

Das große hermetische Grimoire



Das große

hermetische Grimoire

Inhaltsverzeichnis

Hermetische Spruchtheorie 5

Erfinden von Sprüchen 5

Rituale 5

Reichweite, Dauer und Ziel 5

Reichweite 5

Dauer 6

Ziel 6

Magische Sinne 7

Schutzzeichen 7

Gezielte Sprüche 7

Zauberrequisiten 7

Die hermetischen Künste 8

Die Techniken 8

Creo (erschaffen) 8

Intellego (wahrnehmen) 8

Muto (verändern) 8

Perdo (zerstören) 8

Rego (kontrollieren) 8

Die Formen 9

Animal (Tier) 9

Aquam (Wasser) 9

Auram (Luft) 9

Corpus (Menschlicher Körper) 9

Herbam (Pflanzen) 9

Ignem (Feuer) 9

Imagonem (Sinneseindrücke) 9

Mentem (Geist) 9

Terram (Erde) 9

Vim (Macht) 9

Spruchformat 10

Technik und Form 10

Titel 10

Stufe 10

Ritual 10

Requisiten 10

Beschreibung 10

Aufbau 10

Das Siegel des Magiers 10

Animal 11

Creo Animal 12

Richtlinien für Creo Animal 12

Das Creo Animal Grimoire 13

Intellego Animal 21

Richtlinien für Intellego Animal 21

Das Intellego Animal Grimoire 22

Muto Animal 27

Richtlinien für Muto Animal 27

Das Muto Animal Grimoire 28

Perdo Animal 33

Richtlinien für Perdo Animal 33

Das Perdo Animal Grimoire 34

Rego Animal 39

Richtlinien für Rego Animal 39

Das Rego Animal Grimoire 40

Aquam 51

Creo Aquam 52

Richtlinien für Creo Aquam 52

Das Creo Aquam Grimoire 53

Intellego Aquam 59

Richtlinien für Intellego Aquam 59

Das Intellego Aquam Grimoire 60

Muto Aquam 63

Richtlinien für Muto Aquam 63

Das Muto Aquam Grimoire 64

Perdo Aquam 67

Richtlinien für Perdo Aquam 67

Das Perdo Aquam Grimoire 68

Rego Aquam 70

Richtlinien für Rego Aquam 71

Das Rego Aquam Grimoire 72

Auram 81

Creo Auram 82

Richtlinien für Creo Auram 82

Das Creo Auram Grimoire 83

Intellego Auram 89

Richtlinien für Intellego Auram 89

Das Intellego Auram Grimoire 90

Muto Auram 93

Richtlinien für Muto Auram 93

Das Muto Auram Grimoire 94

Perdo Auram 99

Richtlinien für Perdo Auram 99

Das Perdo Auram Grimoire 100

Rego Auram 103

Richtlinien für Rego Auram 103

Das Rego Auram Grimoire 104

Corpus 107

Creo Corpus 108

Richtlinien für Creo Corpus 108

Das Creo Corpus Grimoire 110

Intellego Corpus 117

Richtlinien für Intellego Corpus 117

Das Intellego Corpus Grimoire 118

Muto Corpus 123

Richtlinien für Muto Corpus 123

Das Muto Corpus Grimoire 124

Perdo Corpus 133

Richtlinien für Perdo Corpus 133

Das Perdo Corpus Grimoire 134

Rego Corpus 139

Richtlinien für Rego Corpus 139

Das Rego Corpus Grimoire 140

Herbam 151

Creo Herbam 152

Richtlinien für Creo Herbam 152

Das Creo Herbam Grimoire 153

Intellego Herbam 159

Richtlinien für Intellego Herbam 159

Das Intellego Herbam Grimoire 160

Muto Herbam 163

Richtlinien für Muto Herbam 163

Das Muto Herbam Grimoire 164

Perdo Herbam 167

Richtlinien für Perdo Herbam 167

Das Perdo Herbam Grimoire 168

Rego Herbam 171

Richtlinien für Rego Herbam 171

Das Rego Herbam Grimoire 172

Ignem 177

Creo Ignem 178

Richtlinien für Creo Ignem 178

Das Creo Ignem Grimoire 179

Intellego Ignem 185

Richtlinien für Intellego Ignem 185

Das Intellego Ignem Grimoire 186

Muto Ignem 187

Richtlinien für Muto Ignem 187

Das Muto Ignem Grimoire 188

Perdo Ignem 191

Richtlinien für Perdo Ignem 191

Das Perdo Ignem Grimoire 192

Rego Ignem 195

Richtlinien für Rego Ignem 195

Das Rego Ignem Grimoire 196

Imaginem 199

Creo Imaginem 200

Richtlinien für Creo Imaginem 200

Das Creo Imaginem Grimoire 201

Intellego Imaginem 207

Richtlinien für Intellego Imaginem 207

Das Intellego Imaginem Grimoire 208

Muto Imaginem 213

Richtlinien für Muto Imaginem 213

Das Muto Imaginem Grimoire 214

Perdo Imaginem 219

Richtlinien für Perdo Imaginem 219

Das Perdo Imaginem Grimoire 220

Rego Imaginem 225

Richtlinien für Rego Imaginem 225

Das Rego Imaginem Grimoire 226

Mentem 229

Creo Mentem 229

Richtlinien für Creo Mentem 230

Das Creo Mentem Grimoire 231

Intellego Mentem 235

Richtlinien für Intellego Mentem 235

Das Intellego Mentem Grimoire 236

Muto Mentem 239

Richtlinien für Muto Mentem 239

Das Muto Mentem Grimoire 240

Perdo Mentem 243

Richtlinien für Perdo Mentem 243

Das Perdo Mentem Grimoire 244

Rego Mentem 247

Richtlinien für Rego Mentem 247

Das Rego Mentem Grimoire 248

Terram 255

Creo Terram 256

Richtlinien für Creo Terram 256

Das Creo Terram Grimoire 257

Intellego Terram 261

Das Intellego Terram Grimoire 262

Muto Terram 265

Richtlinien für Muto Terram 265

Das Muto Terram Grimoire 266

Perdo Terram 269

Richtlinien für Perdo Terram 269

Das Perdo Terram Grimoire 270

Rego Terram 273

Richtlinien für Rego Terram 273

Das Rego Terram Grimoire 274

Vim 281

Creo Vim 282

Richtlinien für Creo Vim 282

Das Creo Vim Grimoire 283

Intellego Vim 285

Richtlinien für Intellego Vim 285

Das Intellego Vim Grimoire 286

Muto Vim 289

Richtlinien für Muto Vim 289

Das Muto Vim Grimoire 290

Perdo Vim 293

Richtlinien für Perdo Vim 293

Das Perdo Vim Grimoire 294

Rego Vim 297

Richtlinien für Rego Vim 297

Das Rego Vim Grimoire 298

Zauberspruch-Index 301

Hermetische Spruchtheorie

Erfinden von Sprüchen

Das Errechnen der Stufe eines neuen Zaubers – ganz gleich, ob dies für die Entwicklung eines formellen Spruches oder spontaner Magie geschehen soll – gestaltet sich einfach. Zuerst wird die Basisstufe des Effektes gemäß den Richtlinien von Form und Technik des Zaubers ermittelt. Zu dieser Stufe werden dann die Ordnungen nach Reichweite, Dauer und Ziel addiert, und zwar erhöht jede dieser Ordnungen die Stufe des Zaubers um 5 Punkte, es sei denn, der Basiseffekt ist niedriger als 5. Ist dies der Fall, so erhöht jede Ordnung die Stufe des Zaubers um 1 bis zu einem Wert von 5, danach steigern sich die Stufen wie oben angegeben um jeweils 5 Punkte.

Die hier beschriebenen Kategorien entsprechen alle der hermetischen Struktur, und diese können bei spontaner Magie keinesfalls gebrochen werden. Das Entwickeln eines formellen Zaubers mit einer anderen, nichthermetischen Reichweite, Dauer oder Ziel (beispielsweise mittels Feenmagie) ist nach Absprache mit dem Erzähler möglich.

Rituale

Rituale sind besondere formelle Sprüche, die pro Ordnung 15 Minuten zum Sprechen und 1 Bauern Vis (der verwendeten Künste) benötigen. Jedoch weisen sie gegenüber formellen Sprüchen folgende Vorteile auf:

* sie können die Dauer „Jahr“ besitzen
* sie können das Ziel „Grenze“ haben
* ihre Stufe kann auch höher als 50 sein
* augenblickliche Rituale bestehen wie ein auf normalem Wege herbeigeführter Zustand/Objekt

Rituale sind immer mindestens Stufe 20, selbst wenn die Berechnung eine geringere Stufe ergeben würde.

Reichweite, Dauer und Ziel

Jedes dieser drei Parameter hat eine Reihe von möglichen Kategorien, welche aber die Ordnung eines Zaubers erhöhen. Kategorien, welche durch einen Schrägstrich getrennt sind, ergeben den gleichen Ordnungszuschlag, repräsentieren aber verschiedene Ausprägungen dieser Stufe – sie sind zwar äquivalent in der Stufe, aber in einem entwickelten Zauber nicht mehr austauschbar.

Reichweite

Die Reichweite eines Spruches beschreibt die Distanz des Zauberers zum nächsten Teil seines Ziels. Wenn er beispielsweise die äußere Wand eines Raumes berührt, könnte er alle darin befindlichen Personen mit einem Corpus-Spruch bei der Reichweite *Berührung* und dem Ziel *Raum* beeinflussen.

Ein Spruch mit einem fortlaufenden Effekt besteht auch weiter, wenn der Magier nach dem Sprechen die Reichweite des Spruches verlässt.

Erlaubt der Zauber die Kontrolle eines Effektes, so kann er die Auswirkungen nur bestimmen, solange er sich in Reichweite befindet. Verlässt er die Reichweite, löst sich der Zauber nicht auf. Wenn er in Reichweite kommt, kann er den Spruch wieder kontrollieren.

**Persönlich (+0 Ordnungen):** Dies ist die Reichweite, von welcher bei den Spruchrichtlinien ausgegangen wird. Der Zauber beeinflusst nur den Magier selbst oder Dinge, in welchen er sich kleidet oder die er bei sich trägt – weshalb auch das Ziel nicht größer als ein Individuum sein kann.

**Berührung (Berü) / Blickkontakt (Blick) (+1 Ordnung):**

*Berührung:* Alles, was der Magus berührt, egal ob Lebewesen oder Ding.

*Blickkontakt:* Der kann Mensch oder Tier beeinflussen, mit welchem er Blickkontakt hat. In einer gesellschaftlichen Szenerie geschieht dies automatisch, sofern der Gesprächspartner nicht willentlich dies verhindert.

Mit unwilligen Zielen Blickkontakt zu schließen ist ohne Hilfe von etwa zwei Menschen unmöglich, ebenso im Kampf Es wird etwa 1 Kampfrunde bei einem ruhigen Tier benötigt, um Blickkontakt zu schließen, ehe der Magus dies bezaubern kann.

**Stimme (+2 Ordnungen):** Ein Effekt mit dieser Reichweite kann jedes Ziel beeinflussen, zu welchem die Stimme des Magiers gelangt (das Ziel muss die Stimme NICHT hören). Ein normal gesprochener Zauber hat eine Reichweite von etwa 15 Metern, geschriene Worte dergleichen 50. Ein ohne Worte gesprochener Zauber kann nur den Magier selbst beeinflussen. Auf jeden Fall aber müssen sie die Magieresistenz des Zieles durchdringen.

Magische Objekte mit dieser Reichweite nutzen die Stimme des Trägers, unabhängigen Gegenständen muss mittels CrIm eine Stimme zur Nutzung dieser Reichweite gegeben werden.

Die Reichweite wird beim Sprechen des Zaubers festgelegt und bleibt bestehen, selbst wenn sich die Lautstärke des Magiers ändert oder er verstummt.

**Sicht (+3 Ordnungen):** Alles im Sichtbereich des Magiers kann von diesem Effekt beeinflusst werden –was an einem klaren Tag recht weit ist. Ein blinder Zauberer kann nur sich selbst beeinflussen.

Magische Gegenstände nutzen die Sicht des Trägers, unabhängigen Objekten muss mittels CrIm eine Sicht erschaffen werden.

**Arkane Verbindung (ArkV, +4 Ordnungen):** Der Magier kann ein Ziel beeinflussen, zu dem er eine aktive arkane Verbindung besitzt – die Reichweite zu ihm ist dabei nicht mehr relevant.

Bei manchen Zaubern ist eine arkane Verbindung erforderlich, diese werden aber womöglich auf einer anderen Reichweite gesprochen, so dass zwischen der Reichweite und dem physischen Gegenstand arkane Verbindung unterschieden werden muss.

Dauer

Ein mit einem augenblicklichen Effekt aber längerer Dauer gesprochener Zauber unterhält diesen Effekt bis Ende der Dauer. So bleibt eine Wunde bis Ende der Dauer geheilt (das Ziel kann aber neue Wunden erleiden), eine mit PeTe geleerte Erdgrube kann bis Ende der Dauer nicht mehr mit Erde (aber mit anderen, nicht der Te-Form angehörenden Materialien) gefüllt werden.

Nach Ende der Wirkungsdauer endet der primäre Effekt, dadurch ausgelöste Sekundäreffekte (wie Verbrennungen eines „augenblicklich“ beschworenen Feuers) bleiben aber normalerweise bestehen.

**Augenblicklich (AugB):** Der Spruch bleibt nur einen Moment, ehe er wieder verschwindet. Bei Ritualsprüchen mit Creo könnte dadurch beispielsweise ein erschaffenes Tier bestehen, bis es aufgrund des Alters stirbt. Bei Sprüchen mit Perdo hält der Zauber nur einen Moment an, das betroffene Objekt könnte aber permanent zerstört sein.

**Konzentration (Konz) / Diameter (Dia, +1 Ordnung):**

***Konzentration:*** Der Zauber hält so lange an, wie sich der Magier darauf konzentriert– sofern er nicht abgelenkt wird, kann er sich pro Stufe in Konzentration 15 Minuten darauf besinnen.

***Diameter:*** Der Zauber wirkt für exakt 2 Minuten (etwa 20 Kampfrunden).

**Sonne / Ring (+2 Ordnungen):**

***Sonne:*** Bis zum nächsten Sonnenauf- oder Untergang hält der Spruch an.

***Ring:*** Der Spruch hält an, bis das Ziel des Zaubers aus dem während des Zauberns gezeichneten (oder nachgefahrenen) Ringes hinaustritt oder der Ring physisch unterbrochen wird.

Der Ring kann entweder schon gemalt, herausgemeißelt, mit Magie erschaffen oder sonst wie entstanden sein, er muss aber immer nachgefahren werden. Dabei kann der Magier während des Zauberns nicht mehr als 10 Schritt pro Runde sich bewegen.

Will der Zauberer einen größeren Ring verzaubern, so dass dieser länger zum Nachfahren oder Zeichnen benötigt als eine Runde, so muss er jede Runde nach der ersten auf Int + Konzentration gegen 6 würfeln. Wird vor seiner Fertigstellung der Ring durchbrochen, so ist der Zauber automatisch gepatzt.

**Mond (+3 Ordnungen):** Der Zauber wirkt bis Neu- und Vollmond am Firmament waren.

**Jahr (+4 Ordnungen, Ritual):** Der Spruch hält bis zum Sonnenaufgang nach der vierten Sonnenwende oder Wendepunkt der Jahreszeiten an. Ein Zauber mit dieser Dauer muss ein Ritual sein.

Ziel

Das Ziel eines Creo Spruches ist immer das erschaffene Objekt selbst und kann nur Individuum oder Gruppe sein.

Um eine **größere Zielmenge** als aufgrund der Beschreibung nach Form und Ziel angegeben beeinflussen zu können, müssen jeweils 5 Stufen zum Zauber addiert werden für eine 10-fache Zielvergrößerung (was für ein einzelnes Ziel einen +3-Größenmodifikator ergibt). Dies muss aber spontan gemacht oder neu als Zauber entwickelt werden.

**Individuum (Ind) / Zirkel:**

***Individuum:*** Der Zauber kann ein einzelnes Objekt beeinflussen. Ein riesiger Felsblock ist ein einzelnes Objekt, ein Berg nicht (da er mit der Erde verbunden ist). Kleidung an einer Person oder Moos auf dem Felsen gelten als Teil des Objektes.

Zu Beginn jeder Form steht auch immer die maximale Größe eines mit diesem Ziel zu beeinflussenden Objektes (**Intellego Sprüche** werden nicht durch die Größe des Ziels beeinflusst).

***Zirkel:*** Der Spruch betrifft alles innerhalb eines während des Zauberns gezeichneten oder nachgefahrenen Kreises (mehr zum Ring siehe auch bei der gleichnamigen Dauer), und endet, wenn dieser unterbrochen wird (selbst wenn dies vor Ende der Zauberdauer geschieht).

**Teil (+1 Ordnung):** Der Zauber beeinflusst ein Teil eines Objektes (wie den Arm einer Person oder Teil des Bodens). Dieses Ziel ist auch nötig, wenn der Magier den zu verzaubernden Teil eines Ganzen nicht sehen kann (wie beispielsweise, wenn er einen Tumor magisch entfernen oder ein ungeborenes Kind ab dem vierten Monat beeinflussen möchte). Dabei sind nur Teile eines Ganzen gemeint, welche zumindest theoretisch abgenommen werden könnten, noch aber mit dem Ganzen verbunden sind (ansonsten gelten sie als *Ind*).

**Gruppe / Raum (+2 Ordnungen):**

***Gruppe:*** Der Spruch kann eine Gruppe an Objekten beeinflussen, solange diese nah beieinander stehen, aber von anderen Dingen des gleichen Objektes getrennt sind (so könnte auch ein einzelnes Objekt eine Gruppe sein). Die Mitglieder der Gruppe werden auch noch vom Zauber bis Ende der Wirkungsdauer beeinflusst, wenn sie getrennt wurden. Nach Sprechen des Zaubers sich der Gruppe anschließende Objekte werden von diesem nicht mehr beeinflusst.

Eine Gruppe besteht aus der Masse von etwa 10 Individuen.

***Raum:*** Alle sich innerhalb eines Raumes befindlichen Ziele werden vom Spruch betroffen (jedoch nicht mehr als die Masse von 100 Standard-Individuen). Dieser Raum kann sehr groß sein, muss aber klare Grenzen haben und eingeschlossen sein.

**Bauwerk (Bau, +3 Ordnungen):** Alles innerhalb eines Bauwerks und dieses selbst wird von jenem Zauber beeinflusst. Ein Bauwerk kann alles angefangen von einer Hütte bis hin zu einem Schlossanwesen oder einem Schiff sein, hat aber standardmäßig die Größe von etwa 10 Räumen.

**Grenze (+4 Ordnungen, Ritual):** Alles innerhalb einer klar zu erkennenden natürlichen oder künstlich erschaffenen Grenze (wie die Mauern einer Stadt, Grenzen eines Dorfes, der Waldrand, die Küste eines Sees) kann der Zauber betreffen. Alles, was keine Grenzen hat (wie das Meer oder ein wirklich großes Gebiet) kann nicht hiermit bezaubert werden. Sprüche dieses Ziels müssen Rituale sein.

Eine grundlegende Grenze hat die Größe von 100 Schritt Durchmesser, eine Erhöhung der Zauberstufe um 1 Ordnung für eine Größenveränderung multipliziert diesen Größendurchmesser mit 3.

Eine Kirchgemeinde auf dem Land würde einen Größenmodifikator von +4 benötigen, eine Erzdiözese +7 und eine städtische Gemeinde +3

Magische Sinne

Intellego-Sprüche können jemandem magische Sinne schenken. Dabei gibt das Ziel an, welcher Sinn beeinflusst wird, die Dauer erklärt, wie lange der Sinn anhält, Reich-weite gibt die Entfernung zum Ziel beim Zaubern an.

Der hierdurch erhaltene magische Sinn arbeitet wie der normale Sinn und die neuen Informationen lassen sich auch gut von profanen Erkenntnissen durch den Sinn unterscheiden. Allerdings unterliegen die magischen Sinne auch den gleichen Einschränkungen wie deren normale Äquivalente (Sicht funktioniert im Dunkeln nicht, der Geruchssinn kann durch Wind beeinflusst werden und ist schwer in der Richtung festzulegen).

Magische Sinne müssen sowohl die Magieresistenz des zu verzaubernden Zieles (beim Sprechen des Zaubers) wie auch die der damit wahrzunehmenden Objekte und Kreaturen durchdringen. Der profane Sinn funktioniert weiterhin ohne Einschränkung und muss keine Magieresistenz überwinden.

Um mehreren Menschen magische Sinne zu gewähren benötigt man einen MuMe Zauber mit einer In Requisite. Ein einzelner Zauber kann nur einen Sinn gewähren.

Es folgt nun die Beschreibung der Sinne, welche das *Ziel* des Zaubers ersetzt.

**Geschmack (+0 Ordnungen)**

**Berührung (+1 Ordnung)**

**Geruch (+2 Ordnungen)**

**Gehör (+3 Ordnungen)**

**Sehkraft (+4 Ordnungen)**

Schutzzeichen

Rego-Sprüche können Schutzzeichen errichten, welche das Ziel vor Objekten der jeweiligen Form schützen. Dabei ist das Ziel das zu beschützende Objekt, und die Reichweite legt die Distanz zum Ziel fest, nicht die zu den Dingen, vor welchen das Ziel geschützt wird.

Schutzzeichen mit dem Ziel *Zirkel* bewahrt davor, dass Objekte, vor denen das Schutzzeichen wirkt und die sich im Ring befinden, diesen verlassen (bis sie die Macht des Zirkels überwinden konnten) und jene von außerhalb dort eindringen können. Vom Schutzzeichen betroffene Objekte können die Grenzen des Zirkels nicht überschreiten und diesen nicht beschädigen, egal ob direkt oder indirekt. Oftmals wird ein solcher Zirkel mit der Dauer *Kreis* gesprochen und kann so u. U. ewig halten.

Die Richtlinien von Schutzzeichen sind grundlegend Reichweite: *Berührung*, Dauer: *Ring* und Ziel: *Zirkel*, da ein solches Schutzzeichen gegen Kreaturen mit einer Macht gleich oder niedriger als die Stufe davon schützt. Diese Richtlinien können aber ganz normal nach den angegebenen Regeln variiert werden.

Gezielte Sprüche

Durch gezielte Sprüche können Dinge auf ein Ziel direkt oder indirekt (möglicherweise mit Umgehung der Magieresistenz) gelenkt werden. Dabei würfelt der Hermetiker auf Wahrnehmung + Finesse + Würfel (Stresswurf unter stressigen Situationen) + Bonus durch Größe des Ziels, Unachtsamkeit, usw. Das Ziel des Objekts kann möglicherweise mit Schnelligkeit + Ausweichen diesem entgehen. Oft ist hierbei auch eine Rego-Requisite notwendig (siehe dort auch bezüglich weiterer Anregungen und Anwendungen). **Requisiten**

Die meisten Sprüche benötigen eine Kombination von Form und Technik. Einige aber auch mehr. Beispielsweise wenn man einen Menschen in ein Tier verwandeln möchte – hier wird Muto für die Verwandlung, Corpus für die Beeinflussung des menschlichen Körpers und Animal für die Verwandlung in ein Tier gebraucht. Diese zusätzlich benötigte Kunst wird Requisite genannt – und manche Sprüche benötigen auch mehr als nur eine Requisite. So bedarf es für die Verwandlung in einen Hybriden aus Mensch und Fisch neben den Künsten Muto und Corpus noch die Requisiten Animal (für die Verformung in ein Tier) und Aquam (um das Atmen in Wasser zu ermöglichen).

Es gibt zwei Arten von Requisiten: Die erste **gewährt dem Zauber einfach seinen Effekt** (wie bei der Verwandlung in ein Tier). Diese Erhöhen die Ordnung des Zaubers nicht, da die Schwierigkeit einer solchen Tat schon in den Zauber-Richtlinien einberechnet sind.

Die zweite Art **fügt einen Effekt zum Zauber hinzu**. In einem solchen Falle gilt als Richtlinie die Ordnung des höchststufigsten Effektes. Erhöht der Effekt Macht des Zaubers nicht wirklich, so erhöht sich die Ordnung nicht weiter. Wird dadurch aber der Zauber um einen beachtlichen Effekt erweitert, welcher ein eigener Zauber sein könnte, so addiert sich 1 Ordnung zu den Richtlinien. Gleicht der hinzugefügte Effekt mindestens einem Spruch der sechsten Ordnung, so addieren sich 2 Ordnungen.

**Rein kosmetische Effekte**, welche aber den Zauber nicht verändern oder erweitern, erfordern keine Requisite.

Bezüglich des Sprechens von Zaubern mit Requisiten ist folgendes zu sagen: Es wird immer der niedrigere Wert der Requisite(n) und der Form bzw. Technik zur Errechnung der Spruch- oder Laborsumme benutzt. Hat der Zauber Requisiten in Form und Technik, werden sowohl für Formen wie auch Techniken jeweils der niedrigste Wert dieser und der dazugehörigen Requisiten verwendet. Schwächen wie auch Tugenden haben ihre normale Wirkung bezüglich Requisiten.

Requisiten treten beim Erfinden, Erlernen und Sprechen von Zaubern in Kraft. Sie haben keine Wirkung bei der Bestimmung der Magieresistenz des Verteidigers. In einem solchen Falle zählt immer die Haupt-Form des Spruches, unabhängig von der Höhe der Requisiten.

Auch für bestimmte spontane Zauber sind Requisiten notwendig und begrenzen diese genauso wie bei formellen Sprüchen.

Zauberrequisiten

Einige Requisiten sind nicht bei den Werten des Zaubers aufgeführt, da sie nur gebraucht werden, wenn der Spruch auf bestimmte Weise genutzt wird, nicht aber beim Erlernen oder Entwickeln des Zaubers. Spricht ein Magier einen solchen Zauber, so bestimmt er immer individuell bei jedem Zaubern, welche Requisiten er dazu nimmt. Erst dann errechnet er seine Spruchsumme aber ganz normal und nimmt den niedrigsten Wert aus primärer Kunst und Requisiten der jeweiligen Formen und Techniken.

Die hermetischen Künste

Der Begriff „Künste“ bezieht sich sowohl auf Techniken als auch auf Formen. Techniken umfassen die essentiellen Manipulationen, welche Magie bewirken kann. Formen bilden die grundlegenden natürlichen Phänomene, die Magie beeinflussen kann.

Fertig ausgebildete hermetische Magier haben einen Wert in jeder Kunst – mindestens 0. Je höher der Wert in der Kunst, umso begabter ist der Magier damit.

Allerdings umschreibt die Höhe der Formen auch, wie sehr er eins ist mit diesen ist – dies wird widergespiegelt dadurch, dass ein Magier einen besseren Schutz gegen Unbill hat, welche aus mundänen Quellen dieser Form stammen. So gewährt ein hoher Wert in Ignem einen automatischen Schutz gegen Feuer und Kälte. **1/5 (aufgerundet) seines Wertes in der Form addiert sich zu seinem Widerstandswurf, um Schaden aufgrund jener Quelle zu entgehen.** Bei der Beschreibung der Formen stehen die wichtigsten Beispiele der Resistenzen jeweils dabei, doch ist diese Liste keinesfalls vollständig. Auch wirkt immer nur die Resistenz einer Form, und im Zweifelsfalle der jeweils höhere Wert.

Die Techniken

Creo (erschaffen)

Creo macht Dinge, die unabhängig existieren, in bessere Dinge ihrer Art. Dabei kann er sie auch aus dem Nichts erschaffen oder aber heilen.

Dabei sind natürliche Dinge in der Regel einfacher zu erschaffen als solche, die man auch künstlich herstellen kann (wie Schwerter, Kleidung) – dies erfordert dann einen Wurf auf Intelligenz + Finesse. Auch muss er künstlich erschaffene Dinge kennen, um sie mittels Zauberei zu kreieren. Er muss aber nicht in der Lage sein, dies auf normale Art und Weise herzustellen.

Natürliche, durch Magie erschaffene Dinge sind immer perfekte Beispiele ihrer Art (es sei denn, der Magier möchte dies nicht). Darauf aufbauend kann er auch natürliche Dinge heilen/wiederherstellen, ohne dass er weiß, was damit nicht stimmt (die Magie stellt die natürliche Form wieder her).

Mittels Creo kann auch etwas perfekter gestaltet werden – wie beispielsweise ein Pferd zum schnellsten Pferd zu machen. Allerdings ist es hiermit nicht möglich, jemanden oder etwas mit unmöglichen Kräften oder Eigenschaften auszustatten (dies ist der Bereich von Muto). Auch kann ein Wesen bis zum Erwachsenenalter gealtert werden, allerdings nicht darüber hinaus (dies würde ihn schlechter machen und fällt unter Perdo).

Das Ziel eines Creo-Spruches, welches etwas erschafft, ist immer das zu Erschaffende. Magisch erschaffene Dinge halten für die Dauer des Spruches, deren Auswirkungen aber (wie Fußabdrücke, Ausscheidungen, etc.) so lange, bis sie auf natürliche Weise verschwinden. Wird einem magisch erschaffenen Wesen ein Jahr und länger normale Nahrung zugeführt, so hinterlässt es nach Ende des Zaubers einen Leichnam.

Magisch erschaffene Nahrung nährt nur für die Zauberdauer, danach kehrt das Hungergefühl zurück.

Intellego (wahrnehmen)

Intellego umfasst die Kunst der Wahrnehmung und erlaubt es Magiern, Information direkt aus der Form der Dinge zu erhalten und lässt sich deshalb nicht durch mundäne Tarnung und Verschleierung täuschen. Es befasst sich nicht mit dem Aussehen der Dinge (dies wäre in Verbindung mit Imagonem möglich).

Muto (verändern)

Durch Muto kann etwas eine Eigenschaft gegeben oder genommen werden, welche es auf natürlichem Wege nicht haben kann. Dabei hängt die Schwierigkeit des Spruches von der Größe der Veränderung ab.

Muto kann auch keine Eigenschaften beeinflussen, über welche etwas natürlich verfügt. Wohl aber kann es andere Eigenschaften dazugeben, um die natürlichen Kräfte zu beeinflussen. Auch kann hierdurch niemand direkt getötet oder verletzt werden.

Nach Ende der Dauer des Zaubers kehrt das bezauberte Objekt im Normalfall in seinen Ursprungszustand zurück.

Perdo (zerstören)

Perdo macht Dinge zu schlechteren Beispielen ihrer Klasse. Es kann etwas so weit zerstören, als hätte es nie existiert, oder auch nur Aspekte davon vernichten. So könnte hiermit das Gewicht weggenommen werden, wenngleich die Form an und für sich intakt bleibt.

Auch kann Perdo nur die Gesamtheit einer natürlichen Eigenschaft zerstören, mittels Muto könnte dies aber auch verändert werden.

Perdo ist einfacher, wenn ein Objekt die Eigenschaft auch auf natürlichem Wege verlieren könnte. Eigenschaften und Merkmale von Dingen zerstören, welche es auf natürlichem Wege nicht verlieren kann, verstößt gegen die Grenze der Essentiellen Natur und kann dadurch nicht permanent geschehen – nach Ende der Wirkungsdauer kehren diese Merkmale dann zurück.

Perdo kann niemals etwas durch seine Magie verbessern – so kann eine Klinge hiermit nicht geschärft oder die Eigenschaft verwundet zu sein niemals genommen werden.



Rego (kontrollieren)

Rego erlaubt es, den Status eines Objektes so weit zu verändern, wie es auch natürlich möglich gewesen wäre. So könnte ein Baum frühzeitig Früchte tragen, diese hätten aber keine Samen, da dies separate Dinge sind (und deshalb Creo benötigen). Auch können Objekte bewegt werden, da dies eine natürliche Eigenschaft ist.

Rego kann als **Handwerks-Magie** oder Kunst-Magie jede Veränderung und Verarbeitung erreichen, die auch jedem Handwerker/Künstler möglich ist – ganz unabhängig von Werkzeug, Zeit und Fähigkeiten. Da Rego aber nichts erschaffen kann, muss er Material bereitstellen, welches für die Verarbeitung gebraucht und nicht mehr weggenommen wird.

Hierbei ist auch ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse notwendig, welcher mind. um 3 höher ist als der bei einem Handwerks-Wurf. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Zauber umsonst war und der gesamte Prozess nicht brauchbar ist. Bei einem Patzer scheint der Prozess gelungen, wird aber irgendwann auseinander brechen oder sonst wie sich zerstören.

 Faktoren, welche den Finesse-Wurf erhöhen, könnten sein: Arbeit 1 Tages wird sofort erledigt +0, Arbeit 1 Monats wird blitzartig beendet +3, Arbeit von 3 Monaten wird augenblicklich erledigt +6, Arbeit eines Jahres soll sofort erledigt werden +9, Arbeit von mehr als ein Jahr soll sofort erledigt werden +12, der Verarbeitungsprozess benötigt viele temporäre Substanzen +3 und mehr.

Für komplexere Abläufe beim Be- und Verarbeiten von Objekten mittels Rego wird die Ordnung um 1 oder 2 erhöht (im gleichen Umfang erhöht sich dann oftmals auch die Schwierigkeit des Finesse-Wurfes).

Das **Zubereiten einer Formula** erfordert somit einen Finessewurf mit einer Schwierigkeit von 9 + Stufe der Formula (siehe „*Das Kompendium des Gelehrten*“).

Es gibt drei Wege, **Rego offensiv** einzusetzen. Zum einen kann man den Weg des Projektils hiermit begleiten. Dies erfordert keinen Zielwurf, die Magieresistenz des Ziels kann aber das Geschoss aufhalten.

Die zweite Art ist es, die „natürliche Bewegung“ des Objektes zu nutzen. Beispielsweise hebt man einen Stein über ein Ziel und lässt dann die Magie verschwinden, so dass der Stein nach unten und auf das Ziel fällt. Hiergegen würde keine Magieresistenz helfen, der Zauber muss aber gezielt werden und das Ziel treffen.

Zum Dritten ist es möglich, ein Projektil mittels Magie in Bewegung zu setzen, danach aber dessen Weg alleine gehen zu lassen. Diese Zauber sind schwerer und erfordern einen Zielwurf, umgehen aber die Magieresistenz des Ziels. Die Reichweite des Zaubers muss nur Berührung sein. Der Zielwurf erhält die gleichen Abzüge wie ein Fernangriffswurf und das Geschoss kann nicht weiter gelangen als wenn es von einem sehr mächtigen, aber irdischen Gerät in Bewegung gesetzt worden wäre (was meist maximal 20 Schritt sind).

Die Formen



Animal (Tier)

Animal beeinflusst Tiere aller Art – vom kleinsten Vogel zum größten Fisch - allerdings niemals Menschen.

**Form-Bonus:** Absorptionswürfe gegen Tierangriffe, Widerstandswürfe gegen Tiergifte.

Aquam (Wasser)

Aquam bezieht sich auf Wasser und alle Arten von Flüssigkeiten, sowie den Eigenschaften von Flüssigkeiten. Auch Eis fällt hierunter

**Form-Bonus:** Würfe gegen Ertrinken und Durst, Absorptionswürfe gegen Wasser, Eis und ähnlichem.



Auram (Luft)

Auram ist die Kunst der Luft, des Windes, Nebels und des Wetters, sowie gasartiger Formen.

**Form-Bonus:** Würfe gegen ersticken/ertrinken, Absorptionswürfe gegen Wetterphänomene (z.B. Blitze.

Corpus (Menschlicher Körper)

Corpus ist die Kunst der menschlichen Körper (selbst wenn sie tot sind). Auch übernatürliche Wesen, die einen menschl. Körper angenommen haben, werden hierdurch betroffen

**Form-Bonus:** Absorptionswürfe gegen unbewaffnete Angriffe von Menschen, Würfe um Krankheiten zu widerstehen.

Herbam (Pflanzen)

Diese Form setzt sich mit Pflanzen und Bäumen auseinander, aber auch mit toten Pflanzenprodukten (wie totem Holz oder Leinen).

**Form-Bonus:** Absorptionswürfe gegen Holzwaffen, Würfe um Pflanzengiften und Verhungern zu widerstehen.

Ignem (Feuer)

Diese Kunst befasst sich mit Hitze, Feuer, Licht u. Kälte.

**Form-Bonus:** Absorptionswürfe gegen Feuer und Kälte.

Imagonem (Sinneseindrücke)

Alles, worauf die Sinne reagieren, ist das Reich von Imagonem. Alle Dinge geben Eindrücke für die verschiedenen Sinne ab, wobei die Reichweite dieser je nach Sinn variiert. Imagonem befasst sich mit der Entstehung von Eindrücken, so dass beispielsw. die von einer Illusion ausgehenden Eindrücke nicht magisch sind.

Imagonem kann nichts Festes erschaffen, wohl aber etwas, das sich fest anfühlt. Auch kann es zwar die Erscheinung und die Eindrücke verändern, die expliziten Auswirkungen bleiben aber die gleichen (auch sich kalt anfühlendes Feuer verbrennt, usw.)

**Form-Bonus:** Widerstandswürfe gegen Verwirrung, Taubsein und Schwindel, welche von Sinnesreizen ausgelöst werden.

Mentem (Geist)

Mentem befasst sich mit dem menschlichen Verstand, Gedanken und Geistern (und deren geisterhafte Körper).

**Form-Bonus:** Widerstandswürfe gegen mundäne Überzeugung, Täuschung und Verführung.

Terram (Erde)

Die Kunst Terram befasst sich mit Festem, besonders mit Erde, Stein, Metall, Edelsteinen und Lava.

**Form-Bonus:** Absorptionswürfe gegen Lava, Metall- und Steinwaffen; Würfe, um mineralischen Giften zu widerstehen.

Vim (Macht)

Vim ist die Kunst der magischen Macht an sich. Dies gewährt Magiern größere Kontrolle über ihre Zauber.

Zudem können Wesen der vier Reiche (magisch, feen, infernal und göttlich) damit beeinflusst werden.

**Form-Bonus:** Würfe, um dem Zwielicht zu widerstehen, Absorptionswürfe gegen Schaden, welcher durch das eigene Zaubern des Magiers verursacht wurde (nicht aber von durch eigene Sprüche erzeugten Schaden).

Spruchformat

Technik und Form

Technik und Form sind jeweils als Überschrift der folgenden Zauber, welche diese beiden Künste nutzen, aufgelistet. Nach dieser Überschrift folgt ein Kasten mit Richtlinien dieser Kombination zur Erleichterung beim Entwickeln neuer Sprüche oder dem Sprechen spontaner Zauber.

Grundlegende Reichweite dieser Richtlinien ist Persönlich, die Dauer ist augenblicklich und das Ziel ist ein Individuum (Ausnahmen könnten generelle Zauber oder Schutzzeichen sein, dies ist aber jeweils dabei angegeben). Daraus ergibt sich, dass die Zauber weitaus höherer Stufe entsprechen als in den Richtlinien angegeben, da sie unter anderem veränderte Reichweiten, Dauer und Ziele haben.

Titel

Hier findet sich der gebräuchliche Name des Zaubers, so, wie er im Orden des Hermes verbreitet ist.

Stufe

Die meisten Sprüche haben eine Stufe, welche im Regelfall ein Mehrfaches von Fünf ist. **Je 5 Stufen eines Zaubers entsprechen einer Ordnung** (Ritualsprüche benötigen pro Ordnung 15 Minuten und 1 Bauern Vis zum Sprechen). Je größer die Stufe, umso mächtiger ist der Effekt – aber umso geringer ist die Chance, dass man durch die magische Resistenz eines Ziels gelangt.

Einige Zauber sind von genereller Stufe, was bedeutet, dass der Magier sie auf einer beliebig hohen Stufe erlernen kann (soweit es ihm seine Laborsumme erlaubt). Einmal aber auf einer Stufe erlernt ist es dem Magier nicht möglich, ihn auf einer höheren Stufe zu nutzen – dafür müsste er dann eine mächtigere Version dieses Zaubers entwickeln.

Ritual

Rituale sind besonders mächtige Sprüche und erfordern neben viel Zeit zum Sprechen auch für jede Ordnung 1 Bauern Vis. Manch mächtiger Spruch entstammt auch dem Kult des Merkur und gilt als Ritual.



Requisiten

Hier finden sich gegebenenfalls die notwendigen Requisiten zum Erlernen und Sprechen des Zaubers (jeweils die vom Wert her niedrigste Requisite von Form und Technik wird jeweils verwendet).

Spruchrequisiten haben auf die Entwicklung des Zaubers keinen Einfluss, für das Zaubern selbst aber beeinträchtigen sie die Zaubersumme wie reguläre Requisiten.

Beschreibung

Hier findet sich eine Beschreibung des Effektes des Zaubers. Treten in bestimmten Situationen Unklarheiten über die Auswirkungen aus, so entscheidet der Spielleiter über die Effekte.

Viele der Beschreibungen enthalten auch visuelle Beschreibungen, Handbewegungen und ähnliches. Dies sind aber nur Beispiele und jeder Zauberer sollte – und wird – den Spruch seiner Persönlichkeit anpassen und individualisieren.

Findet sich ein +X Schaden beim Zauber, so bedeutet dies, dass die Schadenssumme mit einem Stresswurf +X gebildet wird und der Schaden jedes Mal anders ausfallen kann.

Aufbau

In eckigen Klammern findet sich am Ende eine Auflistung, welche Grundstufe der Zauber hat und welche Ordnungs-Modifikatoren dazu kamen, damit er seine endgültige Stufe erhalten hat. Anzumerken ist, dass jede Ordnung den Zauber bis zur fünften Stufe um jeweils nur eine Stufe erhöht, danach aber je um eine Ordnung.

Das Siegel des Magiers

Erfindet oder erlernt ein Zauberer einen Spruch, so fließt immer ein Stück seines persönlichen magischen Stils mit hinein, welcher den Zauber als ihm zugehörig ausweist. Diese Eigenarten (welche im Normalfall die Effektivität des Spruches nicht ändern) nennt man das Siegel des Magiers und sind nur bei ihm vorkommend, wodurch man diesen auch hierdurch identifizieren kann.

Animal

A

nimal-Sprüche beeinflussen natürliche, lebende Wesen, welche keine Menschen oder Pflanzen sind, sowohl körperlich wie auch geistig. Zudem lassen sie sich auch auf Tierprodukte anwenden.

Die meisten dieser Sprüche können nicht mit Persönlicher Reichweite genutzt werden, so dass die Stufen letztlich höher als in den Richtlinien angegeben sind.

Tiere, welche über die Charakteristik „Intelligenz“ verfügen, lassen sich nicht von Animal-Zaubern kontrollieren, für diese ist Mentem notwendig. Der Geist verwandelter Menschen oder Kreaturen mit Intelligenz lässt sich auch nicht mit Animal beeinflussen, wohl aber kann der Körper von solch Verwandelten verzaubert werden.

Verfügt ein menschlicher Körper über Tierteile, so kann man diese mit Animal bezaubern, wenngleich der Rest Corpus ist.

Ein Björner-Magus in Herztier-Gestalt ist wahrhaft ein Tier und sein Geist kann auch dann nur von Animal-Sprüchen beeinflusst werden, davor angewendete Corpus- oder Mentem-Zauber beeinflussen ihn aber in der angenommenen Tiergestalt weiter.

Ein Individuum für einen Animal-Spruch hat etwa die Größe eines Ponys von +1 oder weniger.



Creo Animal

Richtlinien für Creo Animal

Hierdurch erschaffene Tiere verhalten sich ohne Kontrolle durch eine Rego-Requisite wie normale Tiere.

Patzer bei CrAn erschaffen oft falsche oder aber nicht kontrollierbare Tiere.

**Stufe 1**

Einem Tier +1 auf Erholungswürfe gewähren

**Stufe 2**

Einem Tier +3 auf Erholungswürfe geben

Einen tierischen Leichnam vor dem Verfall bewahren

**Stufe 3**

Einem Tier +6 auf Erholungswürfe geben

**Stufe 4**

Einem Tier +9 auf Erholungswürfe geben

**Stufe 5**

Einem Tier +12 auf Erholungswürfe geben

Ein Tierprodukt erschaffen (wie Spinnenseide, Wolle) [Ziel Ind ist ein Wollfaden, Stoßzahn, etc.]

Ein Tierprodukt reparieren

Erschaffen eines Insekts

**Stufe 10**

Einem Tier +15 auf Erholungswürfe geben

Ein behandeltes Tierprodukt erschaffen (wie Leder, gewebte Wolle, etc.)

Erschaffen eines Tier-Leichnams

Vogel, Fisch, Reptil oder Amphibie erschaffen

**Stufe 15**

Einem Tier +18 auf Erholungswürfe geben

Heilen einer *leichten* Wunde eines Tiers

Ein Säugetier erschaffen

Im Laufe eines Tages oder einer Nacht die volle Reife bei einem Tier erreichen

Ein behandeltes und verarbeitetes Tierprodukt erschaffen (wie eine Lederjacke, Wolltunika)

Einen aus Tierprodukten erschaffenen Gegenstand wie neu reparieren

**Stufe 20**

Einem Tier +21 auf Erholungswürfe geben

Heilen einer *mittleren* Wunde bei einem Tier

Binnen etwa 2 Stunden die volle Reife bei einem Tier erreichen

**Stufe 25**

Heilen einer *schweren* Wunde bei einem Tier

Das Voranschreiten einer Krankheit verhindern oder als Ritual eine Krankheit heilen

Einen verlorenen Sinn wiederherstellen

Eine verlorene Gliedmaße nachwachsen lassen

In 20 Minuten die volle Reife eines Tiers erreichen

**Stufe 30**

Eine Wunde *Außer Gefecht* bei einem Tier heilen

In 2 Minuten die volle Reife eines Tier erreichen

Eines der Charakteristika des Tiers um 1 erhöhen, aber nicht höher als den Durchschnittswert der Tierart darin

**Stufe 35**

Bei einem Tier alle Wunden heilen

Augenblicklich die volle Reife bei einem Tier erreichen

Eines der Charakteristika des Tiers um 1 erhöhen, aber nicht mehr als 1 über den Durchschnittswert der Tierart darin

**Stufe 40**

Eines der Charakteristika des Tiers um 1 erhöhen, aber nicht mehr als 2 über den Durchschnittswert der Tierart darin

**Stufe 45**

Eines der Charakteristika des Tiers um 1 erhöhen, aber nicht mehr als 3 über den Durchschnittswert des Tiers darin

**Stufe 50**

Eines der Charakteristika des Tiers um 1 erhöhen, aber nicht mehr als 4 über den Durchschnittswert der Tierart darin

Erschaffen eines magischen Tieres, dies erfordert immer eine Vim-Requisite für dessen Magie, sowie weitere je

nach Eigenschaften der Kreatur; zudem kann die magische Macht der Kreatur die Basisstufe nicht übersteigen

**Stufe 55**

Eines der Charakteristika des Tiers um 1 erhöhen, aber nicht höher als 5 über den Durchschnittswert der Tierart darin – eine größere Erhöhung erfordert einen MuAn-Spruch

**Stufe 75**

Ein Tier von den Toten auferstehen lassen

Das Creo Animal Grimoire

Stufe 10

Segen des Fleischers

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Ein totes Tier wird hierdurch vor Verderb bewahrt.

****[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Stufe 15

Baldige Rekonvaleszenz des Tieres

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Das verletzte Tier erhält einen +3-Bonus auf alle Erholungswürfe während der Wirkungsdauer des Zaubers.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Größe]

Proviant des Wanderers

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Teil

Ein Stück Fleisch wird hierdurch vor Verderb bewahrt.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Teil]

Stufe 20

Die giftige Klinge

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Bei diesem Zauber erscheint eine Dosis Schlangengift auf einer Klinge oder Pfeilkopf. Jeder hiervon Getroffene muss einen Wurf auf Konstitution gegen die 9 bestehen oder erleidet eine schwere Wunde. Nach einem Treffer oder Ende der Wirkungsdauer verschwindet das Gift

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Die durchdringende Lanze aus Knochen

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft eine gespitzte Lanze aus gehärteten Tierknochen in der Hand des Magiers. Sie hat die Werte einer herkömmlichen Lanze, ist aber magisch.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Diameter]

Das unsichtbare Schaf scheren

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Dieser Spruch erschafft das Fließ eines einzelnen Schafes, welches sich in wollene Kleidung weiterverarbeiten lässt. Am Ende der Wirkungsdauer verschwindet es wieder.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Genesung des Tieres

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1), **Ritual**

Hiermit wird einem Tier eine leichte Wunde heilt.

[Basis 15, +1 Berührung]

Gift der Kobra

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

**Requisite:** Aquam

Ein Strahl an Kobra-Gift trifft das Ziel in den Augen. Dieses muss einen Stresswurf auf Konstitution gegen die 12 machen, um keine Einschränkung der Sicht zu erleiden; erzielt das Ziel bei dem Wurf 6 - 11, so erleidet es einen Malus von 3 bei sichtbezogenene Würfen für etwa einen Tag. Beträgt das Ergebnis weniger, so ist es für einen Tag etwa geblendet. Bei einem Patzer bleibt die Sehkraft permament eingeschränkt. Zudem richtet das Gift eine schwere Wunde an, wenn dem Ziel kein Stresswurf auf Konstitution gegen die 9 gelingt.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Teil]

Grenzenloser Reichtum des Meeres

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

3000 Pfund Perlen werden mit diesem Zauber erschaffen. Dies ergibt etwa 1 Million Perlen, welche alle identisch sind und das Siegel des Magiers aufweisen. Jede dieser ungewöhnlich großen Perlen wiegt etwa 1 Viertel einer Unze. Für 1 Unze an Perlen kann man etwa 3 mystische Pfund erhalten.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Herbeizaubern des köstlichen Mahls

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Eine gebratene Kuh erscheint vor dem Hermetiker, die als Mahlzeit für bis zu 300 Menschen dienen kann.

[Basis 15, +1 Berührung]

Pelz des Bären

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber erscheint ein kleiner Bärenpelz (Größe 1) in den Händen des Magiers.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Risse und Knicke reparieren

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Spruch erlaubt es, Risse und Knicke einer Seite Pergaments oder Leders vollständig zu reparieren, so dass die ursprüngliche Handschrift des Autors erhalten bleibt.

[Basis 15, +1 Berührung]

Wahre Ruhe des verletzten Wilden

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Das verletzte Tier erhält einen +9-Bonus auf alle Erholungswürfe während der Wirkungsdauer des Zaubers.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Wurm der Erde

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird ein wirbelloses Insekt (z.B. Wurm, Mücke, Fliege, Käfer) erschaffen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 25

Beschwören des lautlosen Todes

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Hiermit erschafft der Magus eine Giftschlange, welche seinen mentalen Befehlen Folge leistet. Die Schlange hat keine magische Macht, da sie aber eine magische Kreatur ist, schützt Magieresistenz gegen ihre Angriffe (dabei verwendet sie die Penetrationssumme des Zauberers).

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Diameter, +1 Rego]

Der perfektionierte Flug

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mit diesem Zauber erschafft der Magier eine Taube in seinen Händen, welche wie ein normaler Vogel für die Wirkungsdauer agieren wird. Das Geschlecht des Tiers muss bei der Entwicklung des Zaubers bestimmt werden.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 30

Beißende Wolke

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Rego

Ein Schwarm beißender oder stechender Insekten wird durch diesen Zauber beschworen, welche auf ein vom Hermetiker bestimmtes Ziel losgehen und dieses angreifen. Will das Ziel etwas anderes machen als nach den Insekten zu schlagen oder vor ihnen zu fliehen, so muss dem Ziel ein Stresswurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 6 gelingen. Um zu zaubern oder die Konzentration aufrecht zu erhalten, muss das Ziel den oben genannten Wurf gegen die 12 schaffen

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+2 Gruppe, +1 Requisite]

Beschwören des winzigen Mörders

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Eine giftige Spitzmaus wird mittels dieses Spruchs herbeigerufen, welche das nächste Ziel verbissen angreift. Es hat eine Größe von -10 und eine Geschicklichkeit von 9. Falls ihr ein Angriff gelingt, so muss dem Opfer ein Wurf auf Konstitution gegen die 6 gelingen oder es erhält eine leichte Wunde wegen des Gifts. Das Geschlecht des Tiers muss bei der Entwicklung des Zaubers bestimmt werden.

[Basis 15, +2 Stimme, +1 Diameter]

Beschwören des Kuhkadavers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Perdo

Dieser Zauber beschwört den verrottenden Kadaver einer Kuh, aus welchem im Zeitraum des Sonnenlaufs eine Vielzahl an Bienen entstehen werden.

[Basis 10, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 Requisite]

Der neunte Stich

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruches wird eine Beschädigung eines verarbeiteten Tierproduktes (wie eine Lederjacke, Seidenhemden, etc) repariert und ist wie neu, erscheint aber nach der Wirkungsdauer wieder.

Enthällt die Gewandung auch Pflanzenteile (wie Hanffäden oder ähnliches), so ist eine Herbam-Zauberrequisite notwendig.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Der geschiedene Flug

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Dieser Zauber erschafft ein paar zusammengewachsene Flügel, die ziellos und zufällig für die Dauer des Spruches umherflattern. Fliegen sie in einem geschlossenen Raum, so erhalten Ziele, die sich ebenfalls darin befinden, -3 auf alle Würfe bezüglich Konzentration oder mentaler Anstrengung, zudem müssen diese 1 zusätzlichen Patzerwürfel würfeln.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Die ausgemerzte Stärke

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

In den Händen des Magiers erscheint das intakte Herz eines Bullen.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Heilung des verletzten Bären

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 4), **Ritual**

Hiermit wird bei einem Tier eine mittlere Wunde heilt.

[Basis 20, +1 Berührung, +1 Größe]

Hut des Scharlatans

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Der Zauberer erschafft irgendwo in der Nähe seines Körpers (z. B. aus seinem Ärmel oder Hut) ein kleines Säugetier, welches sich gemäß seiner Natur verhält.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Robuster Mantel des Reisenden

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit erschafft der Magier einen *Gardcorps* – einen wadenlangen Reisemantel aus robustem, geöltem Leder mit breiten Ärmeln. Für einen *Gardcorps* normaler Qualität ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse von 6 erforderlich, bei einem Wurf von 9+ kann der Magier die Farbe und den Schnitt einem regionalen Stil anpassen.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Sturm aus Daunen und Federn

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Gruppe

In der Luft an einem vom Hermetiker bestimmten Punkt erscheint eine riesige Wolke aus Daunenfedern, die langsam zu Boden sinken. Am Ende sind dann Ziele, die sich darunter befinden, in einem Hügel aus Daunen begraben. Sich daraus zu befreien dauert (5 – Körperkraft) Runden oder man kann auch abwarten, bis die Zauberdauer endet. Während ihres Sinkfluges behindern die Daunen die Wahrnehmung von davon Betroffenen, als wären diese blind.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Diameter, +2 Gruppe]

Wandelnder Schatten

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Eine schwarze Katze, die sehr gut schleichen kann, wird durch diesen Zauber beschworen. Das Geschlecht des Tiers muss bei der Entwicklung des Zaubers bestimmt werden.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Zaumzeug des Zankweibs

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird ein Stück Leder um den Kopf des Ziels erschaffen, welcher ein Stück in dessen Mund versenkt, und sich am Hinterkopf des Ziels sauber verknotet, so dass es nicht mehr Sprechen kann.

[Basis 10, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 Komplexität]

Stufe 35

Des Zauberers Reittier

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Mittels dieses Zaubers wird ein Pferd erschaffen, welches auch Reiter mit der Gabe akzeptiert. Das Geschlecht des Tiers muss bei der Entwicklung des Zaubers bestimmt werden.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Größe]

Die winzige Phalanx

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Rego

Dieser Spruch erschafft einen Schwarm Skorpione (welche zusammen die Masse eines Menschen besitzen). Diese kann er kontrollieren und ihnen Befehle erteilen.

Der Angriff durch einen Skorpionschwarm verursacht automatisch jede Runde +10 Schaden, der normal absorbiert werden kann.

Für einen Menschen ist der Stich eines der Tiere selten tödlich, allerdings kann dies nach Belieben als kleine Schwäche gewählt werden.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +1 Rego]

Ein Haufen toter Rinder

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber beschwört zehn Kadaver von Rindern, aus welchem im Zeitraum des Sonnenlaufs vermutlich Vielzahl an Bienen entstehen.

[Basis 10, +1 Berührung,

+2 Sonne, +2 Gruppe]

Erneuerte Stärke

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Mit diesem Zauber erschafft der Magier das Herz eines Bullen, welches für die Dauer des Spruches stark schlägt.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Der Weberin Netz

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Bei diesem Zauber deutet der Magier auf einen Punkt, von dem aus sich binnen weniger Sekunden ein riesiges Spinnennetz über eine Fläche von 5x5x6m ausbreitet. So sie einen passenden Angriffspunkt haben, können sie auch vertikal hängen und eine Wand bilden. Die Spinnenweben sind dick wie Taue, stark wie Eisen und unempfindlich gegen Feuer.

Jeder, der sich in das Netz hinein wagt, ist außer Gefecht gesetzt, kann sich aber mit einen Stresswurf auf Körperkraft gegen 12 befreien (oder von jemand nicht gefangenen mit einer Klinge innerhalb von 3 Kampfrunden befreit werden). Erst wenn das Netz vollständig klein gehackt wurde, birgt es keine Gefahr mehr, vor Ablauf der Wirkungsdauer andere zu fangen.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Kokon des Seidenspinners

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Mittels dieses Spruchs wird das Ziel in mehrere Bahnen Seide gehüllt, was es unfähig macht, sich zu bewegen. Mittels eines scharfen Gegenstands kann es sich binnen (10 - Körperkraft) Runden befreien, alternativ genügt auch ein Wurf auf Geschicklichkeit + Sportlichkeit gegen die 12, allerdings ist pro Runde nur ein solcher Wurf erlaubt.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Stufe 40

Arbeit des Schneiders

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Hiermit erschafft der Hermetiker einen Satz Kleidung inklusive Accesoires. Für Kleidung normaler Qualität ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse von 6 erforderlich, bei einem Wurf von 9+ kann der Magier die Farbe und den Schnitt einem regionalen Stil anpassen. Teile, die normalerweise aus Metall gefertigt sind, werden hierbei aus Tiergebein hergestellt.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Requisite, +1 Komplexität]

Gesegnete Vereinigung der Tiere

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind (bis Größe +1)

Das Ziel dieses Zaubers erhält gesteigerte Fruchtbarkeit. Dies ist jedoch kein Garant, dass durch eine Zusammenkunft auch Nachkommen entstehen, die Wahrscheinlichkeit ist jedoch erhöht.

[Basis 20, +1 Berührung, +3 Mond]

Giftige Velites

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Rego

Nach erfolgreichem Anwenden erscheint im Sichtbereich des Magiers ein Schwarm hunderter giftiger, magischer Skorpione, welche der Magier befehligen kann.

[Basis 5, +3 Sicht, +2 Sonne,

+1 Gruppe, +1 Requisite]

Kraft des Siegers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (Größe +1), **Ritual**

Durch diesen Spruch wird die Körperkraft des Ziels um 1 Punkt gesteigert, aber nicht mehr als 1 Punkt über dessen natürlichem Wert.

[Basis 35, +1 Berührung]

Formen der gebrochenen Figur

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (Größe +1), **Ritual**

Sämtliche Wunden des Zieltieres werden geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung]

Stufe 45

Eine Herde bis zum Morgengrauen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe (bis Größe 1)

Die Zielgruppe von bis zu 100 Basis-Individuen wird bis zum nächsten Sonnenwechsel ausgewachsen sein und in diesem Zustand auch weiter bleiben. Hierfür muss der Zauber möglichst nah zu Abend- oder Morgendämmerung gesprochen werden.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +1 Größe]

Erschaffen des Ungetüms

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 7)

Ein riesiger, wilder Elefant wird mittels dieses Zaubers beschworen. Das Geschlecht des Tiers muss bei der Entwicklung des Zaubers bestimmt werden.

[Basis 15, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Größe]

Flicken der offenen Wunden

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (Größe +4), **Ritual**

Sämtliche Wunden des Zieltieres werden geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung, +1 Größe]

Fluch des gefräßigen Schwarms

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Gruppe, **Ritual**

**Requisite:** Rego

Dies Ritual ruft einen Schwarm Heuschrecken oder ähnlich zerstörerischer Insekten auf ein vom Hermetiker bestimmtes Gebiet, welcher dann sämtliches Pflanzenleben darauf vernichtet.

[Basis 10, +1 Berührung, +3 Mond, +2 Gruppe, +2 Größe, +1 Rego, Ritual wegen Effekts]

Rettung des alten Wälzers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

**Requisite:** Aquam, Terram

Durch dieses Ritual wird ein alter Wälzer wieder in einen Zustand wie neu gebracht. Zauberrequisiten sind für besondere Materialien möglicherweise notwendig (wie Herbam bei pflanzenbasierter Tinte oder ähnliches).

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Gruppe,

+1 Komplexität, +2 Größe]

Stufe 60

Den magischen Wolf herbeirufen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Mentem, Vim

Mittels dieses Rituals wird ein magischer Wolf (ähnlich dem auf Seite 193 des Ars Magica Grundregelwerks) herbeigerufen. Einmal erschaffen reagiert der Wolf gemäß seinen eigenen Motivationen und nicht notwendigerweise freundlich auf seinen Erzeuger.

Mentem ist notwendig, damit der Wolf menschliche Intelligenz besitzt. Bei der Entwicklung muss das Geschlecht des Wolfs festgelegt werden.

[Basis 50, +1 Berührung, +1 Mentem]

Erschaffen eines feeischen Urms

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Vim

Mittels dieses Rituals wird ein Feen-Drache (siehe Realms of Power: Faerie, P. 99) der Größe 4 herbeigerufen. Einmal erschaffen agiert der Drache gemäß seinen eigenen Motivationen und nicht notwendigerweise freundlich auf seinen Erzeuger – und in der Regel sind sie eher gerissen und besitzen keine menschliche Intelligenz.

Bei der Entwicklung des Spruchs muss das Geschlecht des Orms festgelegt werden.

[Basis 50, +1 Berührung, +1 Größe]

Tochter des Zephyrs

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind , **Ritual**

**Requisite:** Auram, Vim

Mittels dieses Rituals wird ein magisches Pferd erschaffen, welches durch die Lüfte reiten kann. Einmal erschaffen reagiert das Tier gemäß seinen eigenen Motivationen.

Während der Entwicklung muss das Geschlecht des hiermit beschworenen Tiers festgelegt werden.

[Basis 50, +1 Berührung, +1 Auram]

Stufe 70

Den Herrn der Lüfte rufen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 7), **Ritual**

**Requisite:** Vim

Ein mächtiger Greif wird durch dieses Ritual beschworen. Das Tier hat den Vorderleib eines Adlers und den Hinterleib eines Löwen.

Während der Entwicklung muss das Geschlecht des hiermit beschworenen Greifen festgelegt werden.

[Basis 50, +2 Stimme, +2 Größe]

Herbeirufen des Basilisken

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1), **Ritual**

**Requisite:** Perdo, Corpus, Vim

Mittels dieses Rituals wird ein magischer Basilisk erschaffen. Einmal erschaffen reagiert das Tier gemäß seinen eigenen Motivationen.

Während der Entwicklung muss das Geschlecht des hiermit beschworenen Basilisken festgelegt werden.

[Basis 50, +2 Stimme, +2 Requisiten]

Stufe 75

Feinde des Ibis

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

**Requisite:** Auram, Vim

Mittels dieses Rituals werden 10 Iaculii erschaffen, geflügelte Schlangen. Einmal erschaffen reagieren sie gemäß den eigenen Motivationen.

Während der Entwicklung muss das Geschlecht der hiermit beschworenen Iaculii festgelegt werden.

[Basis 50, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Auram]

Stufe 80

Anblick des neu gefundenen Lebens

**R:** Berü, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1), **Ritual**

Dieser Zauber bringt ein nicht übernatürliches Tier von höchstens Größe +1 zurück ins Leben.

[Basis 75, +1 Berührung]

Den alten Wurm kreieren

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 7), **Ritual**

**Requisite:** Corpus, Ignem, Mentem, Vim

Mittels dieses Rituals wird ein magischer Drache (mit den Werten und Kräften von Stellatus auf Seite 194 des Ars Magica Grundregelwerks, ohne dass er es ist) erschaffen. Einmal erschaffen reagiert der Drache gemäß seinen eigenen Motivationen.

Während der Entwicklung muss das Geschlecht des hiermit beschworenen Drachen festgelegt werden.

[Basis 50, +1 Berührung,

+3 Requisiten, +2 Größe]

Intellego Animal

Richtlinien für Intellego Animal

Bei diesen Sprüchen sollte beachtet werden, dass die Erinnerungen und Informationen von Tieren sehr von ihren Sinnen und deren Stärken und Schwächen geprägt sind, was das Finden genauer Informationen erschwert.

Um mit einem Tier zu kommunizieren muss sich der Magier auf eine geistige Stufe mit diesem bringen, was zu merkwürdigen, aber kurzzeitigen, Neben- und Nachwirkungen führen kann (z. B. Veränderung der Stimme kurz danach oder ein Verlangen nach bestimmter Nahrung).

Da InAn sowohl über Sprüche von InCo wie auch InMe in Bezug auf Tieren verfügt, kann in diesen beiden anderen Kategorien nach zusätzlichen Anregungen gesucht werden.

Patzer bei InAn-Sprüchen führen oftmals zu falschen Informationen.

**Stufe 1**

Einen mentalen Eindruck eines Tieres erhalten

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Animal verbundenen Macht von 50+ erspüren

**Stufe 2**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Animal verbundenen Macht von 40+ erspüren

**Stufe 3**

Den Bewusstseinszustand eines Tieres spüren

Allgemeine Informationen über einen Tierkörper erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Animal verbundenen Macht von 30 und mehr erspüren

Ein Tier finden, zu welchem man eine arkane Verbindung besitzt

**Stufe 4**

Den dominanten Antrieb eines Tieres erfahren

Erfahren eines bestimmten Fakts über den Tierkörper

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Animal verbundenen Macht von 15 und mehr erspüren

**Stufe 5**

Ursprung, Alter und Geschichte von etwas aus Tierprodukten gemachten erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Animal verbundenen Macht erspüren

**Stufe 10**

Mit einem Tier sprechen

Die oberflächlichen Gedanken eines Tiers lesen

**Stufe 15**

Frische Erinnerungen eines Tieres erfahren

**Stufe 20**

Gründlich den Geist eines Tieres durchforsten

Das Intellego Animal Grimoire

Stufe 3

Abgewandte Seite der Kuh

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker erhält einen augenblicklichen Eindruck einer jeden Seite eines Tieres – so könnte er sehen, ob ein Tier die Augen geschlossen hat oder ähnliches.

[Basis 1, +2 Stimme]

Stufe 4

Inspektion des ungeschlüpften Kükens

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Teil

Indem der Hermetiker die Schale eines Eis berührt, kann er dessen Inhalt sehen. Dies ist nützlich, wenn er herausfinden will, ob sich etwas Besonderes darin befindet oder aber wie das sich darin befindliche Experiment gestaltet.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Diameter, +1 Teil]

Stufe 5

Bildnis des Tieres

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch gewährt dem Magier ein flüchtiges geistiges Bild eines Tieres, zu welchem er die Arkane Verbindung besitzt. Von einem Tier verursachte frische Wunden gelten für ein paar Stunden als Arkane Verbindung zu diesem und können so dazu führen, dass man herausfindet, wer die Wunden verursacht hat.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung]

Den schlafenden Hund spüren

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Spruch enthüllt schlafende Tiere in Reichweite des Zaubers – solang diese nicht durch den Zauber erwachen.

[Basis 3, +2 Stimme]

Ein Gespür für ein neues Tier

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels einer Berührung kann der Magier feststellen, ob ein Tier schwanger ist, selbst kurz nach der Empfängnis.

[Basis 4, +1 Berührung]

Erblicken des Wappens

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Durch Berührung eines Teils einer Gewandung oder ähnlichem, ist es dem Hermetiker möglich zu erblicken, wie dieses in vollständigem Zustand ausgesehen hatte, so dass er auch eventuell vorhandene Zeichen oder Wappen darauf erkennen kann.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung]

Haltung des wilden Tiers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hiermit erfährt der Magier, wie das Ziel ihm gegenüber eingestellt ist; z.B. friedlich, ängstlich, aggressiv.

[Basis 3, +2 Stimme]

Wohl oder Weh der Kreatur

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hiermit erfährt der Magier, wie das Zieltier ihm gegenüber eingestellt ist; z.B. friedlich, ängstlich, aggressiv.

[Basis 3, +2 Stimme]

Stufe 10

Des Lykanthropen Schauder

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Berührung

Hiermit läuft dem Magier ein leichter Schauer über den Rücken, so er eine Person oder Tier berührt, welches ein Lycanthrop ist. Es gibt ähnliche Zauber für andere Arten von Gestaltwandlern, nicht aber für Björnaer.

[Basis 4, +1 Konzentration, +1 Berührung]

Erkennen der sporadischen Fährte

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch Berührung des Kots eines Tiers erfährt der Hermetiker, wie alt dieser ist und von welchem Tier es stammt. Mit entsprechenden Spruchrequisiten ist es ihm auch möglich zu sagen, was es gegessen hat.

[Basis 5, +1 Berührung]

Kratzfell des besonderen Fließes

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Berührung

Der Hermetiker kann durch diesen Spruch jedes Wesen, das eine mit Animal verbundene Macht esitzt (falls seine Penetrationssumme höher ist als die Macht des Wesens), am kratzigen Fell oder rauher Haut erkennen.

[Basis 5, +1 Berührung]

Sorge um den geschützten Vogel

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Durch Berührung der Schale ist der Hermetiker imstande, den allgemeinen Gesundheitszustand des darin befindlichen Kükens herauszufinden.

[Basis 3, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +1 Teil]

Stufe 15

Anblick des angeführten Tieres

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Zauberer erhält ein Bild vom Anführer des Tieres aus dessen Sichtweise und durch dessen Gefühle geprägt. Dies könnte bei einem Wolf das Alpha-Tier sein, bei einem Hund sein menschlicher Meister.

[Basis 10, +1 Berührung]

Erkennen der Vollständigkeit des Buches

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Durch diesen Spruch stellt der Magier Zustand und Geschichte eines Buches und Qualität der Tinten fest.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Requisite]

Gesinnung des Rudels

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Hiermit erfährt der Magier, wie die Zielgruppe (bis zu 10 Tiere) ihm gegenüber eingestellt ist; z.B. friedlich, ängstlich, aggressiv.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Vision des herumwütenden Tieres

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch Berühren der Wunden des Ziels (selbst wenn es tot ist) erhält der Zauberer ein geistiges Bild aus des Ziels Sichtweise, welches Tier ihm die Wunden zugefügt hat (war es kein Tier, so schlägt der Zauber fehl). Das Opfer muss hierdurch den Angreifer gesehen haben.

Ist das Opfer ein Mensch, so erfordert der Spruch eine Mentem-Zauberrequisite.

[Basis 10, +1 Berührung]

Stufe 20

Die Welt erleben wie ein Tier

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker die Welt durch die Sinne eines Tieres erleben. Er hat keine Kontrolle darüber, wohin es sich bewegt und wie es sich während der Wirkungsdauer verhält.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Diameter]

**Erschnüffeln des Fuchsbaus**

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Durch Berührung einer arkanen Verbindung zum Zieltier erhält der Hermetiker ein intuitives Verständnis, wo es sich befindet und kann diesem Gefühl folgen, solange er sich darauf konzentriert.

[Basis 3, +4 ArkV, +1 Konzentration]

**Intuition des Fischers**

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Durch diesen Zauber wird der Magier sämtlicher essbarer Fische im Gewässer, auf dessen Oberfläche er blickt, gewahr, was einen Bonus von +3 auf Profession: Fischer-Würfe gibt, solange er sich konzentriert.

[Basis 3, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Zunge der Fische

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein Hermetiker kann sich mittels dieses Spruchs mit einem Tier mental verständigen, dessen Lebensraum ein Gewässer ist. Dabei wird das Tier aber wahrscheinlich keine optimale Quelle an Wissen bilden, da diese mitunter sehr selektiv sich an Dinge erinnern können, je nach eigener Wichtigkeit.

[Basis 10, +1 Blick, +1 Konzentration]

Zwiesprache mit dem Tiergefährten

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein Hermetiker kann sich mittels dieses Spruchs mit einem Tier mental verständigen, das er berührt. Dabei wird das Tier aber wahrscheinlich keine optimale Quelle an Wissen bilden, da diese mitunter sehr selektiv sich an Dinge erinnern können, je nach eigener Wichtigkeit.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 25

Das Domizil des fehlenden Bandes finden

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Imaginem

Hiermit kann ein Magier den Aufenthaltsort eines Buches herausfinden, solange er eine arkane Verbindung davon besitzt. Dabei erscheint das Siegel des Magiers auf einer Karte am Aufenthaltsort des Buches.

Mit einer Creo-Zauberrequisite sieht der Magier in einer spiegelnden Oberfläche den Ort und das Buch.

[Basis 3, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration, +1 Requisite]

Erkennen des wahrhaft Wilden

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Animal verbundene Macht von mindestens 15 besitzt (und wenn die Penetrationssumme des Magiers höher ist als die Macht des Wesens), an einem bräunlichen Schimmer erkennen.

[Basis 4, +1 Diameter, +4 Sehkraft]

**Finden des verlorenen Rinds**

**R:** ArkV, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch Berührung einer arkanen Verbindung zum Zieltier erhält der Hermetiker ein intuitives Verständnis, wo es sich befindet und kann diesem Gefühl folgen.

[Basis 3, +4 ArkV, +2 Sonne]

Öffnen des Buches zum Geiste des Tiers

**R:** Berührung, **D:** Konz, **Z:** Ind

Der Magier berührt bei diesem Zauber den Kopf des Tieres und kann dessen Erinnerungen des vergangenen Tages lesen. Je weiter das Tier von einem Menschen entfernt ist, umso schwerer ist es, seine Erinnerungen genau zu lesen. Bei einem einfachen Lesen, ohne etwas Bestimmtes zu suchen, erfährt er das, was das Tier am Wichtigsten erachtet. Möchte er etwas Bestimmtes herausfinden, muss er auf Wahrnehmung + Finesse gegen eine Schwierigkeit von 6 oder 12 bei obskuren Begebenheiten einen Stresswurf machen.

Da normale Tier Magie spüren, werden sie die Berührung durch den Zauberer sowohl beim Sprechen wie auch beim Suchen und Konzentrieren auf den Zauber scheuen und versuchen, diesem zu entkommen.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Vor Schmerz aufschreiende Bücher

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Raum

**Requisite:** Herbam

Mit diesem Zauber kann der Magier ein jedes Buch in einem Raum auf historische und physikalische Beschaffenheit und Eigenschaften, sowie den Inhalt auf bestimmte Worte (sofern eine auf Pflanzenprodukte basierte Tinte benutzt wurde) zu überprüfen.

