen feinen grauen Staubs. Die Kreatur kann nur durch einen "Wahre Auferstehung (Stufe 9)" oder einen "Wunsch (Stufe 9)" Zauber wieder zum Leben erweckt werden.


Dieser Zauber löst automatisch einen großen oder kleineren nichtmagischen Gegenstand oder eine Kreatur mit magischer Kraft auf. Handelt es sich bei dem Ziel um einen riesigen oder größeren Gegenstand oder eine Kraftschöpfung, löst dieser Zauber einen 10-Fuß-Würfelfeil davon auf. Ein magischer Gegenstand wird von diesem Zauber nicht beeinflusst.

**Auf höheren Graden:** Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 3W6 für jeden Grad des Zauberplatzes über dem 6.

### Böser Blick Stufe 6 Nekromantie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G

Für die Dauer des Zaubers werden deine Augen zu einer tintenschwarzen Leere, die von einer schrecklichen Macht durchdrungen ist. Eine Kreatur deiner Wahl im Umkreis von 18 Metern von dir, die du sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird während der Dauer des Zaubers von einem der folgenden Effekte deiner Wahl betroffen. In jedem deiner Züge bis zum Ende des Zaubers kannst du deine Aktion nutzen, um eine andere Kreatur anzuvisieren, aber du kannst eine Kreatur nicht erneut anvisieren, wenn sie einen Rettungswurf gegen diesen Augenbisswurf bestanden hat.

### Böser Blick Stufe 6 Nekromantie

**Schlaf:** Das Ziel fällt in Bewusstlosigkeit. Es wacht auf, wenn es Schaden erleidet oder wenn eine andere Kreatur ihre Aktion nutzt, um den Schläfer wachzurütteln.


**In Panik versetzt:** Das Ziel hat Angst vor dir. In jedem seiner Züge muss die verängstigte Kreatur die Sprintaktion ausführen und sich auf dem sichersten und kürzesten verfügbaren Weg von dir wegbewegen, es sei denn, sie kann sich nirgendwo hinbewegen. Wenn sich das Ziel an einen Ort bewegt, der mindestens 18 Meter von dir entfernt ist und an dem es dich nicht mehr sehen kann, endet dieser Effekt.

**Erkrankt:** Das Ziel hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und Fähigkeitsproben. Am Ende jeder seiner Runden kann es einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit machen. Wenn er gelingt, endet der Effekt.


## Kugel der Unverwundbarkeit

Stufe 6 Bannmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst

 V, G, M (eine Glas- oder Kristallperle, die zerbricht, wenn der Zauber endet)

Eine unbewegliche, schwach schimmernde Barriere entsteht in einem Radius von 3 Metern um dich herum und bleibt für die Dauer des Zaubers bestehen.

## Kugel der Unverwundbarkeit

Stufe 6 Bannmagie


Jeder Zauber des 5. Grades oder niedriger, der von außerhalb der Barriere gewirkt wird, kann keine Kreaturen oder Gegenstände innerhalb der Barriere beeinflussen, selbst wenn der Zauber mit einem Zauberplatz eines höheren Grades gewirkt wird. Ein solcher Zauber kann Kreaturen und Gegenstände innerhalb der Barriere anvisieren, aber der Zauber hat keine Wirkung auf sie. Ebenso ist der Bereich innerhalb der Barriere von den Bereichen, die von solchen Zaubern betroffen sind, ausgeschlossen.

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, blockt die Barriere Zauber eines höheren Grades für jeden Grad über dem 6.


## Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

 1 Aktion

 24 Stunden

 18 Meter

 V, M (eine Schlangenzunge und entweder ein Stückchen Honigwabe oder ein Tropfen Süßöl)

Du schlägst einen Handlungsablauf vor (begrenzt auf ein oder zwei Sätze) und beeinflusst auf magische Weise bis zu zwölf Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du siehst und die dich hören und verstehen können. Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Einflüsterung muss so formuliert sein, dass die Handlung vernünftig klingt. Wenn du die Kreatur aufforderst, sich selbst zu erstechen, auf einen Speer zu werfen, sich zu opfern oder eine andere offensichtlich schädliche Handlung auszuführen, wird die Wirkung des Zaubers automatisch aufgehoben.

## Massen-Einflüsterung

Stufe 6 Verzauberung

Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf setzt es die von dir beschriebene Handlung nach bestem Wissen und Gewissen fort. Die vorgeschlagene Handlung kann während der gesamten Dauer fortgesetzt werden. Wenn die vorgeschlagene Aktivität in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber, wenn die Zielperson das getan hat, worum sie gebeten wurde.