Das Siegel des Zauberers bestimmt das Signal, welches durch diesen Zauber auffallende Bücher von sich geben.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Raum, +1 Requisite]

Stufe 30

Des Jägers Gespür

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Gehör

Der Magier erspürt durch diesen Sinneszauber die Formen und primären Motivationen aller Tiere ab einer von ihm bestimmten Größe in seiner Umgebung, die er hören kann oder könnte, wenn sie Geräusche machen.

Die „Geräusche“ der Form des Tieres sind umso lauter, je größer es ist. Die „Geräusche“ der Motivation hängen von der Intensität dessen ab.

[Basis 4, +2 Sonne, + 3 Gehör,

+1 für Form und primäre Motivation]

Gespür für den tückischen Räuber

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Speziell (Raum +1)

Durch diesen Zauber nimmt der Hermetiker wahr, ob sich im hierdurch betroffenen Stall ein Wolf befindet. Das Ziel entspricht etwa der 10-fachen Raumgröße.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne,

+ 3 spezielles Ziel, +1 Größe]

Geräusche der arkanen Wesen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Gehör

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Animal verbundene magische Macht besitzt, am dumpfen Geräusch erkennen, welches es bei seiner Bewegung zusätzlich erzeugt.

[Basis 5, +2 Sonne, +3 Gehör]

**Herz der wilden Tiere**

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Das Ziel erhält durch diesen Zauber ein instinktives Verständnis für Tiere, was ihm einen Bonus von +3 auf Würfe in Bezug auf Tiere gewährt – wie Spurenlesen, Jagen, Tierführung oder Überleben.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Stufe 40

Sehen, was andere sehen

**R:** ArkV, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Mittels dieses Zaubers kann der Magier die Gedanken eines Tieres lesen und diesem Befehle erteilen. Hierbei kann er den Aufenthaltsort des Tieres erspüren und es als Spion nutzen.

Die Sinne des Zauberers werden hierbei durch die Wahrnehmung des Tieres und dessen stärkste Sinne und Stimuli beeinflusst.

[Basis 5, +4 Ark. Verb., +2 Sonne, +1 Requisite]

Augen eines jeden einzelnen Tiers

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Grenze, **Ritual**

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker die Welt durch die Sinne eines jeden Tieres im Grenzgebiet (mit einem Durchmesser von etwa 100 Schritt) erleben. Er hat keine Kontrolle über die Tiere, kann aber nach Belieben von der Wahrnehmung eines Tieres in die des nächsten springen.

Möchte er ein bestimmtes Detail suchen, so muss ihm ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen die 12 gelingen.

[Basis 10, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +4 Grenze]

Stufe 55

Blick in die wilden Sinne des Reiches

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Grenze, **Ritual**

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker die Welt durch die Sinne eines jeden Tieres im Grenzgebiet (mit einem Durchmesser von etwa 1km) erleben. Er hat keine Kontrolle über die Tiere, kann aber nach Belieben von der Wahrnehmung eines Tieres in die des nächsten springen.

Möchte er ein bestimmtes Detail suchen, so muss ihm ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen die 12 gelingen.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne,

+4 Grenze, +2 Größe]

Stufe 75

Die Versammlung der Tiere einberufen

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Grenze, **Ritual**

Durch dieses Ritual ruft der Magier bei allen Tieren einer Art innerhalb eines Gebietes von etwa 3 km hervor, dass diese aus ihrem animalischen Dasein „erwachen“, zusammenkommen und Probleme diskutieren, welche sie betreffen. Dabei können sie alte Kräfte anrufen, welche oftmals Gestalten ähnlich ihrer eigenen annehmen, welche ihnen helfen, die Probleme zu lösen (z. B. Geistertiere oder magische Kreaturen).

Die Ergebnisse dieser Versammlung könnten nicht immer in Einklang mit den Interessen des Zauberers liegen. Bevor die Dauer dieses Rituals endet und sie ihren erwachten Zustand verlieren, werden die Tiere versuchen, wieder in ihr Revier zu gelangen.

[Basis 10, +1 Berührung, +3 Mond,

+4 Grenze, +3 Größe]

Muto Animal

Richtlinien für Muto Animal

Tiere, die neue Fähigkeiten oder Eigenschaften erhalten (wie beispielsweise Flügel), benötigen ein paar Minuten, um sich daran zu gewöhnen. Um vom Tier am Leib getragene Gegenstände mit zu verwandeln, benötigt der Zauber entsprechende Zauberrequisiten.

Tiere können nicht unendlich verwandelt werden, und zu viele Veränderungen könnten negative Auswirkungen auf das Tier haben oder es sogar töten. Zusätzliche Anregungen können durch die Richtlinien in MuCo gewonnen werden.

Häufige Siegel bei Muto Animal könnte eine zusätzliche Veränderung am Tier sein, welches das Siegel zeigt (wie eine auffällige Fellfarbe oder Musterung).

Patzer in diesem Bereich verändern mitunter den Hermetiker anstelle des Tieres oder das Ziel selbst auf nicht vorhergesehene Art und Weise.

**Stufe 1**

Eine oberflächliche Veränderung bei etwas aus Tierprodukten Hergestelltem machen (z.B. Änderung der Farbe)

**Stufe 2**

Fleisch in Ungeziefer verwandeln

Eine oberflächliche Veränderung bei einem Tier machen

Eine große Veränderung in etwas aus Tierprodukten Hergestelltem machen

**Stufe 3**

Die Gliedmaße eines Tieres verwandeln

Etwas aus Tierprodukten Hergestelltem in ein anderes Tierprodukt verwandeln

**Stufe 4**

Etwas aus Tierprodukten Hergestelltem auf eine geringe, unnatürliche Weise verändern

Eine große Veränderung bei einem Tier machen, wobei es noch als jenes Tier erkennbar sein muss

**Stufe 5**

Ein Tier in ein anderes Tier verwandeln

Ein Tier auf geringe Weise verändern, so dass dies nicht mehr natürlich ist

Etwas aus Tierprodukten Hergestelltem auf eine deutliche, unnatürliche Weise verändern

**Stufe 10**

Ein Tier in einen Menschen verwandeln; es behält seine tierhafte Mentalität und hat keine Seele (Corpus- Requisite)

Ein Tier in eine Pflanze verwandeln (Herbam-Requisite)

**Stufe 15**

Ein Tier in einen leblosen Gegenstand verwandeln (passende Requisite)

Ein Tier auf große, unnatürliche Art und Weise verändern

**Stufe 25**

Einem Tier „magische Fähigkeiten“ geben (wie Feuer spucken, passende Requisite)

Ein Tier radikal verändern (z.B. Flügel gewähren)

Das Muto Animal Grimoire

Stufe 4

Die passende Gewandung

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

****Dieser Zauber verändert Farbe und Schnitt einer aus Tierprodukten hergestellten Gewandung leicht, was dem Hermetiker einen Bonus von +1 in passenden Situationen auf Charme- und Etikette-Würfen gewähren kann.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 5

Die Chamäleon-Katze

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Durch diesen Zauber wird die Farbe eines Tieres von max. Größe +1 nach Wunsch des Hermetikers verändert, selbst wenn diese nicht mehr natürlich erscheint.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Diameter,

+1 unnatürlich]

Ziege von anderer Farbe

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Durch diesen Zauber wird die Farbe eines Tieres von max. Größe +1 nach Wunsch des Hermetikers verändert, dies muss aber noch immer einer natürlichen Färbung entsprechen.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Stufe 15

Das Handwerk des Schneiders umformen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Mit diesem Spruch wird ein Satz aus Tiermaterial hergestellter Kleidung in andere Kleidungsstücke verwandelt. Dabei bleiben Material und Farbe erhalten, Form und Verzierungen können verändert werden. Ein Wurf auf Intelligenz + Finesse, Schw. 6 reicht für eine einfache Veränderung aus, 9 ist notwendig für eine große Verwandlung. Besteht die Kleidung teils aus Pflanzen-material, so ist eine Herbam-Spruchrequisite nötig.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Das Plündern von 20 Gänsen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Es werden bis zu 20 Federn in Flügelfedern von Gänsen verwandelt, der bevorzugten Quelle von Federkielen.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +1 Größe]

Das vollkommene Tier

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Verwandelt ein Tier in ein makelloses Exemplar seiner Art, wobei seine außergewöhnlichen Merkmale verstärkt werden und Würfelwürfe, die mit seiner hervorstechendsten Eigenschaft zusammenhängen, einen Bonus von +3 erhalten. Der Zauber verbessert z.B. das Sehvermögen eines Falken, die Geschwindigkeit eines Rennpferdes oder die Kraft eines Zugpferdes.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Löwe ungewöhnlicher Größe

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Die Größe eines Hermetikers, welcher die Gestalt eines Tieres angenommen hat, wird um +1 erhöht, wodurch es Stärke +2, Wundstufenschwelle +1 sowie Schnelligkeit -1 erhält. Das Tier ist nun riesig, sieht eindrucksvoller aus und es besteht kein Zweifel an seiner Widernatürlichkeit.

Der Hermetiker muss vermutlich ohne Worte und Gesten diesen Zauber erschwert wirken.

[Basis 4, +2 Sonne, +1 Größe]

Tier ungewöhnlicher Größe

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Die Größe eines Tiers wird um +1 erhöht, wodurch es Stärke +2, Wundstufenschwelle +1 sowie Schnelligkeit -1 erhält. Das Tier ist nun riesig, sieht eindrucksvoller aus und es besteht kein Zweifel an seiner Widernatürlichkeit.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Wachstum des Gewürms

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Insekten, Mäuse, Kröten oder anderes kleine (Größe -9) Kriechgetier wächst zu vierfacher Größe heran. War es zuvor giftig, so erhöht sich nun dessen Stärke. Halbgiftige Kreaturen wie die meisten Spinnen verfügen über ein Gift, welches jetzt bei einer Schwierigkeit von 6 eine leichte Wunde zufügt.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Wams aus undurchdringlicher Seide

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber bewirkt, dass ein Gegenstand aus Tierprodukten durch Waffen beinahe nicht durchschnitten werden kann. Der Schutz eines solchermaßen behandelten Kleidungsstücks oder Rüstung steigt um +3, ohne die Belastung zu erhöhen. Würde der Schutz weiter erhöht werden, müsste man das Material vollständig verändern.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 20

Berührung des Wilden

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Das Zieltier verwandelt sich in eine wilde, ungezähmte Gestalt seiner Spezies – es wird größer, das Fell wächst länger (und wird mitunter schwarz oder braun), die natürlichen Waffen des Tieres erscheinen gefährlicher

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Bruder des Tiers

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Der Verstand eines Tiers wird mit diesem Spruch so verändert, dass es den Hermetiker wie ein Tier seiner eigenen Gattung betrachtet und sich entsprechend verhält – was nicht immer positiv sein muss, da dadurch auch Dominanzverhalten, Revierkämpfe, Paarungsverhalten oder ähnliches zum Vorschein kommen könnten.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Mond]

Das Tier winziger Ausmaße

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Mittels dieses Zaubers wird die Größe eines Tiers um 2 reduziert. Hierdurch erhält es Stärke -2, Wundstufen-schwelle -4 und Schnelligkeit +2. Es wirkt wie ein verkümmertes Exemplar seiner Art, beinahe unfähig zu leben.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne]

Das tödliche Register

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego, Intellego

Dieser Zauber verwandelt das Bändel des Lesezeichens eines Buches in eine giftige Schlange. In der Regel wird dieser Zauber als geladenes Objekt auf das Band gesprochen, welcher bei Entnahme aus der Bibliothek aktiviert wird.

[Basis 5, +1 Diamenter, +2 Requisiten]

Färberrot, Blaufarbstoff und Färberwau

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der berührte (aus tierischen Materialien gefertigte) Stoff nimmt eine vom Magier bestimmte Färbung an. Er kann bis zu 5 Bahnen Stoff oder 10 Knäuel Wolle mit einem Zauber färben. Nach Ende des Zaubers nimmt der Stoff wieder seine natürliche Farbe an. Durch mehrfaches Sprechen kann jede beliebige Farbe erzielt werden.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Fell, das Klingen abwehrt

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Ein in ein Tier verwandelter Hermetiker vermag mit diesem Zauber dessen Fell widerstandsfähiger gegenüber natürlicher und erschaffener Waffen anderer zu machen. Es erhält einen Rüstschutz von -3 ohne Einschränkung auf die Beweglichkeit.

[Basis 5, +2 Sonne, +1 Größe]

Perfektes Schreibwerkzeug

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Rego

Hiermit werden bis zu 20 Federn in Flügelfedern von Gänsen verwandelt, der bevorzugten Quelle von Federkielen. Diese sind abgeschnitten und geschärft.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +1 Größe, +1 Requisite]

Stimme für die Kreatur

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Corpus

Ein Tier erhält hierdurch menschliche Stimmbänder, wodurch es sprechen könnte – die Intelligenz des Ziels wird hierdurch aber nicht verändert. Dabei muss er zusätzlich einen Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen eine Schwierigkeit von 9 absolvieren – für jeden Punkt darunter leidet die Stimme des Zielsund es erhält je einen Malus von -1 auf gesellschaftliche Würfe.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Requisite, +1 Teil]

Wie in Samt gehüllter Lederharnisch

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber bewirkt, dass ein Gegenstand aus Tierprodukten durch Waffen fast nicht durchschnitten werden kann. Der Schutz eines solchermaßen behandelten Kleidungsstücks oder Rüstung steigt um +6, ohne die Belastung zu erhöhen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 25

Die Brieftaube

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego, Imagonem

Hiermit wird eine Taube zu einer Brieftaube umfunktioniert, welche eine Nachricht des Zauberers – die nicht länger als zwei Sätze sein darf – einer von ihm bestimmten Person singend überbringt.

Die Brieftaube wird die Zielperson finden, selbst wenn diese umher wandert. Endet der Zauber aber vor Überbringung der Nachricht, so ist diese verloren.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Requisiten]

Die scheußliche Kreatur

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Durch diesen Spruch erhält ein Tier eine oberflächliche, aber unnatürliche Veränderung, wie Federn, einige andere Augen, Schuppen, etc. Damit können nur entweder die Gliedmaßen, der Kopf oder die Haut verändert werden.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Größe]

Die Stimme für den Bjornaer

**R:** Pers, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Corpus

Der Zauberer kann durch diesen Spruch in seiner Herztier-Gestalt problemlos sprechen. Dabei muss er zusätzlich einen Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen eine Schwierigkeit von 6 absolvieren – für jeden Punkt darunter leidet seine Stimme und er erhält je einen Malus von -1 auf Zauber in der Tiergestalt. Der Magier kann den Zauber auch wirken, wenn er sich in Herztier-Gestalt befindet, mit einem Malus von -5.

[Basis 3, +2 Sonne, +1 Requisite,

+1 Teil, +2 keine Worte]

Gabe des ledrigen Pelzes

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Die Haut des Ziels wird zäh, so dass es +3 auf Absorptionswürfe erhält.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Diameter]

Menschliche Gestalt des Tiers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

**Requisite:** Corpus

Dieser Zauber gewährt einem Landtier menschliche Gestalt, wenngleich dessen Intellekt auch unverändert bleibt. Dabei behält es auch einige Merkmale oder Verhaltensweisen seines tierhaften Wesens.

Ein so verwandeltes Tier wird eine Weile desorientiert sein, bevor es sich an den neuen Körper gewöhnt hat.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Verwandlung der zornigen Bestie zur trägen Kröte

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Ein Tier wird durch hiermit in eine Kröte verwandelt, vor welcher viele Menschen zurückweichen werden.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 30

Der wiedergeborene Zentaur

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Teil, **Ritual**

Mittels dieses Rituals kann einem Tier ein Teil eines anderen Tiers o. (mit Corpus-Requisite) Menschen mit einem eigenen ausgetauscht werden – so könnte ein Vogel einen Katzenkopf erhalten oder ein Pferd den menschl. Oberkörper. Gelingt der Zauber, erleidet das Tier keinen Schaden. Nach Zauberende sterben die beteiligten Wesen.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Teil]

Streitross der Vergeltung

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Ein Streitross wird hierdurch in ein wildes, magisches Reittier verwandelt. Sein Fell wird schwarz, die Augen feuerrot, es erhält Fänge, die Hufe werden messerscharf und manchmal atmet es einen Schwall heißer Luft aus.

Es erhält auf Schadenswürfe einen +5-Bonus und akzeptiert Magier als Reiter. Nach Zauberende muss ein Konstitutionsstresswurf gegen die 9 gelingen o. es stirbt.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Größe]

Umhang des Nessus

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Teil

Ein Teil der Ziel-Kleidung des Zaubers wird in starkes tierisches Gift verwandelt, welches furchtbaren Schmerz beim Träger auslöst. Jede Runde muss dieser für die Länge der Zauberdauer oder bis er das Kleidungsstück ablegt einen Wurf auf Konstitution gegen die 9 bestehen oder er nimmt eine leichte Wunde.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Diameter,

+1 Teil, +2 Gift]

Ungeziefer gewaltiger Ausmaße

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Hierdurch wird eine Gruppe von Insekten auf dem Körper des Ziels um ein vielfaches vergrößert. Die so gewachsenen Insekten werden nach wie vor ihren tierischen Instinkten folgen und sich nicht untypisch verhalten – was dem Schrecken desjenigen, der sie auf seinem Körper hat, aber wenig zuträglich sein wird.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Verdopplung des Folianthen

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Gruppe, **Ritual**

**Requisite:** Intellego, Imagonem

Mit diesem Spruch werden zwei Bücher (mit etwa der gleichen Größe und nur aus Tiermaterialien gefertigt) miteinander magisch verbunden, so dass alles, was im einen steht o. geschrieben wird auch im anderen erscheint.

Wird ein Buch beschädigt, so erscheinen leichte Beschädigungsspuren auch in seinem Zwilling. Die Bücher sind auch zueinander für die Dauer des Rituals arkane Verbindungen, dies ist aber eine schnelle – wenn auch sehr vis-intensive – Art, Bücher zu kopieren.

[Basis 1 , +1 Berührung, +4 Jahr,

+2 Gruppe, +2 Requisite]

Stufe 35

Zäh wie ein Bär

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe +4)

Die Haut des Ziels wird zäh, so dass es einen Bonus von +3 auf Absorptionswürfe erhält.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Größe]

Poseidons Reich betreten

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Teil (bis Größe 4)

**Requisite:** Aquam

Ein Tier erhält hierdurch Merkmale, wodurch es im Wasser überleben und sich bewegen kann (wie Kiemen, Schwimmhäute, für Wasser geeignete Sinne, etc.). Die normale Lungenatmung funktioniert aber nicht mehr und nach Ende der Wirkungsdauer ist es wahrscheinlich, dass das Tier ertrinken wird.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond,

+1 Teil, +1 Requisite, +1 Größe]

Zur angenehmen Größe verändern

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind (bis Größe 1)

**Requisite:** Herbam

Ein Tier wird durch diesen Zauber in eine Holzkiste verwandelt. In dieser Gestalt hat es keinerlei körperlichen Bedürfnisse (es muss nicht fressen, schlafen oder atmen).

[Basis 15, +1 Berührung, +3 Mond]

Stufe 40

Schuppen der Skorpione

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Gruppe (bis Größe 1)

**Requisite:** Rego

Hierdurch wird die Haut einer Gruppe von Tieren in den Chitinpanzer eines Skorpions verwandelt, was +3 auf die Absoptionssumme gewährt.

[Basis 15, +2 Stimme, +1 Diameter,

+1 Gruppe, +1 Requisite]

Schrumpfen zur passenden Größe

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind (bis Größe 7)

Ein Tier mit höchstens Größe 7 wird um bis zu 4 Größenstufen verkleinert.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond, +2 Größe,

+2 zusätzliche Größenreduzierung]

Schwingen des Pegasus

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Dem Zieltier wachsen ein paar Flügel, welche es nach ein paar Versuchen nutzen und damit fliegen kann.

[Basis 25, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 45

Der Wolf im Schafspelz

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Speziell (Raum +1)

Durch diesen Zauber erhalten alle im Zielstall befindlichen Schafe Wolfsklauen und –fänge sowie die Wildheit eines Wolfes. Das Ziel entspricht etwa der 10-fachen Raumgröße.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Diameter,

+ 3 spezielles Ziel, +1 Größe]

Perdo Animal

Richtlinien für Perdo Animal

Normalerweise gibt es keinen Absorptionswurf gegen PeAn-Magie, da diese Zauberei selbst schadet, und nicht entwirft, was dann Schaden zufügt. Nur Magieresistenz hilft gegen solche Effekte.

Weitere Anregungen können durch die Richtlinien in PeCo gewonnen werden.

Häufige Siegel bei diesen Sprüchen ist, dass mit dem angerichteten Schaden noch eine Kennzeichnung erhalten ist.

PeAn-Patzer richten meist den Schaden an einem anderen Ziel oder gar am Hermetiker selbst an.

**Stufe 2**

Etwas aus Tierprodukten hergestelltem beschädigen

**Stufe 3**

Oberflächlichen Schaden bei einem Tier anrichten (wie die Haare entfernen)

**Stufe 4**

Etwas aus Tierprodukten hergestelltem zerstören

Schmerz bei einem Tier verursachen, ihm aber keinen Schaden zufügen

Den Verlust einer Erschöpfungsstufe bei einem Tier verursachen

**Stufe 5**

Ein Tier verletzen, so dass es dadurch eingeschränkt, aber nicht verletzt, ist (ein Pferd zum Lahmen bringen, einem Vogel die Stimme nehmen) – dies halbiert in etwa die Effektivität des Ziels und wird wie eine leichte Wunde regeneriert

Einen tierischen Kadaver vernichten

Eine *leichte* Wunde bei einem Tier verursachen

**Stufe 10**

Eine *mittlere* Wunde bei einem Tier verursachen

**Stufe 15**

Eine Gliedmaße bei einem Tier verkrüppeln, so dass es nicht nutzbar ist, es diese aber wieder wie eine schwere Wunde regenerieren kann

Eine *schwere* Wunde bei einem Tier verursachen

Ein Tier um 1/12 seiner normalen Lebensspanne altern lassen – kann nur auf Tiere angewandt werden, die bereits ausgewachsen sind

Einen der minderen Sinne bei einem Tier vernichten

**Stufe 20**

Eine Wunde *Außer Gefecht* bei einem Tier verursachen

Einen der großen Sinne bei einem Tier zerstören

Zerstören oder Abnehmen einer Gliedmaße bei einem Tier, so dass es diese nicht natürlich regenerieren kann

**Stufe 30**

Ein Tier töten

**Stufe 40**

Eine Eigenschaft eines Tieres zerstören (wie dessen Gewicht oder Aggressivität)

Das Perdo Animal Grimoire

Stufe 3

Erschaffung eines leeren Buches aus einem gefüllten

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hierdurch wird ein Palimpsest erschaffen, indem von einem beschriebenen Buch eine kleine Schicht jeder Seite abgeschliffen wird.

Ein Wurf auf Intelligenz + Finesse bestimmt, wie gut die ehemalige Schrift abgetragen wurde.

[Basis 2, +1 Berührung]

Die Berührung des Schreibers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber schärft durch eine kurze Berührung einen Federkiel.

[Basis 2, +1 Berührung]

Trügerische Tierprodukte

 **R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Wird der Zauber auf ein Tierprodukt gesprochen (z.B. Sattel, Bogensehne), wird die Struktur davon beschädigt, was deren Haltbarkeit insgesamt stark verringert und das Aussehen verschlechtert.

[Basis 2, +1 Berührung]

Stufe 4

Fluch der Diana

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Ein Tier von maximaler Größe +1 verliert durch diesen Spruch sämtliche Körperbehaarung.

[Basis 3, +1 Berührung]

Die rasende Verwitterung

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Lederwaren bekommen Risse und werden durch diesen Zauber spröde, was deren Haltbarkeit insgesamt stark verringert und ihr Aussehen sehr verschlechtert.

[Basis 2, +2 Stimme]

Stufe 5

Der aufgetrennte Saum

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

**Requisite:** Herbam

Der berührte Faden (welcher Teil eines Gewands ist, aber auch aus Pflanzenprodukten bestehen kann) verwittert durch diesen Zauber, was dazu führt, dass die damit zusammengehaltene Kleidung auseinanderfällt.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Teil, +1 Requisite]

Fluch des Orpheus

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der berührte, aus Tierprodukten hergestellte Faden verwittert durch diesen Zauber, so dass er bei der nächsten Berührung mit hoher Wahrscheinlichkeit springt. Dieser Zauber wird gerne bei Musikinstrumenten oder Bogensehnen verwendet.

[Basis 2, +3 Sicht]

Spezialität des Kochs

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

**Requisite:** Creo

Ein Stück totes Fleisch wird mit großer Päzision in hauchdünne Scheiben oder ähnliches zerteilt.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Aufteilen der Kleidung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Die Knoten und Nähte von einem Kleidungsstück werden auseinandergewebt und die Bekleidung in seine Bestandteile und -fäden zerlegt. Ein Wurf auf Intelligenz + Finesse bestimmt, wie ordentlich die Einzelteile (Fäden, Wolle, Fell, etc.) aufgestapelt sind.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Requisite]

Ermüden des forteilenden Rehs

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Ein Tier bis Größe 1 erleidet auf der Stelle 1 Erschöpfung.

[Basis 4, +2 Stimme]

Mildern des Schlangenbisses

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Eine Dosis tierischen Gifts wird mittels dieses Spruches neutralisiert. Falls sich das Gift bereits in einem menschlichen Körper befindet, ist eine Corpus-Zauberrequisite notwendig. Dadurch erhält das Opfer aber keinen Schaden mehr und das Gift verschwindet aus dessen Leib. Wird es auf ein giftiges Tier gesprochen, so ist dieses nicht mehr giftig, bis es dieses natürlich regeneriert hat.

[Basis 5, +1 Berührung]

Verwesung von Fell und Haut

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Gegenstände aus Fell, Wolle, Leder oder Tierhaut werden durch diesen Zauber augenblicklich vernichtet.

[Basis 4, +2 Stimme]

Stufe 15

Rasende Pein des Tiers

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Nachdem der Magier auf das Tier gedeutet und den Zauber gewirkt hat, wird dieses von Schmerz ergriffen und läuft gepeinigt herum, ohne auf Dinge in der Umgebung zu achten. Um etwas anderes zu tun muss es einen Stresswurf auf Konstitution + Größe gegen eine Schwierigkeit von 9 jede Runde bestehen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Die aufgelöste Kleidung

**R:** Stimme, **D:** Augenblick, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Herbam

Sämtliche Fäden und Schnürre eines Satzes Kleidung werden augenblicklich aufgetrennt, was dazu führt, dass die Kleidung auseinanderfällt und der Träger nackt dasteht. Im Fall einer Metallrüstung gleitet die wattierte Unterkleidung davon, was zur Folge hat, dass die Rüstung nur noch halb so gut schützt und der Träger einen Malus von -3 auf sämtliche körperliche Würfe erhält, bis die Unterkleidung wieder angelegt wurde.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Requisite]

Elfenpfeil

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Ein unsichtbarer Pfeil, der nur unter Mondlicht gesehen werden kann, trifft das Tier und hinterlässt mehrere Risse in dessen Haut. Der Zauber verursacht eine leichte Wunde.

[Basis 5, +3 Sicht]

Entfernen des Federkleids

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe (bis Größe 1)

Von einem Vogel werden hierdurch alle Federn zerstört, was dazu führen kann, dass er abstürzt.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Gruppe,

+1 Komplexität]

Stufe 20

Abstumpfen der Vipern Fänge

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Hierdurch werden die natürlichen, scharfen Waffen eines Tieres soweit abgestumpft, dass es nur noch die Hälfte der eigentlichen Schadenssumme verursacht. Stumpfe Waffen werden nicht betroffen. Die Stumpfung heilt wie eine leichte Wunde und kann Tiere bis zu einer Größe von +4 befallen.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Größe]

Ermüden des schreitenden Gauls

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 7)

Ein Tier bis Größe +7 erleidet augenblicklich 1 Erschöpfung.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Größe]

Mordlust des Ungeziefers

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Bauwerk

Jegliches Ungeziefer kommt aus seinem Versteck heraus und wird sich gegenseitig bekämpfen und töten. Jedoch wird nicht jegliches Ungeziefer hierdurch verenden.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Diameter,

+3 Bauwerk, +1 komplexer Befehl]

Unheilvoller Blick für das Tier

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Nachdem der Magier auf das Tier gedeutet und den Zauber gewirkt hat, wird dieses von Schmerz ergriffen und läuft gepeinigt herum, ohne auf Dinge in der Umgebung zu achten. Um etwas anderes zu tun muss es einen Stresswurf auf Konstitution + Größe gegen eine Schwierigkeit von 9 jede Runde bestehen.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Konzentration]

Stufe 25

Die Falkenkappe

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Durch diesen Zauber wird der Sehsinn eines Tieres vernichtet, der sich wie eine mittlere Wunde regeneriert.

[Basis 20, +1 Berührung]

Lähmung des heulenden Wolfes

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Ein zufälliges Bein des ausgewählten Tieres bricht durch diesen Zauber sauber. Es kann dieses Bein nicht mehr benutzen, heilt es aber wie eine mittlere Wunde.

[Basis 15, +2 Stimme]

Stufe 30

Der fast schwerelose Transport von Büchern

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber macht die Bücher in einer Kiste beinahe gewichtslos, so dass sie leichter transportiert oder auf nicht sehr stabilen Boden aufbewahrt werden können (das Gewicht der Kiste bleibt aber unverändert, insofern dies nicht als Herbam-Requisite in den Zauber eingearbeitet wird).

[Basis 5, +1 Berührung], +2 Sonne, +2 Gruppe]

Verletzen der Herde

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe (Größe +4)

Höchstens 10 Tiere bis zur Größe +4 erleiden durch diesen Spruch eine leichte Wunde.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Größe]

Stufe 35

Ausmerzen des Tierlebens

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Das berührte Tier verendet aufgrund dieses Zaubers an Ort und Stelle.

[Basis 30, +1 Berührung]

Des Jägers tödlicher Pfeil

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Hiermit verzaubert der Magier einen Pfeil, und wenn dieser in der nächsten Kampfrunde abgeschossen wird und ein Tier (mit höchstens Größe 1) trifft und ihm ein Wurf auf Konstitution + Größe gegen die 12 misslingt, fällt es augenblicklich zu Boden, zuckt noch ein wenig und stirbt dann. Gelingt dem Tier der Wurf, so erhält es dennoch +10 Schaden.

[Basis 30, +1 Berührung]

Verderbnis des Rudels

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Höchstens 10 Tiere bis zur Größe +1 erleiden durch diesen Spruch eine schwere Wunde – dies reicht meist aus, dass sich ein Tierrudel zurückzieht und letztlich stirbt, weil sie nicht mehr jagen können.

[Basis 15, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Stufe 40

Die unsichtbaren flinken Messer

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

**Requisite:** Rego

Mittels dieses Spruches wird ein Tier in seine Bestandteile zerteilt. Der Inhalt des Verdauungstrakts verschwindet. Ein Schaf wird in einen Haufen ungewaschener Wolle, Haut, einen Fleischberg, eine Ansammlung von Organen und einem Skelett aufgeteilt.

[Basis 30, +1 Blick, +1 Zerstörung des Inhalts des Darms, freie Requisite]

Verflüssigen des Hirns

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Das Hirn eines Tiers wird durch diesen Spruch verflüssigt, was zu dessen Tod binnen der nächsten Runde führt.

[Basis 30, +2 Stimme]

Stufe 45

Hengst des Vesuvius

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 4)

**Requisite:** Ignem

Einem Pferd ist es mittels dieses Zaubers möglich über geschmolzene Lava zu laufen, als wäre es eine Pflastersteinstraße. Es empfindet auch keine Angst vor der Hitze oder den Dämpfen, genausowenig leidet es nicht unter der Hitze oder den giftigen Nebeln des flüssigen Gesteins. Der Reiter selbst ist vor alle dem nicht gefeit.

Nach Ende der Wirkungsdauer erleidet das Pferd eine Langzeit-Erschöpfungsstufe.

[Basis 25, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Größe]

Letzter Herzschlag der Bestie

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Das Herz eines Tiers hört durch diesen Spruch auf zu schlagen, was zu dessen augenblicklichem Tod führt.

[Basis 30, +2 Stimme, +1 Größe]

Stufe 50

Reinigen des Ungezieferbefalls

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Bauwerk

Sämtliches Ungeziefer (bis zur Größe -3) in Reichweite des Zaubers stirbt augenblicklich.

[Basis 30, +1 Berührung, +3 Bauwerk]

Stufe 55

Plötzliches Sterben der Herde

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Bis zu 100 Tiere von maximal Größe 1 werden auf der Stelle dahingerafft und verenden.

[Basis 30, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Größe]

Unfehlbare Schleuder

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Speziell (Raum +1)

Sämtliche Wölfe innerhalb des Stalls sterben augenblicklich. Das Ziel entspricht etwa der 10-fachen Raumgröße.

[Basis 30, +1 Berührung,

+ 3 spezielles Ziel, +1 Größe]

Rego Animal

Richtlinien für Rego Animal

Anregungen für das Kontrollieren des Leibes und Verstands von Tieren findet sich bei Rego Mentem oder Rego Corpus.

Bezüglich Rego-Handwerks-Magie ist anzumerken, dass sehr komplizierte Arbeiten 1 oder 2 Ordnungen zur Stufe des Zaubers addieren.

Würmer, Maden, Frösche und anderes Ungeziefer kann aus natürlicher Materie erschaffen werden, jedoch muss diese Materie die Schädlinge auch tragen können – ein Standard-Individuum ein jeder Form kann maximal 1000 Schädlinge produzieren, unabhängig von der Größe. Eine Requisite wird hierfür nur benötigt, wenn der Magier das erschaffene Ungeziefer in der Materie nicht sehen kann – zudem noch eine Perdo-Requisite, wenn Maden auf lebendigem Fleisch erschaffen werden (damit dies einen verrottenden Nährboden ergibt).

Für Rego Animal typische Siegel sind, dass Tiere sich auf bestimmte Art und Weise verhalten.

Patzer bei ReAn zwingen den Magier unter die Kontrolle des Tieres oder verursachen den gegenteiligen Effekt des eigentlich erwünschten. Es könnte auch sein, dass der Effekt auf den ersten Blick erfolgreich gewirkt scheint, bis er dann urplötzlich umschlägt.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen mit Animal assoziierte Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Basisstufe dieses Spruches (Berührung, Ring, Zirkel)

**Stufe 1**

Aus Tierprodukten erschaffene Gegenstände manipulieren

Ein Objekt aus bearbeitetem Leder herstellen

Einen Gegenstand aus vorbereiteter Wolle fertigen

**Stufe 2**

Eine einzelne Suggestion in die Gedanken eines Tieres einpflanzen

Das Ziel vor Angriffen von nichtmystischen Tieren bewahren

Aus Tierprodukten erschaffene Gegenstände behandeln

**Stufe 3**

Behandeln und verarbeiten von aus Tierprodukten erschaffenen Gegenständen

Einen Gegenstand aus Tierknochen herstellen

Einen Gegenstand aus roher Wolle oder anderem rohen Tierprodukt fertigen

**Stufe 4**

Ein Tier beruhigen

Den geistigen Zustand eines Tiers kontrollieren (wach, schläft, etc.)

**Stufe 5**

Schutzzeichen gegen Tiere oder aus Tierprodukten hergestellte Objekte (Berührung, Ring, Zirkel)

Die Gefühle eines Tieres manipulieren

Ein Tier paralysieren

Einen zierlichen Geist des Animal kontrollieren

Herbeirufen von Ungeziefer und Schädlingen aus passender Materie (Würmer und Maden aus Fleisch, Erde, Pflanzen, Frösche aus Wasser, etc.)

**Stufe 10**

Ein Tier vollkommen passiv stimmen

Einen tierischen Leichnam kontrollieren

Etwas aus Tierprodukten hergestelltem dem Ansinnen und Verstand des Magiers nach so bewegen lassen, ohne dass es ständige Kontrolle benötigt

Ein Tier oder Tierprodukt augenblicklich zu einem bis zu 5 Schritt entfernten Ort bewegen

**Stufe 15**

Ein Tier vollständig beherrschen und kontrollieren

Einen zierlichen Geist des Animal herbeirufen

Ein Tier oder Tierprodukt augenblicklich zu einem bis zu 50 Schritt entfernten Ort bewegen

**Stufe 20**

Ein Tier oder Tierprodukt augenblicklich zu einem bis zu 500 Schritt entfernten Ort bewegen

**Stufe 25**

Ein Tier oder Tierprodukt augenblicklich zu einem bis zu 6km entfernten Ort bewegen

**Stufe 30**

Ein Tier oder Tierprodukt augenblicklich zu einem bis zu 40km entfernten Ort bewegen

**Stufe 35**

Das Ziel augenblicklich zu einem Ort bewegen, zu dem der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt

Das Rego Animal Grimoire

Variabel

Schutzkreis gegen Fabeltiere

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Kein magisches Tier dessen Magische Macht gleich groß oder kleiner als die Stufe des Zauberspruchs ist, kann jemanden durch diesen Schutzkreis oder den Kreis selbst beeinflussen – weder direkt noch indirekt.

[Basisspruch]

Schutzkreis vor krabbelnden Feen

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Kein Feentier dessen Feeische Macht gleich groß oder kleiner als die Stufe des Zauberspruchs ist, kann jemanden durch diesen Schutzkreis oder den Kreis selbst beeinflussen – weder direkt noch indirekt.

[Basisspruch]

Schutzkreis vor Gestaltwandlern

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Kein Gestaltwandler dessen übernatürliche Macht gleich groß oder kleiner als die Stufe des Zauberspruchs ist, kann jemanden durch diesen Schutzkreis oder den Kreis selbst beeinflussen – weder direkt noch indirekt. Bjornaer werden hierdurch nicht beeinflusst. In eine tierhafte Gestalt gewandelte Hermetiker müssen mit ihrem Animal-Parma die Stufe des Zauberspruchs übertreffen.

Manchmal kann der Zauber als silbrig schimmernde Kuppel wahrgenommen werden.

[Basisspruch]

Schutzkreis gegen Wesen der Tiefe

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Keine magische Meereskreatur mit einer magischen Macht gleich oder kleiner der Stufe des Zaubers -10 kann die verzauberte Gruppe beeinflussen.

[Basisspruch, +1 Berührung,

+2 Sonne, +2 Gruppe]

Stufe 3

Folgsame Peitsche

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Solange sich der Hermetiker konzentriert, kann er die Bewegungen eines Objekts aus Tierprodukten kontrollieren, so dass eine Peitsche beispielsweise jemanden erdrosseln könnte

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Geisterhafte Bewegung des Gänsekiels

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Objekt aus Tierprodukten führt eine plötzliche, kurze Bewegung durch. So könnte ein Gänsekiel einen Buchstaben schreiben (oder aber einfach nur Tinte verspritzen), heißer Schmalz könnte umherspritzen, etc.

[Basis 1, +2 Stimme]

Stufe 4

Gaul des Totenbeschwörers

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Gr. 4)

Durch Berührung des Kadavers eines toten Tieres bis Größe 4 erhebt sich dieses wieder und der Hermetiker kann darauf reiten, solange er sich konzentiert

[Basis 1, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +1 Größe]

Habgier der Ptolemäer

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Dieser Schutzkreis macht es Wesen ohne Magieresistenz unmöglich, ein Buch aus dessen Wirkungsbereich (meist eine Bibliothek) zu entfernen.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Ring]

Schritte des Jongleurs

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch kann der Magier einen Schuh nach seinen Wünschen kontrollieren. Wird er auf einen getragenen Schuh eines anderen angewandt, so könnte dieser stolpern.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Schützen der Ernte

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Kein normales Ungeziefer kann die Linien des Kreises übertreten und so das darin befindliche Gut befallen.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Ring]

Spindel des Zauberers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Bis zu 10 Fließe werden mittels dieses Zaubers zu Wolle gesponnen. Dies erfordert einen Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 12, da augenblicklich die Arbeit von mehr als einer Woche erfüllt werden kann. Ein Scheitern des Wurfes macht die Wolle verknotet und unbrauchbar.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Stufe 5

Betrug durch die eigenen Beinkleider

**R:** Sicht, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Für die nächsten zwei Minuten werden die Beinkleider (sofern aus Tierprodukten hergestellt) versuchen, sich von den Füßen ihres Trägers zu befreien.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Diameter]

Binden des mundänen Folianten

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Hiermit werden bis zu 1000 vorbereitete Seiten gebunden. Dafür müssen alle zum Binden benötigten Materialien vorhanden sein, sonst scheitert der Zauber. Will man andere Materialien außer Tierprodukte für den Folianten verwenden, so müssen entsprechende Zauberrequisiten eingearbeitet werden.

Dieser Spruch gewährt einem Leser einen +1 Bonus wegen guter Bindung.

Die Qualität der Bindung wird durch einen Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 12 festgestellt.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Gruppe, +1 Größe]

Der trügerische Umhang

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Die Kleidung der Zielperson wendet sich gegen diese, verknotet und verdreht sich und versucht sie zu erwürgen, solange sich der Hermetiker darauf konzentriert (und diesem jede Runde der Konzentrationswurf gelingt).

Das Ziel muss alle 5 Kampfrunden einen Erstickungswurfmachen. Bei Misslingen des Stresswurfs auf Konstitution (der erste Wurf gegen die 3, jeder weitere wird um 1Punkt anspruchsvoller) verliert es 1 Erschöpfungsstufe, ist es ohnmächtig, erleidet es 1 körperlichen Schaden (zuerst leicht, dann mittel, usw.).

Zudem kann er versuchen, sich mit einem Stresswurf auf Stärke + Sportlichkeit gegen einen Wurf auf Geschicklichkeit + Finesse des Magiers versuchen zu befreien. Wird dem Ziel geholfen, so zählt der höchste Wurf und pro zusätzlich helfende Person addiert sich 1 zu dieser Summe. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Mut gegen die 9 kann er etwas anderes machen in dieser Runde als sich vom Griff seiner Gewandung zu befreien.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Konzentration]

Die menschliche Gestalt in Wolle kleiden

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein einzelnes wollenes Kleidungsstück wird aus Fließ oder gesponnener Wolle gefertigt. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9 (bei gesponnener Wolle als Material) oder 12 (bei rohem Fließ) ist für eine normale Verarbeitung notwendig – soll die Qualität verbessert oder ein besonders komplexes Kleidungsstück hergestellt werden, so erhöht sich die Schwierigkeit weiter. Ist Färbemittel vorhanden, so kann die Gewandung ohne weiteres eingefärbt werden.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Komplexität]

Präzise Hand des geschickten Webers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

**Requisite:** Creo

Dieser Zauber bewirkt eine fortwährende Veränderung in einem aus Tiermaterialien gewebten Objekt (z.B. einem Wandteppich). Falls bei diesem Objekt auch Pflanzenmaterialien verwendet wurden, ist eine Herbam-Spruch-Requisite notwendig. Beliebige perfekte geometrische Formen können hiermit in einem Gegenstand eingefügt werden.

Der Zauber kann andere Sprüche oder Handwerker unterstützen, um exzellente Objekte oder Gegenstände der Qualität herzustellen. Beobachtern kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit oder Handwerk Weber gegen die 9 die Präzision der Linien auffallen

[Basis, +1 Berührung, +1 Teil,

+1 Requisite, +1 Größe]

Schutz vor dem bissigen Insekt

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Kein natürliches Tier ohne Zugehörigkeit zu einem der übernatürlichen Reiche wird das Ziel dieses Spruches für dessen Dauer beißen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schutzkreis gegen Tiere

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Diesen Schutzkreis vermag kein natürliches Tier ohne Zugehörigkeit zu einem der übernatürlichen Reiche zu überschreiten.

[Basis 5]

Subtile Kunst des Webers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

Ein Bruchteil eines gewebten Wandteppichs kann mittels dieses Zaubers verändert werden (wie Beispielsweise eine Inschrift, die Pose eines Bildes, ein Wappen).

Ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse legt fest, wie gut die Veränderung gelungen ist.

Mit einer Herbam-Spruchrequisite ist es auch möglich, pflanzlichen Faden in Wandteppichen zu verändern.

[Basis 1, +1 Ber., +1 Teil, +1 Größe, +1 Finesse]

Tarnung des fauligen Gestankes

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Das bezauberte Tier verliert jegliches Interesse an dem Zauberer und wird es nicht behelligen, sofern es nicht von ihm bedroht wird. Anderen gegenüber behält es aber sein normales Interesse.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Stufe 10

Abschreckung des Hundegebells

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Dieser Zauber lässt einen Hund in Reichweite des Magiers Stimme sein Gebell beenden.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne]

Beschwichtigen des zornigen Ebers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Mittels beruhigender und melodiöser Stimme besänftigt dieser Zauber ein Tier, bis es wieder erzürnt wird (was mitunter schon eine Annäherung sein kann).

[Basis 4, +2 Stimme]

Der verborgene Koch

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Dieser Spruch verwandelt die rohen Zutaten innerhalb eines Augenblicks in eine fertig zubereitete, vom Magus bestimmte Mahlzeit für eine Person. Dabei werden die Küchenabfälle sauber an einer Stelle vom Rest der Mahlzeit getrennt. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse legt die Qualität der Mahlzeit fest, der Mindestwurf beträgt 9 für eine einfache Mahlzeit, 12 für eine anspruchsvolle und 15 für eine herausfordernde Speise.

Zauberrequisiten sind bei der Verwendung von nicht tierischen Zutaten notwendig.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Das Ende des Ritts

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 4)

**Requisite:** Herbam

Ein Tier verliert augenblicklich die Kontrolle über eines seiner Füße. Es muss einen Wurf auf Schnelligkeit + Sportlichkeit bestehend (Schwierigkeit je nach Schnelligkeit des Tiers: Stehend 6, Schrittgeschwindigkeit 9, normale Rittgeschwnidigkeit 12, schneller Ritt 15).

Falls das Tier fällt, muss ein Reiter einen Wurf auf Geschicklichkeit + Reiten (Geschwindigkeit wie das Pferd) bestehen oder er nimmt ebenfalls Schaden.

Der Schaden beträgt 1W10 + Anzahl der Differenz des mißglückten Wurfs zur Schwierigkeit.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 Größe]

Flinkes Verknoten

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Herbam

Hiermit werden die Kleidungsstücke des Ziels kurzzeitig belebt und verknoten sich so gut es geht ineinander. Falls die Kleidung zu kurz ist, wird dies nicht gelingen, ebenso wenn die Kleidungsstücke keine Möglichkeit haben, sich miteinander zu verknoten.

Eine so verknotete Person hat -3 auf alle körperl. Würfe, ehe es 1 Runde eingesetzt hat, um sich heraus zu schneiden oder 2 Runden, um die Knoten zu lösen.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Herbam]

Ordnen des Inhalts eines Armarius

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Raum

**Requisite:** Intellego

Hierdurch können die Bücher einer Bücherkiste oder einer Buchkammer geordnet werden. Die Art der Ordnung legt der Magier fest (z.B. Farbe, Themen, Autoren, Bindematerial).

Mittels einer zusätzlichen Mentem-Requisite (welche die Stufe des Zaubers auf 20 erhöht) können die Bücher danach geordnet werden, ob der Magus sie schon gelesen hat, ob er sie mochte, wie er über deren Autoren fühlt oder über denen, welche ihm das Buch gegeben haben.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Raum,

+1 Intellego, +1 Vielseitigkeit]

Reise ohne Angst vor dem Wildgetier

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Kein natürliches Tier ohne Zugehörigkeit zu einem der übernatürlichen Reiche bis Größe 1 wird das Ziel für die Dauer des Spruches behelligen.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Rückkehr des ungeordneten Folianthen

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Hiermit fliegt ein falsch eingeordnetes Buch so schnell wie ein laufender Mann (solange die Konzentration anhält, nicht durch feste Gegenstände) zu seinem Lesepult, Bücherregal, Buchkiste oder in die Hand des Magiers. Die hierbei verwendete Arkane Verbindung ist meist der Buchkatalog

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration]

Schlummer des Tiers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Ein Tier verfällt sofort in Schlummer, wird daraus aber wieder natürlich erwachen können.

[Basis 4, +2 Stimme]

Spinnen eines Tagewerks

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Durch diesen Zauber wird ein Faden aus Wolle oder anderen ähnlichen Materialien innerhalb weniger Augenblicke gesponnen. Bei Pflanzenmaterialien erfordert dies eine Herbam-Zauberrequisite.Falls Färbemittel zur Hand ist, so kann der Faden auch eingefärbt werden.

Für einen mundänen Handwerker ist dies eine durchschnittlich schwierige Tätigkeit, so dass der Handwerkszauberer einen Stresswurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 12 bestehen muss, um sauber gesponnenen Faden zu erhalten. Bei einem Fehlschlag ist der Faden unsauber gesponnen. Ein Patzer macht das Produkt unbrauchbar, was aber nicht sofort offensichtlich sein könnte.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Tierhaut zu Pergament

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber bearbeitet Tierhaut so, als hätte ein Pergamentmacher sie behandelt, dass sie zu Pergament wird. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse bestimmt die Qualität des Vellum.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Weben eines Tagewerks

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Durch diesen Zauber lässt sich einfacher Stoff herstellen. Jeder Einsatz dieses Zaubers lässt 10 Ballen Stoff weben (ein Ballen ist 2 Schritt lang und 1 Schritt weit). Mehrmaliges Zaubern lässt die Menge vergrößern oder aber den jeweiligen Ballen sich verlängern.

Der Hermetiker muss einen Stresswurf auf Wahrnehmung + Finesse bestehen, die Schwierigkeit richtet sich nach der Qualität des Stoffes: Schlechte Qualität erfordert einen Wurf gegen die 6, Normale Qualität einen Wurf gegen die 9, hervorragender Stoff erfordert die 15 und exzellente Ware die 18. Soll der Stoff einfach strukturiert sein, so erhöht sich die Schwelle um 3, komplexe Bilder oder Worte erhöhen diese um 6.

Will man damit aus Pflanzenmaterial bestehende Stoffe weben, so erfordert dies eine Herbam-Zauberrequisite.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Stufe 15

Beruhigende Stimme des Stallburschen

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Tier erhält durch diesen Zauber den Eindruck, als sei der Hermetiker ein sicherer und hilfreicher Freund des Tiers. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht unterdrückt, das Tier kann aber die Verbindung des Gefühls zum Magier nicht erfassen.

So bezauberte Pferde lassen sich reiten, verhalten sich aber ängstlich und nervös gegenüber Reitern mit der Gabe. In Situationen, in welchen die Stimmung des Tiers wichtig ist, wird der Mindestwurf um 3 erhöht und es wird mindestens 1 zusätzlicher Patzerwürfel geworfen. Reiter mit der offensichtlichen Gabe nimmt das Tier noch immer nicht auf und verhält sich verstört und rasend diesem gegenüber.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Größe]

Betrug des vertrauenswürdigen Gefährten

**R:** Auge, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Das Ziel wird mit Abscheu gegenüber etwas oder jemanden erfüllt. Ist es dieser Person loyal gegenüber, so kann es diesem Zauber mit einem Persönlichkeitswurf gegen die 9 widerstehen. Andernfalls handelt es gemäß seiner natürlichen Triebe, was oftmals einen Angriff bedeutet.

[Basis 5, +1 Auge, +1 Konzentration]

Das Melken der Herde

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Während sich der Magier konzentriert, werden Kühe ohne weiteres zutun magisch gemolken und die Milch in nahe Behälter gegossen.

Daran gewöhnte Kühe lassen sich mit einem Wurf auf Wahrnehmung + Finesse, Schwierigkeit 6, melken. An diese Prozedur nicht gewöhnte Kühe zu melken hat eine Schwierigkeit von 15, welche aber im Laufe der Zeit um je 3 Punkte reduziert wird, bis diese 6 beträgt.

[Basis 3, +1 Berühr., +1 Konzentr., +2 Gruppe]

Die Angst des Elefanten vor der Maus

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Durch diesen Zauber beeinflusst versucht das Tier auf die schnellstmögliche Art vom Bereich des Zauberers zu entkommen. Ihm steht ein Stresswurf auf Größe, Schwierigkeit 9, zu, diesem Drang zu widerstehen.

[Basis 5, +1 Blick, +1 Konzentration]

Blick der Viper

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Dieser Spruch lässt ein Tier sich erstarren, solange der Blickkontakt und die Konzentration aufrechterhalten werden.

Übernatürliche Tiere können noch immer ihre besonderen Gaben anwenden, da diese in der Regel keine Bewegung benötigen.

[Basis 5, +1 Blickkontakt, +1 Konzentration]

Wollener Gaul der Araber

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein aus Tiermaterial gewebter Teppich oder Tierpelz wird mit der Kraft des Fliegens erfüllt. Dieser kann 1 Person und persönliche Habe (nicht mehr als 1 Belastung) tragen. Mit einem Wurf auf Intelligenz + Finesse kann die Geschwindigkeit verändert werden, die Schwierigkeit hängt dabei von der derzeitigen Geschwindigkeit ab (6 für Laufgeschwindigkeit, 12 für moderate Geschwindigkeit, 15 für maximale Geschwindigkeit von 60km/h). Der Mitfliegende wird nicht vom Herunterfallen bewahrt, so dass von waghalsigen Flugmanövern abgesehen werden sollte, ebenso das Fliegen bei starken Winden.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 flexible Oberfläche, +1 Bewegung in beliebige Richtung, +1 erhöhte Geschwindigkeit]

Stufe 20

Ausdauer des Löwen

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Für die Wirkungsdauer wird der in ein Tier verwandelter Magus weder von Wundabzügen noch von denen durch Erschöpfung beeinträchtigt – selbst wenn er solche nach wie vor erleiden kann. Wird er ohnmächtig oder außer Gefecht gesetzt, so endet der Spruch augenblicklich.

[Basis 10, +1 Diameter, +1 Größe]

Beruhigen des Bären

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Dieser Zauber beruhigt ein Tier, bis es wieder erzürnt wird (was manchmal schon eine Annäherung sein kann).

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Diameter, +1 Größe]

Binden des hermetischen Folianten

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Hiermit werden bis zu 1000 vorbereitete Seiten mitsamt resonanten Materialien zu einem hermetischen Kodex gebunden. Dafür müssen alle zum Binden benötigten Materialien vorhanden sein, sonst scheitert der Zauber. Will man andere Materialien außer Tierprodukte für den Folianten verwenden, so müssen entsprechende Zauberrequisiten eingearbeitet werden.

Dieser Spruch gewährt einem Leser einen +1 Bonus wegen guter Bindung.

Zur Feststellung der Qualität der Bindung wird ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse, gegen die 12 (+3 pro resonantem Material, höchstens 3 möglich), verwendet.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Gruppe,

+1 Größe, +3 Komplexität]

Das reine Schiff

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Struktur

Mittels dieses Zaubers wird sämtliches unliebsames Ungeziefer (wie Ratten, Mäuse oder bestimmte Insekten, jedoch keine Haustiere) vom Schiff für die Dauer des Zaubers vertrieben. Können die Tiere nicht fliehen, so geraten sie in eine Raserei.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne, +3 Struktur]

Der große Sprung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Tier wird hierdurch zu einem gewaltigen Sprung befähigt – bis zu 30 Schritt hoch oder 50 Schritt weit. Beim Aufkommen muss dem Tier ein Wurf auf Geschicklichkeit – Belastung gegen die 0 gelingen oder es erleidet eine leichte Wunde.

[Basis 15, +1 Berührung]

Die eifrigen Fische

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Aquam

Bis zu 100 Fische (bis Größe +1) in Reichweite des Zaubers werden angehalten, in Richtung des Hermetikers aus dem Wasser und zu ihm zu springen. Dies erleichtert das Fischen ungemein, jedoch muss der Fang noch aussortiert werden, da nicht jeder Fisch essbar sein wird.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Gruppe, +1 Größe]

Die sanfte Herde

**R:** Berührung, **D:** Konz, **Z:** Gruppe (bis Größe 1)

Hiermit wird eine Tierherde ruhig, sogar während ungewöhnlicher Ereignisse (wie das Melken bei Kühen durch unsichtbare Hände).

[Basis 4, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +2 Gruppe]

Fluch des lebendigen Fleisches

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Aus einem gekochten oder rohem Stück Fleisch quellen binnen weniger Augenblicke Maden, Würmer und Fliegen hervor und breiten sich dann in der Umgebung aus.

Wird dies auf Rindsfleisch gesprochen, so entstehen hierdurch Bienen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Müdigkeit auf einen Blick hin

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Ein Tier verfällt sofort in Schlummer, wird daraus aber wieder natürlich erwachen können.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Größe]

Plage der Frösche

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Der Magier berührt ein Gewässer, aus welchem – je nach Größe – mehrere hundert Frösche herausspringen. Ein 5 Meter durchmessendes und 2 Meter tiefes Gewässer produziert bis zu 1000 Frösche, ein 1 Schritt breites und ½ Schritt tiefes Gewässer hingegen nur 10 Tiere.

Das Wasser wird hierdurch nicht verbraucht.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Wellen des Schutzes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Kreis

Der Magier muss in einem Gewässer einen Kreis umschwimmen. Bei Erfolg kann kein normales Tier diesen Kreis durchdringen – auch unterhalb der Wasseroberfläche kann sich keine Kreatur weiter als 5 Schritt nähern.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Wurmbefall

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Perdo, Corpus

Das Ziel dieses Zaubers wird in seinen Gedärmen von Wurmbefall geplagt und leidet augenblicklich an dieser Krankheit und deren Symptomen.

[Basis 5, +1 Blick, +2 Requisiten]

Zorn des heranstürmenden Bullen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Das Zieltier (welches eine Größe von bis zu +3 haben kann) wird zornig und muss einen Persönlichkeitswert-Wurf machen (z. B. auf Wild oder Zornig). Liegt der Wurf höher als 9, so verfällt es seinem Zorn. Dabei wird es auf natürliche Weise wieder ruhig (zahme Tiere beruhigen sich nahezu augenblicklich, bei wilden Tieren kann dies einige Minuten dauern).

Unter Einfluss dieses Zaubers versucht das Tier andere Tiere und Menschen in seiner Umgebung zu vertreiben und verharrende Wesen anzugreifen.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Größe]

Stufe 25

Beherrschung der hungrigen Bestie

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Das bezauberte Tier sieht den Magier nicht mehr als interessant, Bedrohung und ein mögliches Jagdziel an.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne]

Besänftigung des Ungetüms

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 7)

Dieser Spruch beruhigt ein Tier bis Wirkungsdauerende.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Größe]

Das gezähmte Tier

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Hierdurch wird ein Tier von höchstens Größe 4 so sehr beruhigt, dass es beinahe furchtlos erscheint. Es sträubt sich nicht davor, geritten, rasiert oder ähnliches zu werden. Gelangt das Tier in einen Kampf, wird es verletzt oder sehr verängstigt, endet der Spruch.

[Basis 10, +1 Blick,

+1 Konzentration, +1 Größe]

Herr der widerspenstigen Bestie

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Hiermit kann der Magier einem Tier einen Befehl geben, welchen es auszuführen in der Lage ist. Nur bei befehligen des Tieres muss eine Berührung erfolgen, für die Dauer des Zaubers wird es sich aber nicht vor dem Griff des Magiers sträuben.

Besonders wilde oder starrköpfige Tiere dürfen einen vorhandenen Persönlichkeitszug-Wurf gegen eine Schwierigkeit von 12+ jede Runde machen, um sich dem Befehl zu widersetzen.

Obwohl der Zauber in der Regel entwickelt wird, um lebendige Tiere zu kontrollieren, können hiermit auch tote Tiere beherrscht werden.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Rufen des Tiers

**R:** ArkV, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Das Tier, zu welchem der Hermetiker eine Arkane Verbindung besitzt, wird bis zum Ende der Wirkungsdauer versuchen, zu ihm zu gelangen.

[Basis 2, +4 ArkV, +2 Sonne, +1 Größe]

Segen des Charon

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Mittels dieses Zaubers wird ein tierischer Leichnam wiederbelebt und folgt den verbalen Befehlen des Magiers wortgetreu. Sofern er nicht durch einenen anderen Spruch davon abgehhalten wird, verwest der Kadaver normal weiter.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schlaf wider der Natur

**R:** Sicht, **D:** Diameter, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Ein Tier schläft unmittelbar ein, wird daraus aber erst nach Ende der Wirkungsdauer erwachen können.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Diameter, +1 Größe]

Stufe 30

Der Schlinge des Herrn entkommen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Ein eigentlich loyales Tier wird für die Wirkungsdauer des Spruchs vollkommen unberechenbar und nach Willen des Hermetikers sogar dessen Herrn angreifen.

[Basisspruch 15, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +1 Größe]

Einflüsterung für alle Tiere

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Grenze

Hiermit vermag der Magus einem jeden einzelnen Tier innerhalb des Gebietes (mit einem Durchmesser von rund 300 Schritt) Einflüsterungen geben, welche nicht komplexer sein können als ein Satz.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne,

+4 Grenze, +1 Größe]

Erstillen des Hundegebells

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber lässt sämtliche Hunde (bis zu 100 Exemplare) im Sichtfeld des Hermetikers deren Gebell beenden oder diese gar nicht erst bis Ende der Wirkungsdauer beginnen.

[Basis 2, +3 Sicht, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +1 Größe]

Falle des Jägers

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Durch diesen Zauber erstarrt ein Tier auf der Stelle.

Übernatürliche Tiere könnten noch immer ihre besonderen Gaben anwenden, da diese in der Regel keine Bewegung benötigen.

[Basis 5, +3 Sicht, +2 Sonne]

Fluch der Epona

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe (bis Größe 4)

Eine kleine Pferdegruppe wird durch diesen Spruch in Panik versetzt, so dass deren Reiter ein Wurf auf Stärke + Reiten gegen die 12 gelingen muss oder sie werden abgeworfen und riskieren es, niedergetrampelt zu werden. Auch die Reiter, denen der Wurf gelingt, benötigen noch Zeit, um ihr Tier wieder unter ihre Kontrolle zu bringen und zu beruhigen

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Größe]

Herrschaft über den zierlichen Animal-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Animal für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Meister der Tiere

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Durch diesen Zauber erhält das Tier einen komplizierten Befehl, welches es bis Ende der Zauberdauer nach besten Fähigkeiten auszuführen versucht. Der Befehl muss das Beenden einer bestimmten Aufgabe beinhalten (wie das Finden einer Person). Vage und ungenaue Befehle (wie der, den Zauberer zu beschützen) lassen den Spruch scheitern. Hat das Tier bis kurz vor Ende der Zauberdauer die Aufgabe nicht erfüllt, so wird es immer wilder und verzweifelter (besonders nachts).

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Sanftes Zaumzeug

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Ohne durch Zutun des Hermetikers wird ein Tier dessen geistigen Befehlen Folge leisten – hierdurch lässt es sich auch sehr willig reiten und es gibt ihm einen Bonus von +3 auf Kampfwürfe zu Rücken eines Tiers, da er die Hände frei hat. Auch erhält er einen Bonus von +3 auf Reiten-Würfe

[Basis 15, +1 Berührung,

+1 Diameter, +1 Größe]

Trab des Zephyr

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Durch diesen Spruch kann sich ein unbelastetes Pferd (oder auch anderes Tier) in 2 Minuten eine Meile weit bewegen. Für jede Laststufe des Tiers sinkt die Reiseentfernung um ein Viertel.

[Basis 15, +1 Berührung,

+1 Diameter, +1 Größe]

Stufe 35

Das unheimliche Band beschwören

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein blutsaugendes Insekt wird mittels dieses Spruchs beauftragt, einem Ziel Blut auszusaugen und dieses an den Hermetiker zu übergeben – das er dann als arkane Verbindung nutzen kann. Meist wird der Zauber recht nahe am Ziel gesprochen, damit das Insekt auch zu diesem und wieder zum Zauberer zurück fliegen kann.

[Basis 15, +2 Stimme, +2 Sonne]

Herbeirufen des zierlichen Animal-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Animal herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Herr über Charons Brut

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Hiermit kann der Magier einem toten Tier einen Befehl geben, welchen es auszuführen in der Lage ist. Nur bei befehligen des Tieres muss eine Berührung erfolgen, für die Dauer des Zaubers wird es sich aber nicht vor dem Griff des Magiers sträuben.

Besonders wilde oder starrköpfige Tiere dürfen einen vorhandenen Persönlichkeitszug-Wurf gegen eine Schwierigkeit von 12+ jede Runde machen, um sich dem Befehl zu widersetzen.

Obwohl der Zauber in der Regel entwickelt wird, um tote Tiere zu kontrollieren, können hiermit auch lebendige Tiere beherrscht werden.

[Basis 15, +2 Stimme, +2 Sonne]

Reiche Beute aus dem Meer

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe (bis Größe 1)

Dieser Spruch lockt alle essbaren natürlichen Fische aus einem Gewässer zu sich, soweit der Blick des Magiers reicht. Nachdem sie aber beim Magier oder in dessen Nähe angekommen sind, können sie sich ohne Umstände entfernen. Ein Nachteil ist, dass auch die Jäger der angelockten Fische sich dem Ort nähern und entweder die Tiere selbst oder den Magier angreifen.

[Basis 5, +3 Sicht, +1 Konzentration, +2 Gruppe]

Sporne für das Reittier

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Ein durch diesen Zauber betroffenes Reittier wird augenblicklich zu gallopieren beginnen und erst am Ende der Wirkungsdauer diesen Galopp beenden. Zu diesem Zeitpunkt muss ihm ein Stresswurf auf Konstitution + Größe gegen die 15 gelingen oder es stirbt aufgrund der Erschöpfung.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Größe]

Verlockung der heimatlosen Tiere

**R:** Spezial, **D:** Sonne, **Z:** Grenze

Jedes Tier in bis zu 2km Entfernung zum Magier, welches von seinem Rudel, Herren oder der Herde getrennt ist, wird zum Standort des Hermetikers reisen.

[Basis 2, +2 Sonne, +4 Grenze, +3 Größe]

Verzauberung der Brieftaube

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Vogel wird durch diesen Zauber gezwungen, zum Hermetiker zu fliegen. Danach gibt dieser dem Vogel einen ihm bekannten Zielpunkt an und kann ihm eine schriftliche Nachricht beifügen. Anschließend wird der Vogel sich zum Zielort aufmachen – falls der Zauber endet, bevor der Vogel das Ziel erreicht, kehrt er unverrichteter Dinge wieder in seine Heimat zurück.

[Basis 15, +1 Stimme,

+2 Sonne, +1 Komplexität]

Zwang der einschnürrenden Gewänder

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Gruppe

Sämtliche Kleidungsstücke (die aus tierischen Materialien hergestellt wurden) des Betroffenen entwickeln ein Eigenleben und verengen sich um dessen Körper, so dass er bewegungsunfähig wird und womöglich auch mit dem Atem kämpfen muss.

Da die Kleidung ihn auch würgt, muss das Opfer alle 5 Runden (30 Sekunden) einen Erstickungswurf bestehen. Bei Misslingen des Stresswurfs auf Konstitution (der erste Wurf gegen die 3, jeder weitere wird um 1Punkt anspruchsvoller) verliert es 1 Erschöpfungsstufe, ist es ohnmächtig, erleidet es 1 körperlichen Schaden (zuerst leicht, dann mittel, usw.).

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Diameter, +2 Gruppe]

Stufe 40

Beruhigen des Verlangens eines frustrierten Gelehrten

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch lässt ein Buch innerhalb von 500 Schritt Entfernung zum Magier es in seiner Hand erscheinen. Als Arkane Verbindung wird in der Regel der Katalog der Bibliothek verwendet.

[Basis 20, +4 Arkane Verbindung]

Das verlorene Schaf heimschicken

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird das berührte Tier sofort an einem Ort gezaubert, zu welchem der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt.

[Basis 35, +1 Berührung]

Imitation durch ein Tier

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Ein solcherart verzaubertes Tier wird einem Ziel überall hin folgen und es nach bestem Vermögen nachahmen – so wird ein Vogel zwitschern, während das Ziel etwas spricht. Wird eine Situation möglicherweise lebensbedrohlich, so kann es auf Gerissenheit gegen die 6 würfeln und bei Erfolg die nächste Handlung unterlassen – der Zauber selbst wird aber hierdurch nicht gebrochen.

[Basis 15, +2 Stimme,

+2 Sonne, +1 Komplexität]

Rufen des wahnwitzigen Schwarms

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Sämtliche stechenden Fluginsekten, welche die Stimme des Hermetikers vernehmen, werden zu ihm fliegen und gemäß seinen Befehlen handeln.

[Basis 15, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +2 Gruppe]

Stimme des Königs

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber erlaubt es, einen ganzen Bienenstock zu kontrollieren. Auch wenn diese Insekten für ihre Gattung recht intelligent sind, werden sehr komplexe oder vage Befehle sie überfordern – auch wenn sie dennoch versuchen werden, den Auftrag auszuführen. Nach diesem Zauber kann es sein, dass der Stock verärgert sein wird, da der Magier die Autorität des Bienenkönigs untergraben hat.

[Basis 15, +2 Stimme, +1 Diameter, +2 Gruppe]

Verwirrung des geistesabwesenden Tiers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Ein Tier wird sich wie eines einer anderen Spezies nach besten Kräften benehmen, wenngleich es sich nicht grundsätzlich in Lebensgefahr bringen wird.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Komplexität, +1 Größe]

Stufe 45

Bringen der Herde zum Marktplatz

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe (bis Größe +4)

Eine Tierherde wird augenblicklich an einen bis zu 40km weit entfernten Ort gebracht, zu welchem der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt. Dies könnten beispielsweise 200 Hühner (Größe -3), 50 Schafe (Größe -1), 10 Ponies (Größe +1) oder 5 Pferde (Größe +2) sein.

[Basis 30, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Die untreue Zierde

**R:** ArkV, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber lässt ein – sich zuvor beim Magier befindliches – Halstuch in der Nähe des Opfers erscheinen und sich schnell um dessen Hals winden, so dass das Opfer erstickt oder das Tuch zerstört wird. Meist wird der Zauber nachts gesprochen, und nach dem Tod des Opfers verbirgt sich das Tuch im Ärmel oder in dessen Bettzeug.

Das Opfer muss alle 5 Runden (30 Sekunden) einen Erstickungswurf bestehen. Bei Misslingen des Stresswurfs auf Konstitution (der erste Wurf gegen die 3, jeder weitere wird um 1Punkt anspruchsvoller) verliert es 1 Erschöpfungsstufe, ist es ohnmächtig, erleidet es 1 körperlichen Schaden (zuerst leicht, dann mittel, usw.).

[Basis 10, +4 Arkane Verbindung, +2 Sonne,

+1 Befehle und Transport]

Schwarzer Teppich

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Sämtliche Insekten, welche die Stimme des Hermetikers vernehmen, werden zu ihm eilen und gemäß seiner Befehlen handeln.

[Basis 15, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Seiten der unvollendeten Geschichte

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Bauwerk

**Requisite:** Intellego

Der Hermetiker hält eine beschriebene Pergamentseite an die Wand einer Struktur (wie einen Turm oder anderes Gebäude) und alle des gleichen Schreibers innerhalb der letzten Woche beschriebenen Pergamentseiten werden augenblicklich in die Hand des Magiers transportiert.

Wird eine schriftliche Tätigkeit von 2 Wochen oder mehr so von einer Laborarbeit entfernt, wird diese hierdurch unterbrochen.

[Basis 20, +1 Berührung,

+3 Bauwerk, +1 Requisite]

Aquam

A

quam-Zauber beeinflussen Wasser und andere Flüssigkeiten (wie auch flüssige Lava). Flüssigkeiten in einem Körper können sie nicht beeinflussen, hierfür bedarf es einen Corpus-Spruch.

Die Anwendung der Ziel-Kategorie ist bei Aquam nicht immer einfach, weshalb diese hier verdeutlicht werden:

**Individuum:** Ein Gewässer mit der gleichen Beschaffenheit und Strömung, wie ein Teich, Teil eines Bachs oder eine Quelle. Wasser hat in etwas die Ausmaße von 5 Schritt im Umkreis und ist 2 Schritt im Zentrum tief (etwa 40m³). Natürlich vorkommende Flüssigkeiten (wie Olivenöl oder Fruchtsaft) sind nur 1/10 so groß (etwa 2 Schritt weit und 1 Schritt tief), verarbeitete Flüssigkeiten (wie Wein oder Bier) sind nur 1/100 so groß wie Wasser (also etwa ein Becken von 1 Schritt Weite und einem halben Schritt in die Tiefe). Gefährliche Flüssigkeiten sind nur 1/1000 so groß wie die so beeinflusste Wassermenge, also in etwa eine Pfütze von 30cm Weite und 18cm Tiefe. Gifte haben eine Basisgröße von einer Dosis.

**Teil:** Ein Teilbereich des oben genannten Individuums

**Gruppe:** Eine Anzahl an Individuen, wie ein großer Fluss, in dem es mehrere unterschiedliche Strömungen gibt, mehrere zusammenfließende Flüsse oder ein See

**Raum, Bauwerk und Grenze:** wie für die anderen Formen beeinflussen Sprüche mit diesen Zielen sämtliche Flüssigkeiten des davon betroffenen Bereichs.



Creo Aquam

Richtlinien für Creo Aquam

Durch Magie erzeugtes Wasser stillt kurzfristig Durst, der aber nach Wirkungsende wieder auftritt (in der Regel sogar noch stärker). Es kann zum Waschen genutzt werden, und die so gereinigten Objekte behalten auch ihre Sauberkeit nach Verschwinden des Wassers.

Leicht unnatürliche Flüssigkeiten sind um 1 Ordnung höher als Wasser, sehr unnatürliche Flüssigkeiten dergleichen um 2. Um Gift der angegebenen Richtlinie zu widerstehen ist ein Wurf gegen die 3 notwendig, jede zusätzliche Ordnung erhöht die Höhe des Wurfes um 3.

Die Siegel hierbei statten das erschaffene Wasser häufig mit besonderem Geruch, Geschmack oder Farbe aus.

Patzer sorgen häufig für zu viel Wasser oder aber eine falsche Flüssigkeit.

**Variabel**

Eine zersetzende oder ätzende Flüssigkeit erschaffen, die + (Basisstufe) Schaden anrichtet bei jedem, der damit in Kontakt kommt (weshalb eine Reichweite höher als *Berührung* gut wäre für den Magier)

**Stufe 2**

Ein Behältnis mit Wasser oder einer anderen natürlichen Flüssigkeit füllen (mit den passenden Requisiten)

**Stufe 3**

Wasser oder eine andere natürl. Flüssigkeit erschaffen, die sich nicht in einem Behältnis befindet, sondern frei fließt

Erschaffen von Eis in einer natürlichen Form

**Stufe 4**

Wasser oder eine andere natürliche Flüssigkeit in einer unnatürlichen Form erschaffen (z.B. kugelförmig), das sich dann aber natürlich verhält

Eine langsam fließende Quelle erschaffen

**Stufe 5**

Eine schnell fließende Quelle erschaffen

Ein Gift erschaffen, das eine *leichte* Wunde verursacht

**Stufe 10**

Einen sehr schnell fließenden Geysir erschaffen

Ein Gift erschaffen, das eine *mittlere* Wunde verursacht

**Stufe 15**

Ein Gift erschaffen, das eine *schwere* Wunde verursacht

**Stufe 20**

Ein Gift erschaffen, das eine *außer Gefecht* setzende Wunde verursacht

**Stufe 25**

Ein Aquam-Elementar aus der Basismenge der elementaren Materie erschaffen

Ein Gift erschaffen, das eine *tödliche* Wunde verursacht

Das Creo Aquam Grimoire

Stufe 3

Schleudern des Laugetropfens

**R:** Berührung, **D:** Dia, **Z:** Ind

****Dieser Zauber erschafft einen Tropfen Lauge, der entweder ein münzgroßes Loch durch Leder, Pergament oder ähnlichem zu brennen mag oder auf ein Ziel geschleudert bei diesem +1 Schaden verursacht.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Diameter]

Reinheit des Frühjahrsregens

**R:** Berührung, **D:** Augenblicklich, **Z:** Ind

Das berührte Wasser (bis zu 40m³) wird von sämtlichen Unreinheiten befreit und zu bester Qualität. Es muss aber noch Wasser sein (bis zu 75%), damit dieser Spruch wirkt.

[Basis 2, +1 Berührung]



Ordnungslose Flasche

**R:** Berührung, **D:** Augenblicklich, **Z:** Ind

Ein Behältnis wird augenblicklich mit natürlicher Flüssigkeit gefüllt. Falls dieses bereits gefüllt ist, so läuft es über.

[Basis 2, +1 Berührung,]

Feuchter Griff des Schmerzes

**R:** Berührung, **D:** Augenblicklich, **Z:** Teil

Die Hand des Ziels überzieht sich mit einer ätzenden Flüssigkeit, die bei ihm wie auch jedem, den er berührt, +1 Schaden anrichtet.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Teil]

Stufe 4

Berührung des Ymir

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Spruch erschafft eine Eisschicht von 5 Schritt Durch-messer und 2 Schritt Dicke. Diese schmilzt natürlich.

[Basis 3, +1 Berührung]

Knüppel des eisigen Augenblicks

 **R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Knüppel aus Eis erscheint in der Hand des Hermetikers. Dieser kann für einen Schlag eingesetzt werden, ehe er sich auflöst. Er besitzt folgende Werte: Ini +1, Angriff +2, Verteidigung +1, Schaden +3, Kk -2.

[Basis 3, +1 Berührung,]

Stufe 5

Krokodilstränen

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Corpus

Beim Ziel dieses Zaubers fließen große Tränen aus dessen Augen sein Gesicht herunter, wodurch es scheint, als würde es gerade weinen oder hätte dies vor kurzem getan.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter]

Fußstapfen des glitschigen Öls

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Die nächsten 10 Schritte des Ziels sondern nichtentzündliches Öl ab, die einen 10 Schritt weiten, glitschigen Boden hinterlassen. Jeder sich darin befindliche, der etwas Anspruchsvolleres als gehen versucht, muss einen Geschicklichkeits-Stresswurf bestehen, um nicht hinzufallen. Der Mindestwurf ist 6, kann aber auf 15+ steigen, wenn jemand dort unachtsam versucht, dies zu durchlaufen. Nach Zauberende verschwindet das Öl.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter]

Süßer Geschmack der Äpfel

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Ein Behältnis wird augenblicklich mit Apfelsaft gefüllt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schlüpfrig wie ein Aal

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker wird mit einer öligen Flüssigkeit überzogen, so er einen Bonus von +3 erhält, um Griffversuchen anderer zu entgehen.

[Basis 3, +2 Sonne]

Stufe 10

Bad des Vulcan

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Ignem

Ein vorhandenes Behältnis (wie ein Fass) wird mit bis zu 40 m³ Wasser gefüllt. Dieses hat immer Raumtemperatur und frischt sich während der Wirkungsdauer auf. Es wird niemals seinen Zustand oder seine Temperatur ändern, es sei denn durch magische Einwirkung.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Requisite]

Des Trinkers Durst stillen

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Corpus

Der Magen des Ziels wird mit Wein gefüllt, wodurch es auf der Stelle betrunken ist.

[Basis 2, +1 Blickkontakt,

+2 Sonne, +1 Requisite]

Dolch aus Eis

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Hiermit erschafft der Zauberer einen dreißig Zentimeter langen Eiszapfen, welcher auf das Ziel zuschießt und bei diesem +5 Schaden verursacht (sofern er die Magieresistenz des Ziels überwinden kann). Nach dem Einschlag zerspringt der Eiszapfen in winzige Teilchen, welche zügig schmelzen.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Requisite]

Hüllen in Eis

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird das freiwillige Ziel in eine dicke Schicht Eis gehüllt, wodurch sich dessen Gesundheitszustand nicht mehr verändert (sowohl zum Besseren wie auch zum Schlechteren nicht mehr). Wird mehr als 15 Schaden gegen das Eis angerichtet oder länger als 10 Minuten lang die Eisschicht weggeklopft, so kann das Ziel befreit werden. Wird mehr als 20 Schaden angerichtet, so erleidet das Ziel den überzähligen Schaden selbst, welches mit seiner Konstitution widerstehen muss.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Trocknen des Haars

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

Die Haare des Ziels werden augenblicklich getrocknet.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Teil]

Stufe 15

Das flammende Unheil abwenden

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft eine Wassermenge von etwa 40m³ etwa 3 Schritt über dem Zielgebiet (welches einen Umfang von 5 Schritt haben kann), das nach Wirken des Zaubers zu Boden fällt, dort alles kurzzeitig in Feuchtigkeit tränkt, Brände löscht und dann verschwindet.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Unnatürlich]

Kriechendes Öl

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers erscheint etwas Öl auf dem Ziel, welches langsam darüber fließt und die Kleidung darin tränkt. Wird es entzündet, so richtet es in der ersten Runde +12 Schaden an, in der zweiten +6 und in der dritten Runde +0.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne]

Lungen voll tödlichen Wassers

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Teil

**Requisite:** Corpus

Die Lungen des Ziels werden mit Wasser gefüllt und für die Dauer des Zaubers an Erstickungserscheinungen leidet. Alle 30 Sekunden muss das Opfer auf Konstitution gegen die 3 beim ersten, 4 beim zweiten, 5 beim dritten und 6 beim vierten Wurf würfeln. Für jeden misslungenen Wurf verliert es 1 Erschöpfungsstufe (oder erleidet jeweils 1 Schaden – zuerst leicht, dann mittel, usw. – falls es schon ohnmächtig ist).

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Diam,

+1 Teil, +1 Corpus]

Stufe 20

Der glatte Boden

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Eine Fläche von 25m im Radius wird von einer dünnen Eisschicht bedeckt, was dazu führt, dass andere darauf ausrutschen könnten, sofern sie sich nicht sehr vorsichtig bewegen (ein Wurf auf Geschicklichkeit + Sportlichkeit gegen die 9 ist vonnöten, will man sich schneller als in langsamer Schrittgeschwindigkeit darauf bewegen, gegen die 6 für eine langsame Fortbewegung darauf).

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Größe]

Schutz durch die aufsteigenden Wasser

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Ein Zirkel aus Wasser schießt auf allen Seiten des Zauberers hervor und schützt ihn so vor den Blicken anderer. Der Wall ist 5 Schritt dick und 4 Schritt hoch, der Magier selbst wird aber nicht feucht. Jeder, der den Wall durchschreiten möchte (und über keinen magischen Schutz verfügt), wird mehrere Schritt in die Höhe geworfen, sofern ihm kein Wurf auf Körperkraft + Größe gegen die 9 gelingt – durch den Fall erleidet er +10 Schaden. Will der Hermetiker sich bewegen, so muss er auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 6 würfeln, damit sich der Wall mit ihm bewegt. Bei einem Fehlschlag verbleibt er am Ort, wurde gepatzt, so wird der Magier in hohem Bogen aus dem Kreis hinausgeschleudert.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Requisite,

+1 Effekt, +1 unnatürlich]

Diamantenstaub

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Hiermit erschafft der Zauberer einen 1 Schritt durchmessenden Eisball, welcher auf das Ziel zuschießt und +10 Schaden verursacht (sofern er die Magieresistenz des Ziels überwinden kann). Beim Einschlag zerspringt der Ball in winzige Teilchen, welche zügig schmelzen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Requisite, +1 Effekt]

Frostiger Spieß

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Hiermit erschafft der Zauberer einen 1 Schritt langen Eiszapfen, welcher auf das Ziel zuschießt und bei diesem +15 Schaden verursacht (sofern er die Magieresistenz des Ziels überwinden kann). Nach dem Einschlag zerspringt der Eiszapfen in winzige Teilchen, die zügig schmelzen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Requisite, +1 Effekt]

Frostklinge

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Muto, Terram

Die Schlagfläche einer berührten Waffe wird mit einer dünnen, aber scharfen Eisfläche überzogen. Hierdurch verursachen Klingenwaffen +3 Schaden, stumpfe Hiebwaffen +2 Schaden.

[Basis 3, +1 Berührung,

+2 Sonne, +2 Requisiten]

Guss der fallenden Wasser

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft einen Regenguss etwa 3 Schritt über dem Zielgebiet (welches einen Umfang von 5 Schritt haben kann). Dieser tränkt alles sich darunter befindliche. Zudem könnte es auch kleinere Feuer löschen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Diameter,

+1 Unnatürlich]

Nähren des trockenen Flußbetts

**R:** Stimme, **D:** Mom, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Ein trockenes Flussbett oder ähnliches Gefäß, welches eine enorme Wassermenge (etwa 40 km³) fassen kann, wird hierdurch gefüllt.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Gruppe, +2 Größe]

Raum des beruhigenden Wassers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego, Ignem

Ein vorhandenes Behältnis wird mit bis zu 400 m³ Wasser gefüllt. Dieses hat immer eine angenehme Temperatur, frischt sich während der Wirkungsdauer auf und verfügt über eine leichte Strömung.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Größe, +2 Requisiten]

Reißender Wasserstrom

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein 3-Schritt durchmessender Wasserstrahl formt sich aus den ausgestreckten Armen des Magiers und schießt auf das Ziel zu. Dieses erhält +10 Schaden und muss eine Probe auf Körperkraft + Größe gegen die 9+ bestehen oder er fliegt nach hinten.

[Basis 10, +2 Stimme]

Rüstzeug des eisigen Schutzes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Muto, Terram

Eine Rüstung wird von einer harten, dünnen Eisfläche überzogen, wodurch diese +2 zum Absorptionswert erhält.

[Basis 3, +1 Berührung,

+2 Sonne, +2 Requisiten]

Tropfendes Wasser des Wahnsinns

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Alle paar Sekunden tropft etwas Wasser auf den Kopf des Ziels, was es über kurz oder lang in den Wahnsinn treibt. Vor diesem Wasser schützt nur, wenn sich das Zielvollständig das Haupthaar rasiert und seinen Kopf mit dickem Stoff verhüllt.

Jeden Tag, welchen das Opfer dies erdulden muss, würfelt es auf Konstitution + Philosophiae gegen die 9 (bei oben genannter Rasur und Bedeckung gegen die 6). Misslingt der Wurf, so wird die Hälfte der Summe, um welche er fehlgeschlagen ist, auf Persönlichkeitszugs-, Konzentrations- und Meditationswürfe (wie eben dieser Wurf) als Malus subtrahiert. Patzt der oben genannte Wurf, so beträgt der Malus 9 bis zum Ende des nächsten Tages.

Der Malus betrifft auch Persönlichkeitswürfe bezüglich Zorn oder Intoleranz. Und bei manchen Zielen könnten hierdurch neue Persönlichkeiten enthüllt werden (wie Depressiv beispielsweise).

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Requisite]

Versagung des gefrorenen Eises

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Wenn der Hermetiker das Ziel mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9 getroffen hat, wird dieses in einer Eisschicht gefangen. Daraus befreien kann es sich nur mit einem Wurf auf Körperkraft gegen die 9, falls andere dies versuchen, müssen sie den Wurf gegen die 6 bestehen. Patzt der Gefangene bei diesem Wurf, so verliert er eine Langzeit-Erschöpfungsstufe.

[Basis 4, +2 Berührung, +2 Sonne]

Wasserpeitsche

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

In den Händen des Hermetikers erscheint eine Peitsche aus Wasser, mit welcher er mit Geschicklichkeit + Finesse wie mit einer normalen Peitsche angreifen kann. Sie hat folgende Werte: Ini +2, Ang +1, Vert +0, Schaden -3, erf. Str -5, Belastung 0.

Mit ihr kann nicht pariert werden, ihre Angriffe können aber auch nur mit einem Schild parieren (andere Waffen gewähren gegen die Wasserpeitsche keinen Verteidigungsbonus). Sie kann sich bis zu 5 Schritte verlängern, mit ihr kann man aber niemanden festhalten, zum Sturz bringen oder entwaffnen.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Requisite (für Kontrolle der Bewegung)]

Wiedererschaffen der inneren Wasser

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

**Requisite:** Corpus

Ein Behältnis wird mit einer Flüssigkeit gefüllt, welche verhindert, dass totes Fleisch darin verwest.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Stufe 25

Eisrutsche

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker erschafft hiermit eine bis zu 50 Schritt lange Eisrutsche in beliebiger Form, welche eine Neigung von etwa 30 Grad hat. Sie ist sehr rutschig (was eine schnelle Fortbewegung damit bedeutet), hat aber im Normalfall eine Randbegrenzung, so dass man nicht zu leicht dort hinunter fällt.

Dieses Eis schmilzt gemäß der Umgebungstemperatur, verschwindet aber spätestens beim nächsten Sonnenauf- oder Sonnenuntergang. Ebenfalls könnte es sein, dass eine Benutzung durch zu viele und zu schwere Personen das Eis zum Brechen bringt.

[Basis 4, +2 Stimme,

+2 Sonne, +1 Größe]

Klinge des weißen Todes

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Teil

**Requisite:** Rego, Terram

In der Hand des Hermetikers erscheint eine Klinge aus Eis, welche die Werte eines Langschwertes hat, abgesehen davon, dass der Schaden +9 beträgt. Bis Ende der Zauberdauer schmilzt die Klinge nicht, es sei denn, sie verlässt den Griff des Hermetikers (in diesem Fall schmilzt sie binnen der nächsten 10 Minuten). Die Waffe ist hart genug, dass sie auch Rüstungen durchdringen kann.

[Basis 4, +1 Berührung,

+2 Sonne, +2 Requisiten]

Rache des Alchemisten

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Schwall Säure spritzt das Ziel voll und verursacht bei Überwinden der Magieresistenz +15 Schaden. Nach Gutdünken des Erzählers könnte auch Ausrüstung in Mitleidenschaft gezogen werden.

[Basis 15, +2 Stimme]

Reißender Strom des kochenden Wassers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Ignem

Ein 3-Schritt durchmessender, kochender Wasserstrahl formt sich aus den ausgestreckten Armen des Magiers und schießt auf das Ziel zu. Dieses erhält +15 Schaden und muss eine Probe auf Körperkraft + Größe gegen die 9+ bestehen oder er fliegt nach hinten.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Requisite]

Roben des Wasserfalls

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Dieser Zauber erschafft Wasser um den Hermetiker herum, welches die Form von einer Robe oder ähnlicher Bekleidung annimmt. Für besonders extravagant erscheinende Bekleidung ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse mindestens gegen die 6 notwendig.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Requisite]

Schutz der frostigen Hülle

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego, Ignem

Eine leichte Plattenrüstung wird aus reinem Eis mit diesem Zauber um den Oberleib des Hermetikers beschworen. Sie schmilzt bis zum Ende der Wirkungsdauer nicht und verursacht auch keine Erfrierungen, bietet einen Schutz von +4 und hat eine Last von 2

[Basis 4, +2 Sonne,

+2 Requisiten, +1 Unnatürlich]

Stufe 30

Das grobe Wasser verfeinern

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieses Ritual verfeinert die Grundmenge von Wasser (ein Becken von 5 Schritt Durchmesser und 2 Schritt Tiefe), um ein Wasser-Elementar hervor zu bringen.

Das Elementar hat eine Größe von +0, und eine Macht von 15 (kleinere Gewässer bringen entsprechend weniger mächtige Elementare hervor).

Jede Erhöhung der Größe des Zaubers erhöht die Größe des Elementars um +3 und die Macht um +5.

[Basis 25, +1 Berührung]

Speichel des Drachen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Ein Schwall Säure spritzt aus der Hand des Hermetikers auf bis zu 10 Ziele und verursacht bei Überwinden der Magieresistenz +10 Schaden. Nach Gutdünken des Erzählers könnte auch Ausrüstung in Mitleidenschaft gezogen werden.

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Wall der stehenden Wellen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein Wall aus fünf Schritt hohen, 20 Schritt langen und bis zu 1 Schritt dicken Wellen, die wie bei einem großen Wasserfall fallen, erscheint an einem vom Hermetiker bestimmten Ort. Jeder, der diesen Wall durchschreiten möchte, muss einen Wurf auf Körperkraft + Größe gegen die 12 schaffen oder er wird zu Boden geschleudert und muss die Luft möglicherweise anhalten, damit er nicht ertrinkt. Jedes Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers wird binnen einer Runde darunter gelöscht, größere Flammenmengen zumindest geschwächt oder aber nach mehreren Runden gelöscht.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Größe, +2 sehr unnatürlich]

Stufe 35

Flut des Magiers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieses, bei einem Fluss gesprochene Ritual bewirkt, dass der Wasserspiegel rapide ansteigt und zu jeder Seite etwa 1 Meile über die Unter tritt für eine Länge von etwa 20 Meilen (solange der Fluss noch mindestens eine Tiefe von 2 Schritten hat). Das Ausmaß der Flut wird durch die Umgebung bestimmt (Fels könnte sie eindämmen), das Wasser ist aber natürlich und es könnte mehrere Tage brauchen, bis es wieder verschwunden ist. Durch dieses Ritual werden Tiere und Menschen ertrinken und die meisten Holzkonstruktionen werden zerstört. Bei Steingebäuden könnte das Fundament meist Schaden nehmen.

[Basis 3, +1 Berührung, +7 Größe]

Schutz der Meere

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Muto, Rego

Eine Sphäre aus Wasser bildet sich 3 Schritt um den Hermetiker herum. Er kann darin atmen, ist aber schwerer durch Feuer zu verletzen und auch Nahkampfangriffe sind nicht so einfach, da sich jeder Angreifer innerhalb des Globus befindet und seine Luft anhalten muss, um ein Ertrinken zu vermeiden. Auch Pfeile werden durch das Wasser gebremst und richten 5 Schaden weniger an. Das Wasser formt sich neu falls es seine Form ändern musste (z.B. wenn er sich durch einen engen Gang bewegt hat). Auch bleibt der Hermetiker innerhalb der Sphäre trocken.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 sehr unnatürlich, +2 Requisiten]

Welle der fressenden Wasser

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Schwall zersetzender Säure spritzt das Ziel voll und verursacht bei Überwinden der Magieresistenz +25 Schaden. Nach Gutdünken des Erzählers könnte auch Ausrüstung in Mitleidenschaft gezogen werden.

[Basis 25, +2 Stimme]

Stufe 40

Sintflut

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch wird ein fließendes Gewässer zum überfluten gebracht. Dies nimmt seinen Anfang am nächsten Punkt zum Magier und weitet sich dann stromabwärts aus, was im Allgemeinen sehr beeindruckend ist. Während der Strom sein Flussbett verlässt, reißt er in seinem Weg mit, wodurch noch Jahre danach der Schaden ersichtlich sein kann.

So lange der Magier sich konzentriert, steigt der Wasserspiegel an. Wird jemand vom Strom ergriffen, so erhält er +10 Schaden und wird mitgerissen. Ein Stresswurf auf Körperkraft + Schwimmen gegen die 9+ ist erforderlich, um der Flut zu entkommen (dieser Wurf wird jede Runde wiederholt, bis er gelingt oder das Ziel ertrinkt). Misslingt der Wurf, so verliert das Opfer 1 Erschöpfungsstufe und nimmt +5 Schaden.

[Basis 10, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +3 Größe]

Intellego Aquam

Richtlinien für Intellego Aquam

Im Normalfall benötigen Intellego Aquam Sprüche keine Requisiten, die sich auf die Art der Ziel-Flüssigkeit beziehen.

Siegel bei InAq manifestieren sich so, dass die Information auf besondere Art übertragen wird – beispielsweise dass die Stimme des Sees besonders markant und maskulin klingt oder das ein inspiziertes Gewässer eine Gewisse Farbgebung erhält.

Bei einem Patzer erhält man normalerweise die falsche Information.

**Stufe 1**

Einen Sinn nicht durch Wasser beeinflussen lassen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Aquam verbundenen Macht von 50+ erspüren

**Stufe 2**

Einen Eindruck von Wasser in Reichweite erlangen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Aquam verbundenen Macht von 40+ erspüren

**Stufe 3**

Einen Eindruck von Wasser und dessen Umgebung in Reichweite erlangen

Alle natürlichen Eigenschaften einer reinen Flüssigkeit erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Aquam verbundenen Macht von 30+ erspüren

**Stufe 4**

Alle natürlichen Eigenschaften von miteinander gemischten Flüssigkeiten erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Aquam verbundenen Macht von 15+ erspüren

**Stufe 5**

Alle magischen und natürlichen Eigenschaften einer reinen Flüssigkeit erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Aquam verbundenen Macht erspüren

**Stufe 10**

Alle magischen und natürlichen Eigenschaften von miteinander gemischten Flüssigkeiten erfahren

**Stufe 15**

Mit einen natürlichen Gewässer sprechen

**Stufe 20**

Mit einem künstlichen Gewässer (beispielsweise einem Brunnen) sprechen

Das Intellego Aquam Grimoire

Stufe 4

Wünschelrutengang

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch ist es dem Hermetiker möglich, eine Wasserquelle in Reichweite seiner Stimme wahrzunehmen.

[Basis 2, +2 Stimme]

Närrische Weisheit des Sokrates

**R:** Persönlich, **D:** Augenblick, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann durch diesen Spruch alle Zugaben einer Flüssigkeit oder der Mischung mehrerer Flüssigkeiten erschmecken.

[Basis 4]

Stufe 5

Prüfung des Ausbleichens und der Beständigkeit

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

Mittels dieses Zaubers lässt sich die Qualität von Tinte, Farbe und Farbstoffen ermitteln.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Teil]

Feiner Geschmack von Gift und Reinheit

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Geschmack

Der Hermetiker kann durch diesen Spruch alle Zugaben einer Flüssigkeit oder der Mischung mehrerer Flüssigkeiten erschmecken. Solange der Spruch wirkt, kann er auch auf mehrere Flüssigkeiten angewandt werden.

[Basis 4, +1 Konzentration]

Klarer Blick der Naiaden

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Sehkraft

Durch diesen Zauber ist es dem Magier möglich, durch Wasser wie durch Luft zu sehen, wodurch er in Gewässern keinerlei Sichtbehinderungen unterliegt.

[Basis 1, +4 Sehkraft]

Stufe 10

Gespür der Perlen

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Mit diesem Zauber erhält der Hermetiker Kenntnis darüber, ob eine Flüssigkeit, mit der er Kontakt hat, giftig ist.

[Basis 3, +1Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 15

Gespür für die Grenzen der Gezeiten

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker mag mit diesem Spruch durch die Wellen zu blicken und so auch in die lichtlose tiefe See hinabsehen, da er nicht durch die Sicht eingeschränkt ist.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Ruf des fließenden Wassers

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Drch diesen Spruch ist es dem Hermiker möglich jedes Gewässer zu finden, zu welchem er eine Arkane Verbindung besitzt. Dabei hört er das Wasser, während er sich konzentriert, und kann diesem folgen. Dies erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung (gegen die 6 bei fließendem/starke Geräusche erzeugendem Gewässer, gegen die 9 bei stehendem oder stillem Gewässer). Bei Reisen sollte dieser Wurf einmal täglich gemacht werden.

[Basis 2, +4 Ark. Verbindung, +1 Konzentration]

Suchen der Oase

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Durch diesen Spruch ist es dem Hermetiker möglich, eine Wasserquelle in seiner Sichtweite zu erkennen. Wasserquellen treten als schimmernde Bilder auf.

[Basis 2, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Stufe 20

Augen des Danibus

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Imaginem

Der Hermetiker kann von jedem Punkt des Gewässers aus sehen (bis hin zu einem Schritt hin zur Bank des Gewässers), zu dem er über eine arkane Verbindung verfügt. Dies ist nur durch die Sichtfähigkeit des Magiers beschränkt.

[Basis 3, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Der Anblick von Pharos

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Mittels dieses Spruchs wird sich der Hermetiker der Richtung und Entfernung eines beliebigen Punkts im gleichen Gewässer bewußt. Dabei bildet das Wasser darin eine Verbindung zu allen anderen Orten davon.

[Basis 2, +4 ArkV, +1 Konzentration, +1 Teil]

Die verborgene Nixe erblicken

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Aquam verbundene Macht von mindestens 15 besitzt (und wenn die Penetrationssumme des Magiers höher ist als die Macht des Wesens), an einem tiefbläulichen Schimmer erkennen.

[Basis 4, +4 Sehkraft]

Ein Blick für seichte Gewässer

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Ein Magier erkennt durch diesen Zauber, ob bestimmte Stellen in seinem Sichtfeld zu seicht für ein Schiff sind oder nicht, so dass er sicher durch dieses Gebiet navigieren kann.

[Basis 3, +1Konzentration, +4 Sehkraft]

Geheimnis des versunkenen Schatzes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers kann der Hermetiker einem Gewässer eine Frage nach dem Aufenthaltsort eines dort vermutlich versunkenen Objekts stellen, was dieses dann nach bestem Vermögen beantworten wird. Dabei wird es sich auf die Lage und bestimmten Orientierungspunkten beziehen. Eine Zauberrequisite ist nach Art des gesuchten Gegenstands notwendig.

[Basis 15, +1 Berührung]

Wunschelrute des Hermetikers

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

**Requisite:** Terram

Durch diesen Spruch ist es dem Hermetiker möglich, eine Wasserquelle im Umland dessen zu erkennen, was er erblicken kann, selbst wenn das Wasser im Erdboden liegt. In der Nähe der Wasserquellen treten dann schimmernde Bilder in der Luft als Hinweis auf.

[Basis 2, +1 Konzentration,

+4 Sehkraft, +1 Requisite]

Stufe 25

Die Stimme des Sees

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Spruch erlaubt es dem Hermetiker, sich mit einem Gewässer zu unterhalten. Wasser weiß normalerweise darüber Bescheid, was auf oder in ihm geschieht.

Weitläufige Seen sind im Allgemeinen zu groß, um sich mit ihnen durch diesen Zauber zu unterhalten.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Enthüllen der Geheimnisse des Meeres

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Die Bewegung, Geschwindigkeit und Hindernisse in einem Gewässer in Sichtreichweite des Hermetikers werden enthüllt. Sein Blick in das Gewässer selbst wird auch nicht getrübt.

[Basis 3, +1 Konzentration,

+4 Sehkraft, +1 Komplexität]

Stufe 30

Bezaubern des Zauberspiegels

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Imaginem

Hiermit wird Wasser (z.B. ein Brunnen) zum Wahrsagen befähigt. Alle Personen mit magischen Kräften (z.B. magischen übernatürlichen Fähigkeiten), die dort hineinsehen, können jeden Ort sehen, der sich in Sichtweite eines natürlichen Gewässers befindet und nicht weiter als 500 Meilen vom bezauberten Gewässer entfernt ist. Die Person wird den Ort wahrnehmen, als befände sie sich auf einem kleinen Boot oder nahe der Wasseroberfläche (nach Belieben nahe des Ufers oder weiter weg).

Dieser Zauber ist ein altes merkurianisches Ritual, welches in die hermetische Theorie umgearbeitet wurde, weshalb es den normalen Richtlinien nicht folgt.

[Spezieller Spruch]

Muto Aquam

Richtlinien für Muto Aquam

Ein Magier kann die Flüssigkeiten in einem Körper nicht verwandeln, es sei denn, der Spruch ist dahingehend entwickelt und hat entsprechende Corpus oder Animal Requisiten.

Um Gift der angegebenen Richtlinie zu widerstehen ist ein Wurf gegen die 3 notwendig, jede zusätzliche Ordnung erhöht die Höhe des Wurfes um 3.

Patzer bei diesen Zaubern erschaffen entweder falsche Flüssigkeiten, verändern diese ungewollt oder verändern Flüssigkeiten im Hermetiker selbst.

**Variabel**

Teil des Körpers eines Aquam-Elementars in einen anderen Typus der Materie des gleichen Elements umwandeln (z. B. Wasser in Nebel) und dadurch die Macht des Elementars um (Basisstufe des Zaubers + 10) reduzieren. Ist das Elementar nach Ende der Zauberdauer nicht zerstört, kann es durch Reabsorption der Materie die Macht regenerieren.

Eine Flüssigkeit in eine andere verwandeln, die bei Kontakt + (Stufe) Schaden anrichtet

**Stufe 2**

Eine natürliche Flüssigkeit in eine andere natürliche Flüssigkeit verwandeln

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *leichte* Wunde verursacht

**Stufe 3**

Eine natürliche Flüssigkeit in eine leicht unnatürliche Flüssigkeit (z.B. blaues Wasser) verwandeln o. anders herum

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *mittlere* Wunde verursacht

**Stufe 4**

Eine natürliche Flüssigkeit in zwei andere natürliche Flüssigkeiten verwandeln, die zwar anfangs geteilt sind, sich aber dann wieder natürlich mischen können

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *schwere* Wunde verursacht

Eine Flüssigkeit in eine sehr unnatürliche Flüssigkeit verwandeln – häufig sind Requisiten erforderlich (z.B. eine kräftig rosafarbene Flüssigkeit, die Halluzinationen verursacht)

Eine Flüssigkeit in etwas unverbundenes Festes (Terram Requisite) oder ein Gas (Auram Requisite) verwandeln

**Stufe 5**

Eine Flüssigkeit in etwas leicht unnatürliches, unverbundenes Festes (Terram Requisite) oder ein leicht unnatürliches Gas (Auram Requisite) verwandeln

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *außer Gefecht setzende* Wunde verursacht

Eine Flüssigkeit in ein Gemisch aus Flüssigkeiten, Festem (Terram Requisite) oder Gasförmigen (Auram Requisite) verwandeln

**Stufe 10**

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *tödliche* Wunde verursacht

Eine Flüssigkeit in etwas sehr unnatürliches, unverbundenes Festes (Terram Requisite) oder ein sehr unnatürliches Gas (Auram Requisite) verwandeln

Das Muto Aquam Grimoire

Stufe 4

Speichel der Kobra

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Der Speichel des Hermetikers wird zu einem Gift, der bei ihm wie auch anderen, die damit in Berührung kommen, +2 Schaden verursacht.

[Basis 2, +1 Konzentration, +1 Teil]

Brennender Schweiß

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Der Schweiß des Opfers wird leicht ätzend, was bei ihm und anderen, die damit in Berührung kommen, +1 Schaden verursacht. Auch seine Kleidung könnte in Mitleidenschaft geraten.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Stufe 5

Morgen ohne Reue

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Fass voll Wasser wird in die Menge eines Bechers voll Wein verwandelt – dies verschwindet beim nächsten Sonnenaufgang, was dann auch einen möglichen Kater verhindert.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Erleuchtung für den Abend

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Fass voll Wasser wird in die Menge eines Eimers voll Öl verwandelt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 10

Wasser der unbeschreiblichen Süße

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Fass Salzwasser wird hiermit in Süßwasser umgewandelt. Falls das Salzwasser jedoch vergiftet oder anderweitig verschmutzt war, behält es diese separate Eigenschaft weiterhin

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 15

Tinte für eines Vertrags Verräter

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Ein Fass voll Wasser wird durch diesen Zauber in eine Menge Tinte verwandelt, die in einen Becher passt. Diese Tinte bildet zu allem damit Geschriebenem eine magische Verbindung und nach Ende der Wirkungsdauer verschwinden die hiermit geschriebenen Buchstaben von Schriftstücken.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond]

Berührung des reinen Wassers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Creo

Jegliche Flüssigkeit, welche die Haut oder Lippen des Magiers berührt, verwandelt sich in reines Wasser. Dies macht ihn auch Immun gegenüber Säuren, die bis zu +25 Schaden anrichten würden, oder Gifte, welche eine außer gefecht setzende Wunde verursachen würden. Auch Alkohol verwandelt sich in Wasser, so dass er sich während der Wirkungsdauer nicht betrinken kann.

Mit einer Ignem-Zauberrequisite kann jegliche Flüssigkeit auf eine angenehme Temperatur gebracht werden, so dass er sich auch nicht verbrühen oder Erfrierungen wegen zu kaltem Wasser zuziehen kann.

[Basis 5, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 Vielseitigkeit]

Zauber des fauligen Weines

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Raum

Dieser Zauber lässt alle Flüssigkeiten im Raum abgestanden und widerwärtig werden, wodurch auch der Raum den entstandenen Geruch für Wochen oder Monate annehmen könnte. wenn die Flüssigkeiten aus dem Raum entfernt werden, bleiben sie in diesem Zustand.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Raum]

Verzauberte Trunkenheit

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Corpus

Das Blut des Opfers wird in eine kleine Menge Wein verwandelt, was was nicht zum Tod, wohl aber zu Trunkenheit führt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Teil, +1 Corpus]

Stufe 20

Beutel aus Zähnen

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Dieser Zauber verwandelt etwa 30 Kubikmeter Wasser in einen Tierzahn, wodurch sich die Flüssigkeit leicht transportieren lässt (wenngleich eine Rückverwandlung nur mittels eines separaten Spruches vor Ende der Wirkungsdauer möglich ist).

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Das lebende Wasser formen

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit vermag der Zauberer auf geistigem Wege Wasser zu formen als wäre es Lehm, welches dann in dieser Form bis zum nächsten Sonnenwechsel bleibt.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne]

Härten des heiligen Blutes

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Vom Hermetiker berührtes Blut wird augenblicklich zu Stein, wodurch die Arkane Verbindung bis Ende der Wirkungsdauer bestehen bleibt.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Lunge des Fisches

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Wasser, welches in die Lungen des Ziels kommt, wird durch diesen Zauber augenblicklich zu Luft verewandelt, so dass das Ziel auch im Wasser atmen kann. Diese Luft ist aber nicht ausreichend, um ein Sprechen unter Wasser zu erlauben.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Schuhwerk des Belzebubs

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Terram

Lava wird unter den Füßen des Ziels fest wie Stein, sobald er seinen Fuß aber anhebt, verflüssigt sie sich wieder. Der Spruch schützt nicht vor der Hitze der Lava.

[Basis 4, +2 Sonne, +1 Teil, +1 Beweglich]

Spiegelbild des Narzissus

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

**Requisite:** Imaginem

Dieser Spruch bewirkt, dass von einem Gewässer (bis zur Größe eines kleinen Sees) wiedergegebene Spiegelbilder wunderschön und perfekt erscheinen und jeden in größter Schönheit erstrahlen lassen – es sei denn, das Wesen besitzt keine Schönheit (wie z.B. viele Dämonen).

Eitle Wesen könnten von diesem Zauber in den Bann gezogen werden.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Imaginem]

Stufe 25

Öl im Kanal

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Grenze, **Ritual**

Das Wasser im betroffenen Kanalsystem von rund 100 Schritt wird in Öl verwandelt. Ähnliche Sprüche gibt es auch für andere, natürlich vorkommende Flüssigkeiten.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne, +4 Grenze]

Stufe 30

In des Teufels Stapfen treten

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Terram, Ignem

Lava wird unter den Füßen Ziels fest wie Stein, sobald es seinen Fuß aber anhebt, verflüssigt sie sich wieder. Zudem schützt der Zauber das Ziel vor der Hitze des flüssigen Gesteins.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Teil, +1 Ignem, +1 Beweglich]

Neptuns haltende Arme

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber erschafft aus Wasser entstehende und halb fest werdende Ranken für die Dauer des Spruches, welche bis zu 6 Menschen oder ein kleines Ruderboot festhalten können.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Wasser von fester Gestalt

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Terram, Rego

Hierdurch wird Wasser bis zur Größe eines Sees zähflüssig und flexibel, was es ermöglicht, dieses während der gesamten Wirkungsdauer zu formen. Es wird sich beispielsweise um Menschen herum formen, die in ein solches Gewässer steigen.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +1 Rego]

Stufe 35

Fluch des Blutweins

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Diameter, **Z:** Teil

**Requisite:** Corpus

Das Blut des Opfers wird in Wein verwandelt, was den Tod des Unglücklichen bedeutet.

[Basis 2, +4 Arkane Verbindung, +1 Diameter,

+1 Teil, +2 Komplexität, +1 Corpus]

Stufe 40

Das gute Wetter

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Grenze, **Ritual**

Kein Regen wird das verzauberte Gebiet (von etwa 100 Schritt Durchmesser) berühren, was es Anfangs leichter zu Besiedeln und zu bebauen macht.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond, +4 Grenze]

Flammende Bedrohung aus der Tiefe

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Grenze, **Ritual**

Das Wasser im betroffenen Kanalsystem von rund 3km Größe wird in leicht entzündbares Pech verwandelt. Ähnliche Sprüche gibt es auch für andere, natürlich vorkommende Flüssigkeiten.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne,

+4 Grenze, +3 Größe]

Stufe 45

Verdorbenes Wasser der Unfruchtbarkeit

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Gewässer bis zur Größe eines kleinen Sees wird durch diesen Zauber ungeniesbar und sowohl das Wassesr selbst wie auch das Ufer unbewohnbar für Tiere und Pflanzen. Das Wasser wird dunkel und trüb, und giftige Dämpfe steigen auf. Die Vegetation am Ufer stirbt ab, verfault oder wird entstellt. Bäume in Ufernähe werden knorrig und dunkel. Tiere fliehen und meiden den Ort für lange Zeit noch nach Ende der Wirkungsdauer.

[Basis 4, +1 Berührung,

+4 Jahr, +2 Gruppe, +2 Größe]

Stufe 65

Die Königin des Winters beschwichtigen

**R:** Stimme, **D:** Jahr, **Z:** Grenze, **Ritual**

Durch dieses Ritual wird die Königin des Winters besänftigt, so dass die baltische See für dieses Jahr auftaut. Ähnliche Rituale gibt es für andere wichtige und große Gewässer.

[Basis 15, +2 Stimme, +4 Jahr, +4 Grenze]

Zuflucht im flammenden Meer

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Teil, **Ritual**

**Requisite:** Ignem, Terram

Ein Teil flüssiger Lava wird durch diesen Zauber in festes und normal temperiertes Gestein verwandelt. Diese Insel kann eine Größe von bis zu 21 Schritt Durchmesser und 15 Schritt Tiefe haben.

[Basis 4, +2 Stimme, +3 Mond,

+1 Teil, +6 Größe, +1 Ignem]

Perdo Aquam

Richtlinien für Perdo Aquam

Je höher die Ordnungen dieser Sprüche sind, umso subtiler und durchdringender wird die Zerstörung. Um Wasser zu zerstören, das sich in jemanden befindet, ist das Ziel Teil notwendig – wenn es nur auf jemanden fließt, wird das Ziel Individuum benötigt.

Bei Patzern könnte das Gegenteil vom Erwünschten geschehen oder das Wasser an einem anderen Ort vernichtet werden.

**Variabel**

Genug Materie zerstören, um die Macht eines Aquam-Elementars um (Basisstufe + 10) Punkte zu reduzieren

**Stufe 4**

Etwas Feuchtes oder Nasses bis zur Größe eines kleinen Hauses vollständig austrocknen

**Stufe 5**

Die Menge einer Flüssigkeit weitgehend reduzieren, ohne sie vollständig zu vernichten

**Stufe 10**

Eine Flüssigkeit vernichten – Requisiten könnten erforderlich sein

**Stufe 15**

Eine Eigenschaft einer Flüssigkeit vernichten (wie die Salzigkeit des Meeres oder die Vergiftung durch Alkohol)

**Stufe 20**

Eine kleine Quelle vernichten, so dass diese niemals wieder fließt

Das Perdo Aquam Grimoire

Stufe 4

Wäscheleine des Waschweibes

 **R:** Pers, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch wird sämtliche getragene Kleidung getrocknet.

[Basis 4]

**Stufe 5**

Wohlbehagen des in Regen getränkten Wandersmannes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch wird sämtliche Flüssigkeit am Körper des Ziels entfernt und seine Kleidung dadurch getrocknet.

[Basis 4, +1 Berührung]

Das ungeschriebene Wort

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein noch nicht getrocknetes, geschriebenes Wort in Tinte wird augenblicklich gelöscht. Eine Requisite ist für pflanzen- oder metallbasierte Tinte erforderlich.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Fleck der Dürre

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Sämtliches Wasser in einer Pfütze oder schlammigem Boden (bis zu 20 Schritt Durchmesser) wird augenblicklich zerstört.Wiederholtes Sprechen des Zaubers kann eine Reise mit einem Karren durch ein feuchtes Gebiet erheblich beschleunigen.

[Basis 4, +2 Stimme]

Stufe 20

Austrocknende Winde

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Dieser Zauber entfernt den Großteil des Wassers von einem Objekt, wie auch Pflanzen (mit einer Herbam-Spruchrequisite), Tiere (Animal-Spruchrequisite) oder Menschen (Corpus-Spruchrequisite), was oftmals das Objekt zerbrechlich und spröde macht. Bei lebenden Zielen verursacht der Zauber +10 Schaden (vor dem keine Rüstung schützt) und macht es sehr durstig.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Teil]

Die eisige Festzung zersprengen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Mittels dieses Zaubers werden Eis oder andere gefrorene Flüssigkeiten in Reichweite augenblicklich und spurlos vernichtet. In Eis gefangene Lebewesen werden hierdurch nicht verletzt. Gegen Eiswesen verursacht der Spruch +20 Schaden.

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Nahrung eines großen Feuers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Herbam

Aus einer großen Menge Holz in Sprechreichweite des Hermetikers wird sämtliche Feuchtigkeit entzogen, was dazu führt, dass dies besonders gut brennt.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Undines Tränen reinigen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch beseitigt die Salzspuren in einem Gewässer (von 5 Schritt Durchmesser und 2 Schritt Tiefe), so dass dieses zu Süßwasser wird.

[Basis 15, +1 Berührung]

Stufe 25

Das Erdentor schließen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber trocknet eine einzelne Quelle aus, so dass sie nie mehr wieder auf natürliche Weise fließen wird.

[Basis 20, +1 Berührung]

Fluch der Wüste

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Beinahe sämtliche Flüssigkeit wird vom Körper des Ziels entfernt, was +15 Schaden anrichtet, gegen den keine Rüstung schützt. Wenn das Ziel binnen der nächsten Minuten nichts trinkt, wird es sterben. Für Menschen ist eine Corpus-Spruchrequisite erforderlich, für Tiere eine Animal-Spruchrequsiste.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Ziel]

Klarheit des gläubigen Abtes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

**Requisite:** Corpus

Sämtlicher Alkohol wird aus dem Körper des Ziels entfernt, wodurch dieses augenblicklich klar im Geiste wird und eine Trunkenheit verliert.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Teil]

Stufe 35

Fluch des Tantalus

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Corpus, Animal

Jegliche Flüssigkeit, welche das Ziel (Mensch oder Tier) berührt, wird vernichtet, so dass es nicht ertrinken kann, aber auch selbst keine Flüssigkeit zu sich nehmen kann.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Vielseitigkeit und unnatürlicher Effekt]

Stufe 50

Ruf der Dürre

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Grenze, **Ritual**

**Requisite:** Auram

Das umliegende Gebiet wird von einer starken Dürre befallen, so dass nur noch 1/10 des Regens fällt, Gewässer austrocknen und Flüsse schwinden.

[Basis 5, +1 Berührung, +4 Jahr, +4 Grenze, keine Erhöhung wegen der Requisite]

Rego Aquam

Richtlinien für Rego Aquam

Diese Sprüche können Wasser in Eis oder Dampf verwandeln, da beides Zustände sind, welche das Wasser natürlich annehmen kann. Falls die kontrollierte Bewegung leicht unnatürlich ist, wird 1 Ordnung zur Richtlinie addiert, ist diese sehr unnatürlich, sind es 2 zusätzliche Ordnungen.

Patzer bei ReAq manifestieren sich oft in einem spektakulären oder gefährlichen Kontrollverlust über das Wasser.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen mit Aquam assoziierte Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Stufe dieses Spruches (Berührung, Ring, Zirkel)

**Stufe 1**

Eine Flüssigkeit in einer außergewöhnlich sanften Art und Weise kontrollieren

**Stufe 3**

Eine Flüssigkeit in Eis oder Dampf verwandeln, was keine Requisiten erfordert

**Stufe 4**

Eine Flüssigkeit auf mächtige, aber ruhige Art und Weise kontrollieren, wie beispielsweise als schnelle, aber konstante Strömung

**Stufe 5**

Schutz gegen mundanes Wasser

Eine Flüssigkeit auf gewaltige Art und Weise kontrollieren

Einen zierlichen Geist des Aquam kontrollieren

Ein Aquam-Elementar vollständig kontrollieren

**Stufe 10**

Schutz gegen flüssige Lava und Magma – macht eine freie Ignem Requisite erforderlich

Eine Flüssigkeit auf sehr gewaltige Art und Weise kontrollieren

Wasser augenblicklich zu einem bis zu 5m entfernten Ort bewegen

**Stufe 15**

Einen zierlichen Geist des Aquam herbeirufen

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 50m entfernten Ort bewegen

**Stufe 20**

Schutzzeichen gegen Flüssigkeiten (Berührung, Ring, Zirkel)

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 500m entfernten Ort bewegen

**Stufe 25**

Wasser augenblicklich zu einem bis zu 6km entfernten Ort bewegen

**Stufe 30**

Wasser augenblicklich zu einem bis zu 40km entfernten Ort bewegen

**Stufe 35**

Wasser augenblicklich zu einem Ort bewegen, zu dem der Zauberer eine arkane Verbindung besitzt

Das Rego Aquam Grimoire

Variabel

Schutzkreis gegen Feen des Wassers

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Keine Wasserfee, deren Feenmacht gleich oder geringer ist als die Stufe des Spruches kann hierdurch geschützte Ziele beeinflussen – weder durch übernatürliche Kräfte, direkt oder indirekt (z.B. mittels eines Geschosses), ebenso wenig kann die Fee den Kreis brechen.

Von bestimmten Winkeln aus scheint es, als umgebe den Ring eine hellblaue Kuppel.

[Basisspruch]

Geister des Wassers binden

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Kein magisches mit Aquam verbundenes Wesen, dessen magische Macht gleich oder geringer ist als die Stufe des Spruches kann hierdurch geschützte Ziele beeinflussen – weder durch übernatürliche Kräfte, direkt oder indirekt (z.B. mittels eines Geschosses), ebenso wenig kann das Wesen den Kreis brechen.

 Von bestimmten Winkeln aus scheint es, als umgebe den Ring eine hellblaue Kuppel.

[Basisspruch]

Stufe 3

Zügiges Dahinschmelzen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein schmelzender Eiszapfen wird hierdurch zu Boden fallen.

[Basis 1, +2 Stimme]

Stufe 4

Alchemistisches Trennen des Salzes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Von einer vollen Basismenge Salzwasser kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit + Finesse gegen die 12 kann sämtliches Salz gelöst und getrocknet werden, was dann etwa 1228 Pfund davon ergibt. Eine Tonne Salz lässt sich an einem bedürftigen Markt für 120 Mystische Pfund verkaufen.

[Basis 3, +1 Berührung]

Ein kühlendes Getränk

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Sämtliche Flüssigkeit in einem Behältnis wird augenblicklich zu Eis – was nach etwas Zeit bei heißem Wetter zu einem kühlenden Getränk wird, wenn das Eis wieder schmilzt.

[Basis 3, +1 Berührung]

Obhut für den regnerischen Tag

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Moderater Regenfall fließt seitlich vom Ziel herunter, als ob über ihm ein kleines Dach wäre.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Stimme]

Wie ein Fisch im Wasser

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Der Hermetiker kontrolliert auf subtile Weise das Wasser um ihn herum, wodurch er gewandter schwimmen kann. Er erhält auf entsprechende Würfe einen Bonus von +3.

[Basis 1, +2 Sonne, +1 Teil]

Stufe 5

Federkleid der Ente

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber fließt Wasser vom Ziel einfach herunter, wodurch von von Feuchtigkeit bewahrt wird. Sobald das Ziel vollständig von Wasser umgeben ist, wird der Zauber gebrochen.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 für eine leicht unnatürliche Kontrolle]

Stufe 10

Merklich eingebrannte Gedanken

**R:** Stimme, **D:** Ring, **Z:** Ind

Dieser Spruch kontrolliert vorhandene Tinte so, dass sie Strukturen auf Blättern zeichnet, welche den Worten des Magiers entsprechend. Dies erlaubt es Zauberern nicht schneller zu schreiben, wohl aber ansonsten körperlich eingeschränkte Magier etwas niederzuschreiben ohne Hilfe eines Sekretärs. Dabei kann auch verschiedenfarbige Tinte benutzt werden.

Ein Wurf auf Intelligenz + Finesse sorgt dafür, dass die Schrift besonders sauber und präzise ist.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Ring, +1 Vielseitigkeit]

Tränen des Krokodils

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Durch diesen Zauber ergießt sich sämtliches Wasser in den Augen als Tränen, wodurch die Augen rot werden und jucken.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Teil]

Wellenbrecher

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Spruch bricht alle Wellen und Wasserstrahlen (auch magische) sobald sie auf 10 Schritt an den Hermetiker herankommen. Sie fließen entweder um ihn herum aber oder Brechen wie auf eine unsichtbare Wand.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Zeichnung des genauen Maßstabs

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Mentem

Der Zauber lässt eine Zeichnung oder sonstiges Bild (wie eine Karte, Diagramme, etc.) im Kopfe des Magiers auf einer schon vorhandenen Oberfläche entstehen. Tinte muss sich in Reichweite befinden.

[Basis 3, +1 Berührung,

+2 sehr unnatürlicher Effekt]

Stufe 15

Atem des Winters

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Durch diesen Spruch wird Wasser im Umkreis von 5 Schritt zu Eis verwandelt.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Berührung des Alchimisten

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber lässt der Magier eine Flüssigkeit in ein anderes Gefäß fließen, jedoch wird ein von ihm bestimmter Aspekt im ursprünglichen Gefäß zurückbleiben – wie bei einem Gift der Gift-Aspekt (was es zu einem stärkeren Gift macht), bei einer anderen Flüssigkeit vielleicht der Geschmack, die Farbe oder ähnliches.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Die stürmenden Wasser besänftigen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber lässt alle Wellen in einem kleinen Gewässer sich soweit beruhigen, dass man sich in der Oberfläche spiegeln sieht.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Dirigieren des Wassers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Berührte Flüssigkeit erhebt sich und schießt auf einen vom Hermetiker bestimmten Ort zu. Solang die Flüssigkeit nicht kochend heiß oder ätzend ist, wird hierdurch kein Schaden angerichtet.

[Basis 10, +1 Berührung]

Gabe des treibenden Holzes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Jegliches Objekt oder Lebewesen mit einer Größe von maximal +3 lässt dieser Zauber auf Wasser schwimmen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Qualen durch siedendes Wasser

**R:** Sicht, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Wasser in einem Gefäß oder einer nicht zu großen natürlichen Quelle fließt in einem konstanten Kreislauf durch die Luft nahe über ein vulkanisches Gebiet (das vorhanden sein muss), wird durch dieses stark erhitzt und beendet seinen Kreislauf wieder im Becken, wodurch das Wasser kochend heiß ist und bei darin befindlichen Lebewesen jede Runde +12 Schaden anrichtet.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Diameter,

+2 sehr unnatürlicher Effekt]

Stoß der sanften Welle

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Hiermit wird eine kleine Welle beschworen, welche kleine Boote durch Wasser vorwärts treiben kann.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Vorbereiten des Badeszubers

**R:** Sicht, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Wasser in einem Gefäß oder einer nicht zu großen natürlichen Quelle fließt in einem konstanten Kreislauf durch die Luft über ein vulkanisches Gebiet (das vorhanden sein muss), wird durch dieses erhitzt und beendet seinen Kreislauf wieder im Becken, wodurch das Wasser angenehm warn und mit wohltuenden Salzen angereichert ist.

Wer täglich ein Bad darin nimmt, erhält einen Bonus von +1 auf Alterrungs- und Erholungswürfe in diesem Jahr. Dieser Bonus ist kein magischer Effekt.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Diameter,

+2 sehr unnatürlicher Effekt]

Wärme der eisigen Tiefe

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Ignem

Hiermit wird Wasser welches mit dem Hermetiker in Berührung kommt, augenblicklich auf eine angenehme Wassertemperatur angehoben, wodurch dieser selbst in den kältesten Gewässern problemlos schwimmen kann (sofern das Gewässer ruhig ist). Der Spruch reduziert nicht die Temperatur von zu heißem Wasser.

[Basis 4, +2 Sonne, +1 unnatürlich]

Stufe 20

Beschwörung der siedenden Meere

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

**Requisite:** Ignem

Hiermit wird Wasser mit einem Durchmesser von 5 Schritt und 5 Schritt Tiefe in einem Teil eines Gewässers augenblicklich zum Kochen gebracht, was bei darin befindlichen Zielen während jeder Runde +12 Schaden verursacht.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration, +1 Teil]

Freiheit in den Wassern

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Corpus

Ein Hermetiker kann seinem Ziel die Gabe verleihen, sich Unterwasser genau so leicht zu bewegen wie an der Wasseroberfläche. So könnte er dort schwimmen oder einfach am Grund entlanggehen oder -laufen.Er kann hierdurch nicht schwimmen oder im Wasser atmen.

Wird der Spruch mit Zauberrequisiten für seine Besitztümer gesprochen, so werden sich diese nicht mit Wasser vollsaugen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Rufen des Wassers

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Wird dieser Zauber in der Nähe einer bekannten Wasserquelle gesprochen (beispielsweise unterirdisches Grundwasser), so bahnt dies seinen Weg für die Dauer des Spruches an die Oberfläche.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Schellen des gefrorenen Eises

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Dieser auch als *Gefangen in Hodors Fesseln* bekannte Zauber friert einen etwa 5 Meter durchmessenden und bis zu 2 Meter tiefen, kreisförmigen Teil eines Gewässers zu festem Eis. Ein Finesse-Wurf könnte notwendig sein, umd darin jemanden zu fangen. Jeder darin sich befindliche wird gefangen und kann sich nur mittels eines Körperkraft-Wurfes befreien (er kann aber von anderen mittels Werkzeugen oder Zauberei auch befreit werden). Magieresistenz schützt nicht gegen das Eis, wohl aber gegen die davon ausgehende Kälte (so könnte jemand mit hoher Magieresistenz, welcher in diesem Eis gefangen ist, ersticken, jedoch keinesfalls erfrieren). Es richtet einen Grundschaden von +3 an und darin vollständig gefangene könnten ersticken.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grad der Bedeckung mit Eis** | **Stärke-Wurf** | **Dauer der Befreiung** |
| Ein Fuß | 6 | 30 Sekunden |
| Beide Füße | 9 | 1 Minute |
| Bis zu den Knien | 12 | 3 Minuten |
| Bis zur Hüfte | 15 | 10 Minuten |
| Bis zur Brust | 18 | 15 Minuten |
| Bis zum Hals | 21 | 20 Minuten |
| Vollständig | 21 | Je nach Tiefe |

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Teil]

Schleier des Federkleids der Ente

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Durch diesen Zauber fließt Wasser vom Ziel einfach herunter, wodurch es von Feuchtigkeit bewahrt wird. Sobald das Ziel vollständig von Wasser umgeben ist, wird der Zauber gebrochen.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe,

+1 für eine leicht unnatürliche Kontrolle]

Schutzzeichen gegen Wasser

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Kein Wasser kann die Grenzen des Kreises durchschreiten, egal, von welcher Seite aus. Überquert jemand mit viel Wasser am Körper (Regennässe), so wird der Grenzgang kurzzeitig verlangsamt, während das Wasser jenseits der Grenze bleibt.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Ring]

Verschlungen von den Nebeln

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Das Zielgebiet eines Gewässers wird durch diesen Spruch in Nebel verwandelt, so dass darauf befindliche Boote und Lebewesen plötzlich in die Tiefe fallen, das Wasser sich kurz daraufhin aber wieder über ihnen bildet, so dass sie ertrinken könnten. Solch einen Angriff durchzuführen erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9, oder 6, falls das Ziel kleiner ist als ein Ruderboot.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Teil, +2 Größe]

Stufe 25

Abfedern von des Wassers Aufschlag

**R:** Sicht, **D:** Diameter, **Z:** Teil

Hiermit taucht jeder in ein 10 Schritt durchmessendes Gebiet eines Gewässers, das mindestens 3 Schritt tief ist, ein, ohne dass es ihm Schmerzen bereitet oder Schaden zufügt.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Diameter, +1 Teil]

Blut des Meeres formen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Eine Flüssigkeit in Reichweite des Hermetikers bewegt sich nach dessen Wunsch und geht dabei sogar sehr unnatürliche Wege (wie dass es durch die Luft fließt oder ähnliches).

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 sehr unnatürliche Bewegungen]

Floß aus Eis

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Auf der Wasseroberfläche erscheint eine etwa kreisrunde Eisscholle von bis zu 15 Schritt Durchmesser, welches als Floß verwendet bis zu 10 normal große Wesen tragen kann. Muss es mehr als 15 Wesen tragen, so bricht es innerhalb der nächsten 1 – 10 Runden auseinander. Das Floß wird gemäß der Umgebungstemperatur schmelzen, spätestens aber mit Ende der Wirkungsdauer des Zaubers.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne,

+1 Teil, +1 Größe]

Zunge aus Feuer

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

**Requisite:** Ignem

Aus einem nahen Magmafluss oder –becken bildet sich ein Lavaarm und schlägt ein vom Hermetiker bestimmtes Ziel. Das Volumen des Lavaarms beträgt etwa 2m², kann aber aufgrund von Dehnbarkeit jedes Ziel in Reichweite seiner Stimme treffen. Ein davon getroffenes Ziel erleidet je nachdem, wieviel bedeckt ist, zwischen +30 und +60 Schaden. Die Lava haftet am Ziel und richtet jede Runde den Schaden an. Auf normalem Wege dauert es mehrere Tage, bis sie abkühlt. Zudem kann sich aufgrund der Hitze alles in Reichweite bei einem Treffer entzünden.

Dies ist ein gezielter Zauber und erhält wegen der Masse der Lava einen Bonus von +6 auf den Trefferwurf, will man ein Ziel damit umgeben, entfällt der Bonus. Ein Misserfolg, um ein Ziel zu umgeben, könnte in einen normalen Treffer resultieren.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Teil]

Stufe 30

Eisige Brücke

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Eine dicke Eisschicht erscheint auf einer Wasseroberfläche, auf welcher man gehen kann. Das Eis kann eine beliebige Form annehmen und bis zu 15 Schritt in jeder Richtung ausgehend vom Hermetiker lang sein.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Teil,

+1 Größe, +1 erlaubt verschiedene Formen]

Fluch der zornigen Wogen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

In einem Gebiet von 20 Schritt durchmesser bilden sich im Gewässer starke Strudel und Wellen, die kleine Boote oder ähnliches umwerfen können. Schwimmen-Würfe unterliegen einem Malus von -6 in diesem Gebiet.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+1 Teil, +1 Größe]

Herrschaft über den zierlichen Aquam-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Aquam für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Jenseits des Griffs der See

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Keine Flüssigkeit kann sich dem Ziel weiter als 6 Schritt nähern. Dadurch kann das Ziel nicht ertrinken, es kann aber auch kein Wasser zu sich nehmen und Schweiß wird auch von ihm fort geschleudert. Auf schlammigem Boden wird sämtliche Flüssigkeit weggeschleudert und der Grund so getrocknet.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1Teil, +1 Komplexität]

Ruhige Fahrt im Auge des Sturms

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Bauwerk

Das mit diesem Spruch belegte Schiff kann selbst durch den höchsten Wellengang gefahrlos segeln, da das Wasser um es herum ruhig und leicht schiffbar wird. Jemand, der das Schiff segelt, erhält keine Zuschläge auf die Schwierigkeit aufgrund von starkem Wellengang. Wind und Wetter hingegen wird davon nicht beeinflusst.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +3 Bauwerk]

Teilung des Wassers

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber teilt ein Gewässer, so dass ein trockener Pfad von 5 Schritt Weite am Grund enthüllt wird. Sehr große Gewässer können mit diesem Spruch nicht beeinflusst werden.

[Basis 10, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +1 Gruppe]

Woge des Untergangs und der Zerstörung

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch erhebt eine 1,50m hohe und 30 Schritt weite Welle, die Schwimmer unter Wasser drücken, Ruderboote umwerfen und Segelboote beschädigen kann. Sie beginnt als kleine Welle und wächst in den ersten 10 Schritt zu ihrer vollen Größe heran. Wenn sie sich 100 Schritt bewegt, ohne einen großen Gegenstand zu treffen, der etwas Widerstand bietet, löst sich sie sich auf.

[Basis 10, +3 Sicht, +1 Größe]

Stufe 35

Eis des Ertränkens

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Ein Kreis von 10 Schritt Durchmesser wird mit großen scharfkantigen Eisschollen gefüllt, die gegen alles an der Wasseroberfläche stoßen. Es kann Löcher in kleine Boote schlagen, wird aber keine großen Schiffe beschädigen. Schwimmer in diesem Gebiet nehmen +15 Schaden und erleiden -6 und 2 zusätzliche Patzerwürfel auf Schwimmenwürfe.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration, +1 Teil, +1 Größe, +1 zusätzlicher Effekt, Wasser verändert sich zu Eis]

Herbeirufen des zierlichen Aquam-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Aquam herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Hilferuf zu Neptun

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Bauwerk

**Requisite:** Herbam

Das Gewässer ein paar Schritt um das Schiff herum bleibt ruhig, egal, wie hoch sonst der Seegang ist. Das Wetter selbst wird hiervon nicht beeinflusst, jedoch fährt das Schiff mit leicht reduzierter, aber beständiger Geschwindigkeit, ganz unabhängig vom Ruder oder den Segeln.

[Basis 10, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +3 Bauwerk]

Kuss der Meerjungfrau

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Bauwerk

Kein Wasser wird in jegliche Bereiche eines Schiffes unter Deck eindringen, egal, wie viele Öffnungen und Lecks das Wassergefährt besitzt.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne, +3 Bauwerk]

Mit der Flut ausfahren

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Durch diesen Spruch kann der Hermetiker das Wasser an einem Hafen soweit ansteigen lassen, dass selbst ein großes, beladenes Schiff ohne Sorge vor zu niedrigem Grund diesen Ort verlassen kann. Die magische Flut kann vom Hermetiker mit der Bewegung des Schiffs gelenkt werden, allerdings muss er vermutlich bis zu zwei Stunden seine Konzentration aufrechterhalten, bis das Schiff auf hoher See ist.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+1 Teil, +3 Größe]

Neptuns zermalmende Faust

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Sämtliche natürliche Flüssigkeit in der Sprechreichweite des Hermetikers findet sich zusammen und bricht mit unglaublicher Geschwindigkeit und Härte auf das Ziel herein, so dass sogar Knochen gebrochen werden könnten. Das Ziel erleidet in jeder Runde, welche dieser Zauber aufrechterhalten wird, +15 Schaden.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 sehr unnatürlich]

Sog des Wassergrabes

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird im Wasser ein großer Wassersog erschaffen, der Objekte, die kleiner sind als ein Ruderboot, 45 Schritt in die Tiefe reißt. Jeder, der in diesem Sog gefangen ist, muss auf Körperkraft + Schwimmen gegen die 9 würfeln, um nicht hinabgezogen zu werden. Der Wurf muss in jeder Runde wiederholt werden, in welcher der Zauber aufrechterhalten wird.

[Basis 10, +3 Sicht, +1 Konzentration, +1 Größe]

Segeln wie ein Pfeil

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Der Hermetiker kontrolliert das Wasser um das Schiff herum, wodurch es sich gemäß in der von den Wellen vorgegebenen Richtung bewegt, selbst wenn die Mannschaft dagegen steuert.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration, +1 Teil,

+1 Größe, +1 leicht unnatürlich]

Turm der wirbelnden Wasser

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Aus einem großen Gewässer wird eine Wasserhose erschaffen, der sich nach mentalem Befehl des Hermetikers bewegt. Bei jedem, den er trifft, verursacht er +15 Schaden (kein Angriffswurf erforderlich). Zudem müssen diejenigen einen Stresswurf auf Schnelligkeit gegen die 6 bestehen oder werden hinein- und hinaufgesogen, was zu deren baldigem Ertrinken führt. Wird die Wasserhose beendet, so fallen die darin gefangenen bis zu 7 Schritt auf die Wasseroberfläche.

Der Hermetiker muss jede Runde einen Wurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die 9 bestehen, um die Wasserhose auf Land wandeln lassen zu können.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Konzentr., +2 Gruppe]

Stufe 40

Danibus Gunst

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Bauwerk

Kein Wasser wird in jegliche Bereiche eines Bauwerks eindringen, egal, wie viele Öffnungen dieses besitzt. Dies bietet auch einen ausgezeichneten Schutz vor Fluten.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond, +3 Bauwerk]

Neptuns Zorn

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

In einem sehr großen Gewässer wird eine gigantische Welle erschaffen, die bis zu 7 Schritt hoch und bis zu einer Meile weit sein kann. Sie ist in der Lage, große Schiffe zum Kentern zu bringen und Menschen in Küstennähe zu ertränken. Auch könnten Siedlungen an der Küste ernsthaft beschädigt werden. Die Welle benötigt 5 Meilen Wasseroberfläche, um zu ihrer Größe heranzuwachsen. Der Hermetiker kann die Welle nicht ohne einen anderen Spruch kontrollieren.

[Basis 10, +3 Sicht, +3 Größe,

Ritual für den großen Effekt]

Stufe 45

Den Pfad des Flusses verändern

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Ein Hermetiker kann hiermit den Lauf eines Flusses grundlegend ändern. So könnte er stromaufwärts oder aber bei einer Höhle der Decke entlang fließen. Es ist auch möglich, bei weichem Grund ein ganz neues Flussbett zu erzeugen oder die Flussgeschwindigkeit zu erhöhen. Sobald die Zauberdauer endet, nimmt der Fluss wieder seine normale Strömung an, es könnte aber sein, dass er ein eventuell neu erschaffenes Flussbett nutzt.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Gruppe, +2 Unnatürlich]

Stufe 50

Den trockenen Brunnen füllen

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Etwa 40m³ Wasser aus einer bis zu 40km entfernten Wasserquelle, zu welcher der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt, wird durch diesen Zauber augenblicklich zu ihm transportiert (was in der Regel bei einem Brunnen oder ein Badezuber ist).

[Basis 30, +4 Arkane Verbindung]

Turm aus Lava

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil, **Ritual**

Dieser Zauber formt aus Lava einen festen Magierturm (25 Schritt hoch und Durchmesser von 10 Schritt), der jedoch innerhalb eines Tages wieder versinken wird, falls sein Grund nicht befestigt wird. Ein Finesse-Wurf gegen die 15 ist für eine solide Bauweise erforderlich

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Teil,

+6 Größe, +3 aufwendiger Entwurf]

Pechanstrich

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Teil

**Requisite:** Ignem

Die Hülle eines Schiffes kann durch diesen Zauber vor der versengenden Hitze von Lava geschützt werden, so dass es durch einen Magmasee fahren kann.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Teil,

+2 starke Hitze, +1 Größe, +1 Ignem]

Auram

A

uram Sprüche beeinflussen im Normalfall eher Luftphänomene wie Winde oder Gerüche, denn Gase, die ein modernes Konzept sind.

Die Anwendung der Ziel-Kategorie ist bei Aquam nicht immer einfach, weshalb diese hier verdeutlicht werden:

**Individuum:** Ein einzelnes Phänomen, wie ein Wind, eine Wolke, einen Blitzschlag, etc. Es beeinflusst in etwa das Wetterphänomen eines Gebiets von 100 Schritt Durchmesser.

**Gruppe:** mehrere zusammenhängende Phänomene, wie Wolken, Winde oder Regen in einem Sturm.

****

Creo Auram

Richtlinien für Creo Auram

Wetterphänomene werden normalerweise mit der Reichweite Sicht erschaffen, da diese eigentlich in den oberen Luftschichten sich entwickeln. Phänomene, die am Boden ihren Lauf nehmen, sind in der Regel sehr unnatürlich.

Ein Phänomen in einer leicht unnatürlichen Art und Weise zu erschaffen, erhöht die Ordnung um 1 (z.B. am Boden oder in einem Haus), wenn dies sehr unnatürlich wäre, erhöht dies die Ordnung um 2 Grade, bei vollkommen unmöglichen Phänomenen steigt die Ordnung um 4 Grade an (Blitzstrahl aus der Hand des Zauberers).

Siegel dieser Sprüche zeigen sich oft, indem die Luft oder Wetterphänomene besondere Eigenschaften wie spezielle Düfte oder Farbnuancen besitzen, oder aber sie markante Formen haben.

Bei Patzern wird oft die falsche Art von Wetter erschaffen oder aber man beeinflusst ein anderes Ziel.

**Stufe 1**

Ein kleineres Wetterphänomen erschaffen: einen Windhauch, feinen Nebel, Nieselregen, etc.

**Stufe 2**

Ein normales Wetterphänomen erschaffen: eine Wolke, Wind, Nebel, Regen aus Wolken, die am Himmel stehen

**Stufe 3**

Ein heftiges Wetterphänomen erschaffen: ohrenbetäubender Donner, einen Wolkenbruch, undurchdringlicher Nebel, Sturm

Einen hinderliche Art von Luft erschaffen: widerlicher Gestank, mildes Gift

**Stufe 5**

Ein sehr heftiges Wetterphänomen erschaffen: Hurrikan, Gewitter, Blitzschlag, Wirbelsturm

**Stufe 25**

Ein Auram-Elementar aus der Basismenge der elementaren Materie erschaffen

Das Creo Auram Grimoire

Stufe 5

Geisterhafter Nebel

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Ein dichter Nebel formt sich um den Magier herum, mehrere Schritt zu jeder Seite weg von ihm. Eine Brise kann den Nebel bewegen oder auflösen, zudem löst er sich auch natürlich auf. Nach etwa einer Minute ist er in der Regel zu dünn, um die Sicht zu behindern.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Diameter,

+1 unnatürlich (auch in Gebäuden möglich)]

Gute Winde

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

****Hiermit wird eine Windböe erzeugt, welche ausreicht, dass Segelschiffe durch sie bewegt werden können – dabei bewegen sich kleinere Schiffe in der Regel schneller vorwärts als größere. Die Böe ist nicht stark genug, als dass sie Menschen oder schwere Objekte wegschleudern könnte.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Jupiters Tränen

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Eine einzelne Wolke an einem bewölkten Tag wird durch diesen Spruch ihre Feuchtigkeit in einem leichten Nieselregen abregnen.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Konzentration]

Kammer der Frühlingsbrise

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird in einem Raum eine leichte Brise frischer Luft erschafft, welche unermüdlich sich im Raum bewegt und diesen mit atembarer Luft versorgt, selbst wenn dieser luftdicht sein sollte. Der Zauber kann auch im Freien gewirkt werden, hat dort aber keinen wirklichen Effekt.

[Basis 1, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 unnatürlich]

Stufe 10

Kammer der Sommerbrise

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Ignem

Hiermit wird in einem Raum eine leichte Brise frischer, trockener und warmer Luft erschafft, welche unermüdlich sich im Raum bewegt und diesen mit atembarer Luft versorgt, selbst wenn dieser luftdicht sein sollte. Zudem bleibt die Luft in diesem Raum auch rein, die Luftfeuchtigkeit und Temperatur konstant. Der Zauber kann auch im Freien gewirkt werden, hat dort aber keinen wirklichen Effekt. Oftmals wird er in Bibliotheken oder auf Bücherkisten gesprochen.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Ignem, +1 unnatürlich]

Gestank von zwanzig Leichen

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Die umgebende Luft beginnt schrecklich nach verwesenden Leichen zu stinken. Jeder in bis zu 50 Schritt Entfernung muss einen Stresswurf auf Konstitution gegen die 6 schaffen oder er erhält einen Malus von 3 auf alle Würfe, solange der Geruch vorhanden ist. Bei einem Patzer muss das Opfer sich für (10 - Konstitution) Runden übergeben.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Diameter]

Jupiters Donnerschlag

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Zauber erschafft einen Donnerschlag. Jedem in der Nähe muss ein Stresswurf auf Konstitution gegen die 9 gelingen oder er wird taub. Tritt dieser Fall ein, so kann er diesen Zustand jede Minute mit einem erfolgreichen einfachen Wurf auf Konstitution gegen die 9 beenden. Patzt eines der Opfer den ersten Wurf, so ist es für einen Monat taub.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 unnatürlich

(der Spruch wirkt auch in Räumen)]

Schwaden verpesteter Dämpfe

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Dicker, gelblicher und schwefelartiger Rauch steigt an einem vom Hermetiker bestimmten Punkt auf und breitet wie auch verdünnt sich natürlich aus – er ist aber dicht genug, um die Sicht in einem Radius von 5 Schritt um den Anfangspunkt herum zu behindern. Jede Runde, die jemand diesen Rauch einatmet, muss dieser einen Stresswurf auf Konstitution gegen die 3 schaffen oder verliert 1 Erschöpfungsstufe. Sobald ein Opfer bewußtlos ist, resultieren nachfolgend fehlgeschlagene Würfe im Erleiden von leichten Wunden.

Auch das Gebiet, in dem der Rauch wallt, wird beschädigt: kleine Pflanzen verwittern und Sterben, und auch der Baumwuchs wird angehalten. Ein leicht schwefelartiger Geruch wird auch noch Tage nach diesem Ereignis am Ort und bei jedem, der damit in Berührung kam, zu riechen sein.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Diameter]

Stimme im Wind

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Imagonem

Der Magus erschaft einen leichten Wind, welcher dessen Stimme zu einem Ziel in Sichtweite trägt – solange sich keine Barriere zwischen den beiden befindet.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 Konzentration]

Stufe 15

Ansturm zorniger Winde

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein Luftwall geht vom Hermetiker aus und findet nach etwa 10 Schritt seine wahre Macht, von dort aus weht er solange, bis der Magier sich nicht mehr darauf konzentriert. Er wird von Wänden und Gegenständen aufgehalten, kann sonst aber bis zu 100 Schritt stürmen.