Du kannst auch Bedingungen angeben, die während der Dauer eine besondere Aktivität auslösen. Du könntest zum Beispiel vorschlagen, dass eine Gruppe von Soldaten ihr gesamtes Geld dem ersten Bettler gibt, den sie trifft. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, bevor der Zauber endet, wird die Aktivität nicht ausgeführt.

Wenn du oder einer deiner Gefährten eine Kreatur, die von diesem Zauber betroffen ist, beschädigt, endet der Zauber für diese Kreatur.

## Massen-Einflüsterung


Stufe 6 Verzauberung

**Auf höheren Graden** : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades sprichst, beträgt die Dauer 10 Tage. Wenn du einen Zauberplatz des 8. Grades verwendest, beträgt die Dauer 30 Tage. Wenn du einen Zauberplatz des 9. Grades verwendest, beträgt die Dauer ein Jahr und einen Tag.

## 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)

Wähle einen Bereich des Geländes, der nicht größer als 12 Meter auf einer Seite innerhalb der Reichweite ist. Für die Dauer des Zaubers kannst du Erde, Sand oder Lehm in dem Gebiet auf jede beliebige Weise umgestalten. Du kannst das Gelände anheben oder absenken, einen Graben anlegen oder auffüllen, eine Mauer errichten oder abflachen oder einen Pfeiler bilden. Das Ausmaß dieser Veränderungen darf die Hälfte der größten Abmessung des Gebiets nicht überschreiten. Wenn du also ein 12-Meter-Quadrat berührt, kannst du einen bis zu 6 Meter hohen Pfeiler errichten, die Höhe des Quadrats um bis zu 6 Meter anheben oder absenken, einen bis zu 6 Meter tiefen Graben ausheben und so weiter. Es dauert 10 Minuten, bis diese Veränderungen abgeschlossen sind.

## Erde bewegen

Stufe 6 Verwandlungsmagie

Am Ende jeder 10 Minuten, die du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du einen neuen Bereich des Geländes wählen, den du beeinflussen möchtest.

Da die Veränderung des Geländes langsam erfolgt, können Kreaturen in diesem Bereich normalerweise nicht durch die Bewegung des Bodens gefangen oder verletzt werden. Dieser Zauber kann keine natürlichen Steine oder Steinbauten manipulieren. Felsen und Strukturen passen sich dem neuen Terrain an. Wenn die Art und Weise, wie du das Gelände formst, ein Bauwerk instabil machen würde, könnte es einstürzen.

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

## Sonnenstrahl

Stufe 6 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Selbst (18 Meter Gerade)

 V, G, M (ein Vergrößerungsglas)

Ein Strahl aus gleißendem Licht blitzt aus deiner Hand in einer 1,5 Meter breiten und 18 Meter langen Linie hervor. Jede Kreatur in dieser Reihe muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 6W8 gleißender Schaden und ist bis zu deinem nächsten Zug geblendet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie nur halb so viel Schaden und wird nicht geblendet. Untote und Ungeziefer haben bei diesem Rettungswurf Nachteil.

Bis zum Ende des Zaubers kannst du in jedem Zug als Aktion eine neue Strahlenlinie erschaffen.


## Sonnenstrahl


Stufe 6 Hervorrufung


Für die Dauer des Zaubers leuchtet in deiner Hand ein strahlender Fleck. Er verbreitet helles Licht in einem 9-Meter-Radius und schwaches Licht für weitere 9 Meter. Dieses Licht ist Sonnenlicht.

### Wahrer Blick Stufe 6 Erkenntnis magie

 1 Aktion

 1 Stunde


 Berührung

 V, G, M (eine Salbe für die Augen, die 25 Goldstücke kostet, aus Pilzpulver, Safran und Fett hergestellt wird und durch den Zauberspruch verbraucht wird)

Dieser Zauber verleiht der bereitwilligen Kreatur, die du berührst, die Fähigkeit, die Dinge so zu sehen, wie sie tatsächlich sind. Für die Dauer des Zaubers hat die Kreatur die Fähigkeit, "Wahre Sicht". Sie bemerkt geheime Türen, die durch Magie verborgen sind, und kann in die ätherische Ebene sehen, und zwar bis zu einer Reichweite von 36 Metern.

### 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.
- 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.

### Investitur der Flammen Stufe 6 Verwandlungsmagie

- 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.
- 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.

### Investitur des Gesteins Stufe 6 Verwandlungsmagie

- 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.