Jeder in diesem Gebiet muss einen Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 9 bestehen oder wird vom Wind zu Boden geschleudert. Dieser Wurf muss zu Beginn und in jeder nachfolgenden Runde gemacht werden. Ferngeschosse in den Windwall oder dort heraus sind unmöglich.

Will man gegen den Luftwall angehen, muss ein Stresswurf auf Körperkraft + Größe gegen die 15 gelingen. Bei einem Fehlschlag muss ein Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 12 gelingen, um nicht zu Boden geworfen zu werden.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+1 unnatürlich]

Besen der Winde

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Starke, wirbelnde Winde werden um das Ziel herum aufgepeitscht, so dass es einen Stresswurf auf Größe gegen die 9 bestehen muss, um stehen zu bleiben. Kann sich das Ziel irgendwo festhalten oder dagegen lehnen, so darf es stattdessen auch einen Stresswurf auf Körperkraft gegen die 9 versuchen. Schlagen beide Würfe fehl, so wird das Ziel zu einer beliebigen Richtung hin niedergeworfen. Je nachdem, wo es aufkommt, könnte es auch Schaden nehmen.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 unnatürlich]

Gnomenbrücke

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruchs erschafft der Hermetiker einen bis zu 12km langen Regenbogen. Dieser Spruch kann nur im Freien gewirkt werden.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 sehr unnatürlich]

Sengender Wind wider das Ungeziefer

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Ignem

Ab einem vom Hermetiker bestimmten Punkt entsteht ein leichter, aber sehr heißer Wind, der bei jedem in seinem Wirkungsfeld +5 Schaden anrichtet. Meist wird dieser Spruch genutzt, um Ungeziefer großflächig zu vernichten.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+1 Ignem, +1 unnatürlich]

Stufe 20

Des Sommers Schneewolken

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Hiermit werden Wolken im Sichtfeld des Hermetikers erschaffen, welche innerhalb von 30 Minuten zu schneien beginnen. Der Schnee nach Ende der Zauberdauer noch etwa 10 Minuten weiterschneien und sich die Wolken innerhalb von 20 Minuten auflösen.

Die Umgebungstemperatur wird hierdurch nicht verändert.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 Konzentration, +2 Gruppe]

Funken der Macht

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Um die Hand des Hermetikers entstehen kleine, zuckende Blitze. Jeder, der mit der Hand des Magiers berührt wird, erleidet +5 Schaden und muss einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 schaffen oder ist für eine Runde betäubt.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter,

+1 Rego, +2 sehr unnatürlich]

Windhauch aus dem Inneren

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein sehr kleiner Lufthauch wird in der Nase des Ziels erschaffen, welches ihm immer Zugang zur Luft gewährt, die er benötigt. Unterwasser steigen von ihm aus immer winzige Luftbläschen auf, die nur kurzzeitig unterdrückt werden können. Die Handhabung von filigranen oder leichten Objekten könnte mit diesem Windhauch schwer werden.

[Basis 1, +1 Berührung,

+2 Sonne, +4 sehr unnatürlich]

Wirbelnde Winde des Schutzes

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Der Zauber umgibt das Ziel mit um ihn herum wirbelnden Winden, welche Staub und Dreck vom Boden aufwirbeln und ihn deshalb leicht verbergen könnten. Jeder, der so nahe am Ziel steht, so dass er es angreifen könnte, muss zu Beginn jeder Runde einen Stresswurf auf Größe gegen 9 machen oder wird zurückgeworfen. Angriffe im Nahkampf sind um 3, im Fernkampf um 9 erschwert.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+1 Rego, +2 unnatürlicher Effekt]

Stufe 25

Gefängnis des Zephyr

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Ein kreisrunder Luftwall bildet sich bei einem erfolgreichen Wuraf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9 um ein Ziel. Jeder in diesem Gebiet muss einen Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 9 bestehen oder wird vom Wind zu Boden geschleudert. Dieser Wurf muss zu Beginn und in jeder nachfolgenden Runde gemacht werden. Ferngeschosse in den Windwall oder dort heraus sind unmöglich.

Will man gegen den Luftwall durchschreiten, muss ein Stresswurf auf Körperkraft + Größe gegen die 15 gelingen. Bei einem Fehlschlag muss ein Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 12 gelingen, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Bei einem Patzer könnte demjenigen etwas Wichtiges an Ausrüstung hinfortgerissen werden.

Durch den Luftkreis angreifen bedeutet einen Malus von -3 auf den Nahangriffswurf und -9 auf Fernangriffe, sowie 3 zusätzliche Patzerwürfel. Wird dies mit einer Nahkampfwaffe gemacht, so muss dem Träger ein Wurf auf Körperkraft gegen die 6 gelingen oder die Waffe wird ihm aus der Hand gerissen.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Diameter,

+1 Rego, +2 sehr unnatürliche Form]

Wind von Schutz und Flamme

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego, Ignem

Der Zauber umgibt das Ziel mit um ihn herum wirbelnden und schwach brennenden Winden, welche Staub und Dreck vom Boden aufwirbeln und ihn deshalb leicht verbergen könnten. Zudem versengen sie Lebewesen in dessen Gebiet, lassen das Umland aber unbehelligt. Jeder, der so nahe am Ziel steht, so dass er es angreifen könnte, erleidet +5 Schaden und muss zu Beginn jeder Runde einen Stresswurf auf Größe gegen 9 machen oder wird zurückgeworfen. Angriffe im Nahkampf sind um 3, im Fernkampf um 9 erschwert.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+2 Requisiten, +2 unnatürlicher Effekt]

Wolken von Regen und Donner

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Dieser Spruch erschaft einen kleinen, aber heftigen Regensturm mit Blitzen und Wind. Der Sturm beginnt wenige Augenblicke nach Wirken des Zaubers und löst sich auch wenige Sekunden auf, nachdem der Hermetiker sich nicht mehr darauf konzentriert.

[Basis 3, +3 Sicht, +1 Konzentration, +2 Gruppe]

Jupiters Kuss

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Blitzstrahl schießt aus einer nahen dunklen Wolke und richtet beim Ziel +30 Schaden an. Jeder in der Nähe stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

[Basis 5, +3 Sicht, +1 leicht unnatürlich]

Stufe 30

Erhebender Sog der Winde

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Mächtige Winde steigen in den Himmel und nehmen ein Objekt 15 Schritt mit nach oben, ehe es von dort aus nach unten fällt. Sogar kleine Gebäude (nicht größer als 6m² und aus keinem schwereren Material als gutes Holz) könnten aus ihrem Fundament gerissen werden. Die Gegenstände fallen wahllos zu boden, es sei denn, der Magus möchte dies mit einem Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 12 lenken.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 unnatürlich]

Faust des Jupiter

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Bei Berührung des Magiers an ein Ziel entlädt dieser einen Blitzschlag, welcher +20 Schaden anrichtet. Es muss einen Stärkewurf gegen die 6 schaffen oder wird hierdurch zu Boden geschleudert.

[Basis 5, +1 Berührung, +4 sehr unnatürlich]

Katapult der mächtigen Winde

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Furchtbar starke Winde heben einen Gegenstand (wie ein Fass, Möbelstück oder einen Menschen) an und schleudern es in einem hohen Bogen auf ein Ziel in Reichweite (etwa 20 Schritt bei einem Menschen). Verfügt das „Projektil“ über Magieresistenz, so muss diese überwunden werden – aber sobald es in der Luft ist, geht die Bewegung natürlich vonstatten und umgeht die Magieresistenz beim Ziel.

Der Zielwurf hat einen Abzug von -3 und einen zusätzlichen Patzerwürfel. Das Ziel wie auch das Projektil erleiden beim Aufschlag Schaden – in der Regel +10, jedoch könnte dies bei leichteren Objekten auch geringer ausfallen.

[Basis 15, +2 Stimme, +2 unnatürlich, +1 Rego]

Segelnde Schwingen der Winde

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Starke Windböen werden mit diesem Spruch beschworen, welche das Ziel in die Lüfte erheben. Es kann sich so fliegend mit bis zu 65km pro Stunde fortbewegen, der Magier muss aber auf Finesse gegen die 9 pro Runde würfeln, damit das Ziel an einer Stelle schweben kann. Für längere Reisen ist dies eine durchaus gefährliche Möglichkeit, da bei Verlust der Konzentration der Fliegende mindestens +15 Schaden erleidet, möglicheweise sogar noch mehr.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+1 Rego, +2 unnatürlich]

Winde der höllischen Feuer

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Ignem

Ein voll Flammen lodernder Luftwall geht vom Hermetiker aus und findet nach etwa 10 Schritt seine wahre Macht, von dort aus weht er solange, bis der Zauberer sich nicht mehr darauf konzentriert. Er wird von Wänden und Gegenständen aufgehalten, kann ansonsten aber bis zu 100 Schritt weit stürmen.

Jeder in diesem Gebiet muss einen Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 9 bestehen oder wird vom Wind zu Boden geschleudert. Dieser Wurf muss zu Beginn und in jeder nachfolgenden Runde gemacht werden. Ferngeschosse in den Windwall oder dort heraus sind unmöglich.

Zudem erleidet jeder vom feurigen Wind Getroffene +10 Schaden jede Runde, welche er sich in diesem Gebiet aufhält.

Will man gegen den Luftwall angehen, muss ein Stresswurf auf Körperkraft + Größe gegen die 15 gelingen. Bei einem Fehlschlag muss ein Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 12 gelingen, um nicht zu Boden geworfen zu werden.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+1 Ignem, +2 unnatürlich, +1 Stärke des Feuers]

Zorn des Mjolnir herbeirufen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Für diesen Zauber muss Sturm oder Regen vorherrschen. Blitzstrahlen schießen aus den finsteren Wolken in die vom Hermetiker gewünschte Richtung und richten bei jedem aus der anvisierten Gruppe +30 Schaden an (es darf nichts zwischen Hermetiker und Ziel stehen). Jeder in der Nähe Stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 unnatürlich]

Stufe 35

Beschwörung des Blitzschlages

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Blitzstrahl schießt aus der Hand des Hermetikers und richtet beim direkten Ziel +30 Schaden an (es darf nichts zwischen Hermetiker und Ziel stehen). Jeder in der Nähe Stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

[Basis 5, +2 Stimme, +4 unnatürlich]

Malleus Dei

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Blitzstrahlen schießen aus den Wolken in die vom Hermetiker gewünschte Richtung und richten bei jedem aus der anvisierten Gruppe +30 Schaden an (es darf nichts zwischen Hermetiker und Ziel stehen). Jeder in der Nähe Stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe, +2 unnatürlich]

Wolken des verdunkelnden Sandes

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Terram

Hiermit wird ein kleiner, aber starker Sandsturm hervorgerufen, der die Sicht von jedem in einem Gebiet von 100 Schritt behindert und die Bewegung darin sehr erschwert.

[Basis 3, +3 Sicht, +2 Sonne,

+2 Gruppe (für ein größeres Gebiet), +1 Terram]

Zeus Mantel

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Für die Dauer des Spruches ist der Hermetiker von Blitzen umgeben. Jeder, der ihn berührt (oder mit Metallwaffen berührt) erleidet +30 Schaden und muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 bestehen oder wird umgestoßen.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter,

+4 sehr unnatürlich]

Stufe 40

Atem des Dschinns

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego, Terram

Urplötzlich entsteht in Reichweite des Hermetikers ein Sandsturm. Er selbst wird von diesem verschont und vermag ihn zu kontrollieren. Jeder, der sich darin befindet, muss einen Stresswurf auf Körperkraft + Größe gegen die 9 schaffen oder wird von den Luftmassen erfasst und davon geschleudert (was +10 Schaden verursacht). Die Sicht wird hierdurch auch erheblich eingeschränkt. In dessen Umgebung werden auch Gegenstände gelöst und fort geschleudert.

[Basis 5, +3 Sicht, +2 Sonne,

+1 Rego, +1 leicht unnatürlich]

Das Ende der Dürre

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Grenze, **Ritual**

Dieser Spruch bringt einer unter Dürre leidenden Region von etwa einem Kilometer Durchmesser wieder normalen Niederschlag.

[Basis 10, +1 Berührung, +4 Grenze, +1 Größe]

Atem des Windes

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind, **Ritual**

Durch dieses mächtige Ritual erscheinen im Sichtfeld des Magiers mächtige Stürme, welche die Landschaft verwüsten können. Hierbei muss der Magier unter freiem Himmel stehen. Zu Beinn des Rituals kommen leichte Winde auf, die immer stärker werden. Letztlich kann der Wind kleinere Gebäude zerstören und Bäume entwurzeln. Sobald der Hermetiker den Wind nicht mehr sieht, nimmt er ab. Blickt er länger als nur ein paar Augenblicke nicht mehr in die Richtung, in welche er das Ritual gesprochen hat, muss er auf Intelligenz + Konzentration gegen die 12 würfeln, damit das Ritual nicht endet. Wendet er seien Blick länger als 1 Minute davon ab, so endet das Ritual automatisch. Die Luft hinter dem Hermetiker ist ruhig.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+4 Größe, +1 unnatürlich

(Ritual wegen gewaltigem Effekt)]

Stufe 45

Bogen des geteilten Blitzschlags

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Blitzstrahlen schießen aus den Händen des Hermetikers in die von ihm gewünschte Richtung und richten bei jedem aus der anvisierten Gruppe +30 Schaden an (es darf nichts zwischen Hermetiker und Ziel stehen). Jeder in der Nähe Stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe, +4 unnatürlich]

Stufe 65

Zorn der wirbelnden Winde und Wasser

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieses Ritual erschafft einen mächtigen Wirbelsturm, der einen Durchmesser von mindestens 65km hat. Während des Sprechens des Rituals baut sich der Sturm langsam auf und nach Ende der Wirkungsdauer lösen sich auch die Winde sehr schnell auf.

Die starken Winde, der Regen und die Blitzschläge des Sturms können an Land wie auch zu Wasser starke Schäden anrichten. Die Sichtweite wird auf ein paar Schritt reduziert, Fernangriffe sicht nutzlos und Reisen höchst riskant. Viele Schiffe werden von den mächtigen Winden und Seegängen umgeworfen werden, so sie nicht zu vor an Land vertaut wurden. Der Wind steht unter keiner Kontrolle des Hermetikers

[Basis 5, +3 Sicht, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +5 Größe]

Intellego Auram

Richtlinien für Intellego Auram

Patzer bei Intellego Auram produzieren normalerweise falsche Information

**Stufe 1**

Einen Sinn nicht durch Wind oder Auswirkungen davon beeinflussen lassen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Auram verbundenen Macht von 50 und mehr erspüren

**Stufe 2**

Eine Eigenschaft von Luft wahrnehmen (ob sie sicher zu atmen ist)

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Auram verbundenen Macht von 40 und mehr erspüren

**Stufe 3**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Auram verbundenen Macht von 30 und mehr erspüren

**Stufe 4**

Alle natürlichen Eigenschaften von Luft erfahren

Ein Gespür über einen Fakt bezüglich der Luft zu haben

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Auram verbundenen Macht von 15 und mehr erspüren

**Stufe 5**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Auram verbundenen Macht erspüren

**Stufe 15**

Mit der Luft sprechen

Das Intellego Auram Grimoire

Stufe 4

Riechen des Verursachers

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Geruch

Mittels dieses Spruchs kann der Hermetiker herausfinden, welche Quelle einen Geruch produziert hat.

[Basis 4, +1 Geruch]

Stufe 15

Die reinsten Winde riechen

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Geruch

****Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Auram verbundene Macht von mindestens 15 besitzt (und wenn die Penetrationssumme des Magiers höher ist als die Macht des Wesens), an einem besonders intensiven Geruch erkennen, ähnlich wie es kurz vor einem starken Unwetter zu riechen ist.

[Basis 4, +1 Diameter, +2 Geruch]

Flüsternde Winde

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Die Winde tragen durch diesen Zauber sämtliche, im Sichtfeld des Hermetikers gesprochene Worte an sein Ohr heran, solange keine feste Barriere dazwischen steht.

[Einzigartiger Spruch]

Geruch der Asche

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Geruch

Durch diesen Zauber ist es dem Hermetiker durch Riechen von Rückständen von Asche möglich, einen Vulkan ausfindig zu machen. Er kann dabei die ungefähre Richtung und Entfernung bestimmen. Ein ruhender Vulkan kann so aus bis zu 5km entdeckt werden, einer, der binnen der letzten 100 Jahre aktiv war, aus einer Entfernung von bis zu 30km. Und ein Vulkan, der in der vergangenen Jahreszeit aktiv war, lässt sich bis auf 130km entdecken.

[Basis 4, +1 Konzentration, +2 Geruch]

Wahrer Blick der Luft

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Mittels dieses Zaubers vermag der Hermetiker durch alle Arten von Verschleierung in der Luft blicken, wie Rauch, Nebel und Staub, selbst wenn diese magisch sind.

[Basis 1, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Stufe 20

Des Seemanns Wettergefühl

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Ein Hermetiker vermag durch diesen Spruch präzise das Wetter von Morgen hervorsagen. Zudem erhält er eine allgemeine Vorstellung davon, wie das Wetter im laufe der kommenden Woche wird. Dies bezieht sich nur auf die Gegend, in welcher der Zauber gewirkt wurde.

Diese Vorhersage ist nicht 100%, allerdings muss schon ein magisches Wesen einwirken oder eine kleinere Naturkatastrophe (wie ein Erdbeben) auftreten, um eine grobe Fehleinschätzung entstehen zu lassen.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Gruppe, +1 Größe]

Stufe 25

Gespür für die sanften Bewegungen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Gehör

Dem Hermetiker ist es möglich, jegliche noch so feinen Bewegungen in seiner Umgebung zu hören. Dinge, die sich aber nicht bewegen, nimmt er hierdurch nicht wahr. Bei besonders subtilen Bewegungen könnte ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen die 9+ notwendig sein, um diese zu hören.

[Basis 4, +2 Sonne, +3 Gehör]

Sicht der Fledermaus

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Gehör

Mittels dieses Zaubers kann sich der Magier sicher im Dunkeln bewegen, indem er die Luft und ihre Widerstände (wie Gegenstände im Weg) wahrnimmt. Da er eben die Gegenstände oder Personen nur „hört“, kann er erhält er hierdurch keine feine Unterscheidung – auch das „Hören“ von Farben ist hiermit natürlich nicht möglich.

[Basis 4, +2 Sonne, +3 Gehör]

Stufe 30

Ein Auge für die Eruption

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Ein Magier kann durch diesen Spruch sehen, wenn ein Vulkan aktiv wird – und dies in der Regel schon Stunden, bevor er ausbricht, da er winzige Ascheteilchen in der Luft erkennen kann.

[Basis 4, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Die Teufel der Winde erkennen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Auram verbundene Macht besitzt (und wenn die Penetrationssumme des Magiers höher ist als die Macht des Wesens), an Funken erkennen, die von seinem Körper ausgehen.

[Basis 5, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Stufe 40

Das entfernte Wetter spüren

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Ein Hermetiker vermag durch diesen Spruch präzise das Wetter von Morgen für eine Gegend hervorsagen, von der er über eine Arkane Verbindung verfügt. Zudem erhält er eine allgemeine Vorstellung davon, wie das Wetter im laufe der kommenden Woche wird.

Diese Vorhersage ist nicht 100%, allerdings muss schon ein magisches Wesen einwirken oder eine kleinere Naturkatastrophe (wie ein Erdbeben) auftreten, um eine grobe Fehleinschätzung entstehen zu lassen.

[Basis 4, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration, +2 Gruppe, +1 Größe]

Muto Auram

Richtlinien für Muto Auram

Nur eine Eigenschaft von Luft zu verwandeln senkt normalerweise den Zauber um eine Ordnung.

Patzer hierbei verändern möglicherweise den Hermetiker zeitweilig in Luft oder verwandeln diese unerwünscht.

**Variabel**

Teil des Körpers eines Auram-Elementars in einen anderen Typus der Materie des gleichen Elements umwandeln (z. B. Luft in Rauch) und dadurch die Macht des Elementars um (Stufe des Zaubers + 10) reduzieren. Ist das Elementar nach Ende der Zauberdauer nicht zerstört, kann es durch Reabsorption die Macht regenerieren

Luft in ein Gas verwandeln, das + (Basisstufe) Schaden anrichtet

**Stufe 2**

Bilder in einem Wetterphänomen erscheinen lassen (erfordert eine Imaginem-Requisite)

**Stufe 3**

Eine Menge an Luft in eine andere Form von Luft verwandeln

**Stufe 4**

Gas in ein schädliches Gas umwandeln, dass eine leichte Wunde verursacht (Konstitutionswurf gegen die 6, um dies zu vermeiden)

Eine Menge an Luft in ein anderes Element verwandeln, was die entsprechende Requisite benötigt

**Stufe 5**

Gas in ein schädliches Gas umwandeln, dass eine mittlere Wunde verursacht (Konstitutionswurf gegen die 6, um dies zu vermeiden)

Eine Menge an Luft in ein Gemisch aus verschiedenen Elementen verwandeln (benötigt entsprechende Requisiten)

Eine Menge an Luft in etwas anderes, leicht unnatürliches verwandeln

**Stufe 10**

Eine Menge an Luft in etwas sehr unnatürliches verwandeln

Das Muto Auram Grimoire

Stufe 3

Ätzender Windzug

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

 Dieser Spruch verwandelt Luft in ein aggresives Medium, welches an allem zerrt und schnedet. Weiches Material, wie Blätter oder Stoff, wird zerschnitten, Lebewesen erleiden +1 Schaden aufgrund von Schürfwunden. Dieser Spruch kann ohne Windhauch nicht gesprochen werden, Der Hermetiker wird davon nicht betroffen.

[Basis 1, +2 Stimme]

Stufe 10

Lunge voll des Schwefels

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Corpus

Jegliche Luft, die das Ziel einatmet, wird durch diesen Zauber zu Schwefel und richtet jede Runde +1 Schaden an. Rüstung schützt gegen diesen Schaden nicht.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Teil, +1 Corpus]

****

Bilder im Nebel

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Imaginem

Ein Nebelfeld wird eine vom Hermetiker bestimmte Form annehmen (wie Personen, Pflanzen oder ein Haus). Erst nach Ende der Zauberdauer werden diese Form wie auch der Nebel selbst sich wieder auflösen.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konz., +1 Imaginem]

Stufe 20

Der Schrei

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Ein Schrei des Hermetikers wird so stark verstärkt, dass Lebewesen in Hörreichweite taub werden könnten. Jeder so Betroffene muss einen Konstitutionswurf gegen die 6 schaffen oder er wird taub. Dies hält so lange an, bis er den Schaden wie eine Wunde geheilt hat.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Rego]

Grinsender Nebel

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego, Imaginem

Ein Nebelfeld wird eine vom Hermetiker bestimmte Form annehmen (wie Personen, Pflanzen oder ein Haus). Jeden, der sich darin aufhält, umschwirren diese Bilder, so dass man sich leicht verlaufen kann. Auf die meisten Würfe erhalten darin befindliche Personen ein Malus von -3.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Requisiten]

Klauen der Winde

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Dieser Spruch verwandelt Luft in ein aggresives Medium, welches an allem zerrt und schnedet. Weiches Material, wie Blätter oder Stoff, wird zerschnitten, Lebewesen erleiden +5 Schaden pro Runde aufgrund von Schnitten. Dieser Spruch kann ohne Windhauch nicht gesprochen werden, Der Hermetiker wird davon nicht betroffen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Diameter, +1 Rego]

Steiniger Regen

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Derzeit hernieder kommender Regen wird zu Stein verwandelt, was +0 Schaden alle zwei Runden bei Wesen verursacht, die sich im Freien aufhalten. Falls der Regen vor Ende der Wirkungsdauer endet, so endet auch der Spruch. Nach Zauberspruchende verwandelt sich der Steinregen wieder in Wasser.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 25

Fluch der üblen Gase

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Teil

Mit diesem Spruch wird reine Luft in schlechte Gase umgewandelt, welche zwar unsichtbar sind, aber schlimm riechen. Die Gaswolke ist etwa 20 Schritt weit und 10 Schritt hoch. Jeder, der zum ersten Mal die Luft einatmet, muss auf Konstitution, Schwierigkeit 6, würfeln. Bei einem Fehlschlag hat er sich mit Malaria angesteckt und erhält eine mittlere Wunde.

Nach Ende der Wirkungsdauer löst sich die Wolke schnell auf, steife Brisen können dies in zwei bis drei Runden tun, bei starken Winden ist der Zauber nutzlos.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Diameter, +1 Teil]

Regenbogenbrücke

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Ein bestehender Regenbogen erhält dadurch die Eigenschaft, dass man ihn betreten und auf ihm laufen kann – alle anderen Eigenschaften behält er.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 30

Atem des schwarzen Schlafs

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind,

**Requisite:** Rego

Durch diesen Zauber wird die vom Hermtiker ausgeatmete Luft zu einem tödlichen Gas, welches sich schnell und stark ausbreitet. Es bedekt einen kegelförmigen Raum mit einer Länge von etwa 10 Schritt. Jeder, der darin steht und nicht den Atem anhält, erleidet +10 Schaden. Der Hermetiker ist dagegen immun.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+1 Größe, +1 Rego]

Blutiger Regen

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Aquam, Corpus

Dieser Spruch verwandelt die Tropfen einer Regenwolke in Blut, welches den Boden während der Wirkungsdauer tränkt. Nach Ende des Regens wird das Blut auf natürliche Weise versickern.

[Basis 5, +3 Sicht, +2 Sonne]

Hiebe für den unbelehrbaren Angreifer

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Creo, Rego

Dieser Spruch verwandelt die Luft um den Hermetiker herum in ein aggresives Medium, welches an allem zerrt und schnedet, ihn zugleich aber beschützt. Jeder, der so nahe am Ziel steht, so dass er es angreifen könnte, muss zu Beginn jeder Runde einen Stresswurf auf Größe gegen 9 machen oder wird zurückgeworfen. Angriffe im Nahkampf sind um 3, im Fernkampf um 9 erschwert. Zudem erleiden Wesen in seiner Nähe +5 Schaden aufgrund von Schnittwunden, weiches Material wird zerschnitten. Der Magier wird hiervon nicht betroffen.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Diameter,

+2 Requisiten, +2 unnatürlicher Effekt]

Regen aus Wein

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Aquam

Regen wird durch diesen Zauber in Wein verwandelt – dessen Art und Geschmack bestimmt der Hermetiker.

[Basis 5, +3 Sicht, +2 Sonne]

Undurchdringliche Luft

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Die Luft um den Hermetiker herum wirkt wie eine Rüstung und schlägt Angriffe zur Seite. Er erhält einen Absorptionsbonus von +3 hierdurch.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Diameter,

+2 Unnatürlich]

Stufe 35

Gefangen im Reichtum

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram, Rego

Um das Ziel herum verwandelt sich die Luft in Silber. Wird es darin gefangen, so muss es gelingen, die Luft bis zum Wirkungsende anzuhalten, ansonsten wird es jämmerlich ersticken. .

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne,

+2 Metall, +1 Rego]

Luft der wasserhaften Kraft

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Das vom Hermetiker beeinflusste Luftfeld wird sich anfühlen, als bewege man sich darin wie in Wasser. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit beträgt nur noch ¼ der sonstigen Geschwindigkeit und alle mit Geschwindigkeit zusammenhängenden Würfe haben einen Malus von -3. Fernkampf ist in diesem Feld unmöglich und Nahkampfwaffen verursachen 5 Schaden weniger als normal. Die Atmung wird darin nicht beeinflusst, ebenso ist es nicht möglich, in diesem Feld zu schwimmen.

Wasserfeen könnten den Aufenthalt in einem solchen Feld als angenehmer denn in normaler Luft empfinden.

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Teil]

Stufe 40

Aus dem Nebel beschwören

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Terram

Ein Teil der Luft wird mit diesem Spruch in Stein beliebiger Form verwandelt. Komplizierte Formen erfordern einen Wurf auf Intelligenz + Finesse, jedoch sind Stufen, Wälle und andere Hindernisse möglich.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne,

+1 Teil, +1 Komplexität]

Satans tödlicher Brodem

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der normale Rauch eines Feuers wird hiermit in eine dicke, ätzende Wolke verwandelt. Jeder davon Umgebende erhält +25 Schaden (nur einmal), gegen welchen Rüstung nur den halben Schutz gewährt. Weiche Materialien werden hierdurch geschwärzt und ruiniert.

Solange sich der Hermetiker konzentriert, wird jeder neu hinzu kommende Rauch ebenfalls verwandelt und selbst nachdem er seine Konzentration fallen gelassen hat, wird der Rauch noch für Stunden über dem Gebiet hängen. Da er schwerer ist als Luft wird er sich dann nahe über dem Boden sammeln.

[Basis 25, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Steiniger Regen

**R:** Sicht, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Eine Wolke wird hiermit in einen Stein gleicher Größe verwandelt, was bis zu +30 Schaden anrichten bei Zielen anrichten kann. Bei Gebäuden kann ebenfalls erheblicher Schaden angerichtet werden. Da der Stein sehr porös ist, wird er nach einem Aufprall in kleinere Stücke zerspringen.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Diameter,

+4 sehr unnatürlich]

Stufe 45

Nebel der Verwirrung

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Rego, Imaginem

Mittels dieses Rituals wird eine bis zu 9km lange Nebelbank in einen silbrigen Nebel verwandelt, der undurchdringlich für Blicke ist – abgesehen von höchstens sieben Personen, die beim Wirken des Rituals anwesend waren und davon nicht beeinflusst werden.

Wesen im Nebel hören zufällige Schreie, Zischen, Rufe und ähnlich verstörende Geräusche, die womöglich sogar zu einer Gefahr führen konnten. Ein Navigieren durch den Nebel gestaltet sich besonders in unbekanntem Terrain als sehr schwer. Der Nebel selbst löst sich erst mit Ende des Rituals auf nach 1 Jahr.

[Basis 2, +1 Berührung, +4 Jahr,

+4 Größe, +2 Requisiten]

Stufe 50

Öliger Regen

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Aquam

Dieses Ritual verwandelt Regentropfen eines großen Gebiets in entflammbares Öl, welches den Boden während der Wirkungsdauer tränkt. Nach Ende des Regens wird das Öl auf natürliche Weise verdampfen. Mit einem Ignem Zauber, welcher mindestens als Ziel Gruppe (besser aber noch größer) hat, lässt sich der Regen in Brand setzen – auf dem Boden angekommen würde dies aber leichter fallen.

[Basis 4, +3 Sicht, +2 Sonne, +5 Größe]

**Höllenglut der Verdammnis**

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Grenze

**Requisite:** Rego, Ignem

Die Luft im Zielgebiet wird schmerzhaft heiß – einzig ein Gebiet 3 Schritt um den Hermetiker herum bleibt normal temperiert. Jeder andere in dieser Hitze muss jede Minute einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen oder verliert eine Erschöpfungsstufe. Pflanzen in diesem Gebiet werden absterben.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond,

+4 Grenze, +1 Rego]

Perdo Auram

Richtlinien für Perdo Auram

Die Vernichtung der Luft mit großer Präzision erhöht die Ordnung des Spruches um mindestens 1 Ordnung.

**Variabel**

Genug Materie zerstören, um die Macht eines Auram-Elementars um (Stufe des Zaubers + 10) Punkte zu reduzieren

**Stufe 3**

Luft mufflig und schwer zu atmen machen

**Stufe 4**

Ruhige Luft vernichten

Ein kleines Wetterphänomen vernichten: einen Windhauch, leichten Nebel, Nieselregen

Die Intensität eines Wetterphänomens um eine Stufe reduzieren (diese sind wie folgt: sehr schwer, schwer, normal, klein)

**Stufe 5**

Ein normales Wetterphänomen zerstören: eine Wolke, Wind, Nebel, Regen aus einer schon existierenden Wolke

**Stufe 10**

Ein schweres Wetterphänomen vernichten: ohrenbetäubender Donner, Wolkenbruch, undurchdringlicher Nebel, Sturm

**Stufe 15**

Ein sehr heftiges Wetterphänomen zerstören: Hurrikan, Gewitter, Blitzschlag, Wirbelsturm

Eine Eigenschaft von Luft vernichten (ein Gas nicht mehr giftig sein lassen)

Das Perdo Auram Grimoire

Stufe 15

Raum voll schaler Luft

**R:** Stimme, **D:** Augenblicklich, **Z:** Gruppe

Die Luft in einem Raum wird abgestanden und unangenehm. Jede Luft-atmende Kreatur erhält darin -3 auf alle Würfe in Bezug auf körperliche Anstrengung. Zudem muss in solch einem Fall das Wesen jede Runde einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen oder es erleidet eine Erschöpfungsstufe. Dies könnte Angst in manchen Kreaturen auslösen. Die Geschwindigkeit, mit welcher sich die Luft wieder auffrischt, hängt davon ab, wie gut sich der Raum lüften lässt.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Raum]

Stufe 20

Besänftigung der rasenden Winde

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Jegliche sich bewegende Luft wird durch diesen Zauber aufgehalten, so dass danach nur noch Windstille herrscht. Durch Ritual-Zauberei beschworene Winde werden hierdurch nicht beeinflusst. Ebenso muss der Wind in Richtung des Hermetikers wehen, damit dieser hiermit beruhigt werden kann. Unter normalen Umständen wird diese Windstille mindestens eine Stunde anhalten.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Dieb des Atems

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Teil

Der Atem eines Lebewesens wird hiermit entfernt, was Panik hervorruft und den sofortigen Verlust einer Erschöpfungsstufe bedeutet, sowie noch eine zweite Stufe, falls dem Ziel ein Stresswurf auf Konstitution von 6+ misslingt. Dieser Zauber kann pro Runde nur einmal auf ein Ziel angewandt werden.

Zauberrequisiten sind *Animal* für Tiere und *Corpus* für Menschen.

[Basis 5, +2 Sicht, +1 Teil]

Entledigung des verräterischen Rauchs

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Sämtlicher Rauch innerhalb des Kreises wird vernichtet, was hilft, dass ein Lagerfeuer niemanden verrät oder ein Labor rauchfrei bleibt.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Ring]

Japsender Tod

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

**Requisite:** Corpus

Jegliche Luft, welche die Lunge des Ziels erreichen wirde, wird augenblicklich vernichtet, was dazu führt, dass es nach 30 Sekunden einen Wurf auf Konstitution gegen die 3 machen muss – dies erhöht sich jede vergangene halbe Minute um weitere 3 Punkte. Bei einem Fehlschlag verliert das Ziel 1 Erschöpfungsstufe. Erschöpfungsstufe (oder jeweils 1 Schaden – zuerst leicht, dann mittel, usw. – falls es ohnmächtig wird).

[Basis 5, +1 Blick, +1 Konzentration, +1 Teil]

Stufe 25

Ablehnung des Windes

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Jegliche sich bewegende Luft in Reichweite des Spruchs wird aufgehalten, so dass danach nur noch Windstille herrscht. Durch Ritual-Zauberei beschworene Winde werden hierdurch nicht beeinflusst. Unter normalen Umständen wird diese Windstille mindestens eine Stunde anhalten.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Tod der lebendigen Luft

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch verliert ein Luft-Elementar schlagartig 25 Punkte seiner Macht.

[Basis 15, +2 Stimme]

Stufe 30

Maske der reinen Luft

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Jeglicher giftige Bestandteil in der Luft, welches in den Körper des Ziels dringen will oder sich dort befindet, wird zerstört, so dass man so niemals vergiftet werden kann.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 35

Wind aus den Segeln

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Jegliche sich bewegende Luft in Reichweite des Spruchs wird aufgehalten, so dass danach nur noch Windstille bis Ende der Wirkungsdauer herrscht. Durch Ritual-Zauberei beschworene Winde werden hierdurch nicht beeinflusst.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Stufe 40

Raum voll ungiftiger Luft

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Raum

Jeglicher giftige Bestandteil in der Luft, welches in den Raum dringen will oder sich dort befindet, wird zerstört, so dass man darin immer frische Luft atmen kann.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Raum]

Stufe 45

Rückkehr des wolkenlosen Himmels

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Dieser Spruch bereinigt den Himmel in Sichtweite von jeglichen Wolken oder Wettererscheinungen, die geringer sind als ein Wirbelsturm – unabhängig ob natürlich oder magisch erschaffen (jedoch wirkt es nicht gegen Ritualzauber). Für das Vertreiben von Wolken muss sich der Hermetiker einige Momente konzentrieren.

[Basis 10, +3 Sicht, +2 Gruppe, +2 Größe]

Rego Auram

Richtlinien für Rego Auram

Diese Sprüche kontrollieren bereits existierende Wetterphänomene. So kann eine Wolke zum herabregnen gebracht werden oder aber auch zum Beenden des Regens. Eine Luftmenge mit großer Stärke und Präzision kontrollieren hebt die Ordnung des Spruches um mindestens eine Stufe.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen mit Auram assoziierte Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Stufe dieses Spruches (Berührung, Ring, Zirkel)

**Stufe 2**

Ein kleines Wetterphänomen kontrollieren: einen Windhauch, leichten Nebel, Nieselregen

**Stufe 3**

Ein normales Wetterphänomen kontrollieren: eine Wolke, Wind, Nebel, Regen aus einer schon existierenden Wolke

Schutz vor einer Art kleinen Wetterphänomens

**Stufe 4**

Ein schweres Wetterphänomen kontrollieren: ohrenbetäubender Donner, Wolkenbruch, undurchdringlicher Nebel, Sturm

Schutz vor einer Art normalen Wetterphänomens

**Stufe 5**

Ein sehr heftiges Wetterphänomen kontrollieren: Hurrikan, Gewitter, Blitzschlag, Wirbelsturm

Schutz vor einer Art heftigen Wetterphänomens

Einen zierlichen Geist des Auram kontrollieren

Ein Auram-Elementar vollständig kontrollieren

**Stufe 10**

Schutz vor einer Art sehr heftigen Wetterphänomens

Schutzzeichen gegen eine Art kleines Wetterphänomen (wie Nebel; Berührung, Ring, Zirkel)

**Stufe 15**

Schutzzeichen gegen eine Art normales Wetterphänomen (z. B. Regen; Berührung, Ring, Zirkel)

Einen zierlichen Geist des Auram herbeirufen

**Stufe 20**

Schutzzeichen gegen eine Art schlimmes Wetterphänomen (wie starke Winde; Berührung, Ring, Zirkel)

**Stufe 25**

Schutzzeichen gegen eine Art sehr schlimmen Wetterphänomens (wie einen Blitzschlag; Berührung, Ring, Kreis)

Das Rego Auram Grimoire

Variabel

Schutzkreis gegen Feen der Lüfte

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Keine mit Auram assozizierte Fee, deren Feenmacht gleich oder geringer ist als die Stufe des Spruches kann hierdurch geschützte Ziele beeinflussen – weder durch übernatürliche Kräfte, direkt oder indirekt (z.B. mittels eines Geschosses), ebenso wenig kann sie den Kreis brechen. Von bestimmten Winkeln aus scheint es, als umgebe den Ring eine violettfarbene Kuppel.

[Basisspruch]

Die Geister der Lüfte fesseln

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Kein mit Auram assoziziertes Wesen, deren magische Macht gleich oder geringer ist als die Stufe des Spruches kann hierdurch geschützte Ziele beeinflussen – weder durch übernatürliche Kräfte, direkt oder indirekt (z.B. mittels eines Geschosses), ebenso wenig kann ein magisches Wesen der Luft den Kreis brechen.

**** Von bestimmten Winkeln aus scheint es, als umgebe den Ring eine violettfarbene Kuppel.

[Basisspruch]

Stufe 4

Der unzerraufte Wanderer

**R:** Pers, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Leichte Brisen werden vom Hermetiker abgelenkt und berühren seinen Körper nicht. Dieser Spruch wirkt nicht gegen stärkere Winde

[Basis 2, +2 Sonne]

Gestohlener Atem des Magiers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hiermit wird von einem Ziel (dessen eventuell vorhandene Magieresistenz überwunden werden muss) dessen Atem gestohlen und in einem vom Hermetiker gehaltenes Gefäss versiegelt. Dieser Atem ist eine kurzlebige arkane Verbindung, kann jedoch vor verstreichen von dessen Existenzdauer in einem Labor permanent fixiert werden.

****[Basis 3, +1 Berührung]

Verschleiern des eigenen Geruchs

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann die Richtung eines Windhauchs von ihm ablenken, so dass sein Geruch nicht weitergetragen wird.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Diameter]

Stufe 5

Rückenwind

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein existierender Windhauch folgt dem Hermetiker solang bis er seine Wanderschaft beendet für 10 Minuten. Luftphänomene, welche er durchschreitet (wie Nebel) folgen ihm ebenfalls.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stürmischer Wind, dichter Nebel

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein kleines Wetterphänomen (wie Nebel, Wind, Regen) wird durch diesen Spruch an Intensität verdoppelt.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Diameter]

Stufe 10

Aeolus Diener rufen

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein Hermetiker kann bestehenden Wind so fokussieren und verstärken, dass er gegen die Segel eines Schiffes weht und das Gefährt sich so schneller fortbewegen kann. Mit einem Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 kann er die Windrichtung ändern.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+1 für Verstärkung]

Die wandernde Distelwolle

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mit diesem Zauber ist es dem Hermetiker möglich, die Luft um ihn herum bis zur Stärke eines mäßigen Windes und einer Windgeschwindigkeit von 30kmh nach seinen Wünschen zu kontrollieren. Eine Veränderung einer Eingeschaft des Windes (Geschwindigkeit oder Richtung) erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 6.

In Verbindung mit dem Zauber *Segelnde Schwingen der Winde* verhindert dieser Spruch, dass der Hermetiker bei Verlust der Konzentration mit voller Geschwindigkeit herunterfällt.

[Basis 3, +2 Sonne, +1 Flexibilität]



Schutz vor Regen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Kein Regen fällt auf den Hermetiker, egal, wie schlecht das Wetter auch sein mag.

[Basis 4, +2 Sonne]

Stufe 15

Bilder in den Wolken

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruchs vermag der Hermetiker eine Wolke so zu formen, wie es ihm beliebt, wie beispielsweise, dass sie ein bestimmtes Bildnis formt.

[Basis 3, +3 Sicht, +1 Konzentration]

Geführter Pfeil des Jägers

**R:** Sicht, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Ein Pfeil wird mittels dieses Zaubers soweit unterstützt, dass es leichter sein Ziel trifft. Der Schütze erhält einen Bonus von +3 auf den Angriffswurf. Dabei unterstützt die Zauberei den Flug des Pfeils, so dass sich der Magier nicht auf das Geschoss weiter konzentrieren muss.

[Basis 3, +3 Sicht, +1 Diameter]

Von den Lüften getragener Pfeil

**R:** Sicht, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Ein Wind unterstützt die Flugbahn eines Pfeils, so dass dieser doppelt so weit fliegt wie normal. Dabei unterstützt die Zauberei den Flug des Pfeils, so dass sich der Hermetiker nicht auf das Ziel des Geschosses weiter konzentrieren muss.

[Basis 3, +3 Sicht, +1 Diameter]

Das trockene Lager

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Dieser Schutzkreis bewahrt alles, was sich darin befindet, vor den Auswirkungen von Regen.

[Basis 15]

Stufe 20

Dreizack des Zeus

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber kann nur während eines Gewitters und bei Blitzschlägen gesprochen werden. Einer der Blitze wird hierbei auf ein vom Hermetiker bestimmtes Ziel gelenkt (dies erfordert einen erfolgreichen Zielwurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 10) und verursacht bei diesem +30 Schaden, während es diesen zu Boden schleudert. Jeder in der Nähe muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 bestehen oder wird ebenfalls umgestoßen.

[Basis 5, +3 Sicht]

Stufe 25

Bewegung innerhalb des Sirocco

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruches kann sich das Ziel selbst im schlimmsten Sandsturm ohne Behinderung bewegen.

[Basis 10, +1 Berührung, +2Sonne]

Den Pfad des Geschosses umkehren

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Geschoss fliegt augenblicklich zu seinem Schützen zurück oder auf ein anderes Ziel zu. Dabei macht der Hermetiker einen Angriffswurf mit Wahrnemung + Finesse gegen einen herkömmlichen Mindestwurf.

Eine Spruchrequisite je nach Art des Geschosses (in der Regel Herbam oder Terram) ist erforderlich.

[Basis 3, +3 Sicht,

+3 mächtiger, unnatürlicher Effekt]

Schnee zu jeder Zeit

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Hiermit werden Wolken im Sichtfeld des Hermetikers dazu bewegt, zu schneien. Der Schnee wird erst einige Minuten nach Wirken des Zaubers zu Boden fallen und nach Ende der Zauberdauer noch etwa 10 Minuten weiterschneien. Die Umgebungstemperatur wird hierdurch nicht verändert.

[Basis 3, +3 Sicht, +1 Konzentration, +2 Gruppe]

Schutzkreis vor dem Sirocco

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Dieser Schutzkreis bewahrt alles, was sich darin befindet, vor den Auswirkungen der schlimmsten Sandstürme.

[Basis 25]

Stufe 30

Den Zorn des Sturms herbeirufen

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber kann nur während eines Gewitters und bei Blitzschlägen gesprochen werden. Dadurch kann der Magus in jeder zweiten Kampfrunde einen der Blitze auf ein von ihm bestimmtes Ziel gelenkt werden (dies erfordert einen erfolgreichen Zielwurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 10) und verursacht bei diesem +30 Schaden, während es diesen zu Boden schleudert. Jeder in der Nähe muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 bestehen oder wird ebenfalls umgestoßen.

[Basis 5, +3 Sicht, +1 Konzentration,

+1 leicht unnatürlich]

Herrschaft über den zierlichen Auram-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Auram für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Wolken voll donnernder Macht

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Bereits vorherrschende Wolken und Winde werden zu einem Sturm vereint. Er entsteht in normaler Geschwindigkeit, steht jedoch unter Kontrolle des Hermetikers, solange dieser ihn sehen kann. Hiermit ist es ihm auch möglich, kleinere Stürme aufzulösen.

Falls er den Sturm nicht vor Fallenlassen seiner Konzentration auflöst, existiert dieser gemäß seiner normalen Daseinsdauer weiter.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Konzentration, +2 Gruppe]

Stufe 35

Herbeirufen des zierlichen Auram-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Auram herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Schutz durch den wütenden Sturm

**R:** Sicht, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Für diesen Zauber müssen am Himmel Unwetter sowie Blitze zu sehen sein. Im Umkreis von 5 Schritt schlagen immer wieder Blitze um den Hermetiker ein. Jeder, der sich dem Magus soweit nähert, wird von einem dieser Blitze getroffen werden. Dabei würfelt der Hermetiker auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 10. Bei Erfolg richtet der Blitz +30 Schaden an und schleudert das Ziel bei einem misslungenen Stresswurf auf Größe gegen die 6 zurück.

[Basis 4, +3 Sicht, +1Diameter,

+3 sehr unnatürlich]

Segen des Zephyr

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Mittels dieses Spruches kann sich die Zielgruppe selbst im schlimmsten Gewitter ohne Behinderung bewegen.

[Basis 10, +1 Berührung, +2Sonne, +2 Gruppe]

Stufe 40

Sammeln der Sturmeskraft

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Bereits vorherrschende Wolken und Winde werden zu einem mächtigen und großem Sturm vereint. Er entsteht in normaler Geschwindigkeit, steht jedoch unter Kontrolle des Hermetikers, solange dieser ihn sehen kann. Hiermit ist es ihm auch möglich, andere Stürme aufzulösen.

Falls er den Sturm nicht vor Fallenlassen seiner Konzentration auflöst, existiert dieser gemäß seiner normalen Daseinsdauer weiter.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Konzentration,

+2 Gruppe, +2 Größe]

Stufe 45

Den Sturm beenden

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Durch diesen Spruch können selbst mächtigste Stürme in Reichweite für die Dauer des Zaubers beendet und nicht mehr neu gebildet werden. Jenseits dieses Gebiets können die Wetterphänomene jedoch weiterhin toben.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +2 Größe]

Corpus

S

prüche des Corpus setzen sich mit Menschen oder menschenähnlichen Körpern sowie allem damit zusammen hängenden auseinander. Viele humanoide Feen haben genug mit Menschen gemein, so dass man sie mit Corpus-Sprüchen beeinflussen kann. Die durch Corpus beeinflussbaren Charakteristika sind Körperkraft, Konstitution, Geschicklichkeit und Schnelligkeit.

Ein Individuum für einen Corpus-Spruch ist so groß wie ein menschliches Wesen mit höchstens Größe +1.

****

Creo Corpus

Richtlinien für Creo Corpus

CrCo-Heilsprüche sind oft nur als Rituale sinnvoll, da sie sonst die Wundheilung aufhalten und bei Wirkungsende die Wunde aufbricht. Kein hermetischer Zauber kann Erschöpfungsstufen zurückgeben. Ein Heilzauber kann auch weniger schlimme Arten des gleichen Effekts kurieren (ein Wundheilzauber kann aber keine Gifte o. Krankheiten heilen usw.).

Patzer in diesem Bereich führen oftmals zu schlimmen Wunden anstelle sie zu heilen, erzielen das Gegenteil des Gewünschten oder führen zu unbeabsichtigten Nebenwirkungen.

**Stufe 1**

Einer Person +1 auf Erholungswürfe gewähren

Die Wunden des Zieles gelten als 1 Kategorie leichter in Bezug auf Aktivitäten damit

Einer Person +1 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

**Stufe 2**

Einer Person +3 auf Erholungswürfe gewähren

Das Verwesen eines Leichnams verhindern

Einer Person +3 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

**Stufe 3**

Einer Person +6 auf Erholungswürfe gewähren

Dem Ziel +1 auf Geburtswürfe gewähren

Verhindern, dass sich Wunden des Ziels verschlechtern

Einer Person +6 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

**Stufe 4**

Einer Person +9 auf Erholungswürfe gewähren

Sämtliche Alterszeichen verschwinden lassen

Dem Ziel +3 auf Geburtswürfe gewähren

Einer Person +9 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

**Stufe 5**

Einer Person +12 auf Erholungswürfe gewähren

Einen menschlichen Leichnam oder einen Teil davon (mit dem Ziel: Teil) erschaffen

Dem Ziel +6 auf Geburtswürfe gewähren

Einer Person +12 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

**Stufe 10**

Einer Person +15 auf Erholungswürfe gewähren

Dem Ziel +9 auf Geburtswürfe gewähren

Einer Person +15 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

**Stufe 15**

Eine leichte Wunde heilen

Eine mindere Krankheit heilen

Eine kleine Alterungskrise bewältigen

Dem Ziel +12 auf Geburtswürfe gewähren

Einer Person +18 auf Erholungswürfe gewähren

Einer Person +18 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

**Stufe 20**

Eine mittlere Wunde heilen

Schädigende Nachwirkungen von Gift, Krankheit oder Verletzungen heilen

Eine ernste Alterskrise bewältigen

Eine ernste Krankheit heilen

Einer Person +21 auf Erholungswürfe gewähren

Einer Person +21 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

**Stufe 25**

Heilen einer schweren Wunde

Eine verlorene Gliedmaße regenerieren

Eine große Alterskrise bewältigen

Eine große Krankheit heilen

Alle Wundstufen um 1 Wundgrad heilen

**Stufe 30**

Eine Wundstufe „Außer Gefecht“ heilen

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +0)

Eine kritische Alterskrise bewältigen

Eine kritische Krankheit heilen

Bei einer Person die volle körperliche Reife (ca. 20 Jahre) binnen 1 Tages/Nacht erreichen (mind. Dauer: Sonne)

**Stufe 35**

Heilen aller Wunden

Eine tödliche Alterskrise bewältigen

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +1)

Eine beliebige Krankheit heilen

**Stufe 40**

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +2)

**Stufe 45**

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +3)

Einen magischen Menschen erschaffen (erfordert mindestens Vim als Requisite)

**Stufe 50**

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +4)

**Stufe 55**

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +5)

**Stufe 70**

Bis zu einem gewissen Grad einen Toten auferstehen lassen

Das Creo Corpus Grimoire

Stufe 4

Kraft für den verwundeten Grog

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind,

Die Abzüge einer jeden Wunde des Ziels gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Sicherer Gang durch verseuchtes Land

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker erhält einen Bonus von +3 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 2, +2 Sonne]

Vergessen der schwärenden Wunde

**R:** Persönlich, **D:** Mond, **Z:** Ind,

Die Abzüge einer jeden Wunde des Ziels gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

[Basis 1, +3 Mond]



Stufe 5

Des Lehrlings rasche Genesung

**R:** Persönlich, **D:** Mond, **Z:** Ind,

Der Hermetiker erhält durch diesen Spruch für die Dauer eines Mondes +3 auf Erholungswürfe, notwendig aufgrund von Krankheiten oder Verletzungen.

[Basis 2, +3 Mond]

Leiden des Kriegers lindern

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind,

Die Abzüge einer jeden Wunde des Zieles gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

[Basis 1, +1 Berührung, +3 Mond]



Lindern der Qualen der Turba

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe,

Die Abzüge einer jeden Wunde einer Gruppe von bis zu 10 Menschen gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

[Basis 1, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +2 Gruppe]

Stufe 10

Das Gleichgewicht der Säfte erhalten

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel erhält einen Bonus von +6 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Des Lehrlings rasche Genesung

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind,

Das Ziel erhält durch diesen Spruch für die Dauer eines Mondes +3 auf Erholungswürfe, notwendig aufgrund von Krankheiten oder Verletzungen.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Fortsetzen des Marsches

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe,

Die Abzüge einer jeden Wunde einer Gruppe von bis zu 10 Menschen gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

[Basis 1, +1 Berührung,

+2 Sonne, +2 Gruppe]

Schließen der Wunde

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber verhindert die Verschlechterung einer Wunde aufgrund körperlicher Aktivitäten. Das Ziel leidet aber noch immer an den Wundabzügen und kann unter dessen Wirkung sich auch nicht natürlich regenerieren.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schönheit der Prinzessin

**R:** Pers, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber entfernt sämtliche sichtbaren und oberflächlichen Zeichen des Alters beim Ziel, wodurch es so jung wie gewünscht aussehen kann. Gebrechen aufgrund des Alters werden hierdurch nicht beeinflusst.

[Basis 4, +2 Sonne]

Zauber gegen Verwesung

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruches wird die Verwesung eines menschlichen Leibes oder Körperteils verhindert. Er ist unter Nekromanten recht verbreitet. Dies gewährt auch einen Schutz gegen den Zauber *Staub zu Staub* (die Penetration dieeses Zaubers muss hierfür überwunden werden).

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Wundersame Genesung

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind,

Das Ziel erhält durch diesen Spruch für die Dauer eines Mondes +3 auf Erholungswürfe, notwendig aufgrund von Krankheiten oder Verletzungen.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Stufe 15

Der Seuche trotzen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers erhält einen Bonus von +9 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Rasche Genesung des Recken

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind,

Das Ziel erhält durch diesen Spruch für die Dauer eines Mondes +6 auf Erholungswürfe, notwendig wegen Krankheiten oder Verletzungen.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond]

Stufe 20

Berührung der heiligen Jungfrau

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieses Ritual erschafft bei einem weiblichen Wesen wieder das Jungfernhäutchen, was ihre Unbeflecktheit und Würde wieder herstellt.

[Basis 15, +1 Berührung]

Beschwören des Kolossus

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind (Größe +4), **Ritual**

Dieses Ritual erschafft den Leichnam eines Riesen (Größe 4), dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann.

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 (7, wenn man die Person besser kannte) erkennen, dass der Leichnam und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Größe, Ritual]

Der Pestilenz grausamen Griff verhindern

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers erhält einen Bonus von +9 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Erschaffen des Kadavers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind , **Ritual**

Dieses Ritual erschafft einen Leichnam, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann. Möchte er, dass der Leichnam wie jemand Bestimmtes aussieht, so benötigt er dazu eine arkane Verbindung desjenigen, welche dann Teil des Leichnams wird (dieses ist aber auch eine Arkane Verbindung zu jener Person).

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 (7, wenn man die Person besser kannte) erkennen, dass der Leichnam und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, Ritual]

Erschaffen der toten Turba

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieses Ritual erschafft bis zu 10 tote Körper, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann. Möchte er, dass die Körper wie jemand Bestimmtes aussehen, so benötigt er dazu jeweils eine arkane Verbindung desjenigen, welche dann Teil des Leichnams wird (dieses ist aber auch eine Arkane Verbindung zu jener Person).

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennen, dass die Leichname und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Erleichterung der Niederkunft

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Hiermit erhält eine werdende Mutter einen Bonus von +3 auf Geburtswürfe. Hat sie noch immer Wehen, wenn die Wirkung des Zaubers endet, so muss sie sofort einen Geburtswurf machen, welcher aber niemals eine Verbesserung bewirken kann.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Erweitern des Fluss Styx

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Zauber löst eine durch Alterung ausgelöste mindere Krise erfolgreich. Das Ziel muss sich jedoch dennoch bis zum Ende der Jahreszeit von diesem Ereignis erholen.

[Basis 15, +1 Berührung]

Die Heilende Hand des Chirurgen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Der Zauber heilt bei seinem Ziel eine einzelne leichte Wunde, sofern diese nicht aufgrund von Krankheit oder Gift entstanden ist.

[Basis 15, +1 Berührung]

Irdische Hinterlassenschaft des Menschen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft einen menschlichen Leichnam, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann. Möchte er aber, dass der Leichnam wie jemand Bestimmtes aussieht, so benötigt er dazu eine arkane Verbindung desjenigen, welche dann Teil des toten Körpers wird (der Leichnam selbst ist aber auch eine Arkane Verbindung zu jener Person).

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 (7, wenn man die Person besser kannte) erkennen, dass der Leichnam und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Reinigung der schwärenden Wunde

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Die Erholungswürfe durch aufgrund von Verletzung erlittener Wunden des Ziels nach erfolgreicher Verabreichung dieses Zaubers erhalten einen Bonus von +9 solange er unter dessen Einfluss steht. Dieses Bonus-Intervall besteht ab Sprechen des Zaubers.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Salomes Wunsch nachgeben

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil, **Ritual**

Durch diesen Spruch wird ein vollständiger, menschlicher Kopf erschaffen, dessen Aussehen der Hermetiker bestimmen kann.

Möchte er, dass der Kopf wie jemand Bestimmtes aussieht, so benötigt er dazu eine arkane Verbindung desjenigen, welche dann Teil des Schädels wird (dieser ist aber auch eine Arkane Verbindung zu jener Person).

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Teil, Ritual]

Sanfte Berührung der Läuterung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Das Ziel wird von einer minderen Krankheit geheilt.

[Basis 15, +1 Berührung]

Zehn, die dem üblen Tode trotzen

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Gruppe

Eine Gruppe von bis zu 10 Menschen erhält durch diesen Zauber einen Bonus von +6 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Stufe 25

Anrufung der heiligen Margarete

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Hiermit erhält eine werdende Mutter einen Bonus von +9 auf Geburtswürfe. Hat sie noch immer Wehen, wenn die Wirkung des Zaubers endet, so muss sie sofort einen Geburtswurf machen, welcher aber niemals eine Verbesserung bewirken kann.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Den Sensemann überlisten

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Mittels dieses Spruches wird eine große (oder auch weniger schlimme) Krise, ausgelöst durch Alter, bewältigt. Das Ziel muss sich noch immer bis zum Ende der Jahreszeit ausruhen, um sich vollständig zu erholen. Die Anwendung des Zaubers verursacht beim Ziel Verformung.

[Basis 25, +1 Berührung]

Heilung des durchtrennten Gliedes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Ein von einem Körper abgenommenes Gliedmaß kann an einen solchen wieder befestigt werden, sämtliche Einbußen aufgrund von Verwesung bleiben aber bestehen. Nach einem Tag der Verwesung ist das Gliedmaß schwach, am Ende einer Woche ist ein solches beinahe nutzlos und infiziert dessen neuen Träger möglicherweise (Konstitutionswurf gegen 6, bei Fehlschlag erhält das Ziel eine mittlere Wunde). Nach mehr als 2 Wochen ist es vollkommen nutzlos.

[Basis 25, +1 Berührung, -1 da ein kaltes Gliedmaß benötigt wird]

Herbeirufen der toten Armee

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieses Ritual erschafft bis zu 100 tote Körper, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann.

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennen, dass die Leichname und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe, +1 Größe]

Gesundung des versehrten Recken

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Der Zauber heilt bei seinem Ziel 1 mittlere Wunde, die durch eine Verletzung entstanden ist.

[Basis 20, +1 Berührung]

Genesung des befleckten Leibes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Zauber heilt die schädlichen oder erlähmenden Effekte durch Krankheiten, Giften, Verletzungen oder vorzeitiger Alterung – nicht aber dadurch verlorene Gesundheitsstufen. Hierdurch könnten aufgrund von Krankheiten entstandene Schwächen entfernt werden. Die Auswirkungen natürlicher Alterung können nicht rückgängig gemacht werden.

[Basis 20, +1 Berührung]

Niederregnen der Nadeln

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

**Requisite:** Rego

Eine Vielzahl kleiner knöcherner Nadeln entsteht über dem Ziel und prasselt auf dieses hernieder, was +10 Schaden verursacht – sofern der Hermetiker eine eventuell vorhandene Magieresistenz überwinden kann. Danach verschwinden die Nadeln wieder.

[Basis 5, +2 Sonne, +1 Teil, +1 Rego]

Stufe 30

Arm des Salamanders

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieses Ritual gibt jemanden, der ein Gliedmaß verloren hat, dieses wieder zurück. Falls die Amputation länger als 1 Jahreszeit zurück liegt, dauert es eine Woche, bis sich das Ziel an das Gliedmaß gewöhnt hat (während dieser Zeit hat es -3 auf Würfe damit). Fehlen dem Ziel mehrere Gliedmaße, so wird die jüngste Amputation behoben.

[Basis 25, +1 Berührung]

Augenblickliche Erholung des Kriegers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Der Zauber heilt bei seinem Ziel 1 schwere Wunde, die durch eine Verletzung entstanden ist.

[Basis 25, +1 Berührung]

Beraubte Gliedmaße

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Rego

Dieser Zauber erschafft ein menschliches Bein, welches sich hüpfend fortbewegen und kontrolliert werden kann durch den Hermetiker. Wenn es einen Kontrahenten tritt, hat dieser einen Abzug von -3 auf alle Würfe und erleidet 2 zusätzliche Patzerwürfel.

[Basis 5, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 Teil, +1 Rego]

Erquickende Gefühle

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruchs werden alle Schmerzen entfernt, die nicht größer als die sind, welche durch eine leichte Wunde verursacht werden. Oftmals wird dieser Zauber eingesetzt, um eine Empfängnis schmerzfrei zu gestalten.

[Basis 15, +1 Berührung]

Geschmeidige Hände

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Die Geschwindigkeit des Hermetikers wird für immer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +0.

[Basis 30]

Herbeirufen der toten Horde

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieses Ritual erschafft bis zu 1000 tote Körper, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann.

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennen, dass die Leichname und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe, +2 Größe]

Sanfte Pflege des Aesclepius

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Durch dieses Ritual verbessern sich sämtliche Wunden des Ziels um 1 Stufe – eine schwere Wunde wird zu einer mittleren, eine leichte Wunde heilt augenblicklich, usw.

[Basis 25, +1 Berührung]

Segen für das Neugeborene

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Ind, **Ritual**

Das Ziel dieses Zaubers erhält einen Bonus von +12 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 5, +1 Berührung, +4 Jahr]

Stufe 35

Kraft für den schwachen Magus

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Die Stärke des Hermetikers wird für die Dauer des Spruches um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +0.

[Basis 30, +1 Diameter]

Vitalisieren des fast Gefallenen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Der Zauber heilt bei seinem Ziel 1 Wunde „außer Gefecht“, die durch eine Verletzung entstanden ist.

[Basis 30, +1 Berührung]

Stufe 40

Artemis Fruchtbarkeit

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers erhält gesteigerte Fruchtbarkeit. Dies ist jedoch kein Garant, dass durch eine Zusammenkunft auch Kinder entstehen, die Wahrscheinlichkeit ist jedoch erhöht.

[Basis 20, +1 Berührung, +3 Mond]

Blick des Caladrius

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Mittels dieses Spruches wird eine kritische (oder auch weniger schlimme) Krise, ausgelöst durch Alter, bewältigt oder aber eine kritische Krankheit geheilt. Das Ziel muss sich noch immer bis zum Ende der Jahreszeit ausruhen, um sich vollständig von der Alterskrise zu erholen. Die Anwendung des Zaubers verursacht beim Ziel Verformung, sofern er nicht für dieses speziell entwickelt wurde.

[Basis 30, +1 Berührung, +1 zusätzlicher Effekt]

Gewandtheit für den Heroen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Die Geschicklichkeit des Ziels wird für immer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +1. Insofern dieses Ritual nicht für ein bestimmtes Ziel entwickelt wurde oder es der Hermetiker auf sich selbst spricht, erhält das Ziel 1 Verformungspunkt.

[Basis 35, +1 Berührung]

Stärkung der Reflexe

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Die Geschwindigkeit des Ziels wird für die Dauer des Spruches um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +0.

[Basis 30, +1 Berührung, +1 Diameter]

Wille über Fleisch

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Konstitution des Hermetikers wird für die Zauberdauer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +0.

[Basis 30, +2 Sonne]

Zauber der vollkommenen Erquickung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Nach Abschluss des Rituals werden sämtliche Wundstufen aufgrund von Verletzungen, nicht aber wegen verlorener Gliedmaße, Krankheiten oder Giften, geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung]

Stufe 50

Beschwören des wandelnden Toten

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Auram, Terram, Vim

Dieses Ritual erschafft einen Wiedergänger, einen bösartigen, magischen wandelnden Toten mit einer magischen Macht von 9. Auch wenn das Wesen keine Intelligenz besitzt, so hat es eine gewaltätige Persönlichkeit und greift die nächste Kreatur an (was oft der Hermetiker ist, sofern er es nicht beherrscht).

[Basis 45, +1 Berührung]

Kammer der genesenen Krieger

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Raum, **Ritual**

Nach Abschluss des Rituals werden sämtliche Wundstufen aufgrund von Verletzungen, nicht wegen verlorener Gliedmaße, Krankheiten oder Giften, von Personen, die sich im Raum befinden, geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung, +2 Raum]

Ritus der Heilung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Nach Abschluss des Rituals werden sämtliche Wundstufen aufgrund von Verletzungen, nicht wegen verlorener Gliedmaße, Krankheiten oder Giften, von den hierbei betroffenen Personen geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Segen des Apollo

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Raum, **Ritual**

Jeder in einem solcherart verzauberten Raum erhält einen Bonus von +18 auf Erholungswürfe von Krankheiten oder Verletzungen. Jedoch müssen sich die Verletzen für den gesamten Genesungszeitraum an diesem Ort befinden, um den Bonus zu erhalten.

[Basis 15, +1 Berührung, +4 Jahr, +2 Raum]

Universeller Heiltrank

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Nach Abschluss des Rituals werden sämtliche Mitglieder der Gruppe von jeglichen Krankheiten, an welchen sie leiden, geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Zirkel der Gesundung

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Zirkel, **Ritual**

Dieses machtvolle Ritual heilt jeden innerhalb des Zirkels eine Wundstufe pro Runde bei einem erfolgreichen Wurf auf Konstitution gegen eine Schwierigkeit von 3. Der Ring besteht bis zum nächsten Sonnenauf- oder –untergang, genau so lang bleiben die Wunden geheilt (was zum Tod bei sehr schwer Verletzten führen kann).

[Basis 30, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Effekt]

Stufe 55

Belohnung für den Helden

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Die Stärke des Ziels wird für immer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +4. Falls das Ritual nicht für ein best. Ziel entwickelt wurde oder es der Hermetiker auf sich selbst spricht, erhält das Ziel 1 Verformungspunkt.

[Basis 50, +1 Berührung]

Den sorglosen Gefährten herbeirufen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Auram, Imaginem Vim

Dieses Ritual erschafft eine Pixie, eine kleine fliegende Fee, welche abgesehen von den Flügeln aussieht wie ein kleiner Mensch mit einer Feenmacht von 9. Die Pixie verfügt über menschl. Intelligenz und spielt oft Streiche.

[Basis 45, +1 Berührung, +1 Mentem]

Stärke des Bären

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Stärke des Ziels wird für die Dauer des Spruches um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +2.

[Basis 40, +1 Berührung, +2 Sonne]

Zähe Haut der alten Gebeine

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Konstitution des Hermetikers wird für die Zauberdauer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +3.

[Basis 45, +2 Sonne]

Stufe 65

Flinke Finger für immer

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Die Geschicklichkeit des Ziels wird für die Dauer des Spruches um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +3.

[Basis 45, +1 Berührung, +3 Mond]

Segen von Artemis Fruchtbarkeit

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Grenze, **Ritual**

Alle Menschen innerhalb des bezauberten Gebiets erhalten gesteigerte Fruchtbarkeit, selbst wenn sie bei der Durchführung des Rituals nicht anwesend waren. Bei Bewohnern des Gebeits verursacht es aber Verformung.

[Basis 20, +1 Berührung, +4 Jahr, +4 Grenze]

Stufe 75

Phantom des erneuerten Lebens

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Mentem

Vor diesem Ritual muss der Körper des Leichnams unversehrt sein oder er stirbt wieder nach Ende des Rituals.

Für jeden Tag, den die Person tot war, muss sie einen Alterungswurf machen. Nach Ende des erfolgreichen Rituals muss gewürfelt werden, um das Ergebnis zu sehen:

1: Der Körper löst sich auf

2: Der Körper ist von einer übernatürlichen Wesenheit besessen

3: Gedankenloser und nutzloser lebender Leichnam

4-5:Automat mit keinen Fähigkeiten über 3

6-7:Automat mit Fähigkeiten wie zu Lebzeiten

8: Person mit Selbstlenkung, aber ohne Persönlichkeit und gefährlich wahnsinnig

9-10: Person mit Willen aber ohne Persönlichkeit

Auf jeden Fall lebt die wiedererweckte Person nicht wirklich und erhalt nie mehr Erfahrungspunkte. Zudem muss sie zu jedem Jahresbeginn einen Alterungswurf machen.

[Basis 70, +1 Berührung]

Intellego Corpus

Richtlinien für Intellego Corpus

Häufige Siegel bei InCo-Sprüchen geben die Informationen der Zauber oft auf ungewöhnliche Weise weiter.

InCo-Patzer erzeugen in der Regel falsche Informationen und Eindrücke.

**Stufe 1**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Corpus verbundenen Macht von 50 und mehr erspüren

**Stufe 2**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Corpus verbundenen Macht von 40 und mehr erspüren

**Stufe 3**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Corpus verbundenen Macht von 30 und mehr erspüren

Eine Person finden, zu welcher man eine arkane Verbindung besitzt

**Stufe 4**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Corpus verbundenen Macht von 15 und mehr erspüren

Sehr allgemeine Informationen eines Körpers spüren

**Stufe 5**

Eine spezifische Information eines Körpers erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Corpus verbundenen Macht erspüren

Mit einem toten Körper sprechen

**Stufe 10**

Alle nützlichen Informationen über einen Körper erfahren

Das Intellego Corpus Grimoire

Stufe 4

Das Gespür des Arztes

 **R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber enthüllt die allgemeine Gesundheit des Hermetikers. Spezifische Krankheiten oder Leiden erspürt der Magier in der betroffenen Körperregion als leicht juckende Stellen. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Medizin ist notwendig, um unübliche Krankheiten zu identifizieren, nach diesem Zauber erhält der Magier aber einen +1-Bonus auf Prognosen-Würfe. Die Schwierigkeit des Wurfes hängt von der Seltenheit der Krankheit ab.

[Basis 4]

Geruch von altem Blute

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Geruch

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Corpus verbundene Macht von 40+ besitzt (und wenn seine Penetrationssumme höher ist als dessen Macht), an dessen charakteristischen Geruch erkennen.

[Basis 2, +2 Geruch]

Konvergenz des Ortes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Hermetiker kann durch diesen einfachen Zauber den derzeitigen himmlischen Standort des Ziels feststellen (sofern er dessen Magieresistenz überwinden kann). Dies ist ausreichend, um binnen einer Stunde ein Tageshoroskop über das Ziel zu errechnen (Wurf auf Intelligenz + Artes Liberales [Astronomie] gegen die 9), welches dem Hermetiker einen +1-sympathische Verbindung gewährt.

Es ist beabsichtigt, diesen Spruch mittels der *Öffnung des ätherischen Tunnels* zu sprechen.

[Basis 3, +1 Berührung]

Stufe 5

Clothos Frage aufwerfen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird beim Ziel festgestellt, ob dieses schwanger ist. Bei Männern schlägt der Zauber fehl.

[Basis 4, +1 Berührung]

Das Auge des Arztes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber enthüllt die allgemeine Gesundheit einer einzelnen Person. Spezifische Krankheiten oder Leiden erscheinen dem Magier in der betroffenen Körperregion als geblichfarbene Flecken. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Medizin ist notwendig, um unübliche Krankheiten zu identifizieren, nach diesem Zauber erhält der Magier aber einen +1-Bonus auf Prognosen-Würfe. Die Schwierigkeit des Wurfes hängt von der Seltenheit der Krankheit ab.

[Basis 4, +1 Berührung]

Erkenntnis der wahren Gestalt

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Magier kann mittels dieses Spruches die wahre und ursprüngliche Form einer Person sehen, welche durch weltliche Masken und Verkleidungen verändert wurde.

[Basis 4, +1 Berührung]

Gespür des Pendels

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann mit diesem Spruch die Entfernung und Richtung zu einem Ziel, und – wenn er sich länger konzentriert – dessen Reisegeschwindigkeit festzustellen.

Es ist beabsichtigt, diesen Spruch mittels der *Öffnung des ätherischen Tunnels* zu sprechen.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 10

Einschätzen des direkten Gegners

**R:** Blickkontakt, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch kann der Hermetiker körperliche Altersbeschwerden, Beschwerden oder Verletzungen erahnen, welche die Bewegung des Ziels einschränken.

[Basis 5, +1 Blickkontakt]

Enthüllte Mängel des sterblichen Leibes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Magier ist mit diesem Spruch in der Lage, sämtliche medizinischen Defekte und Krankheiten bei einer Person in spezifischer Form festzustellen. Der Magier erhält +3 auf nachfolgende Prognosis-Summen, sofern die nachfolgende Behandlung von ihm bestimmt wird.

[Basis 5, +1 Berührung]

Herzschlag des magischen Titanen

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Gehör

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker die Anwesenheit von magischen mit Corpus verbundenen Wesen mit einer Macht von 50 oder mehr in seiner Nähe wahrnehmen, indem er verstärkt deren Herzschlag hört.

[Basis 2, +3 Gehör]

Konvergenz der Geburt

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Hermetiker kann durch diesen einfachen Zauber Geburtsort und –zeit des Ziels feststellen (sofern er dessen Magieresistenz überwinden kann). Dies ist ausreichend, um binnen einem Tag ein Geburtshoroskop über das Ziel zu errechnen (Wurf auf Intelligenz + Artes Liberales [Astronomie] gegen die 9), welches dem Hermetiker einen +2-sympathische Verbindung gewährt.

Es ist beabsichtigt, diesen Spruch mittels der *Öffnung des ätherischen Tunnels* zu sprechen.

[Basis 5, +1 Berührung]

Nonas Frage aufwerfen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch beantwortet dem Hermetiker, ob ein Ziel schwanger ist und wieviele Monate es noch bis zur planmäßigen Geburt sind.

Ist das Ziel nicht schwanger, so wird dem Hermetiker der exakte Menstruations-Zyklus von ihr verraten.

[Basis 5, +1 Berührung]

Wissbegierde der Eltern

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

Das Geschlecht eines Kindes im Mutterleib lässt sich durch diesen Spruch feststellen, frühestens aber ab dem 4. Monat – davor schlägt der Zauber fehl.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Teil]

Stufe 15

Des Herzens letzten Schlag spüren

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Mentem

Der Hermetiker kann durch die Berührung eines Teils eines Leichnams spüren, was dieser zuletzt gefühlt und gedacht hat. Da es die Eindrücke wiederspiegelt, welche dem Körper verhaftet sind, kann der Zauber auch an einem Leichnam durchgeführt werden, dessen Seele kirchlich bestattet wurde oder sonst wie nicht mehr erreichbar ist.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Mentem]

Die befleckte Edelfrau

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber erfährt der Hermetiker den Grund einer Unfruchtbarkeit des Ziels (z.B. aufgrund eines Langlebigkeits-Rituals) – und ob überhaupt eine solche vorliegt.

[Basis 10, +1 Berührung]

Geflüster durch das schwarze Tor

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Mentem

Bei diesem Zauber kann der Magier durch die Barriere zwischen Leben und Tod und mit einem noch nicht gänzlich skelettierten Leichnam sprechen. Auch darf der Leichnam nicht durch eine kirchliche Bestattung beerdigt worden sein oder jemanden gehören, dessen Seele direkt in den Himmel gefahren ist (wie dies bei Kreuzfahrern der Fall ist). Der hierbei gerufene Geist muss dem Magier nicht die Wahrheit erzählen. Die Antworten werden von der Stimme des Leichnams ausgesprochen.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Die genethlialogische Nachforschung

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Magier erfährt Geburtstag, -zeit und –ort des Zieles. Auf einen anderen Hermetiker gesprochen könnte dies zu einem Magierkrieg führen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Rettung des Seemans

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Aquam

Hierdurch kann der Magier eine Person, welche sich in Reichweite des Zaubers in einem Gewässer befindet, aufspüren.

[Basis 5, +2 Stimme]

Verifizierung der Anwesenheit von Artemis Segen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker wird sich einer Empfängnis (Schwangerschaft) des Ziels während der Zauberdauer bewußt.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 20

Das Ganze vom Teil

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Für diesen Zauber wird eine arkane Verbindung zu einem menschlichen Körper benötigt. Hierdurch erhält der Zauberer ein geistiges Bild der wahren Gestalt der Zielperson, also nackt ohne Hautbilder, Narben oder sonstigem. Da nur die arkane Verbindung Ziel des Zaubers ist, muss nicht die Magieresistenz des Ziels überwunden werden.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Des Toten Gestank zurückverfolgen

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber bestimmt den Aufenthaltsort eines bestimmten Leichnams. Hierfür benötigt der Magier neben der arkanen Verbindung auch noch eine Karte. Nach dem Sprechen fährt er mit dem Finger über die Karte (er schafft dabei pro Stunde 30cm² der Karte). Berührt er mit seinem Finger den Aufenthaltsort der gesuchten Leiche, so spürt er deren Präsenz.

Er kann dabei den Leichnam innerhalb einer Daumenweite auf der Karte lokalisieren.

[Basis 3, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Die unerbittliche Suche

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber bestimmt den Aufenthaltsort einer bestimmten Person. Hierfür benötigt er neben der arkanen Verbindung auch noch eine Karte. Nach dem Sprechen fährt er mit dem Finger über die Karte (er schafft dabei pro Stunde 30cm² der Karte). Berührt er mit seinem Finger den Aufenthaltsort der gesuchten Person, so spürt er deren Präsenz.

Er kann dabei die Person innerhalb einer Daumenweite auf der Karte lokalisieren.

[Basis 3, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Durch die Augen des Toten blicken

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Imaginem

Der Zauber konzentriert sich auf einen Leichnam und kann dann alles sehen, was dieser sieht – seine eigenen Sinne sind während dieser Zeit in Schlummer. Die Augen des (Un-)Toten müssen noch intakt sein, damit dieser Zauber gewirkt werden kann.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Von Macht durchtränkte Wesen erspähen

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Corpus verbundene Macht von 15 oder mehr besitzt (und wenn die Penetrationssumme des Magiers höher ist als die Macht des Wesens), an einer sanft rötlichen Aura erkennen.

[Basis 4, +4 Sehkraft]

Weissagen des wahren Erben

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber wird auf eine Gruppe gewirkt, welche alle behaupten, die rechtmäßigen Erben zu sein (zumindest relativ gesehen vom Verwandtschaftsgrad – Gesetze oder abwesende Personen werden hierbei verständlicherweise nicht berücksichtigt). Der Hermetiker muss eine arkane Verbindung der in Frage stehenden Blutlinie haben oder ein Mitglied dieser Linie muss anwesend sein. Dadurch erfährt der Magier die relativen Verwandtschaften und Verwandtschaftsgrade der Anwesenden zueinander und wie viele Generationen sie voneinander und vom Repräsentanten entfernt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Stufe 25

Erblicken der Mängel des sterblichen Leibes

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker ist mit diesem Spruch in der Lage, sämtliche medizinischen Defekte und Krankheiten bei einer Person in spezifischer Form festzustellen und wie schwer diese sind. Der Magier erhält +3 auf nachfolgende Prognosis-Summen, sofern die nachfolgende Behandlung von ihm bestimmt wird.

[Basis 5, +4 Sehkraft]

Erkennen des geschmolzenen Magiers

**R:** Pers, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Durch diesen Zauber vermag der Magier Corpus-Material (Haar, Blut, etc.) in seinem Blickfeld mit einem rötlichen Schein zu sehen, wobei der Schein umso heller ist, je kürzer dieses Material von seinem „Besitzer“ getrennt ist.

[Basis 4, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Geheimnisse der Gesundheit des Magiers

**R:** ArkV, **D:** Konz, **Z:** Ind

Bei diesem Spruch teilt der Hermetiker die körperlichen Eindrücke mit denen des Ziels und erfährt so dessen allgemeinen Gesundheitszustand, Verletzungsgrade und Altersgrad. Stirbt das Ziel während der Hermetiker noch diesen Zauber aufrechterhält, so wird er bewußtlos und muss jede Minute durch einen einfachen Wurf auf Konstitution gegen die 6 feststellen, ob er wieder erwacht.

[Basis 4, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Stufe 30

Auge des Assassinen

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Sehkraft

Sämtliche menschliche Lebewesen in Sinnesreichweite des Hermetikers, deren Positionen sowie allgemeine Körperhaltung, werden ihm offenbart. Sofern er deren magische Resistenz durchdringt, kann er auch Unsichtbare Personen damit wahrnehmen. Da er die Personen mit allen Sinnen wahrnimmt, ist der Zauber nützlich, um Hinterhalte in der Wildnis vorzubeugen, in der Stadt aber könnte dies ihn überwältigen.

[Basis 4, +1 Diameter, +4 Sehkraft,

+1 alle Sinne]

Das Auge des Weisen

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Imaginem

Mittels dieses Zaubers kann der Magier alles innerhalb eines Schrittes zu der Person sehen, von welcher er über die arkane Verbindung verfügt. Dieses Bild erlaubt es auch, Texte lesen zu können.

[Basis 4, +4 ArkV, +1 Konzentration,

+1 Requisite]

Geheimnis der Wunde

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 4)

**Requisite:** Animal

Durch Berühren eines (menschlichen oder tierischen) Leichnams erhält der Hermetiker ein geistiges Bild wie das Ziel zu Tode gekommen ist (war es kein Tier, so schlägt der Zauber fehl). Ist der Leichnam übernatürlichen Ursprungs, so ist eine Vim-Zauberrequisite erforderlich.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+1 Animal, +1 Größe]

Von seiner Linie abstammend

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch enthüllt, ob ein Ziel (repräsentiert durch eine arkane Verbindung) von einer bestimmten Blutlinie abstammt (welche ebenfalls durch eine arkane Verbindung vorhanden sein oder ein Abkömmling hiervon sich in der Gegenwart des Hermetikers befinden muss). Dabei kann der Zauberer auch spüren, wie weit das Ziel vom vorhandenen Repräsentanten der Blutlinie entfernt ist.

[Basis 5, +4 Arkane Verbindung,

+1 Komplexität]

Stufe 35

Des Jägers Fährte

**R:** ArkV, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker berührt eine arkane Verbindung zu einem Ziel und anschließend eine ausgewählte Person. Für die Dauer des Spruchs kann sie die Entfernung und Richtung zum Ziel, und – wenn er sich länger konzentriert – dessen Reisegeschwindigkeit festzustellen.

[Basis 3, +4 Arkane Verbindung,

+3 Mond, +1 Effekt]

Der brennende Wächter

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Mond, **Z:** Ind

**Requisite:** Ignem

Bei diesem Spruch bringt der Hermetiker die arkane Verbindung eines Ziels an eine passend große Kerze an und entzündet diese. Im Anschluss daran zeigt die Flamme bis Ende der Zauberspruchwirkung an, wie die allgemeine Gesundheit des Ziels ist. Bei ruhiger Flamme geht es dem Ziel gut, flackert sie, so erleidet es Schmerzen oder hat Verletzungen. Ist die Flamme schwach, deutet es darauf hin, dass das Ziel erschöpft ist. Geht die Flamme aus, so ist das Ziel verstorben. Ist die Kerze abgebrannt oder wird die Flamme erloschen, bevor die Zauberdauer zuende ist, so endet der Zauber dennoch frühzeitiger.

[Basis 4, +4 Arkane Verbindung, +3 Mond]

Muto Corpus

Richtlinien für Muto Corpus

Verwandlungen behalten immer noch einen Teil der Eigenschaften ihrer ursprünglichen Gestalt – so wird beispielsweise ein lahmer, dürrer Mann ein lahmer, dürrer Wolf werden. Manchmal haben Verwandlungen subtile, manchmal aber auch drastische, permanente Effekte.

Jemand, der mehr als 1 Monat als ein Tier verbringt, wird beginnen, sich wie dieses zu verhalten und sehr willens-schwache Wesen könnten ihre Identität vollkommen verlieren. Wird man zurück in menschliche Gestalt verwandelt, so könnte derjenige einen Teil oder Aspekte der verwandelten Form für kurze Dauer oder permanent behalten.

Muto Corpus Sprüche verändern nicht die Intelligenz eines verwandelten Wesens. Magier können in verwandelter Gestalt zaubern, müssen dies aber in der Regel ohne Worte und Gesten machen. Die verwandelte Person erhält alle Eigenschaften des Tieres, könnte aber etwa einen Tag benötigen, um sich daran zu gewöhnen.

Um die Ausrüstung mit zu verwandeln sind Spruchrequisiten notwendig. Zudem werden diese dann nur mitverwandelt, wenn sie auch ein wirklicher Bestandteil der Ausrüstung der Person sind.

Hat man einen Verwandlungszauber im Besitz einer Spruchkomponente (Rabengefieder, Wolfsfell) gewirkt, so kann man den Zauber problemlos frühzeitig beenden, indem man diese Komponente ablegt – ansonsten muss man Perdo Vim Magie wirken oder aber warten, bis die Wirkung von alleine endet.

Bei Patzern könnten neben unerwünschten Verwandlungen auch unbestimmte Wirkungsdauern der Zauber auftreten oder aber, dass diese schwer aufzulösen sind.

**Stufe 2**

Etwas verändern, um ihm eine kleine Fähigkeit zu gewähren

**Stufe 3**

Die Erscheinung oder Größe einer Person vollständig ändern, sie muss aber noch wie ein Mensch aussehen

Eine Eigenschaft von Knochen verändern (wie seine Flexibilität)

**Stufe 5**

Menschl. Körperteile einem Ziel nehmen o. hinzufügen, so dass es nicht mehr menschlich aussieht. Diese Teile sind funktionell (könnten aber je nach Spruch unbrauchbar sein); Ziel ist *Teil* (das Ziel *Gruppe* oder höher wirkt normal)

Einem Körper +1 auf Absorptionswürfe gewähren

**Stufe 10**

Einen Menschen in ein Landtier verwandeln (Animal Requisite)

Einem Körper +2 auf Absorptionswürfe gewähren

**Stufe 15**

Einem Körper +3 auf Absorptionswürfe gewähren

**Stufe 20**

Einen Menschen in einen Fisch oder Vogel verwandeln (Animal Requisite)

Einem Körper +4 auf Absorptionswürfe gewähren

**Stufe 25**

Einen Menschen in ein festes, unbelebtes Objekt verwandeln (Terram Requisite)

Einen Menschen in eine Pflanze verwandeln (Herbam Requisite)

Einem Körper +5 auf Absorptionswürfe gewähren

**Stufe 30**

Einen Menschen in ein körperloses Objekt verwandeln (Auram oder Aquam Requisite)

Das Muto Corpus Grimoire

Stufe 3

Krallen der Katze

 **R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Aus den Fingerspitzen des Hermetikers wachsen Krallen wie die einer Katze.

[Basis 2, +1 Diameter]

Katzenblick

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Durch diesen Zauber erhält der Magier die Augen einer Katze und kann in fast vollständiger Dunkelheit sehen.

[Basis 2, +1 Diameter]

Blinzeln der Katze

**R:** Berührung, **D:** Augenblick, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Durch diesen Zauber erhält das Ziel für einen Augenblick die Augen einer Katze und kann in fast vollständiger Dunkelheit sehen.

[Basis 2, +1 Berührung]

Stufe 4

Augen des Falken

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Der Hermetiker erhält die Augen eines Falken, was es ihm verlaubt, Dinge selbst auf große Entfernung zu sehen.

[Basis 2, +2 Sonne]

Dieb der Gestalt

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker nimmt ein vollständig anderes Aussehen an, einzig die Größe muss die gleiche sein. Zauberrequisiten könnten je nach Kleidung vonnöten sein.

[Basis 3, +1 Konzentration]

Ohren des Hasen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Der Magier erhält das Gehör eines Hasen und so +3 auf alle Gehör-basierten Wahrnehmungswürfe.

[Basis 2, +2 Sonne]

Schnauze des Bluthunds

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Hiermit erhält der Zauberer den Geruchssinn eines Jagdhundes, womit er andere durch ihren Geruch verfolgen kann.

[Basis 2, +2 Sonne]

Zunge der Kobra

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Der Magier erhält eine gespaltene Schlangenzunge, mit der er gut riechen und sich im Dunkeln orientieren kann – ohne jedoch Farbe oder eine genaue Form zu erkennen.

[Basis 2, +2 Sonne]

Stufe 5

Augen des Fisches

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Durch diesen Zauber erhält das Ziel die Augen eines Fisches und kann damit unter Wasser ohne Einschränkung sehen, an Land ist seine Sicht jedoch leicht verschwommen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Buschiger Schwanz des Zweigtänzers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Das Ziel des Zaubers erhält den buschigen Schwanz eines Eichhörnchens, wodurch er +3 auf Würfe erhält, um das Gleichgewicht zu bewahren.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Der böse Blick

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hierdurch wird ein Auge des Ziels vergrößert, was dessen Gesicht entstellt und grässlich anzusehen macht.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Der Echse klebrige Zehen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Animal

Bei diesem Spruch werden Füße und Hände des Ziels klebrig, so dass er besser klettern kann (+3 auf Klettern-Würfe), dies kann aber auch manchmal hinderlich sein.

[Basis 2, +2 Sonne, +1 Teil]

Die Schlüpfrigkeit des Aals

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind,

**Requisite:** Animal

Dieser Zauber macht den Körper des Ziels biegsam und beweglich, wodurch er einen +3 Bonus auf Würfe erhält, um durch kleine Öffnungen und ähnliches schlüpfen zu können.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Katzenaugen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Mittels dieses Zaubers erhält das Ziel die Augen einer Katze und kann in fast vollständiger Dunkelheit sehen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schlagpressen des knöchernen Einbands

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber verändert das starre Wesen von Knochen, so dass es flexibel und unter Druck biegsam wird. Dadurch kann ein Schädel beispielsweise zu einem Buchrücken geformt werden, der zwar nach Ende der Zauberdauer seine Elastizität verliert, jedoch die veränderte Form beibehält. Solch ein Einband gewährt einen Bonus für Werke gemäß Form und Material.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Schleim des Sumpfschwimmers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Das Ziel erhält die schlüpfrige, schleimige Haut eines Aals, wodurch er +6 auf Verteidigungswürfe erhält, um Haltegriffen zu entgehen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schnelligkeit des Pferdes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Durch diesen Zauber erhält das Ziel die starken Beine eines Pferdes. Dadurch erhält es +3 auf alle Würfe zum schnellen Rennen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schwimmhäute des Teichvolkes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Mittels dieses Zaubers erhält das Ziel die schwimmhäutigen Füße eines Frosches, was ihm +3 auf Würfe gibt, um in stillem oder ruhig bewegendem Gewässer zu schwimmen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Standfestigkeit des Spaltenspringers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Durch diesen Zauber erhält das Ziel die Hufe einer Bergziege. Dadurch erhält es +3 auf alle Würfe zum Klettern und Bewegen auf steilen Klippen und Spalten.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Suchender Rüssel des Schweins

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Das Ziel erhält den Rüssel eines Schweins. Dadurch erhält es +3 auf alle Überlebens-Würfe zum Auffinden von Nahrung durch Erschnüffeln und +1 zu Riechen-Würfen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Trick des Incubus

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird der Körper eines männlichen Magiers so, als wäre er eine Frau. Augen- und Haarfarbe, Frisur, Statur und Gestalt sowie ähnliche Charakteristika verändern sich nicht, so man ihn nach diesem Zauber erkennen (oder für den weiblichen Zwilling halten) könnte.

[Basis 3, +2 Sonne]

Trick des Succubus

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird der Körper des weiblichen Magiers so, als wäre sie ein Mann. Augen- und Haarfarbe, Frisur, Statur und Gestalt sowie ähnliche Charakteristika verändern sich nicht, so man sie nach diesem Zauber erkennen (oder für den männlichen Zwilling halten) könnte.

[Basis 3, +2 Sonne]

Stufe 10

**Annehmen der Statur der Riesen von Eld**

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Addiert +3 zur Größe des Zauberers, was ihn in einen ansehnlichen Riesen verwandelt. Kleidung, Rüstung und Waffen werden auch entsprechend vergrößert (mittels der passenden Zauberrequisiten). Die Charakteristika des Magiers verändern sich nicht, seine Wundschwellen passen sich aber entsprechend an.

Ein Modifikator der Größe ist notwendig, da die finale Größe das Zehnfache der Masse dessen einer normalen Basisgröße für Corpus ist.

[Basis 3, +1 Diameter, +1 Größe, +1 um Waffen und Rüstung auch zu beeinflussen]

Ansturm von Fleisch und Stahl

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Bis zu 10 Männer der Größe +1 können durch diesen Spruch so schnell laufen wie ein Pferd. Dies gewährt ihnen bei einem Sturmangriff einen Bonus auf ihren Angriffswurf in Höhe deren Sportlichkeitswertes, maximal aber +3.

[Basis 2, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +2 Gruppe]

Biss der Natter

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Beim Ziel des Zaubers bilden sich in dessen Mund lange Fänge, wie die einer Natter. Damit kann er waffenlos auch angreifen, wenn seine Arme und Beine gefesselt sind. Dafür hat er folgende Werte:

Fänge: Ini +0, Ang +1, Vert +1, Schaden +1 (+ Gift)

Ist der Angriff gegen einen Gegner erfolgreich, so muss diesem ein Wurf auf Konstitution gegen die 6 gelingen oder er erleidet eine zusätzliche leichte Wunde.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Blut meines Feindes

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Durch den Verzehr einer arkanen Verbindung eines anderen wird der Hermetiker für die Dauer des Zaubers zu einem Blutsverwandten zu dem anderen (er behält seine eigene Blutsverwandtschaft jedoch auch bei). Eine Blutsverwandtschaft gilt als +1-sympathische-Verbindung.

[Basis 3, +2 Sonne, +1 Teil]

Stufe 15

Fänge der Kobra

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Beim Ziel des Zaubers bilden sich in dessen Mund lange Fänge, wie die einer großen Giftschlange. Damit kann er waffenlos auch mit folgenden Werten angreifen, wenn Arme und Beine gefesselt sind.

Fänge: Ini +0, Ang +1, Vert +1, Schaden +3 (+ Gift)

Ist der Angriff gegen einen Gegner erfolgreich, so muss diesem ein Wurf auf Konstitution gegen die 9 gelingen oder er erleidet eine zusätzliche Wunde „außer Gefecht“.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Effekt]

Herausgerissene Augen des Zauberers

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

**Requisite:** Intellego, Imaginem

Hiermit wird ein Auges des Zauberers entfernt und fliegt zum Orte seines Interesses, wo das Augen die Informationen geistig überträgt. Zum Ende des Zaubers regeneriert sich das Auge wieder in der Augenhöhle des Magiers.

[Basis 3, +1 Konzentration, +1 Teil,

+1 Imaginem, +1 Intellego]

Tarnung des neuen Gesichts

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Die Gesichtszüge des Ziels werden in die einer ähnlichen menschlichen Gestalt geformt.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Ungewöhnliches Wachsen und Schrumpfen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Größe des Ziels wird um 1 Punkt gesteigert oder um 2 Punkte gesenkt – andere Charakteristika ändern sich hierdurch nicht.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Wachsen und Schrumpfen]

Erweitern des Gebärgangs

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Eine Geburt wird mittels dieses Zaubers erleichert, indem der Gebärkanal flexibel und erweitert wird. Nach Ende der Zauberdauer nimmt dieser wieder seine ursprüngliche Form an

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Stufe 20

Arm des Säuglings

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Die Arme des Ziels schrumpfen zu halber Größe und werden pummelig, wie die eines Säuglings.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Teil]

Augen der Hauskatzen

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Animal

Mittels dieses Zaubers erhalten die Ziele die Augen einer Katze und können in fast vollständiger Dunkelheit sehen.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Das verdrehte Rückrat

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Perdo

Die Wirbelsäule des Opfers wird mittels dieses Spruchs verdreht und verformt, wodurch er furchtbare Schmerzen erleidet wenn er sich zu bewegen versucht.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Perdo]

Die zähe Haut

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Haut des Ziels wird zäher, was ihm einen Bonus von +2 auf Absporptionswürfe verleiht.

[Basis 10, +2 Sonne]

Dorniger Brustkorb

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Am Brustkorb des Ziels bilden sich kleine Dornen, welche beim nächsten Einatmen des Ziels dessen Lunge durchlöchern. Wird das Ziel beim Sprechen des Zaubers vorgewarnt, so ist ein Konstitutionswurf gegen die 6 notwendig, um die Luft anzuhalten. Ohne Vorwarnung beträgt die Schwelle 9. Wird die Lunge durchbohrt, so lassen innere Blutungen das Ziel langsam sterben.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Teil, +2 Komplexität]

Gesicht aus geformtem Lehm

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Perdo

Das Antlitz des Ziels wird in eine hässliche und schreckliche Fratze geformt. Dies zerstört auch einen Teil seiner Nerven und gestaltet es schwer, ihn zu verstehen. Für die meisten erscheint solch eine Veränderung als Fluch.

Das Ziel hat einen Malus von -3 auf alle sprachbezogenen Würfe (wie auch das Zaubern mit Stimme), wie auch den gleichen Malus auf Würfe mit Bezug auf das Gehör, die Sicht und den Geruchssinn.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Teil, +1 Perdo]

Gestalt des Bauchkriechers

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Hiermit wird der Hermetiker in eine Schlange verwandelt. Falls er symbolisch einen Gürtel aus Schlangeleder bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

[Basis 10, +2 Sonne]

Hoher Baum oder schmaler Fels

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel des Zaubers wird entweder zu einem 3 Schritt großen, dünnen Riesen oder zu einem einen halben Schritt kleinen, dicken Zwerg, der mehr rollt als zu gehen. Die Masse des Ziels wird nicht beeinflusst.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne,

+1 für Wachsen oder Schrumpfen]

Plage des Verfolgers

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Bei diesem Zauber verdrehen sich die Füße des Ziels unkontrollierbar, so dass es ihm unmöglich ist, auch nur zu gehen.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 25

Gabe der Bärenstärke

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Haut des Hermetikers wird zäh, so dass er +3 auf Absorptionswürfe erhält. Gleichzeitig wird sein Tastempfinden jedoch schlechter und hat in Bezug damit auf Würfe, welche Feinfühligkeit und sensible Finger erfordern (wie das Knacken von Schlössern) einen Malus von -1.

[Basis 15, +2 Sonne]

Gestalt des Wolfes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Dieser Spruch verwandelt das Ziel in einen Wolf. Falls er symbolisch einen Umhang aus Wolfpelz bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Pelz des Bären

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Dieser Spruch verwandelt den Hermetiker in einen Bären. Falls er symbolisch einen Umhang aus Bärenpelz bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

[Basis 10, +2 Sonne, +1 Größe]

Locken der Medusa

**R:** Auge, **D:** Diameter, **Z:** Teil

**Requisite:** Animal, Rego

Anstelle des Haupthaars bilden sich auf dem Kopf des Hermetikers ein Dutzend bis zu 50cm langer Schlangen. Sie können jeden in Reichweite angreifen mit folgenden Werten (als Basis zählen die Werte des Magiers selbst, die Schlangen greifen gemeinsam einmal pro Runde an):

Fänge: Ini +3, Ang +3, Vert +1, Schaden +3 (+ Gift)

Erleidet ein Gegner durch den Biss Schaden, so muss er ihm ein Wurf auf Konstitution gegen die 9 gelingen oder er erleidet eine zusätzliche Wunde „außer Gefecht“.

Schaden gegen die Schlangen geht vollends auf den Körper des Hermetikers über. Er selbst kann den Zauber jederzeit beenden.

Einem Mundänen muss ein Wurf auf den Persönlichkeitszug *Mut* gegen die 6 gelingen, um sich solch einem Gegner zu stellen.

[Basis 10, +1 Diameter, +1 Teil, +1 Rego]

Turba der Riesen

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Gruppe

Addiert +3 zur Größe eines jeden Mitglieds der Gruppe, was diese zu ansehnlichen Riesen verwandelt. Kleidung, Rüstung und Waffen werden auch entsprechend vergrößert. Die Charakteristika der Verzauberten verändern sich nicht, deren Wundschwellen passen sich aber entsprechend an.

Zauberrequisiten werden benötigt, um die Ausrüstung der Verzauberten ebenfalls anzupassen. Ein Modifikator der Größe ist notwendig, da die finale Größe das Zehnfache der Masse dessen einer normalen Basisgröße für Corpus ist.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter, +1 Größe, +2 Gruppe, +1 um Waffen und Rüstung auch zu beeinflussen]

Segen von Starkad

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Das Ziel erhält ein zusätzliches Paar Arme. Hiermit werden bestimmte Aufgaben wie Klettern oder Auf- und Zuhalten von Türen erleichtert (der Erzähler kann einen Bonus von +3 bei entsprechenden Aufgaben gewähren).

Zudem kann das Ziel zwei zusätzliche Waffen und/oder Schilder tragen. Bei einem Einzelkampf erhält der Verzauberte einen zusätzlichen Angriff mit diesem Waffensatz. Wird als Gruppe gekämpft, so gilt es, als hätte man ein zusätzliches Mitglied, welches nicht gegen die Führungsqualitäten des Anführers zählt. Dieses zusätzliche Mitglied wird nicht zum erlittenen Schaden miteinberechnet.

Zauberrequisiten sind notwendig, damit sich die Waffen, Kleidung und Rüstung entsprechend mitverändern.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Stufe 30

Circes Fluch

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Das Ziel dieses Zaubers wird in ein Schwein verwandelt.

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne]

Fluch der Schlange

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Animal

Einer der Arme des Ziels verwandelt sich in eine mittelgroße Giftschlange und greift das nächste Lebewesen an, was zumeist das unglückliche Ziel des Spruches ist. Die Schlange verfügt über folgende Werte:

Fänge: Ini +3, Ang +8, Vert +7, Schaden -3 (+ Gift)

Ist der Angriff gegen dass Ziel erfolgreich, so muss diesem ein Wurf auf Konstitution gegen die 6 gelingen oder er erleidet eine zusätzliche mittlere Wunde.

Die Schlange hat folgende Wundstufen: -0 (l. Wunde, 1-3), -0 (m. Wunde, 4-6), -0 (schw. Wunde, 7-9), Tot (10+) und einen Absorptionswurf von +3; wird sie besiegt, übertragen sich nach Ende der Wirkungsdauer die verlorenen Wundstufen auf das Ziel und es findet sich wahrscheinlich mit einem zertrümmerten Arm wieder. Besiegt die Schlange ihr Ziel, so verwandelt sich der Arm auch nach Zauberende zurück.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Gabe des Minotaurus

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Animal

Das Ziel erhält den Kopf eines Stieres. Hierdurch verändert sich auch dessen Stimme. Mit Handgemenge kann das Ziel auch mit seinen Hörnern angreifen (Initiative +2, Angriff +3, Verteidigung +2, Schaden +3).

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Leiden des Sehenden

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Die Schädelknochen des Ziels formen sich so um, dass sich Knochenplatten über seine Augen ziehen, was Schmerzen und Blindheit verursacht.

[Basis 3, +3 Sicht, +2 Sonne,

+1 Teil, +1 Komplexität]

Mantel der Rabenfedern

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Hiermit wird der Hermetiker in einen Raben verwandelt. Falls er symbolisch einen Umhang aus Rabenfedern bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen „ablegen“, um den Zauber vorzeitig zu beenden.

[Basis 20, +2 Sonne]

Überleben in der Tiefe

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber stärkt den Körper des Ziels und verleiht ihm mehr Masse, so dass er dem gewaltigen Druck in der Tiefe des Meeres widerstehen kann und zudem +3 auf Absorptionswürfe erhält.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Verborgenes Schuppenkleid der Schlange

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Die unterste Hautschicht des Ziels wird zu flexiblen Schuppen, was ihm +4 auf Absporptionswürfe verleiht.

[Basis 20, +2 Sonne]

Stufe 35

Der geduldige Baum

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Der Hermetiker verwandelt sich in einen etwa 3 – 4 Schritt hohen Baum mit einem etwa 30cm breiten Stamm. Er kann in dieser Gestalt nur die grundlegendsten Dinge wahrnehmen, so wie Tag oder Nacht, starke Winde oder Ereignisse, die den Baum beeinflussen. Der Magier benötigt ein Stück Rinde, deren Art auch die des Baume bestimmt. „Legt“ er diese ab, so endet damit ggf. auch vorzeitig die Zauberdauer. In dieser Gestalt heilt er weder Wunden noch erholt er sich von Erschöpfung.

[Basis 25, +2 Sonne]

Die sich windende Ranke

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Der Hermetiker verwandelt sich in eine etwa 3 – 4 Schritt hohe Ranke mit einem Durchmesser von etwa 30 cm. Er kann in dieser Gestalt nur die grundlegendsten Dinge wahrnehmen, so wie Tag oder Nacht, starke Winde oder Ereignisse, welche die Ranke beeinflussen. Der Magier benötigt ein Stück Ranke. „Legt“ er diese ab, so endet damit ggf. auch vorzeitig die Zauberdauer. In dieser Gestalt heilt er weder Wunden noch erholt er sich von Erschöpfung.

[Basis 25, +2 Sonne]

Fluch der Schildkröte

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Raum

**Requisite:** Animal

Alle menschlichen Ziele innerhalb des Raums verewandeln sich für die Wirkungsdauer in Schildkröten.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Raum]

Gestalt des schwimmenden Jägers

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Dieser Spruch verwandelt den Hermetiker in einen Hai mit Größe +2. Falls er symbolisch einen Umhang aus Haischuppen bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

Als Wasserwesen erhält der Hermetiker keine Einbußen aufgrund des Wasserdrucks.

[Basis 20, +2 Sonne, +1 Größe]

Umhang der Kiemen und Schuppen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Dieser Spruch verwandelt das Ziel in einen Fisch bis höchstens Größe +1. Falls er symbolisch einen Umhang aus Fischschuppen bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

Als Wasserwesen erhält der Hermetiker keine Einbußen aufgrund des Wasserdrucks.

[Basis 20, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 40

Blick der Medusa

**R:** Auge, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Bei erfolgreichem Wirken dieses Zaubers wird das Ziel zu Stein und ist während der Dauer des Spruchs sich seiner Umgebung nicht bewusst.

[Basis 25, +1 Auge, +2 Sonne]

Gestalt der Sirene

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Animal

Dieser Zauber verwandelt den Magier in ein Mischwesen aus Fisch und Mensch, wie eine Meerjungfrau: sein Oberkörper ist der eines Menschen, abgesehen davon, dass er Schwimmhäute hat, sein Unterleib gleicht dem eines Fisches. Dadurch kann er sowohl in der Luft wie auch im Wasser atmen und erhält einen Bonus von +3 auf Schwimmen-Würfe.

Aufgrund der Kiemen kann er schlechter sprechen: er erhält einen Malus von -3 auf Würfe, um sich verbal auszudrücken, und einen von -5 beim Zaubern (so, als würde er leise sprechen).

Als Wasserwesen erhält der Hermetiker keine Einbußen aufgrund des Wasserdrucks.

[Basis 20, +2 Sonne, +1 Teil, +1 Komplexität]

Nebelgestalt

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Auram

Dieser Spruch verwandelt den Hermetiker in dicken, zähen Nebel von der Größe her der eines Menschen. In dieser Gestalt kann er durch die Luft in Gehgeschwindigkeit schweben. Zudem sieht und hört er alles um sich herum. Selbst durch kleine Ritzen kann er fließen, feste Objekte bilden jedoch weiterhin ein Hindernis für ihn. Als Nebel ist er dem Wind jedoch ausgesetzt.

Zu Beginn des Zaubers muss der Hermetiker etwas Nebel einatmen und muss diesen in seinem Mund bewahren – denn ein entlassen desselbigen beendet den Spruch gegebenenfalls vorzeitig.

[Basis 30, +2 Sonne]

Schutz der Meere

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Aquam

Der Körper des Ziels nimmt die Eigenschaften von Wasser an, wenngleich er noch immer eine Gestalt bildet. Waffen und Körper werden durch das Ziel einfach hindurchgreifen. Dies macht das Ziel immun gegen Pfeile, Bolzen, Schnitt- oder Stichangriffe. Andere Angriffe richten normalen Schaden an. Während dieser Zeit kann das Ziel auch nichts ergreifen.

Bei jeder Waffe, die durch das Ziel gleitet, muss der Hermetiker einen Wurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die 6 schaffen, ansonsten bleibt sie in dessen Körper hängen und richtet den Waffenschaden +5 an.

Entsprechende Zauberrequisiten sind notwendig, um die Habseligkeiten des Ziels auch mitzuverwandeln.

[Basis 30, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Verwandlung in Wasser

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Magier verwandelt sich in Wasser (die Menge entspricht pro Kg Körpergewicht etwa einem Liter). Er kann so langsam dem Boden entlang fließen, jedoch nicht bergaufwärts. Er kann Geräusche hören, Dinge spüren, die ihn berühren, und Temperaturen spüren. Ohne besondere Gewalt kann sein Wasserleib nicht geteilt werden, wurde jedoch von mindestens der Hälfte seines Körpers geteilt, so kann er sich nicht zurückverwandeln (und wird wahrscheinlich verenden, wenn die Zauberdauer endet).

Für die Verwandlung benötigt der Hermetiker eine kleine Menge Wasser. Er kann sich auch jederzeit zurückverwandeln, was auch den Zauber dann beeendet.

[Basis 30, +2 Sonne]

Stufe 45

Der stille Wächter

**R:** Persönlich, **D:** Mond, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Mittels dieses Zaubers vermag der Hermetiker in eine Felsformation zu steigen und mit ihr zu verschmelzen, die mindestens doppelt so groß ist wie er selbst. Hierin kann er alles in seiner Umgebung hören, jedoch sonst keinen Sinn nutzen. ER kann den Zauber vorzeitig beenden, muss jedoch auf jeden Fall dort heraus kommen, wo er in den Felsen gestiegen und mit ihm verschmolzen ist.

Im Felsen muss er keine Nahrung oder Flüssigkeit zu sich nehmen, die Regeneration von Wunden oder Erschöpfung benötigt doppelt so lange, er altert jedoch normal.

[Basis 25, +3 Mond, +1 besonderer Effekt]

Gebeinstatue

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Bei erfolgreichem Wirken dieses Zaubers wird das Ziel zu einer knöchernen Statue und ist während der Dauer des Spruchs sich seiner Umgebung nicht bewusst.

[Basis 25, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 50

Ein Spruch zum Schutz des Reiches vor der erwarteten Invasion

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Grenze

Die Haut aller Bewohner innerhalb des Grenz-Bereichs wird zäh, so dass diese +3 auf Absorptionswürfe erhalten. Gleichzeitig wird das Tastempfinden jedoch schlechter und sie haen in Bezug damit auf Würfe, welche Feinfühligkeit und sensible Finger erfordern (wie das Knacken von Schlössern) einen Malus von -1. Zudem erhalten wohl die meisten hiervon Betroffenen 1 Verformungspunkt aufgrund des starken mystischen Effekts.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne, +4 Grenze]

Stufe 60

Nebel der Verwandlung

**R:** Stimme, **D:** Sonne & Jahr, **Z:** Grenze, **Ritual**

**Requisite:** Animal

Nach Sprechen des Zaubers kommt ein leichter Wind auf und kleine Nebelschwaden ziehen übers Land. Manchmal umhüllt solch eine Nebelschwade plötzlich einen Menschen für wenige Augenblicke, während dieser Zeit er sich nicht bewegen kann. Wenn der Nebel wieder verschwindet, wurde die Person verwandelt – das Ergebnis eines Würfelwurfs bestimmt das Tier:

1 Wolf 6 Viper

2 Pferd 7 Wildschwein

3 Braunbär 8 Hund

4 große Kröte 9 Katze

5 Frettchen 10 Wahl des Erzählers

Verwandelte Menschen behalten ihren Verstand, erhalten jedoch auch all die Leidenschaften und Instikte des Tiers.

Der Nebel bedeckt das Zielgebiet, welches der Hermetiker zu Beginn des Zaubers sehen muss. Beim nächsten Sonnenauf- oder –untergang verzieht sich der Nebel wieder, die Dauer der Verwandlung hält jedoch ein Jahr an.

Bei wichtigen Charakteren sollte ein Würfel geworfen werden für jede halbe Stunde, welche sie sich im Zielgebiet aufhalten. Wird eine Zahl gewürfelt die geringer ist als die Anzahl an bereits geschehenen Würfen bezüglich der Verwandlung, so wird dieses Ziel binnen der nächsten halben Stunde von diesem Zauber beeinflusst.

[Basis 10, +2 Stimme, +4 Jahr, +4 Grenze]

Stufe 70

Blut des Drachen

**R:** Persönlich, **D:** Jahr, **Z:** Teil, **Ritual**

**Requisite:** Rego, Ignem, Terram

Das Blut des Hermetikers wird in Lava verwandelt. Dies schadet ihm selbst nicht, bedeutet jedoch, dass er Immun gegen jeglichen Hitze- oder Feuerschaden ist, der +15 Schaden oder weniger anrichten würde (was auch Lava beeinhaltet).

Wird er im Nahkampf verletzt, so muss sein Gegner einen Geschicklichkeitswurf gegen die 6 bestehen oder er wird von der Lave getroffen und erleidet +15 Schaden. Ist sich der Gegner des Lavablutes nicht bewußt, so beträgt die Schwierigkeit 9.

[Basis 25, +4 Jahr, +1 Teil,

+2 Requisiten, +2 Extreme Hitze]

Stufe 85

Bund des Drachen

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Gruppe, **Ritual**

**Requisite:** Rego, Ignem, Terram

Das Blut einer Gruppe von bis zu 100 Menschen wird in Lava verwandelt. Dies schadet ihnen selbst nicht, bedeutet jedoch, dass diese Immun gegen jeglichen Hitze- oder Feuerschaden ist, der +15 Schaden oder weniger anrichten würde (was auch Lava beeinhaltet).

Wird eine der so Verwandelten im Nahkampf verletzt, so muss dessen Gegner einen Geschicklichkeitswurf gegen die 6 bestehen oder er wird von der Lave getroffen und erleidet +15 Schaden. Ist sich der Gegner des Lavablutes nicht bewußt, so beträgt die Schwierigkeit 9.

Jede so verzauberte Person erhält 6 magische Verformungspunkte pro Jahr.

[Basis 25, +1 Berührung, +4 Jahr, +2 Gruppe,

+1 Größe, +2 Requisiten, +2 Extreme Hitze]

Perdo Corpus

Richtlinien für Perdo Corpus

Diese Sprüche schaden einem Körper direkt, ohne Möglichkeit auf einen Absorptionswurf – einzig Magieresistenz hilft dagegen. Von Magie verursachte Krankheiten haben einen Widerstandswurf von 6, für jede erhöhte Ordnung steigt der Widerstandswurf um 1 Stufe.

**Stufe 3**

Oberflächlichen Schaden bei einem Körper anrichten (wie die Haare entfernen)

**Stufe 4**

Schmerz verursachen, aber keinen richtigen Schaden

Etwas aus menschlichen Produkten hergestelltem zerstören

**Stufe 5**

Eine Person beeinträchtigen, ohne sie wirklich zu verletzen (sie zum lahmen bringen, die Augensicht beeinträchtigen) – diese Beeinträchtigung wird wie eine leichte Wunde geheilt

Eine mindere oder ernste Krankheit mit einer maximalen Schwere von 10 ausbrechen lassen

Einen Leichnam vernichten

Eine Leichte Wunde verursachen

**Stufe 10**

Eine mittlere Wunde verursachen

Den Verlust einer Erschöpfungsstufe bewirken

**Stufe 15**

Einen der minderen Sinne einer Person zerstören (Schmerzempfinden, Gleichgewichtssinn und Lage-/Bewegungs/-Koordinationssinn)

Eine schwere Wunde verursachen

Eine Gliedmaße bei einer Person verkrüppeln, so dass es nicht nutzbar ist, sie diese aber wieder wie eine mittelschwere Wunde regenerieren kann

Jemanden um 5 Jahre altern lassen

Eine mindere, ernste oder große Krankheit mit einer maximalen Schwere von 15 ausbrechen lassen

**Stufe 20**

Eine außer Gefecht setzende Wunde verursachen

Eine Gliedmaße abtrennen oder vernichten, so dass sie nicht mehr regeneriert werden kann

Einen großen Sinn einer Person zerstören – dieser Schaden heilt wie eine Schwere Wunde

Eine beliebige Krankheit ausbrechen lassen

**Stufe 30**

Eine Person töten

**Stufe 40**

Eine Eigenschaft einer Person zerstören (wie seine Masse oder Festigkeit)

Das Perdo Corpus Grimoire

Stufe 3

Beweise zum Verdammen eines Bruders

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker wird auf eine mindere, aber nicht schädliche Art verletzt, wie beispielsweise ein blaues Auge oder mit Beulen überdeckt zu werden.

[Basis 3]

Stufe 5

Berührung der Gänsefeder

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Zaubers muss laut niesen. Zauberer müssen auf Intelligenz + Konzentration gegen eine Schwierigkeit von 12 mit einem Stresswurf würfeln oder verlieren die Konzentration. Auf die meisten Handlungen erfolgt ein Malus von -1 a ufgrund des Niesens.

[Basis 3, +2 Stimme]

Das Haupt des Klerus

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

Durch diesen Spruch verliert das Ziel sämtliche Haupthaare.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Teil]

Der böse Blick

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Nachdem der Hermetiker Augenkontakt mit dem Ziel hergestellt hat, erleidet dies für einen Augenblick stechende Schmerzen.

[Basis 4, +1 Blick]

Die gerichtete Haarpracht

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Teil

**Requisite:** Rego

Das Körperhaar des Hermetikers wird durch diesen Zauber geschnitten. Möchte er eine bestimmte Frisur haben, so muss ihm ein Finesse-Wurf mit einem Bonus von +3 gelingen.

**** [Basis 3, +1 Teil, +1 Rego]

**Stufe 10**

Klaue des Gladiators

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der während dieses Zaubers Berührte erleidet eine leichte Wunde, die sich als klaffende, aufgeschlitzte und blutende Öffnung am Körper des Ziels zeigt.

[Basis 5, +1 Berührung]

Das schwarze Tor schließen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch zerstört einen Leichnam und verwandelt diesen in eine Masse klebrig-zäher Flüssigkeit. Dieser Spruch kann dazu benutzt werden, dass der Geist eines Opfers mittels dessen Leichnam befragt wird.

[Basis 5, +1 Berührung]

Stufe 15

Die weinende Wunde

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Zaubers erleidet eine leichte Wunde, die sich als offene, große Wunde zeigt.

[Basis 5, +2 Stimme]

Staub zu Staub

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein toter Körper oder hirnloser Untoter zerfällt aufgrund dieses Zaubers in 2 Runden zu Staub. Für einen Tierkadaver ist eine Animal-Zauberrequisite erforderlich.

[Basis 5, +2 Stimme]

Schmerzen des unbarmherzigen Fremden

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Hierdurch wird das Ziel von stechenden Schmerzen geplagt, solange sich der Magier konzentriert

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Verschwinden des Unrats

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Unrat und Urin mehrerer Menschen wird mittels dieses Spruchs rückstandslos vernichtet.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Stufe 20

Herbeirufung der Müdigkeit

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber verliert das Ziel eine Erschöpfungsstufe.

[Basis 10, +2 Stimme]

Entfesselung der inneren Finsternis

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Aus dem Schatten bilden sich Tentakel, welche am Ziel zerren und dadurch eine leichte Wunde verursachen.

[Basis 5, +3 Sicht, freier kosmetischer Effekt]

Kuss des Alterns

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel altert augenblicklich um 5 Jahre – wenn es dadurch 35 Jahre oder älter wird, muss es für jedes Jahr ab 35 einmal auf der Alterungstabelle würfeln.

Das Ziel muss mindestens 16 Jahre alt sein.

[Basis 15, +1 Berührung]

Nagender Schmerz

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Zahn des Ziels bricht, wodurch das Ziel eine leichte Wunde erleidet.

[Basis 5, +3 Sicht]

Unheilvoller Blick

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Zaubers erleidet eine leichte Wunde, die sich als offene, große Wunde zeigt.

[Basis 5, +3 Sicht]

Verkrüppelnde Faust

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der während dieses Zaubers berührte erleidet eine schwere Wunde, die sich als große offene, stark blutende Wunde zeigt

[Basis 15, +1 Berührung]

Stufe 25

Augen der Ewigkeit

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel altert jede Runde, in welcher der Blickkontakt gehalten wird um 5 Jahre – wenn es dadurch 35 Jahre oder älter wird, muss es für jedes Jahr ab 35 einmal auf der Alterungstabelle würfeln.

Das Ziel muss mindestens 16 Jahre alt sein.

[Basis 15, +1 Blickkontakt, +1 Konzentration]

Das nahende Unheil aufhalten

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers erleidet eine mittlere Wunde, die sich als große offene, stark blutende Wunde zeigt

[Basis 10, +3 Sicht]

Dem Hunger entsagen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch wird dem Hermetiker das Empfinden von Hunger und Durst genommen – die Nahrung und Flüssigkeit muss er im Nachhinein aber wieder zu sich nehmen.

[Basis 15, +2 Sonne]

Des Riesen Müdigkeit rufen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe 4)

Durch diesen Zauber verliert das Ziel (bis Größe 4) eine Erschöpfungsstufe.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Größe]

Die müden Augen

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber verliert das Ziel eine Erschöpfungsstufe.

[Basis 10, +3 Sicht]

Fluch des alternden Leibes

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel altert augenblicklich um 5 Jahre – wenn es dadurch 35 Jahre oder älter wird, muss es für jedes Jahr ab 35 einmal auf der Alterungstabelle würfeln.

Das Ziel muss mindestens 16 Jahre alt sein.

[Basis 15, +2 Stimme]

Feenstreich

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

Die Zunge des Opfers wird zu einer Spirale verdreht, wodurch es nicht mehr sprechen kann. Dies heilt wie eine mittelschwere Wunde.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Teil]

Fluch des leprösen Fleisches

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber bewirkt eine hermetisch erzeugte Lepra beim Opfer. Das Fleisch des Opfers wird binnen der nächsten Monate von dessen Körper faulen und ein Verwesungsgestank wird an ihm hängen. Es nimmt eine außer Gefecht setzende Wunde und muss sich davon normal erholen, zudem verliert er 1 Punkt Konstitution wenn die Krankheit endet. Falls er die Seuche überlebt, so wird er von seinen Mitmenschen gemieden werden.

Wenn der Zauber auf das Ziel gesprochen wird, kann es mit einem erfolgreichen Wurf auf Konstitution gegen die 6 die Seuche abschütteln, auch wenn es sich für die nächsten Tage unwohl fühlen wird – und er könnte Schwierigkeiten bekommen, wenn ein Arzt feststellt, dass er an der Lepra leidet.

[Basis 20, +1 Berührung]

Griff der würgenden Hände

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruchs fühlt, wie ihm die Kehle zugedrückt wird. Es erleidet jede Runde 1 Stufe Erschöpfungsschaden. Sobald es ohnmächtig wird, endet der Zauber augenblicklich.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Humpeln des bösmäuligen Unholds

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Beine des Ziels werden bei diesem Zauber für dessen Wirkungsdauer gelähmt.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne]

Schlagen der klaffenden Wunde

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers erleidet eine schwere Wunde, die sich als große offene, stark blutende Wunde zeigt

[Basis 15, +2 Stimme]

Schmerz durch des Magus Blick

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Hierdurch wird das Ziel von stechenden Schmerzen geplagt, solange sich der Magier konzentriert

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Konzentration, +1 Teil]

Schrammen für den Mob

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber verursacht bei jedem der Zielgruppe eine leichte Wunde.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Vernichtung der Verbindung

**R:** Berührung/ArkV, **D:** AugB, **Z:** Teil

Dieser Zauber zerstört permanent die Verbindung einer bestehenden Arkane Verbindung zum Magier selbst oder jemanden, den er berührt. Der Hermetiker muss sich bewußt sein, welche Arkane Verbindung er zerstören will.

[Basis 3, +5 Spezielle Reichweite, +1 Teil]

Stufe 30

Verstümmelung durch 1000 Messer

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber verursacht beim Ziel eine Wunde „Außer Gefecht“ und verstümmelt es grausam.

[Basis 20, +2 Stimme]

Den Unschuldigen erschlagen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Dieser Zauber verursacht beim Ziel – welches Mensch oder Tier sein kann – grauenvolle Verletzungen und eine Wunde „Außer Gefecht“.

[Basis 20, +2 Stimme, freie Requisite]

Fluch der milchigen Augen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch bewirkt eine Form der Suffusio beim Opfer und lässt die Augen milchig-weiß werden, wodurch es erblindet. Dies heilt wie eine schwere Wunde.

[Basis 20, +2 Stimme]

Spiraldrehung der Zunge

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Die Zunge des Opfers wird zu einer Spirale verdreht, wodurch es nicht mehr sprechen kann. Dies heilt wie eine mittelschwere Wunde.

[Basis 15, +2 Stimme, +1 Teil]

Stufe 35

Ferner Tadel für den Trupp

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber verursacht bei jedem der Zielgruppe eine mittlere Wunde.

[Basis 10, +3 Stimme, +2 Gruppe]

Fluch der Unfruchtbarkeit

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Das Ziel dieses Spruchs wird unfruchtbar und ist nicht mehr zum Geschlechtsverkehr fähig. Dies heilt wie eine mittelschwere Wunde.

[Basis 15, +2 Stimme, +1 Teil,

+1 zusätzlicher Effekt]

Nach Luft ringender Trupp

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Die Betroffenen der Zielgruppe dieses Spruchs fühlen, wie ihnen die Kehle zugedrückt wird. Sie erleiden jede Runde 1 Stufe Erschöpfungsschaden. Sobald ein Ziel ohnmächtig wird, endet der Zauber zu diesem augenblicklich.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Gruppe]

Unerwünschtes Geschenk der geteilten Schmerzen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber verursacht, dass das Ziel – welches Mensch, Geist, Elementar, Tier oder Dämon sein kann (mit einer entsprechenden Spruchrequisite) – die gleichen Wundstufen erleidet wie der Hermetiker selbst. Diese werden nach einem entsprechenden Absorptionswurf übertragen. Stirbt der Hermetiker, so endet der Zauber augenblicklich, ebenso wenn das Ziel sein Leben lässt.

[Basis 20, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 40

Der herzzermalmende Griff

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ballt seine Faust zusammen für diesen Spruch. Daraufhin bäumt sich das Ziel auf und stirbt anschließend.

[Basis 30, +2 Stimme]

Giftiger Blick der Telechine

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Das Ziel des Spruchs – egal ob Mensch oder Tier – welches mit dem Hermetiker Blickkontakt hergestellt hat, stirbt augenblicklich.

[Basis 30, +1 Blickkontakt, +1 Requisite]

Verstümmelung durch 10 000 Messer

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber verursacht bei jedem der Zielgruppe eine Wunde „Außer Gefecht“.

[Basis 20, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Stufe 45

Der kuss des Todes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die vom Hermetiker geküsste Person stirbt plötzlich. Einzig ein dunkler Abdruck der Lippen des Zauberers verbleibt am Ziel. Für diesen Spruch muss nicht gesprochen werden.

[Basis 30, +1 Berührung, +2 Keine Worte]

Leiden in den Eingeweiden

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Teil

Durch diesen Spruch werden in den Eingeweiden des Ziels kleine Risse und Zerrungen verursacht, was in einer Wunde „außer Gefecht“ resultiert und bei schlechter Behandlung zu dessen Tod führen könnte.

[Basis 20, +4 Arkane Verbindung, +1 Teil]

Stufe 50

Schrei der Alraune

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Eine Gruppe von bis zu 10 Menschen, welche die Stimme des Hermetikers wahrnehmen kann, stirbt augenblicklich. Nichts hören zu können hilft gegen diesen Zauber.

[Basis 30, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Stufe 55

Fluch der grässlichen Seuche

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Grenze, **Ritual**

In einer Stadt oder einem anderen umgrenzten Gebiet bricht eine Seuche aus. Nach erfolgreicher Beendigung des Rituals wird jeder innerhalb des Gebietes von der Seuche betroffen

Das Fleisch der Opfer wird binnen der nächsten Monate von deren Körper faulen und ein Verwesungsgestank wird an jedem einzelnen hängen. Sie nehmen eine außer Gefecht setzende Wunde und müssen sich davon normal erholen, zudem verlieren sie 1 Punkt Konstitution wenn die Krankheit endet. Falls jemand die Seuche überlebt, so wird derjenige von seinen Mitmenschen gemieden werden.

Wenn der Zauber gesprochen wird, kann jeder im Zielgebiet mit einem erfolgreichen Wurf auf Konstitution gegen die 6 die Seuche abschütteln, auch wenn er sich für die nächsten Tage unwohl fühlen wird – und er könnte Schwierigkeiten bekommen, wenn ein Arzt feststellt, dass er an der Lepra leidet.

Betritt nach Ende des Rituals jemand das Zielgebiet, so wird derjenige nicht mehr von den Auswirkungen beeinflusst.

[Basis 20, +3 Sicht, +4 Grenze]

Rego Corpus

Richtlinien für Rego Corpus

Patzer bei diesen Zaubern bewirken unter anderem, dass der Körper auf ungewollte Art und Weise bewegt oder kontrolliert wird.

Mittels ReCo-Zaubern und einer entsprechenden arkanen Verbindung ist es möglich, eine Regio auf magischem Wege zu betreten.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen mit Corpus assoziierte Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Basisstufe dieses Spruches (Berührung, Ring, Zirkel)

**Stufe 2**

Dem Ziel die Kontrolle über einen Körperteil verlieren lassen

**Stufe 3**

Die minderen Symptome einer Krankheit verursachen, ohne das zugrunde liegende Unwohlsein zu erschaffen (z. B. leichtes Fieber, Husten, Ausschlag)

Das Ziel langsam in eine bestimmte Richtung über eine Oberfläche bewegen, die sein Gewicht tragen kann

**Stufe 4**

Die groben physischen Bewegungen eines Ziels kontrollieren

Das Ziel langsam in eine beliebige vom Zauberer genannte Richtung bewegen

Das Ziel langsam nach oben oder in eine bestimmte Richtung über eine Oberfläche bewegen, die sein Gewicht tragen kann

**Stufe 5**

Das Ziel langsam in eine beliebige Richtung bewegen, selbst wenn die Oberfläche sein Gewicht nicht tragen kann

Den Körper des Ziels bewegungslos halten

Die größeren Symptome einer Krankheit verursachen, ohne das zugrunde liegende Unwohlsein zu erschaffen (z. B. Erbrechen, Geschwüre, Lähmung)

Einen trivialen chirurgischen Eingriff ausführen

Einen zierlichen Geist des Corpus kontrollieren

**Stufe 10**

Die Bewegungen eines Ziels kontrollieren

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 5m entfernten Ort bewegen

Einen minderen chirurgischen Eingriff vornehmen, eine leichte Wunde verursachen oder eine leichte Wunde sich nicht verschlimmern lassen

Die Abzüge durch Wunden und Erschöpfung entfernen

Einen Leichnam beleben

**Stufe 15**

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 50m entfernten Ort bewegen

Den Fluss der Körperenergie bestimmen

Einen großen chirurgischen Eingriff vornehmen, eine mittlere Wunde verursachen oder eine mittlere Wunde sich nicht verschlimmern lassen

Einen zierlichen Geist des Corpus herbeirufen

Ein Ziel vor anderen menschlichen Wesen schützen – um dies gegen einen Zauberer zu wirken, muss der Schutz dessen Magieresistenz überwinden

Ein Ziel in eine beliebige Richtung bewegen, selbst wenn es nicht getragen wird

**Stufe 20**

Einen kritischen chirurgischen Eingriff vornehmen, eine schwere Wunde verursachen oder eine schwere Wunde sich nicht verschlimmern lassen

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 500 Schritt entfernten Ort bewegen

**Stufe 25**

Einen lebensrettenden chirurgischen Eingriff vornehmen, eine tödliche oder außer Gefecht setzende Wunde sich nicht verschlimmern lassen

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 6km entfernten Ort bewegen

**Stufe 30**

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 40km entfernten Ort bewegen

Schutzzeichen gegen menschliche Wesen (Berührung, Ring, Zirkel)

**Stufe 35**

Das Ziel augenblicklich zu einem Ort bewegen, zu dem der Zauberer eine arkane Verbindung besitzt

Das Rego Corpus Grimoire

Variabel

Schutzzeichen gegen Monstren, welche als Menschen umherwandeln

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Kreis

Kein mit Corpus assoziiertes Wesen mit einer Macht gleich der Zauberstufe oder weniger kann den Schutzkreis durchschreiten oder Wesen darin beeinflussen.

[Basisspruch]

Stufe 5

Fluch der aufsässigen Zunge

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel beginnt zu stottern und stammeln. Würfe auf Ausdruck unterliegen einem Malus von -3 (-6 bei gesprochenen Zaubern) und er hat dabei noch 1 zusätzlichen Patzerwürfel.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Der verwirrte Sprecher

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel beginnt zu stottern und stammeln. Würfe auf Ausdruck unterliegen einem Malus von -3 (-6 bei gesprochenen Zaubern) und er hat dabei noch 1 zusätzlichen Patzerwürfel.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Fluch der Windel des Säuglings

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Mit diesem Zauber wird das Ziel durch Manipulation der Schließmuskel dazu veranlasst, augenblicklich zu urinieren – sofern es nicht erst vor kurzem Wasser gelassen hat, denn sonst wäre dieser Spruch wirkungslos.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Teil]

Fluch des Besitzers

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel wird seine Hand kaum noch öffnen können und darin gehaltene Gegenstände nur noch mit größter Mühe fallen lassen können (Stresswurf auf Körperkraft gegen die 12, bei einem Patzer verliert er eine Erschöpfungsstufe). Fragile Gegenstände in jener Hand könnten in dessen Hand zerbrechen und möglicherweise leichten Schaden verursachen.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Furzen des pompösen Höflings

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers furzt das Ziel laut und ausgedehnt.

[Basis 2, +3 Sicht]

Im Sattel geboren

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird der Zauberer sattelfest, er erhält +3 auf Reitenwürfe.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Zuckungen der widerspenstigen Hände

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Eine der Händes des Ziels beginnt wild zu zucken. Gegenstände, die er damit hält, werden zu Boden fallen.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Stufe 10

Anschein der Erkältung

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers leidet für dessen Dauer an Husten und leichtem Fieber, als wenn es erkältet wäre.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Aufstieg des Federgewichts

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber erlaubt es dem Ziel, vertikal (nicht aber horizontal) auf beliebige Höhe mit der Geschwindigkeit aufsteigenden Rauches zu schweben (langsamer, wenn er viel bei sich trägt) und mit sich Gewicht bis zu 50 Pfund zu tragen.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Gabe der gequälten Eingeweide

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hierdurch erleidet das Ziel kurze Krämpfe im Unterleib und daraufhin Durchfall. Danach erleidet er keine negativen körperlichen Auswirkungen mehr.

[Basis 5,+1 Blick]

Unendliche Männlichkeit

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Glied des Ziels bleibt durch diesen Zauber für dessen Dauer erregt. Dies erhöht jedoch nicht dessen Potenz.

[Basis 2, +2 Stimme, +2Sonne]

Versiegeln der Lippen

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dem Ziel wird es aufgrund dieses Zaubers unmöglich gemacht, auch nur ein Wort zu sprechen.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne]

Wandeln auf Wasser

**R:** Pers, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Hiermit ist es dem Magier möglich langsam auf einer Wasseroberfläche zu laufen. Bei starkem Wellengang oder unruhigem Gewässer könnten Stresswürfe auf Geschicklichkeit vonnöten sein, damit der Charakter nicht stürzt und taucht. Der Zauber endet vorzeitig, wenn der Hermetiker sein Gleichgewicht verliert und stürzt oder aber er Land betritt.

[Basis 5, +1 Konzentration]

Werfen des Grobschlächtigen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Eine Zielperson wird bis zu 3 Schritt in die Höhe oder 5 Schritt weit geschleudert. Dies kann Fallschaden hervorrufen.

[Basis 4, +2 Stimme]

Gelächter der Fee

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Das Ziel des Zaubers beginnt augenblicklich zu lachen bis zum Ende der Zauberdauer. Möchte es unterdessen etwas anderes machen, so muss ihm jede Runde ein Wurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 9 gelingen.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 15

Augen der Schlange

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Solange der Magus seine Konzentration aufrechterhält, muss das Ziel an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es weder sprechen noch Gesten durchführen oder seine Augen bewegen.

[Basis 5, +1 Blick, +1 Konzentration]

Anheben der baumelnden Puppe

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Eine Person von höchstens Größe +1 wird durch diesen Zauber vertikal in die Luft gehoben. Der Hermetiker kann bestimmen, dass das Ziel so schnell wie Rauch aufsteigt oder sinkt, eine schwerere Person steigt in der Regel langsamer, fällt jedoch schneller.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Ausdauer der Berserker

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Für die Wirkungsdauer wird der Magus weder von Wundabzügen noch von denen durch Erschöpfung beeinträchtigt – selbst wenn er solche nach wie vor erleiden kann. Wird er ohnmächtig oder außer Gefecht gesetzt, so endet der Spruch augenblicklich.

[Basis 10, +1 Konzentration]

Ausdauer des Trunkenbolds

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers erleidet das Ziel keine körperlichen Auswirkungen aufgrund von Trunkenheit bis Ende der Wirkungsdauer.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne]

Bernsteinfalle

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Bis zum Ende der Wirkungsdauer muss das Ziel an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es nicht sprechen, Gesten durchführen oder die Augen bewegen.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter]

Die verräterische Hand

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Solange sich der Hermetiker konzentriert, greift die Hand des Zieles diesen selbst an. Dabei erfolgt der Angriffs- und Schadenswurf mit den Werten des Ziels, einzig gilt anstelle der Waffenfähigkeit die Finesse des Magiers.

[Basis 4, +2 Stimme, +1Konzentration]

Harmonischer Fall

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Bis Ende der Wirkungsdauer wird das Ziel dieses Spruchs höchstens 30cm pro Runde fallen. Hierdurch kann es den Sturz aus einer Höhe von bis zu 40 Schritt unbeschadet überstehen. Fällt er bereits, bevor der Zauber gesprochen wurde, so ist für den Hermetiker wahrscheinlich ein Konzentrationswurf erforderlich.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter]

In die Fußstapfen Christus treten

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker langsamen Schrittes über jegliche Wasseroberfläche laufen. Bei starkem Wellengang oder unruhigem Gewässer könnten Stresswürfe auf Geschicklichkeit vonnöten sein, damit der Charakter nicht stürzt und taucht. Der Zauber endet vorzeitig, wenn der Hermetiker sein Gleichgewicht verliert und stürzt oder aber er Land betritt.

[Basis 5, +2 Sonne]

Gabe des Froschsprungs

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Zaubers kann mit einem einzigen Sprung 3 Schritt hoch oder 5 Schritt weit springen (0,5 Schritt weniger für jeden Belastungspunkt des Ziels). Um ohne Verletzung zu landen, muss das Ziel einen Wurf auf Geschicklichkeit – Belastung gegen die 0 bestehen. Bei einem Fehlschlag erleidet er eine leichte Wunde, bei einem Patzer ist dies eine mittlere. Das Ziel kann pro Sprechen dieses Zaubers nur einen verbesserten Sprung unternehmen, und dieser muss spätestens 10 Sekunden nach dem Wirken des Spruchs stattfinden.

[Basis 10, +1 Berührung]

Mächtiger Sprung

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann mit einem einzigen Sprung bis zu 30 Schritt hoch oder 50 Schritte weit springen (3 oder 5 Schritt weniger für jeden Belastungspunkt des Hermetikers). Um ohne Verletzung zu landen, muss er einen Wurf auf Geschicklichkeit – Belastung gegen die 0 bestehen. Bei einem Fehlschlag erleidet er eine leichte Wunde, bei einem Patzer ist dies eine mittlere. Der Hermetiker kann pro Sprechen dieses Zaubers nur einen verbesserten Sprung unternehmen, und dieser muss spätestens 10 Sekunden nach dem Wirken des Spruchs stattfinden.

[Basis 15]

Marsch mit eisernen Ketten

**R:** Berührung, **D:** Dia, **Z:** Ind

Ein unter Einfluss dieses Zaubers Stehender kann sich nur noch halb so schnell wie normal bewegen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Sprung des Zauberers

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Zauberer teleportiert sich augenblicklich an einen für ihn sichtbaren Ort (oder von dem er eine arkane Verbindung besitzt), der maximal 50 Schritt von seinem derzeitigen Aufenthaltsort entfernt ist.

Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Geschicklichkeit + Finesse gegen die 6 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – das Ziel könnte bei seiner Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnte es womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Der eventuell vorhandene Talisman des Magiers kommt automatisch mit an seinen neuen Aufenthaltsort, für alles weitere (Kleidung, etc.) sind Spruchrequisiten erforderlich.

Würde der Hermetiker hierdurch in ein vor ihm geschütztes Gebiet eindringen (wie einem Aegis von Heim und Herd), so muss seine Penetration höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Zauber schlägt fehl.

[Basis 15]

Unfähigkeit zu Fallen

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Hiermit wird die Fallgeschwindigkeit eines Ziels auf 30cm pro Sekunde verlängert, ohne dass es sich beschleunigt – dadurch kann er 30 Schritt in die Tiefe stürzen, ohne Angst vor großen Verletzungen haben zu müssen. Nach Ende der Zauberdauer stürzt das Ziel wieder mit normaler Geschwindigkeit.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter]

Verzweiflung der bebenden Fesseln

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel schüttelt sich von einer Seite zur anderen ohne zu Boden zu fallen. Auf Bewegungs-bezogene Würfe erhält es einen Malus von -3, auf die meisten anderen -1.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Stufe 20

Arachnes Unterweisung

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit kann bis zum Ende der Wirkungsdauer die sowohl grob- wie auch feinmotorische Kontrolle über eine Person übernommen werden. Gedacht war der Zauber, um einen Schüler beim Durchführen körperlicher Handlungen durch dne Lehrmeister den Zögling dahingehend zu unterstützen, dass er durch die eigenen Augen und mit eigenen Händen erlebt, wie er etwas zu tun hat.

Jede Jahreszeit, in welcher ein Zögling so unterstützt wird beim Lernen (vor allem den von körperlichen Fähigkeiten) steigt die Qualität der Quelle um 1.

Je zwei Jahreszeiten einer solchen Unterweisung gelten als „unter einem konstanten, magischen Effekt stehend“ und führen dazu, dass der Zögling in diesem Jahr 1 Verformungspunkt erhält.

[Basis 4, +1 Blick, +2 Sonne,

+1 Kontrolle über Feinmotorik]

Den Bader ablehnen

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Rego

Sämtliche Körperbehaarung des Ziels wächst unnatürlich schnell, was zu körperlichen wie auch sensorischen Unannehmlichkeiten führt. Das Ziel erleidet während der Wirkung +3 auf Geschicklichkeits- wie auch Wahrnehmungswürfe.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Unnatürlich]

Eine Brücke ohne Holz

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel wird augenblicklich an einen für den Hermetiker sichtbaren Ort (oder von dem er eine arkane Verbindung besitzt) teleportiert, der maximal 50 Schritt von seinem derzeitigen Aufenthaltsort entfernt ist.

Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 6 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – das Ziel könnte bei seiner Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnte es womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Der eventuell vorhandene Talisman des Magiers oder Ziels kommt automatisch mit an seinen neuen Aufenthaltsort, für alles weitere (Kleidung, etc.) sind Spruchrequisiten erforderlich.

Würde das Ziel hierdurch in ein vor ihm oder solcher Magie geschütztes Gebiet eindringen (wie einem Aegis von Heim und Herd), so muss des Zaubers Penetration höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Spruch schlägt fehl.

[Basis 15, +1 Berührung]

Gabe der Stärkung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die körperliche Energie des Hermetikers wird auf ein Ziel übertragen, welches mehr Erschöpfungsschaden hat als dieser. So nimmt der Hermetiker dann die Erschöpfungsstufen des Ziels an und dieses die des Hermetikers. Falls der Zauberer durch diesen Spruch Erschöpfungsschaden erleidet, so erleidet er diesen nach dem Transfer.

[Basis 15, +1 Berührung]

Gelächter der lichten Gemeinde

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Jedes Mitglied dieser Gruppe beginnt augenblicklich zu lachen bis zum Ende der Zauberdauer. Möchte es unterdessen etwas anderes machen, so muss demjenigen jede Runde ein Wurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 9 gelingen.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Haltung des festsitzenden Ritters

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber verhindert, dass der Magier aus dem Sattel oder von einem Sitz fällt, selbst wenn er arg durchgeschüttelt wird.

[Basis 10, +2 Sonne]

Mächtiger Schwung des bedrohlichen Ritters

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers wird augenblicklich etwa 10 Schritt in eine vom Hermetiker festgelegte Richtung geschleudert (ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse legt fest, wie genau das Ziel in diese Richtung fliegt). Dies bewirkt möglicherweise Fallschaden.

[Basis 10, +2 Stimme]

Merkurs geflügelte Sandalen

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Mittels diesen Zaubers vermag der Hermetiker mit bis zu einer Höchstgeschwindigkeit eines Pferdes zu fliegen. Er muss auf Intelligenz + Finesse gegen eine Schwierigkeit je nach derzeitiger Luftströmung und seiner eigenen Geschwindigkeit würfeln, wenn er die Geschwindigkeit oder seine Flugrichtung ändern möchte: 3 bei Schrittgeschwindigkeit, 9 bei Laufgeschwindigkeit und 12 bei Höchstgeschwindigkeit (60 km/h).

Seine Geschwindigkeit wird für jeden Punkt Last um 1 gesenkt. Er kann nicht mehr Gewicht tragen, als wenn seine Körperkraft um 5 Punkte überschritten werden würde (also 15 Punkte Gewicht für jemanden mit Körperkraft 0). Eine zweite Person wiegt im Schnitt 21 Gewicht.

[Basis 15, +1 Konzentration]

Mühsamer Schritt der Schildkröte

**R:** Berührung, **D:** Dia, **Z:** Ind

Ein unter Einfluss dieses Zaubers Stehender bewegt sich nur noch unsäglich langsam – ungefähr 10% seiner normalen Geschwindigkeit.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+1 Effekt]

Ruhigstellen des protestierenden Widersachers

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Solange der Magus seine Konzentration aufrechterhält, muss das Ziel an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es weder sprechen noch Gesten durchführen oder seine Augen bewegen.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Sandalen des Merkur

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind (bis Größe 1)

Durch diesen Spruch kann sich der Hermetiker in 2 Minuten eine Meile weit bewegen. Für jede Laststufe sinkt die Reiseentfernung um 25%.

[Basis 15, +1 Diameter]

Schleudern der Bande Grobschlächtiger

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Eine Zielgruppe aus bis zu 10 Personen wird bis zu 3 Schritt in die Höhe oder 5 Schritt weit geschleudert. Dies kann Fallschaden hervorrufen.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Sprung des Luchses

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann während der Wirkungsdauer des Zaubers mehrere gewaltige Sprünge wagen. Er kann mit einem einzigen Sprung 3 Schritt hoch oder 5 Schritt weit springen (0,5 Schritt weniger für jeden Belastungspunkt des Ziels) und dabei sicher landen.

[Basis 10, +1 Diameter, +1 risikoloses Springen]

Unbändiger Appetit des Vielfraßes

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruches muss unbändig Dinge essen – und wenn er nichts mehr hiervon vor sich findet, so wird er sich auf die Suche danach machen. Dabei wird er selbst vor schwer verdaulichen oder kaum genießbaren Dingen nicht halt machen.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Stufe 25

Das unerwünschte Glied abtrennen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber amputiert ein Glied des Opfers schmerzfrei und ohne zu bluten. Die Amputation erfordert einen Wurf auf Intelligenz + Finesse, Schwierigkeit 12. Bei einem Fehlschlag bleibt der Arm erhalten, ansonsten erhält das Ziel die Schwäche Fehlende Hand oder Lahm.

Als chirurgischer Eingriff wird ein gescheiterter Erholungswurf des Ziels als stabilisiert gewertet.

[Basis 20, +1 Berührung]

Der Versuchung widerstehen

**R:** Persönlich, **D:** Mond, **Z:** Ind

Hierdurch empfindet das Ziel für die Dauer des Zaubers keinen von Durst und Hunger – für einen längeren Zeitraum aber wird er die körperlichen Auswirkungen spüren (besonders wenn er länger als 3 Tage keine Flüssigkeit zu sich nimmt). Mit aber auch nur einem Minimum an Nahrung und ausreichend Flüssigkeit wird er diese 30 Tage überstehen.

[Basis 10, +3 Mond]

Erweckung der schlummernden Leiche

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein Leichnam wird mittels dieses Zaubers belebt und folgt den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden.

Die Seele des Leichnams mus für diesen Zauber noch vorhanden sein (der Körper darf beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Fäden der widerwilligen Marionette

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann die physischen Bewegungen einer Person übernehmen, wie das Gehen, Stehen oder Drehen. Falls das Ziel der Beeinflussung widerstehen möchte, wirken die Bewegungen ungelenk. Das Ziel kann aufschreien, doch der Hermetiker kann eine verständliche Sprache durch Kontrolle der Kiefer verhindern. Dieser Zauber kann nicht auf bewußtlosen oder schlafenden Zielen angewandt werden.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Gelächter des Feenfestes

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Jedes Mitglied dieser Gruppe (die bis aus 100 Personen bestehen kann) beginnt augenblicklich zu lachen bis zum Ende der Zauberdauer. Möchte es unterdessen etwas anderes machen, so muss ihm jede Runde ein Wurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 9 gelingen.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +1 Größe]

Gesegnete Befreiung von den ungewollten Schmerzen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

Hierdurch wird ein Nierenstein im Inneren des Körpers des Ziels entfernt und erscheint in der Hand des Magiers. Dafür wird ein Wurf auf Intelligenz + Finesse, Schwierigkeit 12, benötigt, bei einem Fehlschlag verbleiben die Steine im Körper des Ziels.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Teil]

Nahrung der Liebe

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hierdurch empfindet das Ziel für die Dauer des Zaubers keinen Durst und Hunger – die Nahrung und Flüssigkeit muss er im Nachhinein aber wieder zu sich nehmen.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Standhaftigkeit der ruhigen See

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch wird verhindert, dass der Bezauberte durch widrige Umstände im Gelände (schaukelndes Schiff, starker Wind) umgestoßen wird.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Taten wie kein Mensch sie vermag

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann mit diesem Zauber für die Wirkungsdauer kleine übernatürliche Dinge mit seiner Sportlichkeit vollbringen, wie sehr flink eine Mauer nach oben klettern, aus dem Stand auf ein Pferd springen oder weite Strecken ohne Schaden fallen.

[Basis 10, +2 Sonne, +1 Effekt]

Teilen nach dem Blut

**R:** Berührung, **D:** Augenblick, **Z:** Teil

**Requisite:** Intellego

Für diesen Zauber muss der Hermetiker ein Gefäß in jeder Hand halten. In einem muss sich Blut befinden – dies kann auch von mehreren Personen stammen, das andere Gefäß muss leer sein. Bei erfolgreichem Wirken des Zaubers gelangt das gesamte Blut einer einzelnen Person in das leere Gefäß. Durch mehrfaches Sprechen (und dem Vorhandensein mehrerer Gefäße) kann er so das Blut einer ganzen Gruppe teilen.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Teil, +1 Requisite]

Verharren der Toten

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Bis zum Ende der Wirkungsdauer muss das Ziel (welches auch ein Tier sein kann) an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es weder sprechen noch Gesten durchführen oder seine Augen bewegen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Requisite]

Wechsel zwischen den Kerkerstäben

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein vom Hermetiker berührtes Ziel wechselt automatisch mit diesem Platz. Für den Mittransport von Ausrüstung und Kleidung sind entsprechende Spruchrequisiten notwendig. Wäre der Hermetiker gefesselt, so ist es das Ziel nach diesem Zauber stattdessen.

[Basis 10, +1 Berührung,

+1 zusätzlicher Effekt, +1 Komplexität]

Stufe 30

Der falsche Schritt

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die Zielperson wird bis zu 50 Schritt im Blickfeld des Hermetikers bewegt. Dies kann sowohl horizontal wie auch vertikal sein (ein Sturz aus solch einer Höhe verursacht +75 Schaden).

[Basis 15, +3 Sicht]

Es regnet Menschen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Die Zielgruppe wird augenblicklich 5 Schritt in die Höhe befördert und anschließend fallen gelassen. Dies bewirkt Schaden und zerstört eine Militärformation.

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Halten des Störenfrieds

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Bis Ende der Wirkungsdauer muss das Ziel an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es weder sprechen noch Gesten durchführen oder seine Augen bewegen. Zudem sind seine Augen geschlossen und er kann unter diesem Einfluss nichts sehen

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne,

+1 zusätzlicher Effekt]

Hausarrest des ungehorsamen Kindes

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Dieser Zauber erschafft einen Kreis, den kein menschliches Wesen durchschreiten kann.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Ring]

Herrschaft über den zierlichen Corpus-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Corpus für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Lufttänzer

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel des Spruchs kann sich mit Laufgeschwindigkeit durch die Luft in beliebige Richtungen bewegen.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schutzkreis gegen den neugierigen Schüler

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Dieser Spruch erschafft einen Schutzkreis, welchen Menschen ohne Magieresistenz nicht durchschreiten können.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Ring]

Siebenmeilenschritt

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird der Hermetiker zu einem Platz innerhalb von 40km transportiert, den er entweder sehen kann oder zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für sämtliche Besitztümer des Magiers sind Zauberrequisiten notwendig. Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – er könnte bei seiner Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnte er womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Würde der Hermetiker hierdurch in ein vor ihm geschütztes Gebiet eindringen (wie einem Aegis von Heim und Herd), so muss seine Penetration höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Zauber schlägt fehl.

[Basis 30]

Stufe 35

Beharrlichkeit der unerschrockenen Ameise

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruches muss immer und immer wieder eine vom Magus bestimmte Tätigkeit unternehmen bis zu dessen Abklingen. Selbst andere können es nicht davon abbringen. Dadurch kann sein, dass es in Mitleidenschaft gezogen wird (wunde Arme oder Beine, eine fehlende Stimme, etc.), je nach Art der Tätigkeit. Selbst auf Essen, Trinken und Schlafen wird es verzichten. Möchte der Hermetiker, dass das Ziel eine andere Tätigkeit ausführt, so muss er den Zauber nochmals sprechen.

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Effekt]

Beleben des schlummernden Leichnams

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Mentem

Ein Leichnam wird mittels dieses Zaubers belebt und folgt den mentalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden.

Die Seele des Leichnams mus für diesen Zauber noch vorhanden sein (der Körper darf beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Requisite]

Der lebende Leichnam

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Mentem

Ein Leichnam wird mittels dieses Zaubers in einen beinahe gedankenlosen Diener verwandelt, welcher den einfachen verbalen Befehlen des Hermetikers wortgetreu, aber unkreativ folgend wird. Falls er nicht vor Verwesung geschützt wird, wird dessen Körper normal verfallen, das Skelett wird aber auch animiert bleiben.

[Basis 10, +1 Berührung, +4 Jahr]

Erwecken des Kolossus

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind (bis Größe +4)

Ein Leichnam bis Größe +4 wird mittels dieses Zaubers belebt und folgt den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden.

Die Seele des Leichnams mus für diesen Zauber noch vorhanden sein (der Körper darf beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Größe]

Erwecken der schlummernden Toten

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Raum

Die Leichname eines Raums werden durch diesen Spruch belebt und folgen den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden.

Die Seele des Leichnams mus für diesen Zauber noch vorhanden sein (der Körper darf beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

[Basis 10, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +2 Raum]

Herbeirufen des zierlichen Corpus-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Corpus herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Marionette des Puppenspielers

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann die physischen Bewegungen einer Person übernehmen, wie das Gehen, Stehen oder Drehen. Falls das Ziel der Beeinflussung widerstehen möchte, wirken die Bewegungen ungelenk. Das Ziel kann aufschreien, doch der Hermetiker kann eine verständliche Sprache durch Kontrolle der Kiefer verhindern. Dieser Zauber kann nicht auf bewußtlosen oder schlafenden Zielen angewandt werden. Auch ist zu beachten, dass der Hermetiker allein durch diesen Zauber sein Ziel nicht wahrnehmen kann.

[Basis 10, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration]

Siebenmeilenreise

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird das Ziel zu einem Ort innerhalb von 40km transportiert, den der Hermetiker entweder sehen kann oder zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für sämtliche Besitztümer des Ziels sind Spruchrequisiten notwendig. Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – das Ziel könnte bei seiner Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnte es womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Würde das Ziel hierdurch in ein vor ihm geschütztes Gebiet eindringen (wie einem *Aegis von Heim und Herd*), so muss die Penetration des Hermetikers höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Zauber schlägt fehl.

[Basis 30, +1 Berührung]

Sprung der Heimkehr

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird der Hermetiker zu einem beliebig weit entfernten Ort transportiert, zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für seine Besitztümer sind Spruchrrequisiten notwendig.

[Basis 35]

Zirkel des Siebenmeilenschritts

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Zirkel

Mittels dieses Zaubers werden alle Personen innerhalb des Zirkels zu einem Ort innerhalb von 40km transportiert, den der Hermetiker (der sich nicht im Zirkel befinden muss) entweder sehen kann oder zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für sämtliche Besitztümer der Ziele sind Spruchrequisiten notwendig. Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – das Ziel könnte bei seiner Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnte es womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Würden die Ziele hierdurch in ein vor ihnen geschütztes Gebiet eindringen (wie einem *Aegis von Heim und Herd*), so muss die Penetration des Hermetikers höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Zauber schlägt fehl.

[Basis 30, +1 Berührung]

Stufe 40

An der Klinge lecken

**R:** Sicht, **D:** Augenblick, **Z:** Ind

Für diesen Zauber muss der Hermetiker ein Gefäß in einer Hand halten. Bei Wirken des Spruchs wird sämtliches vergossenes Blut im Blickfeld des Zauberers und nicht weiter entfernt liegt als 5km in jenes Gefäß teleportiert. Falls das Blut mehrerer Personen vergossen wurde, so wird er dies im Nachhinein noch trennen müssen, damit er dies als Arkane Verbindung nutzen kann – es sei denn, er möchte die gesamte Gruppe so beeinflussen.

Sobald das Blut den Körper einer Person verlassen hat, wirkt eine eventuell vorhandene Magieresistenz dieser nicht mehr darauf.

Es könnte notwendig sein, dass der Hermetiker seine Wahrnehmung verbessert, um alles Blut in Sichtweite erblicken zu können.

[Basis 25, +3 Sicht]

Kontrolle der toten Turba

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Eine Gruppe von bis zu 10 Leichnamen wird mittels dieses Zaubers belebt. Sie folgen den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden und auf jeden Befehl reagiert die gesamte Gruppe. Im Kampf gelten sie nicht als trainierte Einheit.

Die Seelen der Leichname müssen für diesen Zauber noch vorhanden sein (die Körper dürfen beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Rückkehr des Riesenbluts

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind (bis Größe +4)

Durch diesen Zauber wird der Hermetiker (der eine Größe von bis zu +4 besitzen kann) zu einem beliebig weit entfernten Ort transportiert, zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für seine Besitztümer sind Spruchrrequisiten notwendig.

[Basis 35, +1 Größe]

Zuflucht der Sidhe

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird der Hermetiker oder jemanden, den er berührt, zu einem beliebig weit entfernten Ort transportiert, zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für Besitztümer sind Spruchrrequisiten notwendig.

[Basis 35, +1 Berührung]

Stufe 45

Herbeirufen des Ahnengeistes

**R:** ArkV, **D:** Ring, **Z:** Ind, **Ritual**

Innerhalb eines Zirkels kann der Hermetiker den Ahnengeist einer Blutlinie rufen, zu welchem er eine arkane Verbindung besitzt (eine Familienkrone, Erde vom Landsitz, ein Erbstück, usw.). Einmal beschworen kann der Geist wie andere seiner Art befragt und befehligt werden. Beispielsweise könnte er auch den wahren Erben einer Linie wissen oder Merkmale seiner Blutlinie aufzählen.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung, +2 Ring]

Kontrolle der untoten Horde

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Eine Gruppe von bis zu 100 Leichnamen wird mittels dieses Zaubers belebt. Sie folgen den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden und auf jeden Befehl reagiert die gesamte Gruppe. Im Kampf gelten sie nicht als trainierte Einheit.

Die Seelen der Leichname müssen für diesen Zauber noch vorhanden sein (die Körper dürfen beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +1 Größe]

Wundersame Reise der Turba

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Mittels dieses Zaubers wird das Ziel (eine Gruppe aus bis zu 10 Personen) zu einem Ort innerhalb von 40km transportiert, den der Hermetiker entweder sehen kann oder zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für sämtliche Besitztümer der Ziele sind Spruchrequisiten notwendig. Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – die Ziele könnten bei ihrer Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnten sie womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Würde der Hermetiker hierdurch in ein vor ihm geschütztes Gebiet eindringen (wie einem Aegis von Heim und Herd), so muss seine Penetration höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Zauber schlägt fehl.

[Basis 30, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Stufe 50

Kontrolle der vergangenen Armee

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Eine Gruppe von bis zu 1 000 Leichnamen wird mittels dieses Zaubers belebt. Sie folgen den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden und auf jeden Befehl reagiert die gesamte Gruppe. Im Kampf gelten sie nicht als trainierte Einheit.

Die Seelen der Leichname müssen für diesen Zauber noch vorhanden sein (die Körper dürfen beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +2 Größe]

Stufe 60

Der unpassierbare Fluss

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Speziell, **Ritual**

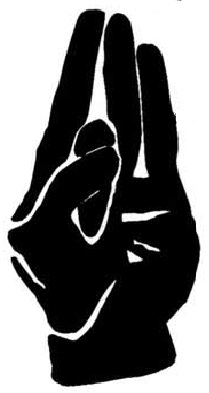
Ein so bezauberter Fluss wird von keinem menschlichen Wesen mehr passierbar sein. Dabei ist es durchaus möglich, dass ein Mensch noch bis zur Mitte schwimmen kann, aber dann nicht mehr weiter kommt. Auch eine Furt in diesem Fluss lässt sich nicht mehr nutzen. Dieser Spruch ist hervorragend geeignet, um ein Gebiet vor einer Invasion zu schützen oder aber auch, um ein Land von der Versorgung abzuschneiden (da für viele undenkbar ist, dass Güter die Grenze passieren könnten, Menschen aber nicht).

[Basis 15, +1 Berührung, +3 Mond,

+5 auf Grenze basierendes Ziel]

Herbam

Sprüche des Herbam wirken auf Pflanzen und Pflanzenmaterial, egal ob lebend oder tot. Ein Individuum für Herbam ist eine Pflanze von einem Ausmaß von etwa 1 Schritt in jeder Richtung.



Creo Herbam

Richtlinien für Creo Herbam

Hierdurch erschaffene Nahrung ist nur nahrhaft, wenn dies mittels eines Rituals erschaffen wurde. Es können sowohl lebende wie auch tote Pflanzen mit gleicher Schwierigkeit erschaffen werden.

Die Erschaffung von verarbeitetem Pflanzenmaterial (Leinenstoff oder, geschlagenes Holz oder vegetarische Nahrung) erhöht die Ordnung um 1 Stufe, soll das Material zudem noch behandelt sein (Leinenkleidung oder Möbelstücke), werden 2 Ordnungen zur ursprünglichen Richtlinie addiert.

Wie bei CrCo-Zaubern heilen CrHe-Heilsprüche auch Wunden niedrigerer Intensität. Auch muss hierbei festgelegt werden, ob sie Wunden aufgrund von Verletzungen, Krankheiten oder Gift kurieren.

Es könnte bei einem Patzer geschehen, dass die falschen Pflanzen oder aber die richtigen Pflanzen am falschen Ort gezaubert werden.

**Stufe 1**

Eine Pflanze bis zur Größe eines großen Baums für die Dauer des Zaubers wachsen und gedeihen lassen (die Pflanze kann bis zu 10 Schritt Umfang haben, ohne dass eine Erhöhung der Ordnung aufgrund der Größe anfällt)

Ein Pflanzenprodukt erschaffen (Blatt, Frucht)

Eine Pflanze erschaffen

Eine Pflanze vor Krankheiten schützen

Eine leichte Wunde bei einer Pflanze heilen

**Stufe 2**

Eine tote Pflanze vor der Verwesung bewahren

Ein verarbeitetes Pflanzenprodukt erschaffen (eine fertige Holzplanke)

Eine mittlere Wunde bei einer Pflanze heilen

**Stufe 3**

Holz in einer unnatürlichen Form erschaffen (eine lebende Wand aus Holz)

Ein pharmazeutisches Theriak erstellen (Terram und Animal Requisite, Finesse-Wurf erforderlich, Ritual)

Ein verarbeitetes und behandeltes Pflanzenprodukt erschaffen (ein Kleidungsstück)

Eine schwere Wunde bei einer Pflanze heilen

**Stufe 4**

Eine außer Gefecht setzende Wunde bei einer Pflanze heilen

**Stufe 5**

Alle Wunden bei einer Pflanze heilen

**Stufe 10**

Jeglichen Schaden bei einer Pflanze heilen, auch Wunden aufgrund von Gift, Verletzungen oder Krankheiten

**Stufe 15**

Einen handwerklich hergestellten hölzernen oder pflanzlichen Gegenstand reparieren, als wäre er wieder neu – solange die Verwesung eines Objekts nur leicht ist, kann auch sie behoben werden

Eine Pflanze zum Früchte tragen im Zeitraum eines (möglichst vollständigen) Sonnenlaufs bringen

**Stufe 20**

Eine Pflanze zum Früchte tragen im Zeitraum von zwei Stunden bringen

**Stufe 25**

Eine Pflanze zum Früchte tragen im Zeitraum von 20 Minuten (10 Diametern) bringen

**Stufe 30**

Eine Pflanze zum Früchte tragen im Zeitraum von 1 Diameter bringen

**Stufe 40**

Augenblicklich eine Pflanze zum Früchte tragen bringen

Das Creo Herbam Grimoire

Stufe 4

Freude des Lehrlings

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Der Hermetiker erschafft einen reifen Apfel, der ihn zwar nach Ende der Wirkungsdauer nicht mehr nährt, aber allein schon der süße Geschmack mag Lohn genug sein.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Diameter]

Regnen der Blütenblätter

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Der Hermetiker erschafft eine oder mehrere Pflanzen bis hin zu einem Durchmesser von einem Schritt. Meist werden hierdurch Blütenblätter erzeugt, die dann in die Luft geworfen werden können und kurze Zeit später verschwinden.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Zirkel des gabensreichen Festes

 **R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

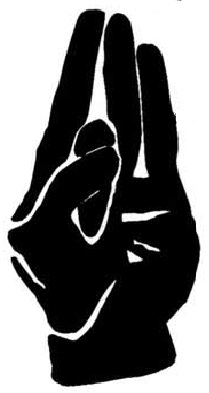
Dieser Zauber sorgt dafür, dass alle Pflanzen (besonders aber solche, die Früchte tragen) innerhalb des Zirkels gesund und prächtig wachsen. Er schützt vor nichtmagischen Fäulen und anderen Krankheiten, behütet die Felder aber nicht vor Wetter oder davor, dass andere diese mit Gewalt zerstören oder beschädigen. Die Ernte wird zahlreicher, die Feldfrüchte werden gesünder, größer und schmecken besser.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Ring]

Stufe 5

Beschwörung der kräftigen Ranke

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Aus einer mittleren Menge an Holz oder aus fruchtbarer Erde wächst eine 10 Schritt lange Ranke. Diese ist sehr stark und dehnbar, weshalb sie auch als Seil eingesetzt werden kann.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne]

Bester Freund des Schildgrogs

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Durch diesen Spruch erschafft der Hermetiker einen hölzernen Rundschild. Hierfür ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 vonnöten.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Der gepflegte Weinstock

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Eine vorhandene Pflanze mit der Masse bis zu 10 Schritt Umfang (was einem kleinen Baum entspricht) wächst und gedeiht gesund und stark. Früchte dieser Pflanze werden groß und schmecken köstlich.

[Basis 1, +1 Berührung, +3 Mond]

Die gesunde Weinrebe

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Eine vorhandene Pflanze mit der Masse bis zu 10 Schritt Umfang (was einem kleinen Baum entspricht) wird von sämtlichen, weltlichen Krankheiten geschützt.

[Basis 1, +1 Berührung, +3 Mond]

Die magische Flöte

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

In den Händen des Hermetikers erscheint eine aus Holz geschnitzte Flöte – das Aussehen richtet sich nach dem Wunsch des Magiers (wobei eventuell Spruchrequisiten vonnöten sind). Ein Stresswurf auf Intelligenz + Finesse beschreibt die Qualität des Instruments. Nach Ende der Zauberdauer verschwindet die Flöte wieder im Nichts.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 10

Bekleiden der nackten Gestalt

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft ein aus Pflanzenmaterial (meist Leinen oder Baumwolle) erzeugtes Kleidungsstück (wie Unterkleidung). Ein Wurf auf Intelligenz + Finesse beschreibt die Qualität und das Aussehen des Gewandes: ein Zielwurf von 6 erschafft eine durchschnittliche Gewandung, bei einer 9 ist es dem Hermetiker möglich, dass er die Intensität des Färbemittels wie auch einen regionalen Schnitt bestimmt.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Beschwören der Trommel

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

In den Händen des Hermetikers erscheint eine aus Holz hergestellte, mit Tierfell überzogene Trommel – das Aussehen richtet sich nach dem Wunsch des Magiers (wobei eventuell zusätzliche Spruchrequisiten vonnöten sind). Ein Wurf auf Intelligenz + Finesse beschreibt die Qualität des Instruments (6 für eine durchschnittliche Arbeit).

Nach Ende der Zauberdauer verschwindet die Trommel wieder im Nichts.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Nähren des Hungrigen

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Vor dem Hermetiker erscheint zubereitete, pflanzliche Nahrung, die ausreicht, um einen Menschen zu nähren.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Statim Sessio

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein hölzerner Stuhl wird mittels dieses Spruchs herbeibeschworen. Für sehr ausgefallene oder exotische Verzierungen könnten Spruchrequisiten vonnöten sein.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 15

Blumen des Mondes

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Gruppe

Für die Wirkungsdauer wird ein Raum mit frischen Blumen dekoriert (welche aber noch immer Pflege und Wasser benötigen). Die Qualität der Dekoration legt ein Finesse-Wurf fest. Am Ende der Wirkungsdauer verschwinden die Blumen einfach.

[Basis 1, +1 Berührung, +3 Mond, +2 Gruppe]

Des Riesen Bohnenranke

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Aus einer mittleren Menge an Holz oder aus fruchtbarer Erde wächst eine 12 Schritt hohe Ranke, welche den Umfang eines kleinen Baumes hat. Diese ist sehr kräftig und kann auch leicht erklettert werden.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Größe]

Falle verschlungener Ranken

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Starke, hölzerne Ranken wachsen schnell aus fruchtbarer Erde hervor. Die Ranken bedenken einen Kreis von 2 Schritt durchmesser und sind 2m lang. Jeder darin gefangene wird bewegungsunfähig, es sei denn, dem Ziel gelingt ein Stresswurf auf Schnelligkeit – Belastung gegen die 9. Um sich daraus zu befreien ist ein Stresswurf auf Körperkraft gegen die 12 notwendig, welcher jede Runde versucht werden kann. Ein nicht Gefangener kann innerhalb von 2 Runden mit passendem Werkzeug einen Gefangenen befreien. Bei Ende der Zauberdauer verwelken die Ranken zu Staub.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Invokation des Würgekrauts

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird eine Ranke beschworen, welche sich um die Kehle des Ziels legt und dieses so erstickt. Das Ziel muss alle 5 Runden eine Probe gegen Ersticken machen. Es ist ein Wurf auf Körperkraft gegen die 12 notwendig, um sich vom Griff der Ranke zu befreien.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Effekt]

Kammer der Dornen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Raum

Innerhalb weniger Augenblicke wird der Zielraum dieses Zaubers mit dornigen Ranken und Büschen gefüllt, die sich um alles und jeden im Raum winden und schlingen.

Diese Dornen sins unnatürlich widerstandsfähig und haben einen Absorptionswert von +15. Nur Klingenwaffen können sie verletzen und es muss eine schwere Wunde angerichtet werden, um einen Schritt von den Dornen zu befreien.

Mit körperlicher Gewalt sich einen Weg dort durch zu bahnen erfordert einen Stresswurf auf Körperkraft gegen die 9 und richtet +15 Schaden an, egal, ob der Versuch erfolgreich ist oder nicht. Bei einem Patzer erleidet das Opfer +20 Schaden. Bei Erfolg kann sich der Gefangene 1 Schritt weit bewegen.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Raum, +1 unnatürlich]

Leiter aus Efeu

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft eine stabile, etwa 20 Schritt hohe Leiter aus Efeu, welche zum Erklettern von Wällen oder ähnlichem benutzt werden kann.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 20

Beschwörung des wilden Thymian

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieser Zauber erschafft 10 000 Dosen wilden Thymians, getrocknet und vorbereitet, so dass er sofort verwendet werden kann. Für jedes Kraut wird ein separates Ritual benötigt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Gruppe, +3 Größe]

Der ätzende Apfel

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieser Zauber erschafft 100 000 Galläpfel. Diese können zum Herstellen von Tinte benutzt werden – wenngleich nur sehr abgeschiedene Bünde keine Alternative zu Galläpfeln für ihre Schreibareiten finden können.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Gruppe, +4 Größe]

Erschaffung des prächtigen Weizenfeldes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Hiermit wird ein Gebiet von 125 Morgen Land mit Weizen bedeckt.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Gruppe, +3 Größe]

Erschaffung von Baumsamen im Übermaß

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieser Zauber erschafft 10 000 Samen und Früchte von Bäumen zu vom Hermetiker bestimmten Teilen. Mit anderen Zaubern können diese zum Wachsen gebracht werden.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Gruppe, +3 Größe,

+1 Komplexität (verschiedene Samen)]

Dornenwall

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Innerhalb weniger Augenblicke erschafft der Hermetiker aus Büschen oder fruchtbarem Boden einen geradlinigen, 20 Schritt langen Wall aus hölzernen, dornigen Büschen und Gestrüpp, welcher 1 Schritt breit und 4 Schritt hoch ist.

Dieser Dornenwall ist unnatürlich widerstandsfähig und hat einen Absorptionswert von +15. Nur Klingenwaffen können ihn verletzen und es muss eine schwere Wunde angerichtet werden, um ein Loch dort hindurch zu schneiden.

Mit körperlicher Gewalt sich einen Weg dort durch zu bahnen erfordert einen Stresswurf auf Körperkraft gegen die 9 und richtet +15 Schaden an, egal, ob der Versuch erfolgreich ist oder nicht. Bei einem Patzer erleidet das Opfer +20 Schaden.

Um den Wall zu überklettern ist ein Stresswurf auf Geschicklichkeit + Sportlichkeit gegen die 9 notwendig, der Kletterer erhält aber dabei +10 Schaden.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +1 Größe]

Festung des Wanderers aus Leinen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Ein Zelt aus wasserfesten Leinen wie auch hölzernen Stöcken wird mittels dieses Spruchs erschaffen, welches Groß genug ist, damit bis zu 10 Menschen darin nächtigen können. Es scheint, als würde das Zelt aus der örtlichen Vegetation wachsen. Ein Wurf auf Intelligenz + Finesse legt die Komplexität und den Komfort des Zeltes fest: wenn keine 6 erreicht wurde, ist das Zelt nicht gänzlich wasserdicht und riecht nicht sehr angenehm; bei einer 9 wird ein Pavillion hervorragender Qualität erschaffen.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Heilen der gebrochenen Stimme

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieses Ritual merzt sämtliche Beschädigungen an einem Musikinstrument aus, so dass es wieder in jenen Zustand zurückversetzt wird, welchen es zu seinen besten Zeiten hatte – was bedeutet, dass ein nicht sehr gut gebautes Instrument auch nach diesem Ritual nicht zu einem hervorragenden Instrument verwandelt werden kann. Auch wird das Instrument von sämtlichem Schmutz befreit.

Auch Instrumente mit mehr als einem Teil werden zusammen repariert, solang alle Teile während des Rituals anwesend sind. Ein bezaubertes Instrument kann hiermit auch repariert werden, wenn es aufgrund von Beschädigungen seine Magie verloren hat, so kann auch dieser Zauber dies nicht wiederherstellen.

[Basis 15, +1 Berührung]

Holzbrücke

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Eine nach Belieben des Hermetikers verzierte, aus lebendigem Laub, Ranken und Holz erschaffene Brücke wird mittels dieses Spruches erzeugt. Sie kann bis zu 20 Schritt lang sein und bis zu 5 Schritt breit. Sie ist stabil genug, um Kreaturen bis zu Größe +4 zu tragen.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Größe]

Miniatur der Unsterblichkeit

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Animal, Terram

Hiermit entsteht auf einer hölzernen Platte die miniaturisierte, gemalte Abbildung einer Person oder Szene in Reichweite des Magiers. Die Requisiten werden für die Farben und Bindemittel benötigt.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Requisiten]

Pflanzen der großen Gabe

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieses Ritual erschafft etwa ein Feld voll Pflanzen in voller Blüte, die jedoch noch immer normal reifen müssen, um Früchte zu tragen.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Gruppe, +3 Größe]

Stufe 25

Die vergifteten Dornen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Eine hölzerne Waffe wird mittels dieses Spruchs mit einem Gift überzogen, welches +10 Schaden anrichtet.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Erschaffen der mächtigen Scheune

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Mittels dieses Rituals wird eine große, vollständig aus Holz hergestellte Scheune beschworen. Sie verfügt über Koppeln, Ställe und Heuboden. Die Scheune ist 100 Schritt lang und breit, das Aussehen der Einrichtung wird vom Hermetiker bestimmt.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Größe, +2 Design]

Gewürz des Lebens

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieses Ritual erschafft 100 000 Safranblüten, getrocknet und vorbereitet, so dass davon die Safranfäden geerntet werden können. Daraus kann 1 Pfund Safran gewonnen werden, was dem Marktwert von etwa 1 Pferd entspricht.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Gruppe, +4 Größe]

Hölzerne Insel des Fischers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

**Requisite:** Aquam

Dieser Spruch erzeugt ein seetüchtiges Ruderboot, welches problemlos 3 Seeleute aufnehmen kann. Dem Hermetiker muss ein Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 6 gelingt, damit das Boot auch wirklich seetauglich ist – jedoch kann Wasser niemals durch die Holzplanken in das Boot eindringen.

[Basis 3, +1 Berührung,+2 Gruppe,

+1Requisite, +2 verarbeitet und behandelt]

Wall des lebenden Holzes

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Eine geradlinige Mauer aus lebendigem Eichenholz, welche aus nahen Bäumen, anderen Pflanzen oder fruchtbarer Erde entsteht, wird durch diesen Zauber erschaffen. Der Wall ist 20 Schritt lang, 1 Schritt dick und 5 Schritt hoch. Zum Erklettern ist ein Stresswurf auf Geschicklichkeit + Sportlichkeit gegen die 9 erforderlich.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Größe]

Stufe 30

Des Seemans letzte Hoffnung

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Dieser Spruch erzeugt ein seetüchtiges Floß, welches bis zu 20 Menschen tragen kann. Dem Hermetiker muss ein Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 6 gelingt, damit das Floß auch wirklich seetauglich ist. Falls über längere Zeit mehr als 30 Mann auf dem Floß sind, so wird es kentern.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +2 verarbeitet und behandelt]

Hervorbringen der monströsen Ranke

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Muto, Rego

Durch diesen Zauber entsteht aus der umgebenden Vegetation oder aus fruchtbarem Boden eine 1 Schritt durchmessende und 15 Schritt lange Ranke, welche nach den geistigen Befehlen des Hermetikers Gegner überwältigen oder andere Aufgaben erledigen kann.

Im Kampf besitzt die Ranke folgende Werte:

Initiative: +5, Angriff: +7, Schaden +10, Verteidigung +5, Absorption: +5; Schadensstufen: -1 (1-6), -3 (7-12), -5 (13-18), Außer Gefecht (19).

[Basis 1, +3 Sicht, +2 Sonne, +1 Größe,

+1 Rego, +2 Unnatürlich]

Hütte des Försters

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Raum

Mittels dieses Rituals wird eine einfache Hütte erschaffen, welche bis zu 15 Menschen beherbergen kann, wenngleiche eine angenehme Unterbringung nur für 5 Personen angemessen ist. Ein Wurf auf Intelligenz + Finesse bestimmt, wie gut die Qualität der Ausstattung des Hauses ist. Bei einer 6 erreicht man eine minimalistische Einrichtung.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Raum, +2 verarbeitet und behandelt]

Instandsetzung während der Fahrt

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Bauwerk, **Ritual**

**Requisite:** Terram

Bei einem Schiff wird eine einzelne Schadensstufe repariert (auch wenn es schon mehrere Schadensstufen verloren hat). Falls das Schiff Verzauberungen aufweist und noch mindestens eine Schadensstufe übrig hat, so bleiben diese Verzauberungen durch die Reparatur erhalten. Falls es keine Schadensstufen mehr besitzt, so gehen auch die Verzauberungen verloren.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Bauwerk,

+1 Requisite +2 verarbeitet und behandelt]

Gilber Reichtum in Übermaß

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieses Ritual erschafft 1 000 000 Safranblüten, getrocknet und vorbereitet, so dass davon die Safranfäden geerntet werden können. Daraus kann 5kg Safran gewonnen werden, was dem Marktwert von etwa 10 Pferden entspricht.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Gruppe, +5 Größe]

Schneller Wachstum

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch führt dazu, dass eine Pflanze (oder ein Samen) innerhalb eines möglichst vollständigen Sonnelaufs (oder im Laufe von Sonnenunter- bis Sonnanaufgang) zu voller Reife gelangt.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 35

Beschwörung des Brotes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Durch dieses Ritual wird genug Brot erzeugt, um einen mittelgroßen Bund für eine Jahreszeit damit zu versorgen. Es ist langlebiges Brot, welches sich auch gut lagern lässt. Im Falle einer Belagerung erhält eine belagerte Burg einen Bonus von +7 auf Nachschubwürfe für diese Jahreszeit.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Gruppe, +5 Größe]

Das Fest der Gaben

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Grenze, **Ritual**

Dieses Ritual muss um Mitternacht nach dem Tag der Wintersonnenwende gewirkt werden. Es sorgt dafür, dass alle Pflanzen innerhalb des Zielgebietes (etwa 10 km) gesund und prächtig wachsen. Das Ritual schützt vor nichtmagischen Fäulen und anderen Krankheiten. Es behütet die Felder nicht vor Wetter oder davor, dass andere die Felder mit Gewalt zerstören oder beschädigen. Die Ernte wird zahlreicher, die Feldfrüchte werden gesünder, größer und schmecken besser. Die Grenze des Rituals wird durch die Felder der anwesenden Bauern bestimmt. Das Ritual muss in der Region dieser Felder gewirkt werden, diese müssen selbst aber nicht angrenzen. Auch wenn am meisten Pflanzen beeinflusst werden, welche als Nahrung dienen, so profitieren auch alle anderen Pflanzen zu einem bestimmten Grad davon.

[Basis 1, +1 Berührung, +4 Jahr,

+4 Grenze, +1 Größe]

Ein Baum über Nacht

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch führt dazu, dass eine Pflanze (oder ein Samen davon) innerhalb von zwei Stunden zu voller Reife und Blüte gelangt.

[Basis 20, +1 Berührung, +2 Sonne]

Rettung des sinkenden Schiffs

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Teil

**Requisite:** Terram

Bei einem Schiff wird eine einzelne Schadensstufe bis zum nächsten Sonnenauf- oder –untergang repariert (auch wenn es schon mehrere Schadensstufen verloren hat). Falls das Schiff Verzauberungen aufweist und noch mindestens eine Schadensstufe übrig hat, so bleiben diese Verzauberungen durch die Reparatur erhalten. Falls es keine Schadensstufen mehr besitzt, so gehen auch die Verzauberungen verloren.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Teil,

+1 Requisite +2 verarbeitet und behandelt]

Stufe 40

Erschaffung eines Waldes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieser Zauber erschafft 1 000 ausgewachsene Bäume einer Art von Größe +2.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Gruppe,

+3 Größe, +2 Größe des Baums]

Festung aus Eichenholz

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Muto, Terram

Dieses Ritual wird normalerweise auf die Frucht eines Eichenbaumes gewirkt. Daraus erwächst dann ein gewaltiger, mehr als 25 Schritt hoher Baum, groß genug, damit er zahlreiche Kammern mit erdenem Boden und Feuerstellen in sich tragen kann. Der Baum lebt noch immer, hat einen Durchmesser von etwa 10 Schritt und seine Wurzeln reichen mehrere Schritt in den Erdboden hinein. Falls die Pflanze einmal stirbt, so bleibt das Gebilde immer noch als toter Baum bestehen.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Größe,

+3 Komplexität, +2 Requisiten]

Reparatur des verwundeten Gefährts

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Bauwerk, **Ritual**

**Requisite:** Terram

Sämtliche Schadensstufen eines beschädigten Schiffes werden mittels dieses Rituals behoben, so dass es danach wie neu erscheint.

Falls das Schiff Verzauberungen aufweist und noch mindestens eine Schadensstufe übrig hat, so bleiben diese Verzauberungen durch die Reparatur erhalten. Falls es keine Schadensstufen mehr besitzt, so gehen auch die Verzauberungen verloren.

[Basis 15, +1 Berührung,

+3 Bauwerk, +1 Requisite]

Stufe 45

Beschwörung der seetüchtigen Kogge

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Bauwerk, **Ritual**

**Requisite:** Terram

Dieses Ritual erzeugt eine funktionstüchtige Kogge. Diese ist eine exakte Kopie der Kogge des Bauplans, welcher bei der Entwicklung des Rituals vorlag (selbst wenn der ursprüngliche Bauplan Fehler hatte, so werden die ausgeglichen). Falls dem Hermetiker ein Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 gelingt, erscheinen sämtliche Bauteile in perfektem Zustand.

Das Ritual sollte im Wasser oder in einer Werft gewirkt werden, damit es keinen Schaden erleidet.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Baumerk,

+2 verarbeitet und behandelt, +1 Requisite,

+3 Komplexität]

Stufe 50

Eine Ernte bis zum Morgengrauen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Die Zielgruppe von Pflanzen wird bis zum nächsten Sonnenwechsel vollständig gewachsen sein und in diesem Zustand auch weiter bleiben. Hierfür muss der Zauber möglichst nah zu Abend- oder Morgendämmerung gesprochen werden. Danach können Zauber darauf gesprochen werden, welche die Pflanzen Blüten treiben oder Früchte tragen lassen können.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +2 Größe]

Intellego Herbam

Richtlinien für Intellego Herbam

Auch in dieser Kategorie verursachen Patzer oftmals falsche Informationen.

**Stufe 1**

Ein Intuitives Wissen über eine Pflanze erhalten (ob der Pflanze eine bestimmte Handlung schaden wird)

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Herbam verbundenen Macht von 50 und mehr erspüren

**Stufe 2**

Eine Pflanze finden

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Herbam verbundenen Macht von 40 und mehr erspüren

**Stufe 3**

Allgemeine Informationen oder einen einzelnen, spezifischen Fakt über eine Pflanze oder einen aus Pflanzen hergestelltem Gegenstand erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Herbam verbundenen Macht von 30 und mehr erspüren

**Stufe 4**

Alle mundanen Eigenschaften einer Pflanze oder eines aus einem Pflanzenprodukt hergestelltem Gegenstand erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Herbam verbundenen Macht von 15 und mehr erspüren

**Stufe 5**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Herbam verbundenen Macht erspüren

**Stufe 15**

Mit einer Pflanze sprechen

Das Intellego Herbam Grimoire

Stufe 3

Berührung des Gärtners

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Berührung

Der Hermetiker erhält einen Eindruck davon, welche Auswirkungen eine bestimmte Handlung auf das Wohlergehen einer Pflanze hat.

[Basis 1, +1 Konzentration, +1 Berührung]

Stufe 4

Das verborgene Wissen der Pflanze

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber vermittelt dem Hermetiker, welche Art von Pflanze (oder Pflanzenprodukt) er gerade berührt, sowie einen Eindruck von deren natürlichem Lebensraum.

[Basis 3, +1 Berührung]

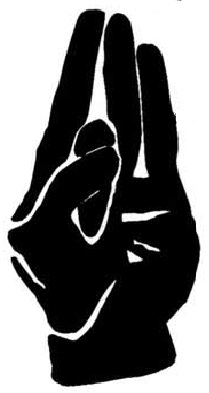
Stufe 5

Suche nach dem Wildkräutlein

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Geruch

Nach Wirken dieses Zaubers kann der Hermetiker eine Sorte von Pflanzen riechen und ihr mittels seines Geruchssinns folgen, solange er sich konzentriert. Er muss eine Probe der gesuchten Pflanze für diesen Zauber besitzen. Ein Stresswurf auf Wahrnehmung gegen die 6 ist notwendig, um dem Geruch zu folgen. Falls sich keine relevante Pflanze in Geruchsreichweite des Hermetikers befindet, so riecht er gar nichts.

[Basis 2, +1 Konzentration, +2 Geruch]

Stufe 10

Gespür der magischen Wurzel

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Vim

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker die übernatürlichen Eigenschaften einer Pflanze benennen. Dies könnte vielleicht sein, dass sie über Heilkräfte oder todbringende Gaben verfügt oder womöglich ein Bewußtsein hat.

Falls die Pflanze über übernatürliche Macht verfügt, so muss die Magieresistenz überwunden werden.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Requisite]

Gespür des Waldes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Der Hermetiker erhält ein intuitives Verständnis über den Wald, in dem er sich befindet. Dadurch erfährt er, wie er sich im Wald bewegen kann, wo etwas zu finden ist und wie er dort am besten überleben kann, ohne dem Wald schaden zuzufügen. Er erhält einen Bonus von +3 auf alle naturorientierten Würfe (aber nicht auf Zauber), wenn er sich in einem Wald oder ähnlichem Gelände befindet. Richtet er merklichen Schaden am Wald an, so endet der Spruch.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Gruppe]

Stufe 15

Das gute Auge des Schreiners

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Der Magier erfährt durch diesen Zauber, welcher der Bäume oder des Holzes geeignet für die Verwendung bei Schreinerarbeiten ist, mit Hinweis auf die nötige Bearbeitung (z.B. weiter wachsen lassen, ungeeignet).

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Meisterliches Auge des Schiffszimmerers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Bauwerk

Dem Hermetiker ist es mit diesem Zauber möglich, sämtliche Wasserlecks bei einem Schiff herauszufinden.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Bauwerk]

Schrei des sich nähernden Pfeils

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Gehör

Durch diesen Zauber erfährt der Hermetiker, wo etwas Hölzernes in der unmittelbaren Zukunft aufgrund eines schrillen Tons (den nur der Hermetiker selbst hört und der auch nicht von anderen nachgeahmt werden kann) sich befindet. Dadurch erhält er einen Bonus von +9 auf seine Verteidigung gegen Hölzerne Waffen (vorausgesetzt, dass er sich gegen diese verteidigen kann) und kann automatisch hölzernen Fernwaffen ausweichen, sofern diese aus mindestens 10 Schritt Entfernung zu ihm abgeschossen wurden.

[Basis 2, +2 Sonne, +3 Gehör]

Stufe 25

Gespräch mit Pflanzen und Bäumen

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann eine Unterhaltung mit einer Pflanze führen. Dabei hängt die Art der Unterhaltung von der Pflanze ab; langlebigere Pflanzen haben in der Regel mehr zu erzählen. Eine Frage-Antwort-Runde dauert dabei zwischen 10 und 30 Minuten, wobei langsam wachsende Pflanzen auch langsamer Kommunizieren.

Üblicherweise können Gewächse über ihren Boden und die Pflanzen um sie herum etwas erzählen, haben aber nur ein begrenztes Verständnis über momentane Ereignisse (wie vorbeischreitende Wesen), es sei denn, diese betreffen sie direkt und haben eine Auswirkung auf sie (wenn beispielsweise jemand die Pflanze beschädigt hat). Neuigkeiten können sich schnell in einem Wald verbreiten wenn dies notwendig ist. Anwesende können der Unterhaltung nicht folgen.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 45

Keine Lügen wird mir dieser Baum erzählen

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber ermöglicht eine Kommunikation mit einem Baum oder Pflanze, zudem merkt der Magier, wenn das Ziel die Unwahrheit spricht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration,

+1 Erkennen der Wahrheit von Aussagen]

Muto Herbam

Richtlinien für Muto Herbam

Eine Pflanze in etwas anderes zu verändern benötigt in der Regel einen Spruch, der eine Ordnung höher ist als die passendste, hier angegebene Richtlinie. Um Pflanzen in verarbeitetes und behandeltes Material zu verwandeln, wird die Ordnung um 1 Stufe höher, als wenn man sie in andere Pflanzen verändern wollte.

Bei Patzern mit MuHe könnten sich die Pflanzen gegen den Hermetiker wenden oder aber ihn selbst in eine Pflanze verwandeln.

**Stufe 3**

Eine Pflanze oder einem aus einem Pflanzenprodukt hergestellten Gegenstand verändern

**Stufe 4**

Eine Pflanze oder einem aus einem Pflanzenprodukt hergestellten Gegenstand in Metall oder Stein verändern (Terram Requisite)

Das Bewusstsein einer Pflanze erwecken (Mentem Requisite)

**Stufe 5**

Bewirken, dass sich eine Pflanze an Ort und Stelle schnell biegt und verdreht

Das Muto Herbam Grimoire

Stufe 5

Vorbeischreiten am unbeugsamen Portal

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Das Holz einer Tür wird biegsam, so dass der Hermetiker es aufbiegen kann, unabhängig von den meisten Schlössern oder Riegeln.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter]

Stufe 10

Erschaffen des Zauberpfeils

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Ein Holzstück wird in einen langen Pfeil verwandelt, welcher auf ein vom Hermetiker bestimmtes Ziel unausweichlich zuschießt. Der dabei angerichtete Schaden hängt von der Größe des Holzstücks ab: Kampfstab +10, ½ Schritt langer Ast -8, Stecken +5. Dem Holz kann nicht ausgewichen werden, Magieresistenz wirkt jedoch.

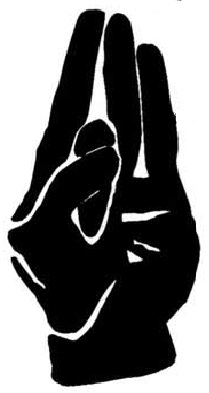
[Basis 3, +2 Stimme, +1 Requisite]

Verwandlung des Dornenstabes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein bis zu 2 Schritt langes Holzstück wird mittels dieses Zaubers dicker und erhält an vom Hermetiker bestimmten Stellen dicke Dornen. Wird dieser Spruch auf einen Stab angewandt, so richtet dieser +4 zusätzliche Schaden an.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 15

Aegis des unzerbrechlichen Holzes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch wird ein Holzschild oder Holzgegenstand ähnlicher Ausmaße so hart wie Eisen und erhält einen Verteidigungsbonus von +1. Der Gegenstand ist weiterhin durch Feuer gefährdet, ansonsten aber nahezu unzerstörbar.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Bronzenes Seil

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Ein aus Pflanzenmaterial hergestelltes Seil wird in hochwertige Bronze verwandelt, wodurch es unter normalen Umständen nicht bricht.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 20

Thaumaturgische Verwandlung von Pflanzen in Eisen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Eine Pflanze bis hin zur Größe eines kleinen Baumes – egal ob tot oder lebendig – wird mittels dieses Zaubers so hart wie Eisen. Scharfkantige Pflanzen könnten durch diese Härtung zu einer tödlichen Gefahr werden.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Größe]

Wie Gott sie erschuf

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Animal

Sämtliche aus Pflanzen- und Tiermaterial getragenen Kleidungsstücke der Zielperson werden größer und weiter, so dass sie am Ziel herunterrutschen und zu Boden fallen, so dass der Träger am Ende nackt dasteht.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Requisite]

Stufe 25

Dornen, scharf wie Rasierklingen

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Terram

Rasiermesserscharfe Dornen entspringen jeder Pflanze oder aus Pflanzenprodukten hergestellten Dingen in Stimmenreichweite des Hermetikers. Sie richten bei bis zu 10 Lebewesen im Wirkungsbereich +10 Schaden an.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Diameter, +2 Gruppe]

Erweckung des schlummernden Riesen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Mentem

Ein Baum erhält hierdurch für die Wirkungsdauer das Bewußtsein ähnlich dem eines Menschen. Er kann sehen und hören, was um ihn herum geschieht. Er tendiert auch dazu, die mentalen Attribute und Persönlichkeitszüge mit denen des Hermetikers teilen. Über einen Zeitraum von mehreren Stunden wäre es dem Baum auch möglich, die Haltung seiner Äste zu verändern, jedoch wäre dies zu langsam, als dass Beobachtende dies über einen kurzen Zeitraum hinweg mitbekommen könnten. Die meisten Bäume in magischen Wäldern sind bereits erwacht.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Größe]

Gigantisches Wachstum

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Größe einer Pflanze wird um das 100fache vergrößert, was Büsche zu Barrieren und Sätzlinge zu mächtigen Eichen macht. Nach Ende der Wirkungsdauer ändern sie sich wieder zur ursprünglichen Größe zurück.

Größere Pflanzen können damit auch beeinflusst werden, wachsen aber auch nur bis zur 100-fachen Größe eines Herbam-Individiums an.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 Unnatürlich, +2 Größe]

Stufe 30

Klingen aus Laub und schneidendes Gras

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Alles Gras und Laub der bestimmten Gruppe wird scharf wie eine Schwertklinge, so dass selbst die best gerüstesten Kämpfer ihre Schwierigkeiten haben, dieses Gebiet zu durchdringen.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Stock zu Schlange

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego, Animal

Ein Stock wird mittels dieses Spruchs in eine sich windende, aber dem Willen des Hermetikers folgenden Schlange verwandelt. Es hat eine Größe von -4, Angriff +11, Verteidigung +10 und Schaden -7. Da sie giftig ist, kann jede Wunde eine Vergiftung verursachen (Wurf auf Konstitution gegen die 6, ansonsten erleidet der Gebissene eine zusätzliche leichte Wunde).

[Basis 10, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 Requisite]

Stufe 35

Tasche aus Federn

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Sämtliche von diesem Zauber betroffenen Vorräte (aus Pflanzen- oder Tierprodukten) werden in Federn (mit jeweils anderer Färbung und Textur je nach Art des Vorrats) verwandelt, so dass diese leichter zu transportieren sind und auch nicht verderben. Nachteile sind, dass die Vorräte ohne einen Gegenzauber erst am Ende der Wirkungsdauer sich zurückverwandeln und sie ganz leicht nach Hühnchen schmecken.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond,

+2 Gruppe, +1 Requisite]

Stufe 55

Fluch des Geisterwaldes

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Gruppe, **Ritual**

**Requisite:** Perdo

Ein zuvor normaler Wald wird zu einem verfluchten und gefährlichen Ort. Die Bäume werden knorrig und hässlich, der Fantasievolle mag darin Fratzen zu sehen. Auch erhalten die Bäume ein Bewusstsein und werden grausam, können hören, sehen und sich ein wenig bewegen; sie können sich zwar nicht entwurzeln, aber ihre Äste in ein bis zwei Stunden bewegen. Nur Tiere mit schlechtem Temperament, wie Eber oder Krähen, leben in diesen Wäldern, und nichts dort ist verzehrbar. In Wäldern, die einem der vier Reiche zugeeignet sind, könnten die Auswirkungen noch schlimmer sein.

[Basis 4, +1 Berührung, +4 Jahr,

+2 Gruppe, +5 Größe]

Das Bewußtsein einer Pflanze erwecken

**R:** Stimme, **D:** Jahr, **Z:** Gruppe, **Ritual**

**Requisite:** Mentem

Eine Gruppe an Pflanzen bis hin zur Größe eines Baums erhält hierdurch für die Wirkungsdauer das Bewußtsein ähnlich dem eines Menschen. Diese können sehen und hören, was um sie herum geschieht. Sie tendieren auch dazu, die mentalen Attribute und Persönlichkeitszüge mit denen des Hermetikers teilen. Über einen Zeitraum von mehreren Stunden wäre es der Pflanze auch möglich, die Haltung seiner Äste o.ä. zu verändern, jedoch wäre dies zu langsam, als dass Beobachtende dies über einen kurzen Zeitraum hinweg mitbekommen könnten. Die meisten Bäume in magischen Wäldern sind bereits erwacht.

[Basis 4, +2 Stimme, +4 Jahr, +2 Größe]

Perdo Herbam

Richtlinien für Perdo Herbam

Die hier angegebenen Richtlinien gelten für tote Pflanzenprodukte – um lebendige Pflanzen hiermit zu beeinflussen, wird die Ordnung um 1 Stufe erhöht.

Ein Patzer verursacht oftmals, dass die falschen Pflanzen(-produkte) vernichtet werden, möglicherweise sogar einige am Körper des Hermetikers selbst.

**Stufe 2**

Verursachen, dass Laub von einer Pflanze fällt

**Stufe 3**

Eine Menge an Nahrung verderben

**Stufe 4**

Eine Menge an totem Holz vernichten

**Stufe 5**

Eine Pflanze vernichten

Das Perdo Herbam Grimoire

Stufe 3

Herbstfinger

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die Berührung des Hermetikers bewirkt, dass alles Laub von einer Pflanze herunterfällt. Diese darf nicht größer als 1 Schritt im Durchmesser sein.

[Basis 2, +1 Berührung]

Stufe 5

Hermetischer Holzwurm

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Zirkel

Sämtliches totes Holz innerhalb des Kreises wird zerstört.

[Basis 4, +1 Berührung]

Rache am Koch

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Sämtliches Essen auf einem Teller oder einer Platte verdirbt durch diesen Spruch.

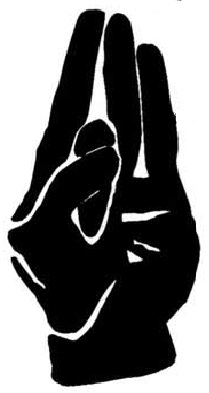
[Basis 3, +1 Berührung, +1 Requisite]

Fluch des verrottenden Holzes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Objekt aus totem Holz bis zur Größe einer Tür verrottet und zerfällt (was bis zu zwei Runden in Anspruch nehmen könnte).

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 15

Des Zauberers Herbst

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Alles an Laub des Zielobjekts, das im Herbst herunterfallen würde, wird braun und fällt innerhalb der nächsten Minute von der Pflanze. Es können Pflanzen bis hin zu einem kleinen Baumhain beeinflusst werden. Erst wieder zum nächsten Frühling werden wieder Blätter daran blühen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Gruppe, +2 Größe]

Fluch des verdammten Heiden

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

Sämtliche hölzernen Gegenstände, welche das Ziel des Zaubers trägt, werden zerstört. Dies beeinflusst auch verzauberte Objekte

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Teil]

Stufe 20

Das Unkraut entfernen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Der Zauberer berührt ein Gewächs. Durch den Zauber wird dieses und ähnliches Gewächs in bis zu 15 Schritt Entfernung (und bis zu 10 Kubikschritt Pflanzenmaterial) vernichtet.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Der Pflanzen Welke

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Eine Pflanze bis hin zur Größe eines kleinen Baums verwittert und wird zerstört.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Größe]

Stufe 25

Grauenhafte Fäulnis

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Gegenstände aus totem Holz bis zur Größe des Inhalts eines hölzernen Hauses verrottet und zerfällt (was bis zu einer Minute in Anspruch nehmen könnte).

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Größe]

Stufe 30

Hülle aus unzerbrechlichem Eisen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Bauwerk

Die Hülle des mit diesem Spruch belegten Schiffes wird hart wie Eisen, so dass sie kaum zu beschädigen ist. Versucht ein anderes Schiff dieses zu rammen, so wird es höchstwahrscheinlich selbst bei diesem Versuch zerstört und versenkt.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +3 Bauwerk]

Schritte des aschenen Pfades

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Jegliches Pflanzenmaterial 10 Schritt vor und 5 Schritt neben dem Hermetiker verwittert und stirbt. Von Bäumen bleiben nur noch die leeren Stämme übrig, Laub und kleinere Pflanzen zerfallen zu Asche.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Gruppe,

+3 Größe, +1 Effekt]

Stufe 35

Fällen der Bäume des Waldes

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Hierdurch wird ein Baum augenblicklich gefällt und fällt in die vom Magier bestimmte Richtung. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse kann der Baum auf einen Gegner fallen, diesem Schaden zufügen und möglicherweise unter sich begraben. (ein ausgewachsener Baum richtet +18 Schaden an). So umgeht der Zauber die Magieresistenz.

[Basis 5, +3 Sicht, +2 Größe, +1 Rego]

Stufe 50

Chevauchée des Magiers

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Sämtliche lebenden Pflanzen in einem Gebiet, das der Hermetiker erblicken kann (etwa 60 Acker), werden augenblicklich vernichtet. Toten Pflanen, Holz und alles andere bleibt unbeeinflusst. Als rein kosmetischer Effekt wander eine Welle magischen Feuers über das Land und vernichtet Bäume und Felder.

[Basis 5, +3 Sicht, +2 Gruppe, +4 Größe]

Rego Herbam

Richtlinien für Rego Herbam

Es macht bezüglich der Richtlinien keinen Unterschied, ob man totes oder lebendes Holz vernichtet.

Bezüglich Rego-Handwerks-Magie ist anzumerken, dass sehr komplizierte Arbeiten 1 oder 2 Ordnungen zum Zauber addieren (Faden in eine Tunika zu weben hätte einen Basiswert von 15 beispielsweise)

Mit einem Patzer könnte der Hermetiker bewirken, dass die Pflanzen genau das Gegenteil vom Gewünschten machen.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen mit Herbam assoziierte Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Stufe dieses Spruches (Berührung, Ring, Zirkel)

**Stufe 1**

Einen Gegenstand aus getrocknetem und vorbereitetem Holz herstellen

**Stufe 3**

Eine Menge an Holz kontrollieren

Objekt aus Pflanzenprodukten manipulieren

Ein pharmazeutisches Theriak brauen (mit Animal und Terram-Requisite)

**Stufe 4**

Einen einzelnen Angriff durch eine Holzwaffe abwehren.

Behandelte Objekte aus Pflanzenprodukten manipulieren

Eine Pflanze kontrollieren, so dass sie sich wie vom Magier bestimmt bewegt, auch wenn sie verwurzelt bleibt

**Stufe 5**

Behandelte und verarbeitete Objekte aus Pflanzenprodukten manipulieren

Einen Gegenstand aus einem unbearbeiteten Baumstamm herstellen

Eine Pflanze kontrollieren, so dass sie sich wie vom Magier bestimmt bewegt und sich auch entwurzeln kann

Eine bewegliche Pflanze herbeirufen

Einen zierlichen Geist des Herbam kontrollieren

**Stufe 10**

Eine Pflanze oder etwas aus Pflanzenprodukten hergestelltem dem Ansinnen und Verstand des Magiers nach so bewegen lassen, ohne dass es ständige Kontrolle benötigt.

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 5m entfernten Ort bewegen

**Stufe 15**

Jemanden vor mundanen Pflanzenprodukten beschützen

Einen Baum außerhalb seiner Jahreszeit augenblicklich zur Blüte bringen

Einen Faden in eine Tunika weben

Einen aus Pflanzenprodukten erschaffenen Gegenstand wie neu reparieren

Einen zierlichen Geist des Herbam herbeirufen

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 50 Schritt entfernten Ort bewegen

**Stufe 20**

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 500 Schritt entfernten Ort bewegen

**Stufe 25**

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 6km entfernten Ort bewegen

**Stufe 30**

Schutzzeichen gegen Pflanzenprodukte (Berührung, Ring, Zirkel)

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 40km entfernten Ort bewegen

**Stufe 35**

Das Ziel augenblicklich zu einem Ort bewegen, zu dem der Zauberer eine arkane Verbindung besitzt

Das Rego Herbam Grimoire

Variabel

Schutzkreis gegen Feen des Waldes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Keine mit Herbam assozierte Fee, deren Feenmacht gleich oder geringer ist als die Stufe des Spruches kann hierdurch geschützte Ziele beeinflussen – weder durch übernatürliche Kräfte, direkt oder indirekt (z.B. mittels eines Geschosses), ebenso wenig kann die Fee den Kreis brechen.

Von bestimmten Winkeln aus scheint es, als umgebe den Ring eine grüne Kuppel.

[Basisspruch]

Stufe 4

Nützlicher Inkulkator für Randbemerkungen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

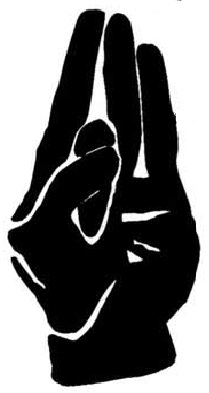
Dieser Spruch erlaubt es Bibliothekaren, neue Beschreibungen zu ihren Buchkatalogen hinzu zu fügen, indem er die Buchstaben einer Seite zur Seite schiebt, um so den Platz für einen neuen Eintrag zu schaffen. Dies wirkt nur bei Tinte oder Schreibmaterialien, welche auch der Form Herbam zugeordnet sind (wie Kohle, Essig, Klebstoff), nicht jedoch bei Tinte aus Galläpfeln, die das Pergament „färben“ und eine Animal-Requisite benötigen würden.

Ein Wurf auf Geschicklichkeit + Finesse bestimmt die Qualität des Textes nach der Verschiebung. Ein Ergebnis von weniger als 6 zeigt an, dass die Texte ineinander geraten sind und eine andere Passage deshalb unbrauchbar wurde.

[Basis 3, +1 Berührung]

Das Heil-Tonikum brauen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal, Terram

Hiermit werden die bereit liegenden Zutaten für einen Trank zusammen gebraut, der +3 auf Erholungswürfe gewährt. Der Magier muss hierfür das Rezept kennen. Die Schwierigkeit des Finesse-Wurfes hängt dabei von der Mächtigkeit des Tranks ab – ein Senf-Pflaster der Stufe 5 würde einen Finesse-Wurf von 14 erfordern.

[Basis 3, +1 Berührung]

Stufe 5

Die Dame des Tänzers

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Hiermit wird ein aus Pflanzenprodukten erschaffenes Kleidungsstück (meist ein Kleid) animiert und tanzt mit dem Hermetiker, solang dieser die Konzentration aufrechterhalten kann (gegen die 9).

[Basis 3,+1 Berührung, +1 Konzentration]

Die gut gezielte Karotte

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein aus Pflanzenprodukten hergestelltes Objekt wird von der Hand des Hermetikers weggeshleudert. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung + Finesse (mit einem Malus von -3) kann damit ein Ziel getroffen werden (dies umgeht eine übernatürliche Resistenz).

[Basis 4, +1 Berührung]

Eicheln zur Belustigung

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hiermit fliegt ein einzelnes Stück Holz, welches nicht größer als 1 Kubikmeter sein kann, auf ein vom Zauberer bestimmtes Ziel in Reichweite zu. Der Schaden hängt von der Größe des Holzes ab (+1 für Eichelnüsse, +4 für Holzpfeile, +10 für große Holzbalken).

[Basis 3, +2 Stimme]

Tanz der Stecken

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein dünnes, langes und nichtlebendes Objekt aus Holz biegt sich und schlägt seinen Träger mit +4 Schaden, möglicherweise sogar mehr, wenn der metallene Kopf der Waffe ihn trifft.

[Basis 3, +2 Stimme]

Wackliger Holzstoß

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mit diesem Zauber lässt sich ein hölzerner Gegenstand von maximal 1 Kubikmeter in Schrittgeschwindigkeit bewegen. Manchmal wird dieser Zauber auch als Übung der Finesse unter jungen Magiern mit kleinen Holzstäbchen benutzt – wer den Holzstapel umstößt (und seinen Finesse-Wurf nicht geschafft hat), hat verloren.

[Basis 3, +2 Stimme]

Stufe 10

Grobgehauener Diener

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch bearbeitet einen höchstens 1 Kubikmeter großen Holzblock zu einer Holzstatue. Hierfür ist ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse erforderlich. Bei einem Patzer ist das Holz ruiniert, ein Fehlschlag verursacht, dass die Statue sehr brüchig und grob ist. Bei einem Wurf von 6+ ist die Statue zwar noch immer grob, lässt sich aber beispielsweise für andere Zauber nutzen (wie den *Geschnitzten Mörder*).

[Basis 5, +1 Berührung]

Weichen des hölzernen Speers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch lenkt einen einzelnen Hieb einer aus Holz hergestellten Waffe (bis zur Größe eines zweihändig geführten Knüppels) ab. Der Angriff misslingt automatisch, der Angreifer muss aber dennoch würfeln, um zu sehen, ob er patzt (und würfelt 2 zusätzliche Patzerwürfel). Trägt der Hermetiker einen Stab, so sollte er ihn vor Sprechen des Zaubers ablegen.

[Basis 4, +2 Stimme]

Stufe 15

Die Belagerungsleitern hinaufziehen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Mittels dieses Zaubers lassen sich bis zu 10 Belagerungsleitern zur gleichen Zeit hinaufziehen oder umwerfen, aber auch andere Arbeiten lassen sich damit verrichten (wie das Verschieben von Möbeln, stapeln von Feuerholz oder Abladen von Getreidesäcken)

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Gruppe]

**Die zitternden Feinde**

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Durch diesen Zauber werden hölzernen Gegenstände eines Objektes (z.B. Holzpfeile in einem Köcher, die +8 Schaden anrichten würden) auf eine Gruppe von Feinden geschleudert. Haben diese noch andere Bestandteile außer Holz, sind Spruchrequisiten erforderlich.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Gewirr von Holz und Dornen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Muto

Der Hermetiker nimmt ein Stück Holz und lässt es auf einen Gegner fliegen – hierfür ist ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse notwendig. Trifft es, so windet es sich augenblicklich um den Gegner, welcher nur mit einem erfolgreichen Stresswurf auf Stärke gegen die 9 diesem entkommt. Patzt er dabei, so kann er ohne Hilfe von Außen gar nicht entkommen. Verfügt das Holz über Dornen, so richtet es beim Auftreffen sowie jedem Befreiungsversuch +6 Schaden an.

Beendet der Hermetiker seine Konzentration, so kann das Ziel sich mit einem Wurf gegen die 6 befreien.

[Basis 3, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +1 Requisite]

Hieb des zornigen Zweiges

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Ein großer Ast eines Baumes schlägt gegen ein vom Hermetiker bestimmtes Ziel. Der Angriffswert des Asts ist gleich der Wahrnehmung + Finesse des Magiers. Der Schaden beträgt +10. Solange er die Konzentration aufrechterhält, kann der Ast jeweils einmal pro Runde ein Ziel schlagen.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Konzentration, +1 Teil]

Stufe 20

Befreiung der wandelnden Ranke

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein sich in eine Ranke verwandelter Hermetiker kann sich durch diesen Zauber von seinen festsitzenden Wurzlen befreien und umher wandeln.

[Basis 5, +2 Sonne, +2 Größe]

Das Grab des Kaineus

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Hiermit werden Holz- und Pflanzenteile aller Art gesammelt und auf einen Gegner geworfen, so dass dieser vollständig darunter begraben ist. Dieser Spruch muss gezielt werden, hat darauf aber einen Bonus von +12 (wegen der Größe von wohl über 100 Kubikmetern). Sogar Gegner mit hoher Magieresistenz werden darunter begraben und können sich nicht mehr bewegen.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Größe]

Schlingen sich windender Pflanzen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Sämtliche Gräser und kleine Pflanzen im Halbkreis 15 Schritt um den Hermetiker herum werden durch diesen Spruch belebt. Sie winden sich um jegliche Person in ihrer Nähe. Ein Stresswurf auf Stärke gegen die 9+ ist erforderlich, um sich daraus zu befreien, wobei dieser Wurf nur einmal jede Minute versucht werden darf. Patzt ein Gefangener, so kann er sich nicht mehr eigenständig befreien.

Mit einem Konzentrationswurf gegen die 6+ kann der Hermetiker jede Runde ein Ziel befreien.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Gruppe]

Stufe 25

Der betrügerische Speer

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Dieser Zauber belebt eine hölzerne Waffe oder eine mit einem hölzernen Griff in der Hand eines anderen und lässt sie diesen angreifen – und zwar so lange, bis entweder der Träger tot oder die Waffe zerstört ist.

Anfangs versucht die Waffe sich aus dem Griff zu befreien (Stresswurf des Trägers auf Schnelligkeit + Last gegen die 9), anschließend muss der Träger einmal pro Runde einen Stresswurf auf Körperkraft gegen die 6 schaffen, um die Waffe halten zu können. Patzt er bei diesem Wurf, so verliert er die Waffe und wird automatisch von ihr getroffen. Während er die Waffe noch führen kann, trifft sie weder ihn noch ein von ihm bestimmtes Ziel. Sobald sie sich befreit oder fallen gelassen wird, greift sie den Träger mit seinen Angriffs- und Schadenswerten an.

Die Verteidigungssumme entspricht dem Verteidigungswert der Waffe. Sie verfügt über keine Absorption und gilt als zerstört, sobald sie Schaden entsprechend ihrer Größe nimmt: Einhändige Waffen müssen eine mittlere Wunde hinnehmen, während zweihändig geführte Waffen eine schwere Wunde benötigen. Der Schaden von Fernkampf- und stechenden Waffen gegen die Renegaten-Waffe wird halbiert.

[Basis 10, +2 Berührung, +1 Diameter]

Der mystische Schreiner

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Durch diesen Zauber kann der Magier einen Holzstapel auswählen, welcher sich dann zu einer vom Zauberer bestimmten Form zusammensetzt (z.B. zu einem Stuhl). Benötigte Nägel müssen gestellt werden, Holzdübel oder Werkzeug sind nicht notwendig.

Der Magier muss als Substitut für den Schreiner-Wurf auf Wahrnehmung + Finesse würfeln, um zu sehen, wie gut das Ergebnis ist. Die Schwierigkeit ist aber immer mindestens 3 höher als bei einem Schreiner-Wurf.

Wird kein gutes Holz verwendet, so kann der Zauber zwar gelingen, der erschaffene Gegenstand wird aber wahrscheinlich nicht lange unbeschädigt bleiben.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe,

+1 Flexibilität]

Geschnitzter Mörder

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch belebt ein hölzernes Objekt (von maximal 1 Kubikmeter Größe), welches einfachen Befehlen des Zauberers folgt und diese auch ohne dessen Aufsicht löst.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Herr der Bäume

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruchs bewegt ein Baum seine Äste und seinen Stamm nach dem mentalen Willen des Hermetikers. Angriffe mit seinem Stamm verfügen über folgende Werte: Initiative +5, Angriff +7, Schaden +10; normale Waffen sind praktisch nutzlos gegen einen Baum.

[Basis 4, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +2 Größe]

Schutzzeichen gegen Holz

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker wird vor nichtverzaubertem Holz beschützt, so dass keines seinen Körper berühren kann. Läuft er über eine Holzbrücke, so schwebt er tatsächlich etwas darüber.

[Basis 15, +2 Sonne]

Verformung des lebenden Baumes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann mittels geistiger Befehle und aufrechterhaltener Konzentration einen Baum dazu zu bringen, sehr ungewöhnliche Positionen anzunehmen, beispielsweise kann er so einen Käfig, eine Mauer oder Unterschlupf bieten (indem er ein Dach formt). Solch eine Veränderung nimmt ein bis zehn Minuten Konzentration in Anspruch.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Größe]

Stufe 30

Befreiung des wandelnden Baumes

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruchs bewegt ein Baum seine Äste und seinen Stamm nach dem mentalen Willen des Hermetikers. Angriffe mit seinem Stamm verfügen über folgende Werte: Initiative +5, Angriff +7, Schaden +10; normale Waffen sind praktisch nutzlos gegen einen Baum. Zudem kann er sich entwurzeln und halb so schnell laufen wie ein Mensch.

Bei einem Patzer des Konzentrationswurfes zur Aufrechterhaltung der Kontrolle greift der Baum den Hermetiker selbst an, da er geweckt wurde und sich von diesem Zauber gestört fühlt.

[Basis 5, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +2 Größe]

Herrschaft über den zierlichen Herbam-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Herbam für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Stufe 35

Herbeirufen des zierlichen Herbam-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Herbam herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Stufe 40

Das ruhelose Haus

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Struktur

Mittels dieses Zaubers werden hölzerne Gebäude (oder auch andere Strukturen wie Kutschen, Statuen und Schiffe) belebt. Diese erfüllen dann einfache Befehle auch ohne Aufsicht des Zauberers. Ein solches Gebäude könnte ständig knarrzen, die Türen zuschlagen, Möbel verschieben oder sich selbst gar drehen.

Im Kampf bewegt sich ein Haus halb so schnell wie ein Mensch und kann normalerweise eine Menge Schaden absorbieren.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne, +3 Struktur]

Die unerwartete Blüte

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Dieser Spruch bewirkt, dass ein Obstgarten augenblicklich blüht, egal, welche Jahreszeit derzeit ist und welche Umstände herrschen (die Pflanzen tragen aber keine Früchte). Im Anschluss daran aber werden sich die Blüten gemäß der derzeit herrschenden Witterung verhalten und entwickeln. Für andere Pflanzen muss ein separater Zauber entwickelt werden. Zudem erhalten die Pflanzen 1 Verformungspunkt aufgrund des großen Effekts.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Gruppe, +2 Größe]

Stufe 45

Papyrus der unvollendeten Geschichte

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Struktur

**Requisite:** Intellego

Der Hermetiker hält eine beschriebene Seite aus Papyrus oder Papier an die Wand einer Struktur (wie einen Turm oder anderes Gebäude) und alle vom gleichen Autoren innerhalb der letzten Woche beschriebenen Seiten (Papier oder Pergament) werden augenblicklich in die Hand des Magiers transportiert.

Wird eine schriftliche Tätigkeit von 2 Wochen oder mehr so von einer Laborarbeit entfernt, wird diese hierdurch unterbrochen.

[Basis 20, +1 Berührung,

+3 Struktur, +1 Intellego]

Rat der Bäume

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Grenze, **Ritual**

**Requisite:** Intellego

Der Hermetiker ruft alle magischen und potentiell bewegungsfähigen Bäume innerhalb des Waldes, in welchem das Ritual gewirkt wird, zu sich. Die Bäume sind gezwungen zu kommen und werden wahrscheinlich auch neugierig sein. Die Stimmung der Bäume hängt von der Art des Waldes und dem Wesen des Hermetikers ab. Einmal versammelt halten sie Treffen ab, beschwören alte Kräfte und diskutieren Probleme, welche ihre Art betreffen. Der Hermetiker kann die Bäume verstehen und sich mit diesen unterhalten. Die Ergebnisse dieses Rates sind womöglich nicht unbedingt immer im Interesse des Hermetikers. Die Bäume sind für einen Monat animiert und könnten versuchen vor Ablauf dieses Zeitraums zu ihrem eigentlichen Heimatstandort zurück zu kehren.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Monat, +4 Grenze]

Stufe 55

Mordender Wald

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Grenze, **Ritual**

Jeder Baum im Zielgebiet wird belebt und wird einfache Befehle des Hermetikers ausführen. Sie können sich mit der Geschwindigkeit eines Menschen bewegen und mit ihren Ästen um sich schlagen.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne,

+4 Grenze, +2 Größe der Ziele]

Ignem

Nicht nur Feuer, sondern auch Licht und Hitze fallen in die Domäne von Ignem, so dass auch Sprüche, welche Kälte oder die Temperatur beeinflussen, hierdurch hervorgebracht werden können.

Ein Individuum für Ignem ist ein Lagerfeuer oder das Feuer eines Ofens einer großen Halle.





Creo Ignem

Richtlinien für Creo Ignem

Sprüche dieser Richtlinien erschaffen Licht und Feuer – und bei Patzern ist spontane Selbstentzündung nichts Ungehörtes.

Siegel bei diesen Zaubern lassen die Flammen oftmals in einer bestimmten Farbe oder Form erscheinen oder diese geben einen ungewöhnlichen Geruch ab.

**Stufe 1**

Das Äquivalent von Mondlicht erschaffen

**Stufe 2**

Das Äquivalent von Kerzenschein erschaffen

Ein Objekt so weit erwärmen, dass sich dessen Berührung warm anfühlt

Etwas sehr leicht Entflammbares entzünden (Öl, Stroh)

**Stufe 3**

Das Äquivalent von Fackelschein erschaffen

Ein Objekt so weit erhitzen, dass es sich heiß anfühlt

Etwas leicht Entflammbares entzünden (Pergament)

**Stufe 4**

Das Äquivalent von Licht an einem wolkigen Tag erschaffen

Ein Feuer erschaffen, dass +5 Schaden anrichtet

Ein Objekt so weit erhitzen, dass es Wasser zum Kochen bringen könnte

Etwas Entflammbares entzünden (trockenes Holz, Kohle)

**Stufe 5**

Das Äquivalent von Licht an einem sonnigen Tag erschaffen

Ein Feuer erschaffen, dass +10 Schaden anrichtet

Ein Feuer erschaffen, dass +5 Schaden in einer unnatürlichen Form (Ring, Mauer) anrichtet oder ein Objekt bedeckt – rein kosmetische Formen sind erfordern keine Erhöhung der Richtlinie

Ein Objekt so weit erhitzen, dass es rotglüht

Etwas schwer Entflammbares entzünden (Leder, feuchtes Holz)

**Stufe 10**

Ein Feuer erschaffen, dass +15 Schaden anrichtet

Ein Feuer erschaffen, dass +10 Schaden in einer unnatürlichen Form anrichtet

Ein Objekt so weit erhitzen, dass es zu schmelzen beginnt

Etwas kaum Entflammbares entzünden (menschlichen Körper)

**Stufe 15**

Ein Feuer erschaffen, dass +20 Schaden anrichtet

Ein Feuer erschaffen, dass +15 Schaden in einer unnatürlichen Form anrichtet

**Stufe 20**

Ein Feuer erschaffen, dass +25 Schaden anrichtet

Ein Feuer erschaffen, dass +20 Schaden in einer unnatürlichen Form anrichtet

**Stufe 25**

Ein Feuer erschaffen, dass +30 Schaden anrichtet

Ein Ignem-Elementar aus der Basismenge der elementaren Materie erschaffen

Das Creo Ignem Grimoire

Stufe 3

****

Mondstrahl

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker formt mit seinen Armen einen Kreis und reckt sie in die Höhe. Die Umgebung davor wird in einem sanften Licht erleuchtet, das hell genug ist, um lesen zu können. Dieser Spruch hält solange an, wie der Magier die Arme solcherart geschlossen hält.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 5

Den Klauen des Winters entkommen

 **R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Spruch wärmt das Ziel schnell mit innerer Hitze. Dies kann einen Gegenstand schnell enteisen oder ein Opfer vor dem Erfrieren bewahren. Wird dieser Zauber angewandt, um Unterkühlung zu behandeln, so erhält der Wurf auf Medizin einen Bonus von +5.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Entzünden der Kerzen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Eine Gruppe von bis zu 10 Kerzen oder Laternen wird mittels dieses Zaubers entzündet.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Flammende Hand

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Eine Flamme entspringt der Hand des Hermetikers und scheint solange dieser die Konzentration aufrechterhält. Sie erhellt die Umgebung wie eine Fackel, verbrennt sehr brennbare Gegenstände, nicht aber die Hand des Hermetikers. Auch richtet sie sonst keinen Schaden an.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Mantel des Prometheus

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch erwärmt sich der Körper des Ziels, so dass er eine angenehme Temperatur hat, egal, wie kalt die Umgebung ist. Schnee schmilzt von seinem Körper, Nässe verschwindet aus seiner Gewandung, usw. Normale Extreme von kaltem Wetter machen dem Verzauberten nichts mehr aus, er erhält einen Bonus von +5 um Kälteschaden zu widerstehen, jedoch einen Malus von -5 gegen durch extreme Hitze verursachten Schaden. Die Schwierigkeiten von Würfen, um extremen Umwelteffekten aufgrund von Hitze zu widerstehen, steigen ebenfalls um 3.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Sengende Berührung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die Finger des Hermetikers verbrennen das Ziel und hinterlassen eine Verletzung in Form einer Hand. Dieser richtet beim Ziel wie auch beim Hermetiker +5 Schaden an (sofern er nicht durch eine *Öffnung des ätherischen Tunnels* gesprochen wird).

[Basis 4, +1 Berührung]

Wohlbefinden am Abend

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mit diesem Zauber wird ein Ziel (z.B. das Bett) soweit erwärmt, dass es für eine angenehme Nachtruhe selbst im kalten Winter sorgt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Wärme des Herdes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der so verzauberte Gegenstand strahlt Wärme aus und riecht etwas rauchig, als würde der Hermetiker vor einem Kamin sitzen. Dies wird meist auf einen Mantel gesprochen, bevor man sich nach draußen begibt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 10

Flammenlose Laterne

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft ein Licht, das Helligkeit wie an einem bewölkten Tag über eine Fläche von etwa 10 Schritt Durchmesser spendet. Es hat keine bestimmte Quelle, ist aber auf einen Punkt zentriert (welcher auch ein bewegliches Objekt sein kann).

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Hitze des Schmiedefeuers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Stück Metall wird so heiß, dass es kaum zu berühren ist. Etwas in der Größe einer Brustplatte oder eines Helms richtet bei direktem Kontakt +5 Schaden an, in der zweiten +3 und in der dritten noch immer +1 Schaden. Kleine Objekte richten entsprechend weniger Schaden an. Die meisten Metallrüstungen haben Leder unterliegen, der einen Absorptionsbonus von +3 gegen Hitze gewährt.

[Basis 4, +2 Stimme]

Schleudern der Flammen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Eine kleine Flammenkugel schießt auf das Ziel zu und richtet dort +5 Schaden an.

[Basis 4, +2 Stimme]

Sengender Strahl des Feuers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein dünner Feuerstrahl schießt aus der Hand des Hermetikers auf das Ziel zu und versengt es. Dieser richtet +5 Schaden an.

[Basis 4, +2 Stimme]

Kochen des Wassers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Wasser, welches der Magier berührt, beginnt augenblicklich zu kochen und kühlt anschließend natürlich ab. Damit kann Wasser bis zur Menge eines großen Topfes erhitzt werden.

[Basis 4, +1 Berührung]

Wärme des Holzes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Dieser Spruch erwärmt die Rinde eines Baumes, das Hoz eines Wagens oder die Planken eines Schiffes, so dass es sich bei Berührung warm anfühlt. Dadurch wird beispielsweise die Kälte der Nacht vertrieben, ohne dass ein Feuer entzündet werden muss.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Stufe 15

Andauernde Flamme

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber erschafft der Hermetiker an der berührten Stelle eine Flamme (maximal von der Größe eines Fackelfeuers), welche bis zum Ende der Wirkungsdauer brennt.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond]

Antlitz des Helios

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Körper des Zauberers scheint durch diesen Zauber mit der Helligkeit von Sonnenlicht. Jeder in maximal 10m Entfernung zu ihm erblindet für eine gewisse Zeit, es sei denn, ihm gelingt ein Konstitutionswurf mit einer Schwierigkeit von 9. Jeder in maximal 50m Entfernung erleidet -3 auf alle Würfe, welche den Magier betreffen sollen.

Das durch diesen Spruch erschaffene Licht erleuchtet ein großes Gebiet und kann bei richtigen Umständen sogar über Meilen hinweg gesehen werden.

Wesen mit durch diesen Zauber nicht überwundener Magieresistenz reflektieren das Licht des Magiers nicht und können so leicht entdeckt werden.

[Basis 5, +1 Diameter, +1 außergewöhnlich intensives Licht]

Beißende Flammenklinge

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Dieser Spruch wird auf eine Metallklinge gesprochen, wodurch der Schadenswert der Klinge verdoppelt wird (oder dieser sich um +5 erhöht, je nachdem, was größer ist). Auch kann sie Feuer entfachen. Wird der Zauber innerhalb der nächsten halben Stunde nochmals auf die gleiche Klinge gesprochen, so beginnt sie innerhalb von 30 Minuten zu schmelzen.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter]

Das willkommene Hinzufügen des falschen Sonnenlichts

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft konstantes, nicht flackerndes, kühles und rauchloses Licht.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Ring]

Flug des Schwirrvogels

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Flammen bis zur Größe eines Feuers, das +5 Schaden anrichtet, kann der Hermetiker mit diesem Spruch erschaffen und durch die Luft schweben lassen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Gehorsames Sonnenlicht

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft ein Licht, das Helligkeit wie an einem bewölkten Tag über eine Fläche von etwa 10 Schritt Durchmesser spendet. Es hat keine bestimmte Quelle, ist aber auf einen Punkt zentriert (welcher auch ein bewegliches Objekt sein kann).

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Prüfung der Flammen

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Hüfthohe Flammen entstehen innerhalb des Zirkels und jeder darin erhält +5 Schaden pro Runde.

Ehemals wurde dies als Prüfung eingesetzt. Derjenige, welcher als letztes den Zirkel verließ, war der Sieger. Dabei wurde der Parma Magica fallen gelassen, und Hilflosen im Ring wurde geholfen. Mit dem Certamen geriet diese Prüfung aber immer mehr in Vergessenheit.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Ring]

Scharlachroter Flammenblitz

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein strahlend roter Blitz explodiert an einer vom Hermetiker bestimmten Stelle in der Luft. Wird dies vor dem Gesicht eines Ziels gesetzt, so muss dieses einen Stresswurf auf Konstitution gegen die 9 schaffen oder wird kurzzeitig geblendet (es kann jede Minute den oben genannten Wurf wiederholen). Bei einem Patzer erblindet das Ziel für immer. Das Licht ist so hell, als würde das Opfer in die Sonne blicken.

[Basis 5, +2 Stimme]

Stufe 20

Erleuchten wie am hellen Tage

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft ein Licht, das Helligkeit wie an einem sonnigen Tag über eine Fläche von etwa 10 Schritt Durchmesser spendet. Es hat keine bestimmte Quelle, ist aber auf einen Punkt zentriert (welcher auch ein bewegliches Objekt sein kann – so könnte es, gesprochen auf eine Kerze, aussehen, als würde diese brennen).

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Flammende Lanze

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein 60cm dicker speerförmiger Flammenstrahl schießt nach erfolgreichem Sprechen des Zaubers aus der Hand des Magiers auf sein Ziel zu, wo er +15 Schaden verursacht.

[Basis 10, +2 Stimme]

Nährende Feuerstelle

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft ein Feuer, das groß genug ist, um die Feuerstelle einer großen Halle zu füllen. Es brennt für die Dauer des Spruches, ohne Holz oder Öl zu benötigen.

Dieser Zauber wird nicht oft in den Laboratorien der Magier benutzt, da es verformende Effekte auf unter seinem Einfluss gemachte Forschung haben kann.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Schwert des Rächers

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Dieser Spruch hüllt die Klinge einer Waffe in Flammen, wodurch ihr Schadensbonus verdoppelt wird. Aufgrund der Requisite wird die Waffe selbst nicht beschädigt und der Träger erhält durch das Führen keinen Schaden.

[Basis 5, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +1 Requisite]

Zorn des Reculed

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Aus den Händen des Magiers schießt ein Flammenstrahl in eine von ihm bestimmte Richtung und versengt alles in seinem Pfad. Er verursacht bei allem in seinem Pfad +15 Schaden (-1 pro Schritt Entfernung vom Magier). Das Zielen ist normalerweise eher einfach (+1 auf Zielen-Würfe), starke Winde gestalten dies aber eher schwer (-1 oder mehr auf Zielen-Würfe in diesem Fall)

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Requisite]

Stufe 25

Flammende Klinge des Gabriel

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Dieser Spruch hüllt die Klinge einer Waffe in Flammen, wodurch ihr Schadensbonus verdoppelt wird. Aufgrund der Requisite wird die Waffe selbst nicht beschädigt und der Träger erhält durch das Führen keinen Schaden.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Requisite]

Lodernder Flammenfächer

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Ein dutzend vielfarbiger Flammenbänder springen aus der Hand des Hermetikers und fliegen so weit, wie die Stimme des Hermetikers reicht, in einem 60°-Winkel. Alle in diesem Winkel erleiden +10 Schaden.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Mantel aus Flammen

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Das Ziel wird von Flammen eingehüllt und nimmt während der Zauberwirkung in jeder Runde +5 Schaden (also 20mal). Durch die Requisite breitet sich das Feuer nicht aus.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Diameter, +1 Requisite]

Stufe 30

Selbstentzündung

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Mit diesem mächtigen Spruch entzündet sich der Zauberer selbst und verursacht bei sich, bei getragenen Gegenständen oder anderen, die er berührt, +30 Schaden pro Runde. Dieser Zauber sollte nicht ohne einen vorherigen Schutz gegen Feuer gesprochen werden.

[Basis 25, +1 Diameter]

Stufe 35

Höllische Feuerkugel

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Eine Flammenkugel schießt aus der Hand auf das Ziel zu und richtet dort +30 Schaden an.

[Basis 25, +2 Stimme]

Flammender Zirkel

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft einen 1,8m hohen Flammenkreis mit einem Radius von 1 Schritt zu Beginn. Wird der Zauber aber mit einer Rego-Requisite gesprochen, so lässt sich der Zirkel zu einer Flammensäule oder einem 6-Schritt-Radius verändern. Das Zentrum des Zirkels lässt sich nicht bewegen. Jeder, der durch die Flammen schreitet, erleidet +20 Schaden.

[Basis 20, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Stufe 40

Stockade der Flammenhöllen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Der Zauberer erschafft 6 Flammenwälle von jeweils 10 Schritt Länge. Jeder Wall kann eine beliebige Form haben oder sich auch mit den anderen Wällen verbinden. Für eine ganz genaue Platzierung der Mauern ist ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse notwendig.

Um jemanden damit anzugreifen werden die normalen Regeln für gezielte Zauber verwendet. Jeder, der mit den Flammen in Berührung kommt, erleidet +15 Schaden.

[Basis 15, +2 Stimme, +1 Konzentr., +2 Gruppe]

Stufe 45

Verbrennender Diener

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Dieser Spruch erschafft eine 4 Schritt hohe, menschenförmige Masse aus lodernd brennenden Flammen. Dieser Flammendiener folgt den verbalen, sehr einfach gehaltenen Befehlen des Magiers. Ziele, die mit dem Flammendiener in Berührung kommen, erhalten +5 Schaden. Er hat keine Substan, kann aber nicht durch feste Objekte wandeln und normalerweise auch keine Gegenstände bewegen.

Bei Erschaffung hat der Diener eine Größe von +3, Stärke und Konstitution +5, Geschicklichkeit und Schnelligkeit -2 und keine Fertigkeiten. Er erhält Schaden durch Perdo Ignem-Sprüche und Wasser; jeder solche Angriff lässt seine Größe um mindestens 1 schrumpfen. Jede verlorene Größe verändert seine Stärke und Konstitution um -2, seine Geschicklichkeit und Schnelligkeit un +1. Wird die Größe des Flammendieners kleiner als eine Kerzenflamme (Größe -10), so erlischt er.

Wird der Spruch *Steinerne Flammen* auf einen solchen Diener gesprochen, so kann er körperliche Arbeiten verrichten, ist aber auch verletzlich (jede erlitten leichte Wunde lässt ihn 1 Größe verlieren, mittlere Wunden dergleichen 2, usw.). Mit dem Zauber *Diskriminierende Flammen* kann ein Flammendiener Werkzeug nutzen oder Gebäude betreten, ohne großen Schaden anzurichten.

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Größe,

+1 Requisite, +1 Komplexität]

Stufe 50

Verbrennen des Lichts

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Mächtige Flammenstrahlen schießen aus den Fingern des Hermetikers und verbrennen bis zu 10 Ziele. Jedes von ihnen erleidet +30 Schaden und muss einen Stresswurf auf Konstitution gegen die 9 schaffen oder wird kurzzeitig geblendet (es kann jede Minute den oben genannten Wurf wiederholen, um die Sehkraft wieder zuerlangen). Bei einem Patzer erblindet das Ziel für immer. Das Licht ist so hell, als würde das Opfer in die Sonne blicken.

[Basis 25, +2 Stimme, +2 Gruppe,

+1 zusätzlicher Effekt]

Der letzte Flug des Phönix

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Magier geht bei diesem Zauber selbst in Flammen auf und richtet bei sich und allem in 4 Schritt Distanz +45 Schaden an und kann dabei sogar Stahl schmelzen. Objekte in 4 bis 6 Schritt Entfernung erhalten +20 Schaden, und Ziele, die zwischen 6 und 10 Schritt vom Magier entfernt sind, nehmen noch +5 Hitze-Schaden.

Da der Magier selbst das Ziel ist, umgeht der Zauber seine eigene Magieresistenz, eine Immunität gegen Feuer hilft aber gegen diesen Schaden.

[Basis 40, +2 Größe]

Sturzflug des sterbenden Phönix

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein kleiner, flammender Vogel schießt vom Hermetiker aus auf ein Ziel zu. Bei aufeinander treffen explodiert der Vogel in einer riesigen Flamme und richtet beim Opfer +30 Schaden an. Danach brennt das Feuer weiter, weitet sich aus und richtet in jeder Runde +5 Schaden an – solange sich der Hermetiker konzentriert.

[Basis 25, +3 Sicht, +1 Konzentration, +1 Effekt]

Intellego Ignem

Richtlinien für Intellego Ignem

Patzer mit diesen Sprüchen könnten dem Hermetiker falsche Informationen enthüllen oder aber bewirken, dass er für die nächste Zeit keine Hitze oder Feuer wahrnehmen kann.

**Stufe 1**

Eine Eigenschaft von Feuer wahrnehmen

Feuer finden

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Ignem verbundenen Macht von 50 und mehr erspüren

**Stufe 2**

Alle mundanen Eigenschaften eines Feuers wahrnehmen

Ein Feuer sehen, zu dem man eine arkane Verbindung besitzt

Sich aller Feuer in der Umgebung bewusst werden

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Ignem verbundenen Macht von 40 und mehr erspüren

**Stufe 3**

Alle mundanen Eigenschaften von Asche wahrnehmen

Alle Spuren von Feuer wahrnehmen, die im letzten Mondmonat gebrannt haben

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Ignem verbundenen Macht von 30 und mehr erspüren

**Stufe 4**

Klar durch ein rasendes Feuer sehen – Auram Requisite, falls viel Rauch vorhanden ist

Die magischen Eigenschaften eines Feuers wahrnehmen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Ignem verbundenen Macht von 15 und mehr erspüren

**Stufe 5**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Ignem verbundenen Macht erspüren

**Stufe 10**

Ein Feuer zu dem man eine arkane Verbindung besitzt, und alles, was es erhellt, sehen

**Stufe 20**

Mit einem Feuer sprechen

Das Intellego Ignem Grimoire

Stufe 3

Geschichte der Flamme

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruches erfährt der Hermetiker eine Eigenschaft eines noch brennenden Feuers, beispielsweise was es verbrennt.

[Basis 1, +2 Stimme]

Wiederhall der verborgenen Flamme

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag hiermit ein Feuer in Reichweite seiner Stimme wahrnzunehmen.

[Basis 1, +2 Stimme]

Stufe 5

Kompass der wachsamen Flamme

 **R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Spruch gewährt dem Hermetiker die genaue Richtung und Reichweite zu einem noch brennenden Feuer, zu welchem er eine arkane Verbindung besitzt. Wurde es in der Zwischenzeit wieder entzündet, so gilt es als neues Feuer.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung]

Geschichte der Asche

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker erkennt, was das Feuer, welches er berührt, ursprünglich war sowie wann und wie das Objekt verbrannt wurde. Die beiden letzteren Erkenntnisse erfährt er durch die Art und Markierungen innerhalb der Asche und noch vorhandenen Brennstoffe.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 10

Bewusstsein für das Feuer

 **R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Raum

Der Hermetiker nimmt im Zielraum jegliche Feuer wahr.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Raum]

Stufe 15

Schatten verloschener Feuer

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Sehkraft

Durch diesen Zauber erkennt der Hermetiker, wo sich innerhalb seines Blickfeldes im vergangenen Mondmonat Feuer befunden haben, indem deren Rückstände aufgespürt werden. Ein helles, rötliches Flackern erscheint, wo die Feuer waren und er erhält einen intuitiven Eindruck, in welchem Zeitraum sie gebrannt hatten.

[Basis 3, +4 Sehkraft]

Stufe 20

Sicht der Wärmestrahlen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker nimm die Wärme von Objekten und Lebewesen war, welche mindestens so warm sind wie die menschliche Körpertemperatur. Damit kann er sich im Dunkeln bewegen und sogar Nah- und Fernkampfwaffen einsetzen, er kann aber keine Menschen unterscheiden und in totaler Dunkelheit ohne andere Lebewesen vermag er auch nicht, sich zu orientieren.

[Basis 2, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Stufe 30

Den Feuerwandler erspähen

**R:** Persönlich, **D:** Konz, **Z:** Sehkraft

Alle Kreaturen mit einer zu Ignem gehörigen Macht (und deren Macht geringer ist als die Penetrationssumme des Zauberers) werden für den Magier in rötlichen Schimmer umhüllt (Geister des Feuers werden hierdurch sichtbar).

[Basis 5, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Stufe 35

Augen der Flammen

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann ein Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers sowie die Dinge, die dadurch erhellt werden, sehen.

[Basis 10, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration]

Worte der flackernden Flammen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch vermag der Hermetiker sich mit einem Feuer zu unterhalten, welches normalerweise sehr chaotisch und unberechenbar ist. Die Aussicht auf mehr Brennstoff vermag aber dessen Interesse zu binden. Feuer sind sich in der Regel dessen bewußt, was sie verbrennen, haben aber auch ein begrenztes Bewusstsein dafür, was um sie herum geschieht.

[Basis 20, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Muto Ignem

Richtlinien für Muto Ignem

Die Hitze eines Feuers beeinflusst die Schwierigkeit, es zu beeinflussen: Für je 5 Punkte, welche der Schaden des Feuers +5 übersteigt, erhöht sich die Ordnung des Zaubers um 1.

**Variabel**

Teil des Körpers eines Ignem-Elementars in einen anderen Typus der Materie des gleichen Elements umwandeln (z. B. Feuer in Kälte) und dadurch die Macht des Elementars um (Stufe des Zaubers +10) reduzieren. Ist das Elementar nach Ende der Zauberdauer nicht zerstört, kann es durch Reabsorption der Materie die Macht regenerieren.

**Stufe 1**

Eine Charakteristik eines Feuers im Zielbereich ändern (dass es heller brennt)

**Stufe 2**

Ein Feuer in ein anderes Feuer verwandeln, indem all seine Charakteristika vollkommen verändert werden

**Stufe 3**

Ein Feuer so verändern, dass es leicht unnatürlich ist (andersfarbige Flammen, den Rauch nach Rosen duften lassen – kann Requisiten erfordern)

**Stufe 4**

Ein Feuer so verändern, dass es vollständig unnatürlich ist (vielfarbige Flammen, die Bilder formen – kann Requisiten erfordern)

**Stufe 5**

Ein Feuer in ein natürliches Beispiel eines anderen Elements verändern (erfordert entsprechende Requisite)

**Stufe 10**

Ein Feuer in ein unnatürliches Beispiel eines anderen Elements verändern (erfordert entsprechende Requisite)

Das Muto Ignem Grimoire

Stufe 5

Die vielfarbige Feuersbrunst

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein so verzaubertes Feuer brennt augenblicklich in sich verändernden Farben. Jedem, der sich dies ansieht, muss ein Stresswurf auf Konstitution gegen die 6+ gelingen oder er wird für eine Runde durch die Lichter geblendet.

[Basis 3, +2 Stimme]

Eindruck eines anderen Feuers

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann die Größe wie auch die Eigenschaften von Rauch, Hitze und Flammen des Zielfeuers verändern. Er kann auch die Geschwindigkeit des aufsteigenden Rauches verändern, solange all diese Eigenschaften noch immer natürlich sind. Nur ein Feuer mit höchstens 1 Schritt Durchmesser kann hierdurch beeinflusst werden.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Diameter]



Rauchloses Lagerfeuer

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Eigenschaften eines Feuers werden so verändert, dass es keinen Rauch mehr produziert.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 10

Ausdauernde Flamme

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Feuer, das Ziel dieses Zaubers geworden ist, lässt sich für die Dauer des Spruchs nicht durch Wind und Wasser auslöschen. Es geht aber aus, wenn der Brennstoff sich dem Ende zu neigt oder die Flamme ausgedrückt wird. Solch ein Feuer brennt auch unter Wasser noch weiter.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schauspiel von Flammen und Rauch

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Aus einem brennenden Feuer treten vielfarbiger Rauch, Flammenzungen und seltsame Geräusche heraus. Hierdurch werden zusehen entweder fasziniert oder erschrocken sein. Die Flammen könnten nahe Feuer auslösen oder leichte Verbrennungen bei Lebewesen verursachen, die nicht mehr als 2 Schritt vom Feuer entfernt sind.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Hornissenfeuer

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Ein Feuer wird mittels dieses Spruches in einen Schwarm Feuerbälle verwandelt, von denen jeder nicht größer ist als ein großes Insekt. Diese fliegen zu und behindern andere auf Befehl des Hermetikers. Dies verursacht bei jeden vom Magier bestimmten einen Abzug von -3 auf alle Würfe und 2 zusätzliche Patzerwürfel. Richtiger Schaden wird jedoch nicht verursacht.

[Basis 2, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +1 Requisite]

Stufe 15

Boreale Flammen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch lässt ein Feuer nicht mehr Hitze, sondern Eiseskälte ausstrahlen und es wirkt blau und violett von der Farbe her. Auch verursacht es für den Moment Kälteschaden. Kein Feuer, welches Feuerschaden von +15 oder mehr verursachen würde, kann mit diesem Zauber belegt werden.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Intensität der Flammen]

Verbannung der Wärme

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Alle Objekte innerhalb des Zirkels zu Beginn des Spruches verlieren langsam sämtliche Wärme, so dass die Temperatur darin gerade noch über dem Gefrierpunkt liegt. Dies bewirkt, dass Lebensmittel darin länger haltbar bleiben. Als offensiver Spruch ist dieser Zauber nicht geeignet.

Bei genauerem Hinsehen bemerkt man über dem Zirkel eine ganz leichte Dunstschwade.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Ring]

Stufe 20

Flammendes Gefängnis

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Lagerfeuer formt sich wie ein Schloss und fungiert als Käfig. Eine darin gefangene oder dort hinein geworfene Person erleidet +15 Schaden, wenn sie versucht zu entkommen.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 25

Feuerfang

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Die Flammen und Wärme eines großen Lagerfeuers (oder kleinerer Feuer) werden mit diesem Zauber in kleine, sehr harte Objekte gebunden (wie einen Edelstein oder ein Stück Metall). Werden die Objekte zerbrochen oder endet die Wirkungsdauer, so kehrt das Feuer zurück, stirbt aber schnell, wenn es kein brennbares Material erhält.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 35

Flammen des geformten Eises

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Aquam

Feuer bis hin zur Größe eines kleinen Hauses wird durch diesen Zauber in Eis verwandelt, welches eine wunderbare Skulptur formt, aber auch schmelzen kann. Wenn es bis zur Hälfte geschmolzen ist, kehrt das Feuer wieder zurück, wird sich aber wahrscheinlich nicht ausbreiten wegen des feuchten Untergrunds.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Größe]

Perdo Ignem

Richtlinien für Perdo Ignem

Die Hitze eines Feuers beeinflusst die Schwierigkeit, es zu zerstören: Für je 5 Punkte, welche der Schaden des Feuers +5 übersteigt, erhöht sich die Ordnung des Zaubers um 1.

Patzer könnten Feuer erschaffen oder möglicherweise den Hermetiker selbst erstarren lassen vor Kälte.

**Variabel**

Genug Materie zerstören, um die Macht eines Ignem-Elementars um (Stufe des Zaubers + 10) Punkte zu reduzieren

**Stufe 2**

Die Menge des Lichts in der Umgebung stark reduzieren

**Stufe 3**

Alles Licht in der Umgebung auslöschen

Die Größe eines Feuers reduzieren, ohne es zu zerstören

**Stufe 4**

Ein Feuer löschen und die Asche abkühlen, so dass sie sich nur noch warm anfühlt

Ein Objekt abkühlen

Eine Person abkühlen, so dass sie eine Erschöpfungsstufe Schaden erhält

**Stufe 5**

Ein Objekt stark abkühlen (Wasser gefrieren)

Eine Person abkühlen, so dass sie +5 Schaden erhält

**Stufe 10**

Einen Aspekt eines Feuers zerstören (Hitze oder Licht)

Eine Person abkühlen, so dass sie +10 Schaden erhält

Das Perdo Ignem Grimoire

Stufe 3

Umhang der Schatten

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Der Hermetiker wird in Schatten gehüllt, so dass es schwieriger ist, Details von ihm zu erkennen.

[Basis 2, +1 Diameter]

Stufe 5

Das Lagerfeuer löschen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker berührt die Flammen eines Lagerfeuers (was Schaden verursachen könnte) und löscht diese hierdurch.

[Basis 4, +1 Berührung]

Des Winters eisige Berührung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Zaubers spürt einen kalten Schauer und verliert an Körperwärme, was auch den Verlust einer Erschöpfungsstufe bedeutet – bei fünfmaliger Anwendung hintereinander verliert ein Ziel oftmals das Bewusstsein.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Abendliche Schatten

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Raum

Der Grad an Licht innerhalb des Raums sinkt durch diesen Spruch beträchtlich, so dass der Raum beängstigender erscheint und überalle tiefe Schatten entstehen.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Diameter, +2 Raum]

Des Winters eisiger Hauch

 **R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Spruches spürt einen kalten Schauer und verliert an Körperwärme, was auch den Verlust einer Erschöpfungsstufe bedeutet.

[Basis 4, +2 Stimme]

Stufe 15

Schutz der Kälte und Dunkelheit

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Raum

Alle Feuer im Raum, welche +5 oder weniger Schaden anrichten würden, werden augenblicklich gelöscht.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Raum]

Stufe 20

Besänftigung der rasenden Flammen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch wird die Hitze eines Feuers bis zur Größe eines Freudenfeuers vernichtet – es brennt aber nach wie vor weiter bis die aktuellen Brennstoffe vernichtet sind. Das Feuer wird sich nicht weiter ausbreiten oder weitere Objekte beschädigen/verletzen, abgesehen von denjenigen, die eh schon vom Feuer befallen sind.

Wird es gelöscht und erneut entzündet, so kann es wieder heiß brennen, da es ein neues Feuer ist.

[Basis 10, +2 Stimme]

Eisiges Holz

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Dieser Zauber verändert die Temperatur der Rinde eines Baumes, des Holzes eines Wagens oder der Planken eines Hauses, so dass es sich kalt anfühlt.

Dadurch kann die Hitze im Süden oder während heißer Sommernächte vertrieben werden.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Ersticken des rasenden Feuers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Feuer bis zur Größe eines brennenden Hauses kann durch diesen Spruch augenblicklich gelöscht werden.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Größe]

Stufe 25

Beschwörung eisiger Kälte

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Die Luft innerhalb von 10 Schritt vom Ziel entfernt kühlt bis knapp unter dem Gefrierpunkt ab. Alle leblosen Objekte werden durch und durch gekühlt. Alle Lebewesen (abgesehen vom Hermetiker selbst, falls er dies mit einer Rego-Requisite spricht) verlieren 1 Erschöpfungsstufe. Hausbrände werden so klein wie Lagerfeuer, Freudenfeuer werden zu Fackelfeuer und Feuer von der Größe eines Lagerfeuers oder kleiner erlöschen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Teil, +2 Größe]

Finstere Klause

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Bauwerk

Sämtliches Licht wird durch diesen Zauber vom Zielbauwerk genommen. Nur Sprüche mit einer Stufe von 30 oder höher können hierin Licht erzeugen. Meist wird mit einer Geste beim Sprechen dieses Zaubers sämtliches Licht zum Hermetiker hin gezogen und von ihm absorbiert.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +3 Bauwerk]

Stufe 30

Eisiger Griff des Magiers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein einzelnes Ziel wird so sehr durchgekühlt, dass es +20 Schaden erleidet – Rüstung schützt bei diesem Schaden nicht. Stirbt das Ziel hierdurch, so wird es in eine Eisstatue verwandelt.

[Basis 20, +2 Stimme]

Stufe 35

Des Zauberers Sonnenfinsternis

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Grenze, **Ritual**

Die Sonne wird innerhalb des Zielgebiets verfinstert, wodurch es so dunkel wie in der Nacht wird. Die Dunkelheit setzt sehr schnell ein, wodurch besonders die Abergläubischen schnell in Panik verfallen werden, besonders wenn sie sehen, dass jenseits der Grenze normales Sonnenlicht vorhanden ist.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Diameter,

+4 Grenze, +3 Größe]

Rego Ignem

Richtlinien für Rego Ignem

Diese Sprüche können neben Feuer auch Hitze und Licht kontrollieren. Die Hitze eines Feuers beeinflusst die Schwierigkeit, es zu kontrollieren: Für je 5 Punkte, welche der Schaden des Feuers +5 übersteigt, erhöht sich die Ordnung des Zaubers um 1.

Patzer in dieser Kategorie richten oftmals genau das an, was der Magier nicht möchte.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen mit Ignem assoziierte Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Stufe dieses Spruches (Berührung, Ring, Kreis)

**Stufe 3**

Feuer auf natürliche Weise kontrollieren (die Richtung, in welche es sich ausbreitet)

Ein Feuer schnell zu einem Ort bewegen, während und an dem es noch immer natürlich weiterbrennt

**Stufe 4**

Ein Feuer in einer leicht unnatürlichen Weise kontrollieren (es daran hindern, dass es eine Person verbrennt)

**Stufe 5**

Einen zierlichen Geist des Ignem kontrollieren

Ein Ignem-Elementar vollständig kontrollieren

**Stufe 10**

Feuer in sehr unnatürlicher Weise kontrollieren (dass es eine tanzende, humanoide Gestalt annimmt)

Feuer augenblicklich zu einem bis zu 5m entfernten Ort bewegen

**Stufe 15**

Schutzzeichen gegen Feuer, die bis zu +5 Schaden anrichten (Berührung, Ring, Kreis)

Einen zierlichen Geist des Ignem herbeirufen

Feuer augenblicklich zu einem bis zu 50m entfernten Ort bewegen

**Stufe 20**

Schutzzeichen gegen Feuer, die bis zu +10 Schaden anrichten (Berührung, Ring, Kreis)

Feuer augenblicklich zu einem bis zu 500m entfernten Ort bewegen

**Stufe 25**

Schutzzeichen gegen Feuer, die bis zu +15 Schaden anrichten (Berührung, Ring, Kreis)

Feuer augenblicklich zu einem bis zu 6km entfernten Ort bewegen

**Stufe 30**

Schutzzeichen gegen Feuer, die bis zu +20 Schaden anrichten (Berührung, Ring, Kreis)

Feuer augenblicklich zu einem bis zu 40km entfernten Ort bewegen

**Stufe 35**

Schutzzeichen gegen Feuer, die bis zu +25 Schaden anrichten (Berührung, Ring, Kreis)

Feuer augenblicklich zu einem Ort bewegen, zu dem der Zauberer eine arkane Verbindung besitzt

**Stufe 40**

Schutzzeichen gegen Feuer, die bis zu +30 Schaden anrichten (Berührung, Ring, Kreis)

Das Rego Ignem Grimoire

Stufe 5

Zitternder Sprung der Flamme

 **R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruchs wird eine Flamme kurzzeitig erzittern und anschließend bis zu drei Schritt in eine beliebige Richtung springen. Ein Zielwurf ist erforderlich, um ein spezifisches Ziel zu treffen. Die Flamme verweilt am Ort und kann dort weiterbrennen. Andernfalls verbrennt es den Fleck (wodurch +5 Schaden angerichtet wird) und wird danach erlöschen.

[Basis 3, +2 Stimme]

Stufe 10

Des Feuers Sprung

 **R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch wird eine Flamme (bis zur Größe eines Lagerfeuers) kurzzeitig erzittern und anschließend einen Satz bis zu drei Schritt in eine beliebige Richtung machen. Ein Zielwurf ist erforderlich, um ein spezifisches Ziel zu treffen. Die Flamme verweilt am Ort und kann dort weiterbrennen. Andernfalls verbrennt es den Fleck (wodurch +10 Schaden angerichtet wird) und wird danach erlöschen.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Größe]

Stufe 15

Schutzkreis gegen Feuer

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Dieser Zauber bewirkt, dass nichtmagisches Feuer die Linien des Ringes nicht überschreiten kann.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Ring]

Stufe 20

Lichtstrahl der Nacht

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Die Lichtstrahlen vom Mond und den Sternen werden als einzelne aufragende Säule von sanftem, silbernem Licht gebündelt, die unter der Kontrolle des Hermetikers steht. Sie erleuchtet ein 15 Schritt durchmessendes Gebiet mit Licht von der Stärke von Mondlicht (wenn der Mond nicht zu sehen ist) oder Sonnenlicht (wenn der Mond am Himmel scheint). Bei bewölktem Himmel zeigt der Zauber keinen Effekt. Er kann nur während der Nacht gewirkt werden.

[Basis 3, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +2 Gruppe]

Das lebendige Feuer befehligen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein Feuerelementar von maximal Größe +0 kann der Magier mittels diesen Spruches unter seine Kontrolle zwingen, sofern er die magische Macht davon penetriert.

Eine Erhöhung der Stufe des Zaubers durch Größe +1 führt dazu, dass ein Elementar der Größe +3 befehligen kann.

Wird es schon übernatürlich beeinflusst, so befehligt die jüngste Kraft das Wesen.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Die gehorsame Flamme

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Hiermit wird die Geschwindigkeit und Richtung, mit der sich ein Feuer ausbreitet, kontrolliert. Der Magier kann bestimmten, dass sich ein Feuer über brennbares Material hinweg ausbreitet, so schnell ein Mann gehen kann, und ist in der Lage, Gruben von maximal 1 Schritt breite zu überspringen. Jedoch ist es nicht in der Lage, auch nur die winzigste Wasserstelle zu überqueren.

Auch kann der Magier das Feuer von sich fernhalten, doch alles, was es berührt, beginnt zu brennen (und kann nicht von Magieresistenz aufgehalten werden. Ein Ziel-Wurf ist erforderlich, um ein Feuer nahe genug an ein Objekt zu bringen, um Schaden anzurichten. Wird das Feuer größer als ein Standard-Raum-Ziel, so verliert der Magier die Kontrolle darüber.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration, +1 Größe]

Stufe 25

Ausbruch unbändiger Flammen

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Zauber verursacht, dass ein Feuer nach Außen hin explodiert und sich bis zu 10 Schritt weit am Boden verbreitet, als ob ein Wind von oben her dagegen bläst. Auf seinem Weg setzt es alles in Brand und verursacht neue Brände (das Zielfeuer erlöscht jedoch). Je nach Intensität des ursprünglichen Feuers verursacht es bei Zielen zwischen +5 und +15 Schaden.

[Basis 10, +3 Sicht, +2 Intensität]

Schutz gegen Hitze und Feuer

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruchs wird sich Hitze und Feuer nicht weiter als 1 Schritt dem Ziel nähern können. Hierdurch wird er immun gegen Flammen, die +15 Schaden oder weniger verursachen (das Feuer kann den Schutzkreis nicht durchdringen und weicht zurück). Gegen stärkeres Feuer oder Wärme erhält er einen Bonus von +15 auf seine Absorption.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Intensität]

Stufe 30

Herrschaft über den zierlichen Herbam-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Ignem für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Stufe 35

Herbeirufen des zierlichen Ignem-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Ignem herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Stufe 50

Schutzkreis gegen mundäne Störungen

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel, **Ritual**

**Requisite:** Animal, Corpus, Aquam, Herbam

Hiermit wird bewirkt, dass Störungen wie Diebe, Ungeziefer, Pilze, Feuchtigkeit, Flammen und übermäßiges Licht die Linien des Schutzkreises nicht überschreiten können.

[Basis 15, +1 Berührung,

+2 Ring, +4 Requisiten]

Imaginem

Imaginem ist die Form der Sinnesempfindungen und Illusion, womit man Sinneseindrücke erschaffen, wahrnehmen, zerstören und kontrollieren kann – und nicht notwendigerweise nur Trugbilder. Das Haus Jerbiton spricht hierbei von Reizen, welche ein Objekt verlassen und dann auf ein Sinnesorgan treffen, dass diese dann interpretiert.

Diese Kunst beeinflusst kein Licht, aber sie kann Dinge beeinflussen, bei denen uns Licht erlaubt, diese zu sehen. Gestank und süße Düfte, Flecken, Farben und Schatten, Melodie und grausame Klänge – alles sind Reize, die von dieser Kunst manipuliert werden können. Da diese Kunst mit den Sinnen arbeitet und nicht mit dem Geist, kann ein dummes Tier genauso leicht davon getäuscht werden wie ein Mensch – jeder kann eine hiermit erschaffene Illusion wahrnehmen.

Dämonen sind schwer zu täuschen, während Feenwesen Illusionen oftmals durchblicken und diese im Gegenzug manipulieren, um dessen Erschaffer zu verwirren. Einfache Untote lassen sich auch von Trugbildern täuschen.

Kein Spruch dieser Kunst kann die Auswirkungen der Gabe annullieren, wenngleich manche dies etwas aufwiegen könnten.

Es ist schwieriger, ein bestimmtes Objekt, eine spezifische Person oder eindeutigen Reiz nachzuahmen als einen allgemeinen Sinneseindruck. Ein Wurf auf **Wahrnehmung + Finesse** entscheidet darüber, ob sich jemand täuschen lässt oder nicht – wobei eine Schwelle von 6 für entfernte Bekannte, 9 für Freunde und 12 für nahe Freunde und Verwandte ausreicht. Je nach Vertrautheit mit der Person oder dem Reiz erhält der Hermetiker einen Bonus von +3 bis hin zu einem Malus von -3, falls er das nachzuahmende Bild beispielsweise seit länger als einem Jahr nicht mehr gesehen hat oder nur eine arkane Verbindung dazu besitzt.

Bei einem Patzer des Finesse-Wurfs nimmt der Hermetiker selbst an, dass der Sinneseindruck gelungen ist, obwohl sie beim ersten Aufeinandertreffen mit anderen als Trugbild oder falscher Eindruck erkannt wird.

Als **Individuum** für Imaginem gilt das Äquivalent eines erwachsenen, menschlichen Wesens – egal ob es das visuelle Bild der Größe, der Geräusche, des Geruchs oder ähnlichem ist.



Creo Imaginem

Richtlinien für Creo Imaginem

Die wichtigste Regel bei diesen Zaubersprüchen ist, dass nur der Eindruck eines Objekts erzeugt wird und nicht das Objekt selbst. So fühlt sich eine hiermit erzeugte Wand fest an, es wird aber keinen Widerstand bieten wenn jemand eine Hand hindurch drückt.

Eine Erhöhung der Komplexität einer sensorischen Wahrnehmung (ein bewegliches Abbild oder klare Worte, anstelle nur eines Geräusches) erhöht die Ordnung um 1. Sehr komplexe Sinnesbilder erhöhen die Ordnung des Spruches um insgesamt 2 Stufen. Ein Bild oder ein Geräusch auf den Befehl des Magiers erschaffen, während sich dieser konzentriert, erhöht die Ordnung um 2.

Siegel in Imaginem-Sprüchen könnten für den aufmerksamen Beobachter sehr offensichtlich sein – nämlich Eigenarten oder Accessoires an der Illusion, die auf den Hermetiker hindeuten.

Bei Patzern dieser Kategorie kommt es zu offensichtlichen Trugbildern, die klar auf den Hermetiker und möglicherweise seine Gabe hindeuten.

**Stufe 1**

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der einen einzelnen Sinn beeinflusst

**Stufe 2**

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der zwei Sinne beeinflusst

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der einen einzelnen Sinn beeinflusst

**Stufe 3**

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der drei Sinne beeinflusst

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der zwei Sinne beeinflusst

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der einen einzelnen Sinn beeinflusst

**Stufe 4**

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der vier Sinne beeinflusst

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der drei Sinne beeinflusst

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der zwei Sinne beeinflusst

**Stufe 5**

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der fünf Sinne beeinflusst

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der vier Sinne beeinflusst

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der drei Sinne beeinflusst

**Stufe 10**

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der fünf Sinne beeinflusst

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der vier Sinne beeinflusst

**Stufe 15**

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der fünf Sinne beeinflusst

Das Creo Imaginem Grimoire

Stufe 3

Himmelsbild

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker erschafft ein Objekt in Reichweite, welches nur den Sehsinn beeinflusst. Es kann sich nicht bewegen oder Geräusche verursachen.

[Basis 1, +2 Stimme]

Ungreifbares Schwert

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Der Hermetiker erschafft ein Objekt in Reichweite, das nur den Sehsinn beeinflusst.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Diameter]

Stufe 4

Spiegel des erstarrten Bildes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch berührung einer sich spiegelnden Oberfläche kann der Hermetiker das dort für die Zauberdauer festhalten, was in jenem Moment gerade zu sehen ist. Diese symbolische Repräsentation könnte dann einen Bonus auf Penetration von +2 für eine sympathische Verbindung gewähren.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Subtiler Geruch der frischen Beute

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Innerhalb der Reichweite wird der Geruch eines frisch erlegten Wildes erzeugt, was Beutejäger irritiert und zu dieser Stelle locken wird.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Diameter]

Stufe 5

Auslösen der fernen Kraft

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

In der Nähe des Ortes, der Person oder des Objekts, zu dem der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt, kann er ein Geräusch erklingen lassen. Hiermit kann er keine Stimme nachahmen oder Worte sprechen.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung]

Der studierende Doppelgänger

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hierdurch erschafft der Magier einen unbeweglichen, den Sehsinn beeinflussenden Doppelgänger, der auf einem Stuhl sitzt und ein Buch studiert.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Berührung,

+1 Feinheiten]

Die nicht entfernbare Augenbinde

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Die den Sehsinn beeinflussende Illusion einer Augenbinde wird um die Augen des Ziels erschaffen. Solang dieses Bild nicht zerstört wird oder sich die Illusion nicht durchblicken lässt, kann die Augenbinde für die Wirkungsdauer nicht entfernt werden

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Diameter,

+1 bewegt sich mit dem Ziel]

Falsches Fenster

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag mit diesem Spruch eine Illusion hinter einem Tür- oder Fensterrahmen erschaffen. Für eine überzeugende Illusion ist ein Wurf auf Wahnehmung + Finesse gegen die 9 erforderlich, wenn die Illusion einen Raum zeigen soll, gegen die 12 beim Anzeigen eines Bauwerks oder ähnlichem oder gegen die 15, wenn das Trugbild bis zum Horizont reichen soll. Die so erschaffene Illusion ist statisch und innerhalb dessen findet keine Bewegung statt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Rauch der Flucht

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

In der Nähe des Hermetikers erscheint eine Wolke aus dichtem, rotem Rauch.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Diameter,

+1 Größe, +1 für Sicht undurchdringlich]

Übermitteln des eigenen Eindrucks

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker erschafft vor sich eine verkleinerte Erscheinung, welches seine Erzählungen bildhaft und mit Geräuschen darstellt. Dieses verändert sich je nach Erzählung des Magiers.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+1 verändertes Bild]

Stufe 10

Ager Belli

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Hiermit wird eine nur die Sicht betreffende Illusion erschaffen, die eine Gestalt nach Wunsch des Hermnetikers annimmt (ein römischer Soldat, ein Barbar, ein Satyr, etc.). Die Figur bewegt sich den Wünschen des Magiers entsprechend, welcher die Konzentration aufrechterhalten muss.

Dieser Zauber wird von Lehrlingen verwendet, um Bellum zu spielen. Dabei bekämpfen sich die Illusionen der Mitspieler gegenseitig und ein Schiedsrichter entscheidet nach jeder Runde, wer am besten gespielt hat. Dies wird durch das höchste Ergebnis der Spieler bei eienm Stresswurf auf Intelligenz + Finesse entschieden. Wer über drei Runden hinweg die Mitspieler schlägt, hat das Spiel gewonnen. Es ist auch möglich zu gewinnen, indem man die Konzentration des anderen Spielers bricht und dadurch dessen Soldaten auflöst. Dies erfordert einen zweiten Zauber und einen Stresswurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 15. Bei Erfolg kann er einen zweiten Spruch zaubern, welcher die Konzentration des oder der Spieler stören soll. Dabei müssen die Kontrahenten auf Konstitution + Konzentration würfeln, die Schwierigkeit wird vom Erzähler je nach Art des Zauberspruchs festgelegt.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+2 Koordination komplexer Bewegungen,

+1 Requisite]

Beschwörung der unfassbaren Augenbinde

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die den Sehsinn beeinflussende Illusion einer Augenbinde wird um die Augen des Ziels erschaffen. Solang dieses Bild nicht zerstört wird oder sich die Illusion nicht durchblicken lässt, kann die Augenbinde für die Wirkungsdauer nicht entfernt werden

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne,

+1 bewegt sich mit dem Ziel]

Ehrfurcht vor der lauernden Horde

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag mit diesem Spruch eine sich verändernde Illusion hinter einem Tür- oder Fensterrahmen erschaffen. Für eine überzeugende Illusion ist ein Wurf auf Wahnehmung + Finesse gegen die 9 erforderlich, wenn die Illusion einen Raum zeigen soll, gegen die 12 beim Anzeigen eines Bauwerks oder ähnlichem oder gegen die 15, wenn das Trugbild bis zum Horizont reichen soll.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Narretei für das Auge

**R:** Sicht, **D:** Augenblicklich, **Z:** Teil

Der Eindruck eines sich schnell bewegenden, hellen Objekts wird zum Kopf eines Ziels hin erschaffen. Sofern es die Magieresistenz überwindet, verspüren die meisten Ziele, dem Gegenstand auszuweichen und zur Flugbahn des Objekts zu sehen, was es dem Hermetiker ermöglichen kann, Blickkontakt mit ihm zu schließen.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 Teil]

Phantasma des sprechenden Kopfes

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Ein illusorisches Gesicht, welches sprechen kann, erscheint auf einer Mauer oder anderem flachen Gegenstand. Das Siegel des Hermetikers beeinflusst stark das Aussehen, Mimik und Stimme des Trugbildes.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Diameter, +1 Sprache]

Stiller Schrei

**R:** Sicht, **D:** Augenblicklich, **Z:** Teil

Dieser Spruch erschafft einen Schwall an Sinneseindrücken, welche der Stimme des Hermetikers gleichen, am Kopf des Ziels. Er erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 6 (ansonsten ist es unklar, zu wem die Stimme gehört). Sofern es eine eventuell vorhandene Magieresistenz des Ziels überwindet, hört es die Nachricht.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 Teil]

Stimme des hermetikers

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Innerhalb von 15 Schritt Entfernung zum Hermetiker kann dieser seine Stimme klar und verständlich erscheinen lassen.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 klare Stimme]

Widerwärtiges Wispern der dämonischen Stimme

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel des Spruches und womöglich Nebenstehende (Wahrnehmung + Aufmerksamkeit) werden das Flüstern einer finsteren Stimme hören. Dies könnte einen Persönlichkeitswurf auf Mut erforderlich machen.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Konzentration,

+1 unabhängiges Sprechen]

Stufe 15

Ablenkung der zornigen Biene

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber erzeugt die Töne und das Bildnis einer großen, zornigen Biene in der Nähe eines Ortes oder Person.

[Basis 3, +3 Sicht, +1 Konzentration]

Buch der Bilder

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber können Bilder und Töne in einem Kreis bewahrt werden. Somit kann ein ganzes Buch oder eine Gallerie fantastischer Eindrücke und sprechender Bilder erzeugt werden – mit den entsprechenden Finesse-Würfen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring,

+2 bewegliche Bilder, +1 Komplexität]

Illusionäre Spielleute

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft illusionäre Musik aus einer vom Hermetiker bestimmten Richtung. So kann ein ganzer Trupp Spielleute simuliert werden. Ein Wurf auf Finesse bestimmt die Qualität der Musik.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Bewegung auf Befehl, +1 Komplexität]

Sinnestrunken durch des Magus Siegel

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Sämtliche sichtbaren Sinneseindrücke, die auf ein Ziel eintreffen, werden verwaschen, was dazu führt, dass es zeitweilig nichts sehen kann. Hat das Ziel gleich nach Beginn des Spruches seine Augen geschlossen, erhält es sein Augenlicht 1 Runde nach Ende der Wirkungsdauer, andernfalls dauert es 2 Minuten.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 Konzentration, +1 Teil]

Trügerisches Phantom

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Gefühl einer kalten Hand, welche Sanft am Nacken oder Wange des Ziels entlangstreicht (oder auch andere Berührungen nachahmt), wird durch diesen Zauber erzeugt.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Konzentration,

+2 Bewegung auf Befehl]

Zeichnen der Turba

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber zeichnet eine Menschenmenge von bis zu zehn Personen, so dass z. B. im Eifer eines Gefechtes man leicht zu unterscheiden vermag, wer Freund ist und wer Feind. Die Form der Zeichnung spiegelt meist das Siegel des Zauberers wieder, kann aber jede beliebige Form haben.

Jeder Aufmerksamkeitswurf bezüglich des Herausfindens der Stellung von Streitmächten erhält während dieses Zaubers einen Bonus von +3.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Vision der höllischen Bestie

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Das Trugbild einer Kreatur mit meist furchtbarem Antlitz bis hin zur Größe eines Ponys (Größe +1) erschafft der Hermetiker durch diesen Zauber. Unter dessen mentaler Kontrolle und kann es sich bewegen und Geräusche verursachen – dies erfordert Konzentration und das Trugbild muss sich in Spruchreichweite befinden. Endet die Konzentration oder verlässt der Hermetiker die Reichweite, so verharrt das Tier starr am Ort. Das Trugbild riecht weder wie ein Tier, noch beeinflusst es den Tastsinn.

[Basis 2, +2 Stimme,

+1 Diameter, +2 Bewegung]

Stufe 20

Bildhaft erzählte Geschichte

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Während der Hermetiker eine Geschichte oder ein Erlebnis erzählt, werden mit diesem Spruch Bilder und Geräusche dieser Erzählung erschaffen, die sich mit dem Verlauf der Geschichte ändern. Dieser Zauber erzeugt nur eine kleine, dreidimensionale Bühne, aber keine Personen. Singt oder spielt der Magier diese Geschichte, so könnte ein Konzentrationswurf zum Aufrechterhalten des Zaubers notwendig sein.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 bewegliche Bilder, +1 Komplexität]

Flüstern der getrennten Zwillinge

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Intellego

Zwei Hermetiker benötigen zwei Objekte, die zueinander eine arkane Verbindung bilden (z.B. Walnuss- oder Muschelschalen). Durch zaubern dieses Spruchs auf die jeweils eigene arkane Hälfte können sie durch erzeugen einer leisen Stimme miteinander kommunizieren.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration, +1 Requisite]

Phantastisches Feuer

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Ignem

Erschafft das Trugbild eines Feuers (bis zur Größe eines großen Lagerfeuers), welches wie ein echtes Feuer erscheint und auch anscheinend wärmt. Es breitet sich aber nicht aus, verbrennt nichts und bietet auch keinen Schutz vor Kälte. Die Requisite ist notwendig, damit das Trugbild auch Licht erschafft.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Requisite]

Phantastisches Tier

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Das Trugbild einer Kreatur oder eines Tieres bis hin zur Größe eines Ponys (Größe +1) erschafft der Hermetiker durch diesen Zauber. Unter dessen mentaler Kontrolle und kann es sich bewegen und Geräusche verursachen – dies erfordert Konzentration und das Trugbild muss sich in Reichweite befinden. Endet die Konzentration oder verlässt der Hermetiker die Reichweite, so verharrt das Tier starr am Ort. Das Trugbild riecht wie ein Tier, beeinflusst aber nicht den Tastsinn.

[Basis 3, +2 Stimme,

+1 Diameter, +2 Bewegung]

Veneficus Enigma

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft ein Rätselspiel. Ein Kasten erscheint auf der Hand des Hermetikers. Dieser Kasten erzeugt Lichter und Töne, welche Hinweise zur Öffnung gewähren. Dies Herauszufinden erfordert einen Wurf auf Intelligenz + Artes Liberales mit einer Schwierigkeit gleich Intelligenz + Artes Liberales + 5 des Magus.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+2 Bewegung/Geräusche, +1 Komplexität]

Worte an der Wand

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker benötigt für diesen Zauber eine flache Oberfläche, welche eine arkane Verbindung zu einer anderen Oberfläche darstellt. Beim Wirken des Zaubers kann er eine Nachricht auf diese Verbindung schreiben, welche dann sogleich auf der eigentlichen Oberfläche für die Dauer dieses Zaubers erscheint.

[Basis 1, +4 arkane Verbindung,

+2 Sonne, +1 klare Buchstaben]

Stufe 25

Der erste Strich weißt den zweiten

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Intellego

Dieser Spruch legt das Abbild der Seite eines Buches auf ein leeres Blatt, so dass der Magier den Inhalt der Seite nachfahren und kopieren kann. Dies erschafft identische Kopien von Büchern, was besonders nützlich ist, wenn einem Buch eine Seite fehlt, dieses aber mittels einer Kopie eines anderen Exemplars der Abschrift ersetzt werden kann.

Mehrmals im Laufe einer Jahreszeit angewandt kann dies der Erschaffung von Kopien helfen, so dass Kopisten ohne die Profession Schreiber keine drei zusätzlichen Patzerwürfel erhalten.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe,

+1 verändert sich mit Umblättern der Seiten,

+1 Requisite]

Manifestierung der Träume des Propheten

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Träume des Hermetikers manifestieren sich um ihn herum in einem alle sinne betreffenden Trugbild, welches jeder Anwesende sehen kann.

[Basis 10, +2 Sonne, +1 bewegliches Bild]

Musik der Sphären

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Durch diesen Zauber kann Musik (oder andere Geräusche) von ein bis zehn Stimmen erzeugt werden.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Gruppe, +2 Bewegung auf Befehl,

+1 Komplexität]

Phantasma der menschlichen Gestalt

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird eine gekleidete und ausgerüstete menschliche Gestalt erschaffen, die Geräusche produzieren kann. Unter dem direkten mentalen Kommando des Hermetikers kann die Gestalt sich bewegen, sprechen und benehmen wie ein Mensch.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne,

+2 Bewegung, +1 Komplexität]

Stufe 30

Aufrichten der veronesischen Flagge

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Die Illusion von bis zu zehn bewaffneten, veronesischen Söldnern, die unabhängig voneinander sprechen (ohne dass dies aber einen Sinn ergeben würde) und sich bewegen können, aber niemals ihren Posten verlassen.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +2 Bewegung und Komplexität]

Von Schatten gezeichnet

**R:** Sicht, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber zeichnet eine Menschenmenge von bis zu tausend Personen, so dass z. B. im Eifer eines Gefechtes man leicht zu unterscheiden vermag, wer Freund ist und wer Feind. Die Form der Zeichnung spiegelt meist das Siegel des Zauberers wieder, kann aber jede beliebige Form haben.

Jeder Aufmerksamkeitswurf bezüglich des Herausfindens der Stellung von Streitmächten erhält während dieses Zaubers einen Bonus von +3.

[Basis 1, +3 Sicht, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +2 Größe]

Stufe 35

Ewige Wiederkehr in des bodenlosen Beckens

**R:** ArkV, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers kann der Magier den Inhalt eines Buches oder Textes, zu dem er eine arkane Verbindung hat, innerhalb einer Spiegelnden Fläche erscheinen lassen. Durch wörtliche Befehle kann er die Seiten umschlagen oder dort bestimmte Textstellen oder -abschnitte suchen.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung, +2 Sonne,

+1 klare Worte, +2 akzeptiert Befehle,

+1 Komplexität]

Geschichte einer Legende

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Während der Hermetiker eine Geschichte oder ein Erlebnis erzählt, werden mit diesem Spruch Personen, Kreaturen, Objekte und Geräusche dieser Erzählung erschaffen, die sich mit dem Verlauf der Geschichte ändern. Dieser Zauber kann bis zu 100 Statisten, Kreaturen, Wolken oder ähnliches erzeugen. Singt oder spielt der Magier diese Geschichte, so könnte ein Konzentrationswurf zum Aufrechterhalten des Zaubers notwendig sein.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Gruppe, +1 Größe, +2 bewegliche Bilder,

+1 Komplexität]

Spukort des lebendens Geistes

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Intellego

Beim Sprechen dieses Zaubers wird ein Abbild des Hermetikers augenblicklich an einen Ort projiziert, zu welchem er eine arkane Verbindung besitzt (nach Maßgabe des Erzählers könnte dies aber eine Beschränkung von 500km haben). Er kann durch dieses Abbild sehen und hören, es muss sich aber in einem Medium befinden (einem Gewässer, Spiegel, Feuer, etc.). Hiermit könnte ein Hermetiker auch an einem entfernt stattfindenden Treffen oder Tribunal teilnehmen.

[Basis 2, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration, +2 Bewegung auf Befehl,

+1 Requisite]

Stufe 40

Bildnis der Edeldame

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

**Requisite:** Mentem

Durch diesen Zauber wird eine gekleidete und ausgerüstete menschliche Gestalt innerhalb des Zirkels erschaffen, die Geräusche produzieren kann. Die Gestalt kann sich selbständig bewegen, sprechen und benehmen wie ein sehr einfältiger Mensch und genießt eine begrenzte Freiheit und simulierte Intelligenz. Auch kann das Abbild allgemeine Befehle in neuen Situationen interpretieren. Es kann nichts neues lernen, wohl aber sich eine Geschichte merken, die erzählt wurde, während dieser Zauber gesprochen wurde.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring,

+2 Bewegung, +4 Komplexität, +1 Requisite]

Der Schatten menschlichen Lebens

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Mentem

Durch diesen Zauber wird eine gekleidete und ausgerüstete menschliche Gestalt erschaffen, die Geräusche produzieren kann. Die Gestalt kann sich selbständig bewegen, sprechen und benehmen wie ein sehr einfältiger Mensch und genießt eine begrenzte Freiheit und simulierte Intelligenz. Auch kann das Abbild allgemeine Befehle in neuen Situationen interpretieren.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne,

+2 Bewegung, +4 Komplexität, +1 Requisite]

Intellego Imaginem

Richtlinien für Intellego Imaginem

Diese Zauber verbessern die Sinne des Hermetikers, indem sie ihm zu Eindrücken verhelfen, zu denen er normalerweise keinen Zugang hat. Es muss aber immer gewährleistet sein, dass er auch etwas wahrnehmen könnte, wenn er direkt vor Ort wäre (z.B. dass in einem Raum Licht ist oder dort etwas gesprochen wird).

Auch bei Imaginem geben Patzer dieser Technik in der Regel falsche Informationen wieder.

**Variabel**

Eine Illusion entdecken, die durch Zauber einer Stufe gleich oder niedriger der Basisstufe dieses Zaubers erschaffen wurde (Ziel: Sehen)

**Stufe 1**

Einen Sinn auf Entfernung nutzen

Die eigenen Trugbilder durchblicken

Die Erinnerung an ein Sinnesbild perfektionieren oder sich an dieses überhaupt erinnern, welchem man begegnet ist

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Imaginem verbundenen Macht von 50 und mehr erspüren

**Stufe 2**

Zwei Sinne auf Entfernung nutzen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Imaginem verbundenen Macht von 40 und mehr erspüren

**Stufe 3**

Drei Sinne auf Entfernung nutzen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Imaginem verbundenen Macht von 30 und mehr erspüren

Einen der Sinne auf eine bestimmte Weise verbessern (im Dunkeln sehen, Dinge auf große Entfernung erkennen, auch auf große Entfernung klar sehen)

**Stufe 4**

Vier Sinne auf Entfernung nutzen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Imaginem verbundenen Macht von 15 und mehr erspüren

**Stufe 5**

Fünf Sinne auf Entfernung nutzen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Imaginem verbundenen Macht erspüren

Das Intellego Imaginem Grimoire

Variabel

Unterscheidung der wahren und falschen Bilder

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker erkennt, ob ein Eindruck durch einen Zauber erschaffen oder verändert wurde, wobei er den ursprünglichen und den veränderten Eindruck wahrnimmt. Dabei muss die Illusion eine Stufe gleich oder niedriger der Stufe des Zaubers -5 besitzen, damit sie aufgedeckt werden kann. Bei einem Patzer könnte er Illusionen für real und wirkliche Dinge für Täuschungen halten. Er kann hiermit auch nichtvisuelle Eindrücke wahrnehmen, allerdings muss er hierzu deren Quelle sehen können.

[Basisspruch, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Das unterscheidende Auge

**R:** Pers, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Dieser Zauber führt dazu, dass der Magier sagen kann, ob ein Bild erschaffen oder verändert wurde, da er sowohl das ursprüngliche wie auch veränderte Bild wahrnimmt. Eine durch Magieresistenz geschützte Zone erscheint dem magischen Sinn des Magiers als dunkel – so dass er beim Zaubern ohne Penetration Orte und Objekte mit Magieresistenz wahrnehmen kann (wie beispielsweise unsichtbare Magier).

Um eine Illusion erkennen zu können, muss die Stufe dieses Zaubers mindestens um 3 Ordnungen höher sein als die des Trugbildes (Der Einsatz der Meisterschafts-Option Genauer Sinn wird aber dennoch eine Anomalie erkennen). Bei einem Patzer wird er Illusionen als real erkennen und vice versa.

Dieser Zauber ist nicht nur auf optische Scheinbilder begrenzt, jedoch muss er für andere sinnbetreffende Illusionen die Quelle betrachten, um diese enthüllen zu können.

[Basisspruch, +2 Sonne, +4 Sehkraft,

+1 verstärkter Effekt]

Stufe 3

Auge im Hinterkopf

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann seinen Sehsinn an einer bestimmten Stelle an seinem Körper nutzen. So könnte er um eine Ecke blicken, indem er seinen Finger hervorstreckt.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Blick aus dem Blickwinkel

**R:** Stimme, **D:** Augenblicklich, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann für einen kurzen Augenblick seinen Sehsinn zu einem Ort innerhalb der Reichweite dieses Zaubers hin verlagern.

[Basis 1, +2 Stimme]

Ein Tag, aufgespart für die Zukunft

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Erinnerungen während der Wirkungsdauer des Spruches sind perfekt und er wird sich an jegliches Detail erinnern können, wengleich im Anschluss daran diese Erinnerungen gemäß seines Gedächtnisses normal schwinden werden.

[Basis 1, +2 Sonne]

Stufe 5

Ausspähen des nahen Grogs

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Raum

Berührt der Hermetiker eine Wand eines Raumes, so kann er sehen, was darin vor sich geht – sofern dieser ausreichend erleuchtet ist oder der Hermetiker über entsprechende Sinne verfügt. Dabei kann er auch seinen Sichtpunkt während der Wirkungsdauer ändern.

[Basis 1, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +2 Raum]

Finger für Augen

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Raum

Der Hermetiker kann den Raum erkennen, in welcher sich die Person befindet, welche er berührt. Befindet sich diese in keinem Raum, so schlägt der Zauber fehl. Ebenso muss er eine eventuelle Magierestistenz überwinden, um solcherart geschützte Wesen in diesem Raum zu entdecken. Ein blinder Magus könnte durch diesen Zauber sehen.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Diameter, +2 Raum]

Erwecken des gemalten Bildes

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Muto

Ein Bildnis wird kurzzeitig animiert und erzählt eine kleine Geschichte über sich. Dadurch erfahren die Anwesenden, was der Künstler bei der Erstellung des Werkes gefühlt hat und wie er es zum Ausdruck brachte.

[Basis 2, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +1 Requisite]

Stufe 10

Aufmerksame Wahrnehmung

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Die Ziele dieses Zaubers werden sich jeglicher Details an Sinneseindrücken bewußt, welche sie während der Wirkungsdauer des Spruches erfahren haben. Dies gewährt ihnen einen Bons von +3, um diesbezügliche Phänomene wahrnehmen zu können, aber einen Abzug von -3 auf Konzentrationswürfe.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Berührung des Hörens

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Gehör

Alles, was das Ziel hört, nimmt auch der Hermetiker wahr. Dieser Zauber wird in der Regel mit einem *Ätherischen Tunnel* gesprochen.

[Basis 1, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +3 Gehör]

Enthüllung der Pinselstriche

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Alle Eindrücke, die von eimem Objekts innerhalb des Zirkels ausgehen, werden noch lebendiger, so dass der Hermetiker winzige Details wahrnehmen kann. Hiermit können beispielsweise Kunst- oder Bauwerke genauer betrachtet werden.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Ring]

Hören, was er hört

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber hören was das Ziel hört, zu dem er eine arkane Verbindung besitzt. Er nutzt den Sinn des anderen – wenn das Ziel nichts hören kann, so hört auch der Magier nichts.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration]

Kritisches Auge des Kopisten

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Bei diesem Zauber sieht sich der Magus zwei anscheinend identische Texte anm erkennt aber sogleich, wo sich der zweite vom ersten unterscheidet. Um ein hermetisches Werk hiermit zu überprüfen benötigt ein Magier in etwa eine Woche Zeit.

[Basis 1, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Stufe 15

Augen und Ohren eines anderen

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber hören und sehen, was das Ziel sieht, zu dem er eine arkane Verbindung besitzt. Er nutzt die Sinne des anderen – wenn das Ziel geblendet ist, so nimmt auch der Hermetiker nichts wahr.

[Basis 2, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration]

Belauschen der Unterhaltung

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Mit diesem Zauber vermag der Hermetiker jede Unterhaltung mehrerer Personnen innerhalb seines Sichtfeldes zu belauschen, solange er sich darauf konzentriert.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Konzentration, +2 Gruppe]

Berührung des Hörens

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Alles, was das Ziel sieht, nimmt auch der Hermetiker wahr. Dieser Zauber wird in der Regel mit einem *Ätherischen Tunnel* gesprochen.

[Basis 1, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Ein Ohr für entfernte Klänge

**R:** Pers, **D:** Konzentration, **Z:** Gehör

Dieser Zauber erlaubt es dem Magier, die genaue Entfernung und Richtung eines Klanges zu seinem Aufenthaltsort zu bestimmen.

[Basis 3, +1 Konzentration, +3 Gehör]

Erkennen eigener Illusionen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Dieser Zauber macht die eigenen Illusionen für den Hermetiker durchscheinend, aber immer noch erkennbar.

[Basis 1, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Hören des stillen Chors

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Gehör

Dieser Spruch verleiht dem Gehör die Kraft, die kaum hörbaren Bewegungen der Himmelskörper wahrzunehmen, was eine Erleichterung beim Erstellen von Horoskopen, astrologischen Aufgaben oder Komponieren von Liedern von +3 mit sich bringen kann (wenn ihm ein Stresswurf auf Intelligenz + Artes Liberales gegen die 12 gelingt – jede 0 bei einem Patzer hierbei gewährt ihm einen Verformungspunkt).

[Basis 3, +1 Konzentration, +3 Gehör]

Stufe 20

Gespür für die Himmel

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Gehör

Dieser Spruch verleiht dem Gehör die Kraft, die kaum hörbaren Bewegungen der Himmelskörper wahrzunehmen, was eine Erleichterung beim Erstellen von Horoskopen, astrologischen Aufgaben oder Komponieren von Liedern von +3 mit sich bringen kann (wenn ihm ein Stresswurf auf Intelligenz + Artes Liberales gegen die 12 gelingt – jede 0 bei einem Patzer hierbei gewährt ihm einen Verformungspunkt).

[Basis 3, +2 Sonne, +3 Gehör]

Stiller Zeuge der Statue

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Raum

Mittels dieses Spruchs kann der Hermetiker eine Statue, zu welcher er eine arkane Verbindung verfügt, so wie den Raum, in welchem sie sich befindet, sehen. Befindet sie sich nicht in einem Raum, so schlägt der Zauber fehl

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration, +2 Raum]

Wahrnehmung der fernen Stimmen

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Raum

Der Hermetiker kann alles innerhalb des Zielraums hören, sofern er eine Arkane Verbindung zu einem Objekt oder Wesen darin besitzt.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentratin, +2 Raum]

Stufe 25

Augen der Eule

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker kann in vollständiger Dunkelheit sehen, selbst wenn diese magisch erzeugt wurde. Er nimmt die bildhaften Sinneseindrücke hierbei ohne Lichtquelle wahr. Nebel oder ähnliches behindert seine Wahrnehmung noch immer.

[Basis 3, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Augen des Adlers

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker kann entfernte Dinge deutlich und klar wahrnehmen, als ob sie nur etwa 30cm von ihm entfernt wären. Auch kann er deren Abstand zu ihm bis auf wenige Zentimeter genau abschätzen, selbst wenn diese mehrere Meilen von ihm entfernt sind.

[Basis 3, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Beschwörung des fernen Bildes

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Raum

Sofern er die arkane Verbindung zu einem Raum oder einer Person darin besitzt, kann er durch diesen Zauber hören und sehen, was darin vor sich geht – sofern dieser ausreichend erleuchtet ist oder er über entsprechende Sinne verfügt. Dabei kann er auch seinen Sichtpunkt während der Wirkungsdauer ändern.

[Basis 2, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration, +2 Raum]

Musik der Sphären

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Durch diesen Zauber kann Musik (oder andere Geräusche) von ein bis zehn Stimmen erzeugt werden.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Gruppe, +2 Bewegung auf Befehl,

+1 Komplexität]

Sehen, wie eine Plethron entfernt

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Speziell

Der Hermetiker kann mittels dieses Zaubers seine Umgebung wahrnehmen, als würde er an einem anderen Ort innerhalb seines natürlichen Sichtfeldes stehen. Seinen Ansichtspunkt zu verändern erfordert einen Wurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 6.

Damit ist es ihm nicht möglich, neue Objekte oder Wesen als Ziele für Sprüche zu nutzen, die er durch veränderung seines Ansichtspunktes nun sehen kann, zuvor aber nicht für ihn sichtbar waren.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 Konzentration,

+3 spezielles Ziel]

Stufe 30

Augen der Blüte, Ohren der Eiche

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Sofern er die arkane Verbindung zu einem Ort, einem Objekt oder einer Person dort besitzt, kann er durch diesen Zauber hören und sehen, was dort vor sich geht – sofern der Ort ausreichend erleuchtet ist oder der Magier über entsprechende Sinne verfügt. Dabei kann er auch seinen Sichtpunkt während der Wirkungsdauer ändern.

[Basis 2, +4 Arkane Verbindung,

+2 Sonne, +2 Gruppe]

Muto Imaginem

Richtlinien für Muto Imaginem

Hiermit können mächtige Trugbilder erzeugt werden, die aber letztlich nur so gut sind, wie die Kenntnis des erschaffenden Hermetikers darüber.

Patzer könnten sogar das Antlitz des Hermetikers selbst auf gefährliche oder ärgerliche Art und Weise verändern.

**Stufe 1**

Einen Sinneseindruck eines Objekts ändern (ein Blatt erscheint wie eine Münze), nicht aber seine Art (nicht von Sicht zu Gehör)

**Stufe 2**

Zwei Sinneseindrücke eines Objekts ändern (ein Blatt erscheint wie eine Münze und fühlt sich so an), nicht aber seine Art

Die Art eines Sinneseindrucks ändern (Töne können gehört werden, Schweißgeruch wird gesehen, usw.)

**Stufe 3**

Drei Sinneseindrücke eines Objekts ändern, nicht aber seine Art

**Stufe 4**

Vier Sinneseindrücke eines Objekts ändern, nicht aber seine Art

**Stufe 5**

Fünf Sinneseindrücke eines Objekts ändern, nicht aber seine Art

Das Muto Imaginem Grimoire

Stufe 3

Gefährliche Schöpfkelle

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein Objekt kann hierdurch wie ein anderes erscheinen. Dies beeinflusst aber nur den Sehsinn.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stimme eines anderen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker erhält eine bestimmte Stimme. Dadurch kann er dann entweder einfach eine andere Stimme besitzen, einen bestimmten Akzent oder Dialekt nachahmen (Intelligenz + Finesse gegen die 6) oder gar die Stimme eines anderen einsetzen – sofern er diese zuvor schon einmal wahrgenommen hatte (obiger Wurf gegen die 9). Jemand, der die Stimm eines anderen aber kennt, könnte noch immer die Täuschung durchblicken.

[Basis 1, +2 Sonne]

Verkleidung des Magiers

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker nimmt das visuelle Aussehen einer anderen Person an. Um wie jemand einer bestimmten Region auszusehen, ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 6 notwendig, das Aussehen einer bestimmten Person erfordert einen Wurf gegen die 9; er muss die Person aber schon zuvor gesehen haben. Jemand, der die andere Person aber kennt, könnte noch immer die Täuschung durchblicken.

[Basis 1, +2 Sonne]

Vertreiben des ärgerlichen Köters

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Auram, Animal

Mittels dieses Zaubers nimmt ein Hund am Hermetiker einen schrecklichen Geruch wahr, welcher ihn zurück drängt.

[Basis 1, +2 Sonne]

Stufe 4

Die verstohlene Maske

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber lässt das Gesicht des Ziels verschwommen werden und sich die Stimme verzerren, so dass es von niemandem erkannt wird, welcher es kennt. Dabei bestimmt das Siegel des Magiers, wie sich die Veränderung zeigt.

Magier mit recht offensichtlichem Siegel müssen eine mächtigere Version dieses Zaubers erlernen, um dies Merkmal weiter zu verschleiern (dieser ist dann um 1 zusätzliche Ordnung schwerer).

[Basis 2, +2 Sonne]

Feenflöte

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mit diesem Zauber wird eine Person oder ein Musikinstrument bezaubert, so dass die Stimme oder Klänge wohlgefälliger klingen. Meist könnte ein Spiel auf einem solchen Instrument auch Feen anlocken.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Fliegenplage

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Diese sensorische Illusion löst beim Ziel Juckreiz aus, wodurch körperliche Handlungen oder solche, die Konzentration erfordern, um 1 schwieriger sind als normal.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Diameter]

Lied des Kraken

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Stimme des Ziels wird lauter und höher, so dass sie auch unter Wasser hörbar ist und ein Hermetiker dort ohne Abzüge der Stimme seine Zauber mit Reichweite Stimme wirken kann. Jedoch sollte er darauf achten, dass er auch unter Wasser zu atmen vermag.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stimme des Leukrota

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers verfügt über eine vom Hermetiker bestimmte Stimme. Dadurch kann es dann entweder einfach eine andere Stimme besitzen, einen bestimmten Akzent oder Dialekt nachahmen (Intelligenz + Finesse gegen die 6) oder gar die Stimme eines anderen einsetzen – sofern der Hermetiker diese zuvor schon einmal wahrgenommen hatte (obiger Wurf gegen die 9). Jemand, der die Stimm eines anderen aber kennt, könnte noch immer die Täuschung durchblicken.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 5

Anschein der Menschlichkeit

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers erscheint und riecht wie jemand anderes, jedoch zumindest muss die andere Gestalt noch annähernd menschlich sein. Andere Sinne werden hiervon nicht betroffen.

Damit kann auch ein Gegenstand das Aussehen eines Menschen annehmen, doch sollte auch dieser eine halbwegs menschenähnliche Form haben (wie ein kleiner Baum, eine Vogelscheuche oder ähnliches).

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Die falsche Düne

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Dieser Spruch verändert das Aussehen und die Geräusche, welche im inneren des Zirkels entstehen. So könnte beispielsweise ein Nachtlager getarnt werden.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring]

Die gestohlene Stimme

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dies erlaubt es dem Zauberer, von einem Ziel in Reichweite die Stimme anzunehmen. So er das Ziel nicht berührt, muss er es hören können, während der Zauber gesprochen wird.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne]

Ein sichtbares Erfordernis nach Reparatur

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Das Ächzen und Knarzen eines beschädigten oder strapazierten Objekts wird hierdurch in Bilder umgewandelt, so dass der Hermetiker einen Bonus von +3 auf Würfe erhält, um beschädigte Stellen bei Gegenständen ausfindig zu machen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring]

Geschmack nach Kräutern und Gewürzen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Eine Mahlzeit oder Getränk erhält mit diesem Zauber den Geschmack und Geruch nach Wunsch des Hermetikers.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Kurzweiliger Anblick der Hexe

**R:** Berührung, **D:** Augenblicklich, **Z:** Teil

Das Gesicht des Ziels erscheint für einen Augenblick alt, verrunzelt und faltig. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse ist für eine subtilere Gestaltung vonnöten.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Teil]

Verwirren des rivalisierenden Sängers

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Spruch zielt auf den Ton, welchen die Stimme produziert. So kann beispielsweise die Stimme eines Sängers höher oder schriller erscheinen oder es könnten gar Wörter verändert oder in die Länge gezogen werden.

Es ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse erforderlich, um die Stimme zu manipulieren, ist der Hermetiker mit dem Stück vertraut, so darf er seinen Wert in Musik zum Wurf addieren:

Gegen die 3: Eine zufällige Note wird falsch gesungen, die Stimme wirkt abgehakt

Gegen die 6: Eine Aufführung könnte so erscheinen, als hätte ein guter Sänger einen schlechten Tag erwischt; die Stimme klingt beispielsweise verzerrt oder Instrumente könnten ein erneutes Stimmen vertragen

Gegen die 9: Der Gesang könnte schal und flach klingen, oder aber schrill

Gegen die 12: Nun können sogar einzelne Worte verändert oder vertauscht werden

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Konzentration]

Stufe 10

Anmut des alten Weibs

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber weniger freundlich, unattraktiv und unsympathisch, die Stimme wird etwas schriller oder krächzender, die Haltung wirkt etwas gebeugter, das Gesicht ewas unreiner und aufgeblähter, usw. Das Ziel erhält -3 auf alle Würfe um andere zu beeinflussen, zu verführen oder um anderen Gefallen abzuringen. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Aura des einfachen Barden

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber unschuldiger und vertrauenserweckender, dies wird durch Veränderung deren Gestalt um ein paar subtile Einzelheiten hervorgebracht (das Aussehen wirkt kindhafter). Das Ziel erhält +3 auf passende Würfe. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert – hierbei erscheint der Hermetiker mit der Gabe nur misstrauenserweckend unschuldig.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Aura kindhafter Unschuld

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber naiver, leichtgläubiger und argloser. Er erhält +3 auf Würfe, um andere von seiner Unschuld zu überzeugen oder Misstrauen anderer zu mindern. In einer Debatte erhält das Ziel +3 auf Würfe zur Verteidigung gegenüber auf Arglist basierenden Würfen. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert – ein solches Ziel erscheint anderen scheinheilig und selbstgerecht.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Aura vertrauenswürdiger Gestalt

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber freundlicher, vermittelnder und glaubwürdiger, dies wird durch Veränderung deren Gestalt um ein paar subtile Einzelheiten hervorgebracht. Das Ziel erhält +3 auf alle Würfe um Vertrauen zu erlangen oder neue Freunde zu gewinnen. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert – hierbei erscheint der Hermetiker mit der Gabe nur misstrauenserweckend überfreundlich.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Sichern der vertraulichen Unterhaltung

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

**Requisite:** Rego

Jeder sicht- und hörbare Sinneseindruck, welcher von innerhalb des Zirkels produziert wird, wird verschleiert und ist nicht für Außenstehende, die beim Wirken des Spruches sich nicht im Ring befanden, erkennbar. Die Personen innerhalb des Zirkels werden hiervon nicht betroffen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring, +1 Requisite]

Aura vortrefflicher Gestalt

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber mächtiger, autoritärer und glaubwürdiger. Dabei wird dessen Erscheinung um ein paar unauffällige Veränderungen erweitert: dessen Gesicht scheint erhellt, er wirkt aufrecht stehender und hat eine klarere und lautere Stimme. Das Ziel erhält +3 auf alle Würfe, um andere zu beeinflussen, führen und zu überzeugen. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Das illusionäre Siegel

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Dieser Zauber wird auf eine Tür gesprochen, so dass diese dann erscheint wie ein Teil der Mauer, in welcher sie eingearbeitet wurde. Bei sehr stark verzierten Mauern könnte ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse für eine gründliche Illusion notwendig sein. Sollte jemand den Türknauf finden, so kann er noch immer durch die verschleierte Tür schreiten.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Merkurianische Veränderung der neuen Gewandung

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Die visuelle Erscheinung der Zielgruppe verändert sich vom Aussehen her. Dabei nehmen alle Gruppenmitglieder ein ähnliches Aussehen an (alle könnten beispielsweise zu Gardisten, Mönche oder Kinder verändert werden)

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Noten wunderbaren Klanges

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Raum

Alle Geräusche und Töne innerhalb des Raums – besonders Musik – klingen klarer und volltöniger. Noten sind klarer, schärfer und leichter zu unterscheiden.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Raum]

Stufe 15

Anblick der warmen Oberfläche

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Sehen

Das Ziel dieses Spruchs kann die Wärme eines Objekts sehen, die ansonsten durch Berührung gefühlt werden kann.

[Basis 2, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +4 Sehen]

Steinerne Täuschung

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Eine Gruppe erscheint und hört sich an wie kleine Steine. Solcherart bezaubert kann die Zielgruppe nicht miteinander kommunizieren.

[Basis 2, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +2 Gruppe]

Verkleidung des veränderten Aussehens

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers erscheint, klingt, riecht und fühlt sich an wie jemand anderes, jedoch zumindest muss die andere Gestalt noch annähernd menschlich sein.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 20

Glühende Fußstapfen des Diebes

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Dieser Spruch macht die Spuren des Schweißes, der von einer Person hinterlassen wurde, sichtbar, indem er den Geruch in sichtbare Eindrücke umwandelt. Hierfür muss der Hermetiker sich des Geruchs desjenigen bewusst sein, den er verfolgen möchte. Die leuchtenden Spuren sind auch für Umstehende sichtbar.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 Konzentration, +2 Gruppe]

Kaleidoskop der Aurelia

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Raum

Sämtliche Sinneseindrücke von Sicht, Gehör, Berührung und Geruch innerhalb des Zielraums werden zufällig verändert, so dass keiner eine Person darin so erreicht, wie er sollte. Jedes dies nicht gewohnte Wesen muss einen Stresswurf auf Intelligenz oder Wahrnehmung gegen die 9 machen oder wird für einen Diameter nur verwirrt dastehen.

Das Zaubern in einem solchen Raum ist sehr schwierig, da die Reichweiten Stimme und Sicht quasi nicht mehr durchführbar sind. Reichweite Berührung wäre wohl durchaus noch möglich.

[Basis 4, +1 Berührung,

+1 Konzentration, +2 Raum]

Perfekte Kopie der fernen Wache

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Intellego

Dieser Zauber erschafft (dank der Requisite ohne Finesse-Wurf) eine perfekte illusionäre Verkleidung eines anderen.

[Basis 1, +1 Berührung, +3 Mond, +3 Bauwerk]

Sichere Zuflucht

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Bauwerk

Das Aussehen eines Gebäudes, bis hin zur Größe eines kleinen Magierturms oder Schlosses, wird verändert und erscheint wie eine kleine und armselige Hütte.

[Basis 1, +1 Berührung, +3 Mond, +3 Bauwerk]

Trugbild

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Objekt (egal ob lebendig oder leblos) kann als etwas anderes von etwa gleicher Größe und Form erscheinen. Wird der Zauber auf etwas gewirkt, was nicht mit dem finalen Trugbild überein stimmt, so funktioniert der Spruch nicht. Bewegt sich das Ziel oder wird es bewegt, ohne dass dies mit der Bewegung der Illusion überein stimmt, so erscheint dies sehr befremdlich.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Verborgene Festung

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Bauwerk

Das Aussehen eines Gebäudes, bis hin zur Größe eines kleinen Magierturms oder Schlosses, wird verändert und erscheint wie eine natürliche Struktur (beispielsweise eine Klippe, Hügel oder Felsen).

[Basis 1, +1 Berührung, +3 Mond, +3 Bauwerk]

Stufe 25

Mondsilber

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Gruppe

Der Inhalt eines Beutels mit Objekten (beispielsweise Laub) wird vom Klang, Aussehen und Gefühl her für die Wirkungsdauer des Spruchs in Münzen verwandelt.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond, +2 Gruppe]

Sehen des Gegners als seiner selbst

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Das Aussehen der berührten Mitglieder der Zielgruppe wechselt untereinander.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Stufe 30

Gestank des Ogers

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Die aus bis zu 100 Personen bestehende Zielgruppe erhält einen veränderten Körpergeruch, so dass sie schrecklich und widerwärtig riechen. Andere werden deren Nähe meiden. Bei ihnen befindliche Personen müssen einen Stresswurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen oder sie erhalten -3 auf alle Würfe. Bei einem Patzer müssen sie sich übergeben.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe,

+1 Größe, +2 sehr detailierter Geruch]

Perdo Imaginem

Richtlinien für Perdo Imaginem

Möchte man sich verändernde Sinneseindrücke zerstören, so erhöht sich die Ordnung des Spruches um 1 Stufe. Das Zerstören des Sinneseindrucks eines Schattens fällt unter PeIg oder ReIg. Das Spiegelbild eines zerstörten/veränderten Sinnesbildes wird allerdings auch zerstört/verändert.

Die Auswirkungen von Unsichtbarkeit ergeben sich aus folgender Tabelle, jemand Unsichtbares könnte aber noch immer gehört oder gerochen werden:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Grad der Unsichtbarkeit** | **Beispiele** | **Bonus auf Nahkampf** | **Bonus auf Verteidigung** | **Heimlichkeits-Bonus** |
|  | **Offensichtlich** | Unsichtbar mit sichtbarer Waffe  Unsichtbar, teilweise mit Schlamm bedeckt  Unsichtbar, watet durch Schnee oder knöchelhohem Wasser | +1 | +3 | +3 (Beobachter werden ihn aber automatisch entdecken) |
|  | **Klar** | Unsichtbar, wirft Schatten in direktem Sonnenlicht  Unsichtbar, hinterlässt Fußab-drücke in Gras, Sand und leichtem Schnee | +3 | +3 | +3 |
|  | **Leicht** | Unsichtbar, wirft Schatten an bewölktem Tag  Unsichtbar, hinterlässt Fußab-drücke auf fester Erde und Kies | +3 | +6 | +6 |
|  | **Schwach** | Unsichtbar, wirft Schatten bei Mondlicht  Unsichtbar, hinterlässt Fußab-drücke auf Pflasterstein | +6 | +9 | +9 |
|  | **Keine Zeichen** | Unsichtbar, ohne sichtbare Hinweise | +9 | +9 | +12 |

Ein Patzer bei einem dieser Sprüche könnte den Reiz noch intensiver machen oder das falsche Trugbild zerstören.

**Variabel**

Den Effekt eines CrIm-Zaubers zerstören, dessen Stufe kleiner oder gleich ist als das Ergebnis auf einem Stresswurf + Basisspruchstufe +10

**Stufe 2**

Die Fähigkeit eines Objektes, den Geschmackssinn oder Tastsinn zu beeinflussen, zerstören

**Stufe 3**

Die Fähigkeit eines Objektes, das Gehör oder den Geruchssinn zu beeinflussen, zerstören

Die Fähigkeit eines Objektes, den Geschmackssinn und Tastsinn zu beeinflussen, zerstören

**Stufe 4**

Die Fähigkeit eines Objektes, drei von vier der folgenden Sinne zu beeinflussen, zerstören: Geruch, Gehör, Geschmack, Tastsinn

Die Fähigkeit eines Objektes, den Sichtsinn zu beeinflussen, zerstören

**Stufe 5**

Die Fähigkeit eines Objektes, vier der Sinne zu beeinflussen, zerstören

**Stufe 10**

Die Fähigkeit eines Objektes, alle Sinne zu beeinflussen, zerstören

Das Perdo Imaginem Grimoire

Variabel

Bannung des Phantombilds

 **R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch wird das Abbild eines Creo Imaginem-Zaubers, dessen Stufe der Hermetiker mit einem Stresswurf + Stufe des Zaubers zumindest erreicht.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Stufe 3

Gabe des Hundes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker zerstört durch diesen Spruch zeitweilig den Geschmackssinn des Ziels, so dass es viele, unangenehm schmeckende Dinge einfacher herunterschlucken kann.

[Basis 2, +1 Berührung]

Fehlende Haut

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber kann der Magier nicht mehr erfühlt oder ertastet werden.

[Basis 2, +1 Diameter]

Stufe 5

Fader Geschmackssinn der Zunge

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber verbirgt den Geschmack einer jeglichen Substanz, egal ob flüssig oder fest.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schreiten wie eine Katze

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses einfachen Zaubers verursachen die Schritte des Hermetikers keinerlei Geräusche.

[Basis 3, +2 Sonne]

Verbergen vor den Augen anderer

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Zauber sorgt dafür, dass der Hermetiker unsichtbar bleibt, solange es sich nicht bewegt. (abgesehen von leichtesten Bewegungen, wie Atmen oder kleine Bewegungen an Ort und Stelle). Der Verzauberte wirft noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +1 Konzentration]

Zauberspruch des leisen Monologes

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Dieser Zauber bewirkt, dass nur jemand, der mit dem Zauberer direkten Blickkontakt hat, dessen Stimme wahrnimmt.

[Basis 3, +1 Konzentration, +1 Requisite]

Stufe 10

Abschütteln des verfolgenden Hundes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers sondert keinen Geruch mehr ab.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Geraubte Stimme

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Der Zauber sorgt dafür, dass ein Wesen oder Objekt keine Geräusche mehr verursacht. Wird dies auf einen zaubernden Hermetiker gesprochen, so erleidet er die Aufschläge für das Zaubern ohne Worte.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter,

+1 verändertes Bild]

Illusion kalter Flammen

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Einer Wärmequelle (wie einem Lagerfeuer) wird die Eigenschaft der Hitze genommen. Die Temperatur scheint dann auf die der Umgebung zu fallen. Sie hat aber noch immer ihre anderen Eigenschaften (wie glühende Kohlen, Fleisch wird noch immer darauf gekocht, eine hinein greifende Hand wird verbrannt, etc.), wenngleich es sich nicht warm anfühlt.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne]

Unsichtbarkeit des wandernden Magus

**R:** Persönlich, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch wird der Hermetiker vollständig für den Sehsinn nicht erfassbar, egal, welche Handlung er vollführt. Er wirft aber noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +1 Diameter, +1 verändertes Bild]

Verbergen in der Menge

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch verhindert, dass die Eindrücke des Hermetikers zu einer bestimmten Person hin zerstört werden, so dass diese ihn nicht mehr wahrnehmen kann. Dies wird erreicht, indem die visuellen eindrücke in einem bestimmten Bereich vernichtet werden und umgeht deswegen auch die Magieresistenz der Person. Bewegt diese sich sehr unberechenbar und bewegt sich dadurch aus dem Bereich hinaus, endet die Wirkung des Spruches.

Bewegt sich die Zielperson nicht, so muss dem Hermetiker ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 6 gelingen. Bewegt sie sich langsam und berechenbar, ist der Wurf gegen die 9 notwendig. Bei sehr schnellen, aber vorhersehbaren Bewegungsabläufen (ein die Straße entlang Reitender) erfordert den Wurf gegen die 15.

[Basis 4, +2 Sonne]

Witterung des Jägers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird der Geruch des Ziels zerstört, so dass es sich beispielsweise leichter an Wild anpirschen kann.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 15

Beenden des Hahnenschreis

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers sondert keine Geräusche mehr ab, wohl kann es aber durch Nutzung von anderen Objekten welche verursachen.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne]

Buch unleserlicher Zeichen

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Für andere werden die visuellen Eindrücke des Zielobjekts verschwimmen und unentzifferbar. Ein Buch könnte in diesem Zustand nicht gelesen werden, und es würde jemanden sogar schwer fallen, einen bestimmten Gegenstand von einem ähnlichen der gleichen Art zu unterscheiden.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Kammer der verstummten Schritte

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Raum

Im von diesem Zauber betroffenen Raum entstehen keinerlei Geräusche – egal, ob die Quelle im oder außerhalb des Raums zu finden ist. So sind weder Schritte darin zu hören noch die Stimme einer Person.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter, +2 Raum]

Unsichtbarkeit des stillstehenden Magiers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Zauber sorgt dafür, dass das Ziel unsichtbar bleibt, solange es sich nicht bewegt. (abgesehen von leichtesten Bewegungen, wie Atmen oder kleine Bewegungen an Ort und Stelle). Der Verzauberte wirft noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Verbergen des misslichen Barden

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch wird der Hermetiker vollständig für den Sehsinn nicht erfassbar, egal, welche Handlung er vollführt. Er wirft aber noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +2 Sonne, +1 verändertes Bild]

Verschwindender Schleier

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruches sondert keine Sinneseindrücke bezüglich Sicht, Gehör, Geruch und Berührung ab, so dass er – abgesehen von einem geworfenen Schatten – unentdeckbar für die Sinne anderer wird. In diesem Zustand kann der Hermetiker sich auch bewegen.

[Basis 5, +1 Konzentration, +1 verändertes Bild]

Stufe 20

Die Beseitigung des auffallenden Siegels

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Runen, Glyphen, Inschriften oder ähnliche Markierungen auf einem Objekt werden mittels dieses Zaubers verborgen, so dass beispielsweise ein mit Runen versehenes Schwert nicht besonders auffällig erscheint.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]

Hinterhalt auf verlassener Straße

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Dieser Zauber zerstört sämtliche Eindrücke, den die Ziele im Zirkel in eine Richtung hin ausstrahlen, so dass sie in diese Richtung unsichtbar sind. Die Richtung kann auch langsam verändert werden, so dass vorbei marschierende Gruppen den Inhalt des Zirkels nicht wahrnehmen können. Dieser Transparenz-Effekt erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Ring]

Ohren des dankbaren Vaters

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Die Stimmen einer Gruppe aus bis zu 10 Zielen werden soweit verändert, dass sie höchstens die Lautstärke einer normalen Unterhaltung erreichen.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+2 Gruppe, +1 verändertes Bild]

Stille des gedämpften klanges

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Zauber sorgt dafür, dass ein Wesen oder Objekt keine Geräusche mehr verursacht. Wird dies auf einen Magier gesprochen, so erleidet er die Aufschläge beim Zaubern ohne Worte.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne,

+1 bewegendes Bild]

Schleier der Unsichtbarkeit

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch wird das Ziel vollständig für den Sehsinn nicht erfassbar, egal, welche Handlung er vollführt. Er wirft aber noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne,

+1 verändertes Bild]

Stufe 25

Kammer der Unsichtbarkeit

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Der Zauber sorgt dafür, dass die Zielgruppe unsichtbar bleibt, solange sich die Mitglieder nicht bewegen. (abgesehen von leichtesten Bewegungen, wie Atmen oder kleine Bewegungen an Ort und Stelle). Die Verzauberten werfen noch immer einen Schatten. Sobald sich ein Mitglied der Gruppe bewegt, so wird es alleine sichtbar.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Unsichtbare Arme

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Creo

Das Armpaar des Hermetikers wird unsichtbar und durch ein anderes ersetzt. Dieses kann einfachste Bewegungen ausführen, für anspruchsvollere Handlungen als das Schwingen der falschen Arme ist ein Konzentrationswurf erforderlich. Der Hermetiker könnte beispielsweise mit dem verborgenen Armpaar etwas entwenden, während er mit den Trugbild-Armen eine große Geste vollführt.

[Basis 4, +2 Sonne, +1 Teil,

+1 verändertes Bild, +1 Requisite]

Warten bis zur Dunkelheit

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Raum

Sämtliche Sinneseindrücke von Sicht, Gehör, Berührung und Geruch innerhalb des Zielraums werden zerstört.

Das Zaubern in einem solchen Raum ist sehr schwierig, da die Reichweiten Stimme und Sicht quasi nicht mehr durchführbar sind. Reichweite Berührung wäre wohl durchaus noch möglich.

[Basis 5, +1 Berührung,

+1Konzentration, +2 Raum]

Stufe 30

Reinigen der Gedanken des Magiers

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

**Requisite:** Vim

Sämtliche Eindrücke von Außen, welche den Kreis durchdringen, warden unterdrückt, es sei denn, sie wurden durch eine Quelle des Reiches der Magie erschaffen. Dies gewährt einen Bonus von +1 auf Konzentrationswürfe für Handlungen innerhalb des Zirkels, und einen von +3 auf zeremonielles Zaubern darin.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Ring, +1 Requisite]

Stufe 45

Die verlorene Stadt

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Grenze, **Ritual**

**Requisite:** Rego

Der Stadtwall und alles sich darin Befindliche wird für Außenstehende Unsichtbar. Sobald jemand die Grenzen des Zaubers nach Innen hin durchschritten hat, wird ihm das Verschleierte offensichtlich. Verlässt jemand das Gebiet, so wird dieser sichtbar.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +4 Grenze,

+1 Requisite, +1 verändertes Bild]

Rego Imaginem

Richtlinien für Rego Imaginem

Möchte man sich verändernde Sinneseindrücke beeinflussen, so erhöht sich die Ordnung des Spruches um 1 Stufe. Die Ordnung steigt des Weiteren um 1, wenn sich das Sinnesbild ebenfalls mit dem Objekt verändern soll. Für jeden zusätzlichen Sinn nach dem ersten erhöht sich die Ordnung ebenfalls um 1 Stufe.

Patzer in dieser Kategorie könnten die falschen Reize kontrollieren oder etwas vollkommen Unerwünschtes beim Zielsinneseindruck hervorrufen.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen mit Imaginem assoziierte Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Stufe dieses Spruches (Berührung, Ring, Kreis)

Einen ReIm-Zauber aufheben, der ein Bild von seinem Ursprung bewegt hat, wenn Basisstufe des Zaubers +

Stresswurf + 10 den gegnerischen Zauber schlägt; das Ziel des Zaubers ist das bewegte Bild

**Stufe 2**

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu einem Schritt von seiner eigentlichen Position entfernt

**Stufe 3**

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu fünf Schritte von seiner eigentlichen Position entfernt

Ein Objekt so erscheinen lassen, als würde es sich auf verwirrende Weise schnell bewegen

**Stufe 4**

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es an ein anderes Objekt gebunden oder in einem anderen Objekt gefangen, welches zum Zeitpunkt des Zauberns definiert wird (eine Stimme erscheint aus einer Tasche heraus)

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu 15 Schritte von seiner eigentlichen Position entfernt

**Stufe 5**

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu 100 Schritt von seiner eigentlichen Position entfernt

Einen zierlichen Geist des Imaginem kontrollieren

**Stufe 10**

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu Sichtweite von seiner eigentlichen Position entfernt

**Stufe 15**

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es an einem Ort, zu dem der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt

Einen zierlichen Geist des Imaginem herbeirufen

Das Rego Imaginem Grimoire

Variabel

Rückruf des bewegten Bildes

 **R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Rego Imaginem-Spruch, der einen Eindruck oder Bild bewegt, wird durch diesen Zauber aufgehoben, solange die Stufe dieses Zaubers + das Ergebnis eines Stresswurfs mindestens so hoch ist wie die Stufe des aufzuhebenden Zaubers. Dieser Spruch hat das bewegte Bild als Ziel.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Stufe 3

Versetzung des Ich

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Abbild des Hermetikers erscheint nach diesem Zauber bis zu einem Schritt von seinem eigentlichen Standort entfernt, so dass Angriffe gegen ihn wahrscheinlich verfehlen. Wann immer man sein Abbild trifft, verschwindet es und erscheint anderswo. Sobald der Hermetiker sich bewegt, endet der Zauber.

Im Kampf verfehlt im Normalfall der erste Angriff automatisch, danach hat das Ziel noch immer +9 auf Verteidigungswürfe, da Angreifer nach ihm suchen müssen.

[Basis 2, +1 Konzentration]

Stufe 4

Der springende Bierkrug

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der berührte Gegenstand erscheit einen Schritt entfernt von seinem eigentlichen Standort.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 5

Sekundenschnelles Ausweichen

**R:** Pers, **D:** Augenblicklich, **Z:** Ind

Das Abbild und die Stimme des Hermetikers erscheinen bei diesem Zauber bis zu einem Schritt von seinem eigentlichen Standort entfernt, so dass Angriffe gegen ihn wahrscheinlich verfehlen. Im Kampf verfehlt im Normalfall der erste Angriff automatisch.

[Basis 3 +1 veränderndes Abbild,

+1 bewegtes Abbild entspricht den Veränderungen]

Zirkel der ungestörten Ruhe

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Kein Bild oder Klang kann den Zirkel verlassen, so dass eine lautlose, dunkle Kuppel darin entsteht. Dies macht beispielsweise diesen Zauber gut geeignet für ein Nachtlager.

[Basis 1, +1 Berührung,

+2 Ring, +1 zusätzlicher Sinn]

Stufe 10

Des Zauberers Seitschritt

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Abbild des Hermetikers erscheint nach diesem Zauber bis zu einem Schritt von seinem eigentlichen Standort entfernt, so dass Angriffe gegen ihn wahrscheinlich verfehlen. Wann immer man sein Abbild trifft, verschwindet es und erscheint anderswo.

Im Kampf verfehlt im Normalfall der erste Angriff automatisch, danach hat das Ziel noch immer +9 auf Verteidigungswürfe, da Angreifer nach ihm suchen müssen.

[Basis 2, +2 Sonne, +1 veränderndes Abbild,

+1 bewegtes Abbild entspricht den Veränderungen]

Illusion des verschobenen Bildes

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Wesen oder Objekt erscheint einen Schritt von seinem eigentlichen Aufenthaltsort entfernt. Das Bild kann nicht in ein festes Objekt platziert werden. Sobald sich das Ursprungsobjekt bewegt, verschwindet das verschobene Bild.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne]

Maske der Missbilligung

**R:** Sicht, **D:** Augenblicklich, **Z:** Ind

Die scheinbare Mimik des Ziels wird dahingehend verändert, dass es aussieht, als würde es sich vor etwas ekeln oder etwas verabscheuen.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 veränderndes Bild]

Stufe 15

Ewige Worte des Magiers

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Innerhalb des Zielzirkels wird immer wieder ein Satz mit der Stimme und Erscheinung des Hermetikers, den er während des Sprechens des Zaubers genannt hat, wiederholt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring,

+1 Zwei Sinne, +1 veränderndes Bild]

Explosion der Farben

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers scheint in eine Wirbelsturm aus explodierenden Farben und Fragmenten seiner selbst zu verschwinden. Diese Explosion hat eine Reichweite von 2 Schritt um das Ziel herum bei Größe 0 und ändert sich entsprechend der Größe. Hierdurch wird das Ziel quasi unsichtbar im Kampf, da sein präziser Aufenthaltsort nicht bestimmt werden kann – auch nicht vom Hermetiker selbst ohne zusätzlichen Zauber.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Diameter,

+2 schnell bewegendes Bild,

+1 verändert sich mit der Bewegung]

Worte in eines anderen Mund legen

**R:** Sicht, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Muto

Durch diesen Spruch erscheint es, als würde die Stimme des Hermetikers aus dem Mund eines Ziels kommen, das bis zu 5 Schritt entfernt ist. Dabei kann er sie auch anders klingen lassen, ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung + Finesse ist notwendig, damit er jemand anderen nachahmen kann.

[Basis 3, +3 Sicht, +1 Konzentration,]

Stufe 25

Die gefangene Stimme

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Mittels dieses Zaubers kann der Magier die Stimme des Ziels in einem Beutel gefangen nehmen. Es kann dann nur sprechen, wenn der Beutel geöffnet ist – und dann dringt die Stimme aus dem Beutel. Versucht das Ziel zu schreien, während der Beutel geschlossen ist, so vibriert dieser sichtbar.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Teil]

Stufe 30

Des Zauberers Ebenbild

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

**Requisite:** Intellego

Das Abbild des Hermetikers trennt sich von dessen Körper und erscheint an einem Ort, zu welchem er eine arkane Verbindung besitzt. Der Körper bewegt sich so, wie der Magier selbst es macht. Es spricht in seiner Stimme, wenn er spricht, und er kann durch dessen Augen sehen und Ohren hören. Es ist ein Stresswurf auf Intelligenz + Konzentration für jede geschrittene Meile und jedes feste Objekt erforderlich, durch welchen sich das Abbild bewegt. Möchte er, dass es sich außerhalb seiner Sichtweite bildet und/oder entfernen kann, so benötigt der Hermetiker eine arkane Verbindung von sich, welche mit dem Abbild verschmilzt und zu Boden fällt, wenn der Zauber endet.

Während das Abbild von seinem Körper entfernt ist, ist der Hermetiker unsichtbar und verursacht keine Geräusche. Das Abbild entspricht dem des Magiers und ebenso fällt auch nur das Licht auf das Abbild, welches am derzeitigen Aufenthaltsort des Hermetikers auf diesen fällt.

Sofern die Penetration nicht hoch genug war, vermag das Ebenbild nicht in einen Bereich eindringen, welcher durch einen Aegis von Heim und Herd geschützt wird.

[Basis 15, +1 Konzentration,

+1 zusätzlicher Sinn, +1 Requisite]

Herrschaft über den zierlichen Imaginem-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Imaginem für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Vergessenheit

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch Blickkontakt kann der Hermetiker dafür sorgen, dass das Ziel in die Leere gezogen wird. Sofern in der Realität eine Lichtquelle vorhanden ist, ist dies das einzige, was das Ziel noch wahrnimmt, ansonsten ist auch dies nicht anwesend. Mit einer Rego-Requisite kann der Hermetiker entscheiden, dass bestimmte Sinneseindrücke in die Leere eindringen können (wie das Abbild und die Stimme des Magiers beispielsweise). Wird das Ziel verletzt, so spürt es die Schmerzen, wenngleich es nicht weiß, woher diese stammen.

[Basis 15, +1 Blickkontakt, +2 Sonne]

Verwirrung wahnsinniger Vibrationen

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Sehen

Das Ziel dieses Zaubers nimmt alles in unterschiedlichen Geschwindigkeiten vibrierend wahr, zudem werden Geräusche und Gerüche verschoben wahrgenommen und scheinen von falschen Orten zu kommen. Jeder solcherart beeinflusste erhält einen Malus von -3 auf seine Angriffs- und Verteidigungswerte und muss im Kampf 2 zusätzliche Patzerwürfel nutzen. Das Ziel wird vermutlich desorientiert und verwirrt, eine Orientierung wird unsäglich schwer. Die visuellen Auswirkungen des Zaubers werden in vollkommener Finsternis oder bei geschlossenen Augen aufgehoben.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+4 Sehen, +1 zusätzlicher Sinn]

Stufe 35

Wanderndes Eidolon

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Intellego

Das Abbild des Hermetikers trennt sich von dessen Körper und erscheint an einem Ort, zu welchem er eine arkane Verbindung besitzt. Der Körper bewegt sich so, wie der Magier selbst es macht. Es spricht in seiner Stimme, wenn er spricht, und er kann durch dessen Augen sehen und Ohren hören. Möchte er, dass es sich außerhalb seiner Sichtweite bildet und/oder entfernen kann, so benötigt der Hermetiker eine arkane Verbindung von sich, welche mit dem Abbild verschmilzt und zu Boden fällt, wenn der Zauber endet.

Während das Abbild von seinem Körper entfernt ist, ist der Hermetiker unsichtbar und verursacht keine Geräusche. Das Abbild entspricht dem des Magiers und ebenso fällt auch nur das Licht auf das Abbild, welches am derzeitigen Aufenthaltsort des Hermetikers auf diesen fällt.

Sofern die Penetration nicht hoch genug war, vermag das Ebenbild nicht in einen Bereich eindringen, welcher durch einen Aegis von Heim und Herd geschützt wird.

[Basis 15, +2 Sonne, +1 zusätzlicher Sinn,

+1 Requisite]

Herbeirufen des zierlichen Imaginem-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Imaginem herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Stufe 50

Illusionen des verlegten Schlosses

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Grenze, **Ritual**

Das Abbild eines begrenzten Bauwerks oder mehrerer Bauwerke (bis zur Größe einer Burg) wird bis zu einer Meile von seiner eigentlichen Position versetzt.

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne, +4 Grenze]

Mentem

Intelligente und vernunftbegabte Wesen werden von Mentem beeinflusst, während Tiere nur durch Animal Sprüche manipuliert werden können. Die mentalen Charakteristika sind Intelligenz, Wahrnehmung, Erscheinung und Ausdruck – diese können durch Mentem Sprüche beeinflusst werden. Gedankengeister haben keine Größe, mehrere davon können aber zu Gruppen zusammengefasst werden; ebenso alle Gedankengeister in einem Raum, einem Bauwerk oder einer Grenze.



Creo Mentem

Richtlinien für Creo Mentem

Neben dem Heilen von Geistern können mit diesen Sprüchen auch Gedanken, Gefühle und Erinnerungen im Kopf einer anderen Person erzeugt werden. Diese Kreationen interagieren normal mit den anderen Gedanken des Ziels und können sich auch während dieses Prozesses verändern.

Typische Siegel sind oftmals kleine Eigenheiten in den erzeugten Gedanken.

Patzer könnten unerwünschte Gefühle im Geist des Ziels oder des Hermetikers selbst auslösen.

**Stufe 3**

Worte in den Gedanken eines anderen formen

**Stufe 4**

Die Erinnerung an ein vergangenes Erlebnis, das nicht länger andauerte als eine kurze Konversation (etwa 3 Kampfrunden) auffrischen – dies wird erinnert, als wäre es vor etwa einer Stunde geschehen

Einen Gedanken oder ein Gefühl im Geist eines anderen pflanzen

**Stufe 5**

Die Erinnerung an ein vergangenes Erlebnis, das nicht länger andauerte als etwa 2 Minuten, auffrischen (von dem noch Erinnerungsfragmente vorhanden sein müssen)

**Stufe 10**

Gewissensbisse im Geist eines intelligenten Wesens auslösen, wodurch die temporäre Besessenheit eines Dämons aufgehoben wird

Die Erinnerung an ein vergangenes Erlebnis, das nicht länger andauerte als etwa 1 Tag, auffrischen

**Stufe 30**

Eine mentale Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +0)

**Stufe 35**

Eine mentale Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +1)

**Stufe 40**

Eine mentale Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +2)

**Stufe 45**

Eine mentale Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +3)

**Stufe 50**

Eine mentale Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +4)

**Stufe 55**

Eine mentale Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +5)

Das Creo Mentem Grimoire

Stufe 5

Durch sein Wirken

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

****Die spezifische Erinnerung des Magiers bezüglich eines Details wird durch diesen Zauber aufgefrischt, solange er sich konzentriert und zumindest noch ein Fragment dessen in den Gedanken zu finden ist. Durch die Konzentration und das Studium der Erinnerung wird ein neues Bild erschaffen, welches nicht mit Ende des Zaubers verschwindet.

[Basis 4, +1 Konzentration]

Flüsternde Finger

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker sich direkt mit dem Berührten auf mentale Art mitteilen, solange er sich konzentriert. Der Berührte kann die Stimme des Hermetikers erkennen. Dieser Zauber wird auch oft mittels eines *Ätherischen Tunnels* gewirkt.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 10

Worte ungebrochener Stille

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann bis zu zwei Worte direkt in den Geist des Ziels projizieren. Das Ziel kann dessen Stimme und übernatürliche Herkunft erkennen.

[Basis 3, +3 Sicht]

Stufe 15

Panik des bebenden Herzens

**R:** Blickkontakt, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber erzeugt beim Ziel eine überwältigende Angst vor einem spezifischen Objekt, Wesen oder Ort.

[Basis 4, +1 Blickkontakt, +2 Sonne]

Anschwellender Zorn

**R:** Blickkontakt, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel wird zornig einem bestimmten Objekt oder Wesen gegenüber. Ein Stresswurf auf einen passenden Persönlichkeitszug gegen die 9 ist erforderlich, damit er seinen Zorn dagegen in Zaum halten kann – es wird ihm aber auch bei einem geglückten Wurf reichlich Unbehagen bereiten.

[Basis 4, +1 Blickkontakt, +2 Sonne]

Herz des Löwen

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hierdurch wird das Ziel von unglaublichem Mut erfüllt, wodurch sein Mut-Persönlichkeitszug um 3 erhöht wird. Dies könnte – muss aber nicht – zu Rücksichtslosigkeit und Draufgängertum führen, zudem verliert das Ziel vor jeder Person die Angst (also auch ggf. vor dem Magier).

[Basis 4, +1 Blick, +2 Sonne]

Aufsteigende Gelüste

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber weckt starke fleischliche Gelüste im Ziel, über welche es selbst keine Kontrolle hat und wahrscheinlich unpassend und unüblich agieren wird.

[Basis 4, +1 Blick, +2 Sonne]

Sieh mich an

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft einen Gedanken im Geist des Ziels, wodurch es direkt den Zauberer anblickt – was genügt, um auf Blickkontakt dieses zu bezaubern. Falls das Ziel sich gerade auf etwas anderes konzentriert, darf es auf Konstitution + Konzentration gegen die 6 würfeln, um dem Drang zu widerstehen.

[Basis 4, +3 Sicht]

Schwenken der Köpfe

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Raum

Durch diesen Zauber wird die Aufmerksamkeit aller im Raum auf subtile Weise zum Hermetiker hin gelenkt, so dass sie zumindest kurzzeitig in seine Richtung blicken.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Raum]

Treffe mich bei Mondenschein

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch pflanzt den Gedanken in ein Ziel, dass es sich zu einer speziellen Zeit an einem spezifischen Ort einfinden muss. Bei Ende der Spruchdauer verschwindet auch die Einflüsterung.

[Basis 4, +1 Blickkontakt, +2 Sonne]

Stufe 20

Betrachtung eines Augenblicks

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber entfernt beim Ziel den durch die Besessenheit eines Dämons ausgelösten Persönlichkeitszug „Besessen“.

[Basis 10, +2 Stimme]

Die weit reichende Stimme

**R:** ArkV, **D:** Dia, **Z:** Ind

Hiermit kann der Zauberer zwei Minuten lang zu jemandem reden, dessen Arkane Verbindung er hält (das Ziel kann jedoch nicht antworten).

[Basis 3, +4 ArkV, +1 Dia]

Erinnerung des fernen Traumes

**R:** Blickkontakt, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Eine vollständige Erinnerung wird in den Geist des Ziels gepflanzt. Wenn das Ziel diese Gedanken überdenkt und sich darauf länger konzentriert, darf es auf Intelligenz gegen die 9 würfeln, um zu erkennen, dass diese Erinnerungen falsch sind. Endet die Wirkungsdauer, so verschwindet die Erinnerung, das Ziel könnte sich aber erinnern, sich daran erinnert zu haben.

[Basis 5, +1 Blickkontakt, +2 Sonne]

Erschaffung des Simile

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft eine neue Kategorie von Dingen im Kopf des Betrachters, erstellt unbewusst Vertrautheit mit einer großen Bandbreite an Begegnungen mit dieser Sache. Je besser der Magier dabei mit dieser Sache vertraut ist, umso intensiver wird diese beim Betrachter.

Der Spruch kann nur eingesetzt werden, wenn das Ziel nicht bereits über Vertrautheit und Zuordnungskriterien über jene Sache verfügt. So könnte ein Magier bei einer Stadtwache Zauberkomponenten als „Waschzeug“ vertraut und so unbedeutend machen, falls die Wache bereits die Dinge mit „Werkzeuge des Teufels“ in Verbindung bringt, misslingt dieser Zauber.

[Basis 5, +1 Auge, +2 Sonne]

Erschaffung einer ungerechtfertigten Reputation

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird im Ziel die Erinnerung erschaffen, dass eine bestimmte Person mit einer anderen einen höchst vergnüglichen Abend inklusive Beischlaf hatte. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennt das Ziel, dass die Erinnerung falsch ist. Die zweite Person kann benannt oder aber mit einem Malus von +3 auf den Finesse-Wurf nur angedeutet werden, so dass das Opfer seine eigenen Rückschlüsse ziehen kann.

Bei Ende der Dauer verschwindet die Erinnerung an die Details des Zwischenfalls, die grobe Erinnerung bleibt aber erhalten – so könnte er sich nicht mehr an den Zeitpunkt der „Beichte“ erinnern, wohl aber an die Beteiligten. Wird das Opfer danach befragt, so verfestigen sich die Erinnerungen mit jedem Verhör mehr und mehr.

[Basis 5, +1 Blick, +2 Sonne]

Geschwätz des Marktplatzes

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Eine Information wird mit diesem Zauber an ein Ziel weitergegeben, welches sich dann bis zum Ende der Zauberdauer gezwungen fühlt, dieses Wissen an all seine Freunde weiterzugeben.

[Basis 3, +1 Blick, +2 Sonne,

+2 Komplexität, +1 Requisite]

Sanftes Brennen des Verlangens

**R:** Auge, **D:** Mond, **Z:** Ind

Ein fieberndes körperliches Verlangen nach einer bestimmten Person löst dieser Spruch aus, wodurch das Ziel den Persönlichkeitszug „Verlangen nach X +2“ für die Dauer des Zaubers erhält.

[Basis 4, +1 Blickkontakt, +3 Mond]

Schmerzen immerwährender Sorge

**R:** Blickkontakt, **D:** Mond, **Z:** Ind

Ein nagendes, zerrendes und schmerzhaftes Gefühl wird bei jemanden erzeugt: eine unbewußte, immerwährende Aufregung, eine Angst vor etwas Unbestimmten oder allem, eine Angst vor Nichts, etc.

[Basis 4, +1 Blickkontakt, +3 Mond]

Überzeugung des Mannes zu einem Feind

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird das Ziel davon überzeugt, dass es einen Feind hat (dieser muss beim Wirken des Spruchs benannt werden). Es kann sich nicht erinnern, wie es zu dieser Feindschaft kam, wird aber vermutlich meinen, dass dies sehr lange zurück liegt. Das Ziel unterliegt keinem bestimmten Zwang, wie es mit diesem Feind zu verfahren hat.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Verteidigt mich

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Gruppe

Eine Einflüsterung wird in die Köpfe der Ziele gepflanzt, welche nun den Drang haben, den Hermetiker vor Schaden zu bewahren. Jeder Betroffene muss einen Persönlichkeitswurf gegen die 9 bestehen oder wird versuchen, jeglichen Schaden vom Magier abzuwenden.

[Basis 4, +1 Blickkontakt,

+1 Konzentration, +2 Gruppe]

Stufe 25

Freuden einer Nacht

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Üblicherweise wird dieser Spruch auf ein schlafendes Ziel gewirkt. Dieses erhält bis zum Ende der Zauberdauer die Erinnerung, als hätte es eine erotische Nacht mit jemanden zusammen erlebt.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennt das Ziel, dass die Erinnerung falsch ist. Die zweite Person kann benannt oder aber mit einem Malus von +3 auf den Finesse-Wurf nur angedeutet werden, so dass das Opfer seine eigenen Rückschlüsse ziehen kann.

Bei Ende der Dauer verschwindet die Erinnerung an die Details dieses Zwischenfalls, die grobe Erinnerung bleibt aber erhalten – so könnte er sich nicht mehr an den Zeitpunkt der „Beichte“ erinnern, wohl aber noch an die Beteiligten.

Wird das Opfer danach befragt, so verfestigen sich die Erinnerungen mit jedem Verhör mehr und mehr.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond]

Der gute Zeuge

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Erinnerungen eines Tages in den Gedanken des Ziels werden mittels dieses Zaubers aufgefrischt, solang sich noch ein Bruchstück davon in dessen Geist befindet. Dabei wird das Ziel befragt, sich an ein Ereignis dieses Tages zu erinnern. Anschließend erinnert es sich daran, als wären die Ereignisse erst vor einer Stunde geschehen. Jedoch könnte es auch passieren, dass er sich an manche Ereignisse gar nicht mehr erinnert, wenn er diese verdrängt oder als zu irrelevant angesehen hatte.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Bürde von 1000 Höllen

**R:** Blickkontakt, **D:** Mond, **Z:** Ind

Das Opfer dieses Spruchs fühlt die Verzweiflung, Trauer, Schmerz und Wut von tausend Sündern der Hölle. Es verliert beinahe jede Motivation und irdische Sorge, da es nur noch den eigenen Schmerz empfindet – unendlich, immerwährend und nagend. Passende Persönlichkeitswürfe erhalten einen schlechten Modifikator von -5, alle Fertigkeitswürfe, die Konzentration und klare Gedanken erfordern, erleiden einen Abzug von -2. Das Ziel hat eine starke Tendenz dazu, nur noch über die eigenen Gedanken und Gefühle zu brüten.

[Basis 4, +1 Blickkontakt,

+3 Mond, +1 Komplexität]

Mein neuer, bester Freund

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Muto

Dieser Zauber verursacht beim Opfer, dass es glaubt, einen alten Freund vor sich zu haben. Dabei wird der Zauberer durch einen vorhandenen Freund ersetzt, was dem Ganzen mehr Realismus und Glaubwürdigkeit verleiht. Zudem kommt sich das Ziel nach Ende des Zaubers nicht zum Narren gehalten vor.

Das Ziel wird eine Grundlegende Erinnerung über den Magier haben, meist, wie sie zu Freunden wurden, sowie eine Vielzahl an unterstützenden Erinnerungen über kleinere Ereignisse.

Der Zauberer weiß nicht, welche Erinnerungen ersetzt werden, kann sich aber einer freundlichen Reaktion sicher sein (das Ziel erhält den Persönlichkeitszug „Freundlich zum Magier +3“). Nur falls das Ziel wirklich keine guten Freunde hat, sind die Erinnerungen wahrhaft falsch und ihm steht ein Intelligenz-Wurf gegen 9 zu, um dies heraus zu finden. .

[Basis 5, +1 Blick, +2 Sonne, +1 Komplexität]

Menschliche Einbildung des wachen Geistes

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird eine halluzinatorische Person in den Geist des Ziels eingepflanzt, welches nur es selbst sehen und hören kann. Der Zauberer bestimmt, wie das Trugbild aussieht und was es macht, kann es selbst aber auch nicht sehen.

[Basis 3, +1 Blickkontakt, +1 Konzentration, +1 zwei sensorische Arten, +2 Bewegt sich auf Befehl, +1 Komplexität]

Stufe 35

Gabe der Vernunft

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Die Intelligenz des Ziels wird permanent um 1 erhöht, jedoch nicht höher als +0.

[Basis 30, +1 Berührung]

Die unaufhaltsame Meute

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Eine Gruppe von Menschen erhält durch diesen Zauber einen Loyalitätswert +4 gegenüber dem Magier. Nach Ende des Zaubers erhalten die Bezauberten 5 Verformungspunkte aufgrund des andauernden, mächtigen mystischen Effekts.

[Basis 4, +1Berührung, +4 Jahr, +2 Gruppe]

Stufe 50

Augenblickliche Loyalität der rebellischen Turba

**R:** Stimme, **D:** Jahr, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieser Zauber verleiht einer Gruppe von bis zu 100 Personen den Persönlichkeitszug „Loyal dem Bund“, dieser wird nicht von der grundlegenden Loyalität des Bundes berührt, wohl aber von den Handlungen der Hermetiker oder Lebensumständen.

Jedes Jahr erhalten Personen unter dem Einfluss dieses Zaubers 5 Verformungspunkte, was ihnen nach einem Jahr einen permanenten Verformungspunkt gewährt (und irgendwann die Schwächen „kurze Aufmerksamkeitsspanne“ oder „einfacher Geist“).

[Basis 4, +2 Stimme, +4 Jahr,

+2 Gruppe, +2 Größe]

Intellego Mentem

Richtlinien für Intellego Mentem

Zusätzliche Ideen für Richtlinien dieser Art können bei den InAn-Richtlinien gewonnen werden. Hiermit kann keine Information aus Niedergeschriebenem gewonnen werden, dafür sind Intellego-Zauber anderer Formen notwendig. Um Aufgeschriebenes zu übersetzen, muss es jemand vorlesen, aus dessen Gedanken der Hermetiker dann die Übersetzung erfahren kann.

Ein augenblicklicher Mentem-Spruch kann eine einzelne Frage beantworten, oftmals benötigt das Herausfinden von viel Information aber auch viel Zeit.

Die Siegel dieser Sprücher übertragen die Informationen oftmals auf sehr charakteristische Art und Weise.

Ein Patzer könnte falsche Informationen an den Hermetiker übertragen.

**Stufe 1**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Mentem verbundenen Macht von 50 und mehr erspüren

**Stufe 2**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Mentem verbundenen Macht von 40 und mehr erspüren

**Stufe 3**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Mentem verbundenen Macht von 30 und mehr erspüren

**Stufe 4**

Den Bewusstseinszustand eines intelligenten Wesens spüren (schläft, ist wach, meditiert, tot, unter Drogen, wahnsinnig, komatös)

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Mentem verbundenen Macht von 15 und mehr erspüren

**Stufe 5**

Ein einzelnes Gefühl eines Wesens erspüren

Die Bedeutung hinter gesprochenen Worten verstehen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Mentem verbundenen Macht erspüren

**Stufe 10**

Alle Gefühle eines Wesens spüren

Die Wahrheit hinter einer Aussage entdecken

**Stufe 15**

Mit einem beliebigen Menschen sprechen

Die oberflächlichen Gedanken einer Person lesen

Eine einzelne Antwort aus den Gedanken eines Ziels picken

**Stufe 20**

Die gestrigen Erinnerungen einer Person lesen

**Stufe 25**

Alle erwünschten Informationen aus den Gedanken eines anderen erfahren

Das Intellego Mentem Grimoire

Stufe 5

Atem des Schläfers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch enthüllt, ob das Ziel schläft.

[Basis 4, +1 Berührung]

Den Bewußtseinszustand spüren

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch erfährt der Hermetiker den Bewußtseinszustand eines Ziels und wie wach es gerade ist.

[Basis 4, +1 Blick]

Stufe 10

Wahrnehmung der Vernunft

 **R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die allgemeinen Motive (z.B. Angst, Zorn, Gier), die das Ziel am stärksten beeinflussen, enthüllt dieser Spruch.

[Basis 5, +1 Blick]

Stufe 15

Samen der Zwietracht

**R:** Blick, **D:** Mond, **Z:** Ind

Die Gefühle des Ziels gegenüber seinem Meister werden in Ablehnung verändert, so dass es diesen leichter hintergehen würde. Ein relevanter Persönlichkeitszug „Loyal“ oder „Treu“ wird für die Wirkungsdauer des Zaubers um 5 Punkte gesenkt.

[Basis 3, +1 Blick, +3 Mond]

Wahrnehmung der widersprüchlichen Motive

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber enthüllt wiedersprüchliche Motive hinter den Handlungen eines Ziels. Beispielsweise könnte eine Wache sowohl Angst wie auch Pflichtgefühl erleben.

[Basis 10, +1 Blick]

Stufe 20

Frostiger Atem der Lüge

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Für die Dauer dieses Zaubers atmet das Ziel jedesmal einen frostigen Nebel aus, wenn es eine Lüge spricht. Bei besonders großen Lügen könnte sich sogar Eis auf den Lippen bilden. Im Winter ist dieser Effekt in der Regel größer. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Ausdruck + List ist es dem Ziel möglich zu bestimmen, ob eine Aussage vom Zauber als Lüge oder Wahr eingeordnet wird. Mit großem Einsatz von CrAu und PeAu kann dieser Spruch besiegt werden. Ein Dämon kann nach belieben als Verkörperung der Lüge eine Lüge als Wahrheit geltend machen oder anders herum.

[Basis 10, +1 Blick, +1 Konzentration]

Die stumme Frage

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann dem Ziel eine stille Frage stellen und entdeckt dann die Antwort. Der Wahrheitsgehalt der Antwort hängt vom Wissen des Ziels ab – und es ist zu Bedenken, dass viele Dinge auch situationsabhängig entscheiden werden.

Das Ziel entdeckt dieser stille Befragung nur, wenn es mit seiner Magieresistenz widerstehen muss.

[Basis 15, +1 Blick]

Enthüllen des lauernden Geistes

**R:** Per, **D:** Konz, **Z:** Sehkraft

Dieser Spruch erlaubt es dem Magier, unsichtbare Geister zu sehen, sofern er die Magieresistenz der anwesenden Toten durchbricht. Der Zauber zwingt den oder die Geister nicht dazu, sichtbar für andere zu werden.

[Basis 3, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Die Augen der Messer erblicken

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Raum

Dieser enthüllt, ob jemand im Zielgebiet dem Magier feindselig gesonnen ist. Mehrmaliges Sprechen des Zaubers ist notwendig, um präzise festzustellen, wer die feindseligen Gedanken hegt.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Raum]

Stufe 25

Sinn im Geschnatter

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Gehör

Der Hermetiker versteht die Sprache der Menschen in seiner Umgebung. Stresswürfe auf Wahrnehmung oder Ausdruck sind notwendig für komplizierte Inhalte. Er versteht auch Menschen, welche eine Sprache falsch benutzen – er hört, was sie sagen, versteht aber, was sie eigentlich zum Ausdruck bringen wollen.

[Basis 5, +1 Konzentration, +3 Gehör]

Stufe 30

Blick in den menschlichen Geist

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch vermag der Hermetiker den Geist eines Ziels gründlich nach Inhalten zu durchsuchen, inklusive seiner Kurz- und Langzeitziele, Motive, persönlichen Stärken und Schwächen.

[Basis 25, +1 Blickkontakt]

Enthüllen von einhundert sündigen Gedanken

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch vermag der Hermetiker den Geist eines Ziels gründlich nach Inhalten zu durchsuchen, inklusive seiner Kurz- und Langzeitziele, Motive, persönlichen Stärken und Schwächen.

[Basis 25, +1 Berührung]

Ein Ohr für die Wahrheit

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Gehör

Der Magier kann einschätzen, ob das Gehörte die Wahrheit ist oder nicht. Blockt die Magieresistenz eines Sprechers den magischen Sinn, so merkt der Zauberer dies als eine Abstinenz.

[Basis 10, +1 Konzentration, +3 Gehör]

Die Augen anderer sich borgen

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Magier kann mit diesem Zauber durch die Augen eines anderen sehen, von welchem er über eine arkane Verbindung verfügt. Hierfür muss die Magieresistenz überwunden werden.

[Basis 5, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Die Ohren anderer sich borgen

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Magier kann mit diesem Zauber durch die Ohren eines anderen hören, von welchem er über eine arkane Verbindung verfügt. Hierfür muss die Magieresistenz überwunden werden.

[Basis 5, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Betrügliches Wispern des eifersüchtigen Geistes

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Gehör

Dieser Spruch erlaubt es dem Magier, das dominante Gefühl bezüglich seiner selbst (und nur dieses) bei jedem in Hörreichweite wahrzunehmen. .Dabei hört der Zauberer immer und immer wieder in gedämpfter Stimme und je nach Nähe lauter dieses Gefühl oder die Kernaussage bezüglich dieses Gefühls. Durch Konzentration ist es ihm möglich die Gefühle der jeweiligen Herkunftsperson zuzuordnen.

[Basis 5, +1 Konzentration,

+3 Gehör, +1 Komplexität]

Muto Mentem

Richtlinien für Muto Mentem

Diese Sprüche gewähren einem Geist Eigenschaften, die es so nicht erlangen könnte. Dies sind zu einem das radikale Verändern von Erinnerungen, das Erfahren von Gefühlen und Gedanken, die ein Ziel eigentlich nicht erleben kann (wie die Gedanken eines Tieres) und zum dritten den Geist körperlich zu machen.

Um jemanden einen magischen Sinn zu gewähren ist eine Richtlinie vonnöten, dessen Ordnung um 1 höher ist als sie es wäre, wenn der Hermetiker sich selbst diesen Sinn verleihen möchte – zusätzlich zu den möglichen Steigerungen durch Reichweite und Ziel.

Ein Patzer mit einem dieser Zauber könnte in den Gedanken des Hermetikers selbst falsche Gedanken auslösen, was diese Form der Magie sehr riskant macht.

**Stufe 1**

Eine kleine Veränderung in den Erinnerungen einer Person an ein Ereignis vornehmen

**Stufe 2**

Eine große Veränderung in den Erinnerungen einer Person an ein Ereignis vornehmen

**Stufe 3**

Eine große Veränderung in den Erinnerungen einer Person an mehrere Ereignisse vornehmen

Eine große Veränderung am Gefühl einer Person vornehmen

**Stufe 4**

Eine große Veränderung in den Erinnerungen einer Person über den Verlauf von dessen Leben vornehmen

Vollständige Veränderung des Gefühls einer Person

**Stufe 10**

Vollständige Überarbeitung der Erinnerungen einer Person

**Stufe 15**

Menschliche Gedanken oder Geister sichtbar machen (Imaginem Requisite)

Die Gedanken einer Person vollständig ändern

**Stufe 20**

Menschliche Gedanken oder einem Geist feste Form verleihen (erfordert eine passende Requisite je nach Gestalt)

Das Muto Mentem Grimoire

Stufe 3

Ein besserer, erster Eindruck

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Die Erinnerungen des Ziels über ein bestimmtes Ereignis werden auf geringe Weise verändert, wie z.B., was jemand getragen hat oder wie eine Frage beantwortet wurde. Diese Veränderungen halten sich nur so lange, wie der Hermetiker sich konzentriert.

[Basis 1, +1 Blick, +1 Konzentration]

Stufe 4

Erinnerung an nie gelebte Momente

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Detail aus dem Gedächtnis des Ziels wird in eine ähnliche Erinnerung umgewandelt. Da sich das Ziel nicht sehr sicher über die Veränderung ist, kann es diese womöglich auch erkennen.

[Basis 1, +1 Blick, +2 Sonne]

Stufe 10



Ablenkung der Elster

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber werden glänzende Objekte für das Ziel sehr begehrenswert. Für die Dauer des Spruches lässt sich das Ziel leicht durch glänzende Dinge ablenken und er wird solch Gegenstände an sich nehmen, sofern dies möglich ist. Ihm muss ein Intelligenz + Konzentrationswurf (Schwierigkeit 9) in der Gegenwart glänzender Objekte, die ihm nicht gehöhren, gelingen, um eine komplexe Aufgabe zu erledigen.

[Basis 3, +1 Blick, +2 Sonne]

Gedankenverlorenheit des Gelehrten

 **R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch verändert die Erinnerung des Ziels, so dass es glaubt, dass der Zug der Magier einen Monat vor der eigentlichen Erklärung ihm erklärt wurde. So könnte es sein, dass er seine Vorsichtsmaßnahmen fallen lässt und sich wieder in Sicherheit wiegt. Dieser Zauber wird häufig durch einen *Ätherischen Tunnel* gesprochen.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 15

Verzauberung der wandelnden Brieftaube

**R:** Blick, **D:** Mond, **Z:** Ind

Nachdem einer Person eine Information mitgeteilt wurde, verbirgt dieser Zauber die Erinnerung daran. Ein Schlüsselwort oder –satz (der ebenfalls beim Zaubern festgelegt wird) entlockt dann dem Ziel die Erinnerung daran. Ebenso erhält das Ziel nach Ende der Wirkungsdauer Erinnerung an die Information.

Ein Spruch zum Lesen der Gedanken enthüllt diese geschützte Information nur, falls die Penetration die Stufe des Zaubers übertrifft.

[Basis 2, +1 Blick, +3 Mond, +1 Komplexität]

Samen des Betrugs

**R:** Blick, **D:** Mond, **Z:** Ind

Die Gefühle des Ziels zu dessen Meister werden mit diesem Spruch beinahe ins Gegenteil verkehrt, so dass er diesen sehr wahrscheinlich hintergehen würde. Für die Dauer des Zaubers sinkt ein Persönlichkeitszug Loyal um 5 Punkte.

[Basis 3, +1 Blick, +3 Mond]

Stufe 25

Die nicht erbetene Aufgabe

**R:** Blick, **D:** Mond, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft eine einfache, noch auszuführende Erinnerung im Kopf des Ziels („Ich muss die Hintertür morgen unverschlossen lassen…“), welche sich so oft wiederholt, so dass sich das Ziel eine Erklärung für diese Aufgabe erschafft („…damit mein Herr dorthin das Haus verlassen kann, nachdem die Dame eingeschlafen ist“).

Falls es für das Opfer aber keine mögliche vernünftige Erklärung für diese Handlung gibt, schlägt der Spruch fehl. Ein Opfer kann nicht überzeugt werden, Dinge zu tun, welche gefährlich sind, es sei denn, es wird damit öfters – beispielsweise aufgrund seines Berufes – konfrontiert.

[Basis 5, +1 Blickkontakt, +3 Mond]

Stufe 30

Falsche Prophezeiung

**R:** ArkV, **D:** Mond, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers werden die Erinnerungen des Ziels an dessen Träumen verändert, so dass er sich nur noch einen wiederkehrenden Albtraum ins Gedächtnis rufen kann. Der Magier selbst bestimmt Inhalt des Albtraums.

[Basis 3, +4 Arkane Verbindung, +3 Mond]

Verstand des Tiers

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Der Geist eines Menschen wird in den Verstand eines Tieres nach Wahl des Zauberers verwandelt. Es wird sich so gut wie möglich wie dieses Tier benehmen. Dies könnte auch gefährlich werden, beispielsweise wenn es fliegen möchte.

[Basis 15, +1 Blick, +2 Sonne]

Stufe 35

In den Gedanken verloren

**R:** Blick, **D:** Mond, **Z:** Ind

Die Gedanken des Ziels werden von Erinnerungen verschiedenster Art und Alters erfüllt, welche ihm ständig im Kopf sind. Während dieser Zeit wird er alle Tätigkeiten außer Ruhen, Essen und Trinken zurückstellen. Er kann kurzzeitig durch einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz + Konzentration, Schwierigkeit 9, aus seiner Gedankenverlorenheit gerissen werden.

[Basis 15, +1 Blick, +3 Mond]

Spende der Maske eines anderen

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Ind, Ritual

Dieser Zauber erschafft die Deckidentität mittels der Identität eines anderen. Dieser „Spender“ muss während des Rituals anwesend, nicht aber bei Bewusstsein oder einverstanden sein – die Magieresistenz muss aber überwunden werden.

Der Zauberer erhält die vollständigen Erinnerungen und Persönlichkeit des Spenders als Tarnidentität mit einem Rufwert von 3 – allerdings wirkt sich die Gabe noch immer normal auf andere aus. Hat der Zauberer nach Ende des Spruches mindestens 5 Erfahrungspunkte auf den neuen Ruf gelegt, so kann er die Tarnidentität darüber hinaus bewahren.

Weitere Magie ist vonnöten, um auch wie der Spender auszusehen, jedoch kann der Magier hiermit sogar engste Freunde und Familie des Opfers täuschen. Bei Sprechen des Rituals erhalten Magier und Spender 1 Verformungspunkt, nach Ende des Rituals bekommt der Zauberer nochmals einen.

[Basis 10, +1 Berührung, +4 Jahr]

Vergangenheit eines anderen

**R:** Blick, **D:** Jahr, **Z:** Ind, **Ritual**

Die Erinnerungen des Ziels werden vollständig überschrieben, so dass es sich nicht mehr an sein früheres Leben erinnern kann, bevor dieser Zauber abklingt..

[Basis 10, +1 Blick, +4 Jahr]

Stufe 40

Der innerste Gefährte

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal

Durch diesen Spruch wird der Geist des Ziels körperlich zu einem Vogel. Normalerweise hält sich dieser Vogel in der Nähe des Ziels auf, muss es aber nicht. Verfügt es über Magieresistenz, so werden beide Körper davon geschützt. Egal, wie weit sich die beiden voneinander entfernen, das Ziel kontrolliert sie beide. Auch kann er durch die Organe beider die Umwelt wahrnehmen. Stirbt der Vogel, so ist dies auch für das Ziel tödlich.

[Basis 25, +1 Blick, +2 Sonne]

Der spukenden Geister Sichtbarkeit

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Raum

Jeder Geist im Zielgebiet des Zaubers wird sichtbar, wenngleich sie ungesehen bleiben können, falls sie sich hinter Objekten verbergen. Ist die Person unsichtbar oder hat ihr Aussehn oder Gestalt verändert, so überschreibt dieser Zauber die derzeitige Erscheinung.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Raum]

Schwert aus Silber und Mondlicht

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Terram

Dieser Zauber verfestigt die metallenen Ausrüstungsgegenstände eines Geistes, so dass er damit die physische Welt beeinflussen kann, ohne besondere Kräfte anwenden zu müssen.

[Basis 25, +1 Blick, +2 Sonne]

Stufe 45

Den Geist überschreiben

**R:** Stimme, **D:** Jahr, **Z:** Ind, **Ritual**

Mittels dieses Zaubers werden alle vergangenen Ziele von der neuen, vom Magier vorgegebenen Agenda überdeckt. Für die Wirkungsdauer arbeitet er zielstrebig auf sein neues Ziel hin, hat aber noch immer Macht über seine sonstigen geistigen Fähigkeiten. Dieser Spruch erzeugt Verformung aufgrund eines konstanten magischen Effekts.

[Basis 15, +2 Stimme, +4 Jahr]

Stufe 50

Die geisterhafte Quinreme

**R:** Blick, **D:** Mond, **Z:** Bauwerk

Ein Geisterschiff ist nicht der Geist eines Schiffes, sondern ein von einem Geist projiziertes Objekt, so wie dessen Waffen und Kleidung. Dieser Zauber wird auf einen solchen Geist angewandt und verfestigt so dessen Schiff, so dass darauf Menschen segeln und Fracht verstaut werden kann. Er ruft nicht das Schiff herbei und erhält auch keine Kontrolle darüber – dafür sollte er noch eine (geisterhafte) Mannschaft herbei holen oder sich in der irdischen Welt verfestigen lassen.

[Basis 15, +1 Blick, +3 Mond, +3 Bauwerk]

Stufe 65

Nordischer Triumph

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Struktur, **Ritual**

**Requisite:** Herbam, Terram

Dies Ritual wird auf einem Schiff gesprochen und bewirkt, dass sich diese in ein Drachenlangschiff und die Mannschaff sich in wilde Wikinger verwandeln, welche den Zauberer als ihren Häuptling ansehen. Der Spruch gewährt der Mannschaft keine besonderen Fähigkeiten, lässt sich aber denken und handeln wie Wikinger – zudem können sie als trainierte Gruppe im Kampf auftreten.

[Basis 15, +1 Berührung, +3 Mond, +4 Struktur, +2 Requisisten]

Stufe 70

Die Legion der Toten bewaffnen

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Gruppe, Ritual

**Requisite:** Terram

Dieser Zauber verfestigt die metallenen Ausrüstungsgegenstände einer Armee von bis zu zehntausend Geistern, so dass sie damit die physische Welt beeinflussen kann, ohne besondere Kräfte anwenden zu müssen. Er gewährt aber keinerlei Kontrolle über die Toten.

[Basis 25, +1 Berührung, +3 Mond,

+2 Gruppe, +3 Größe]

Perdo Mentem

Richtlinien für Perdo Mentem

Gefühle tauchen natürlich mit der Zeit in einer Person auf, so dass Sprüche, welche solche zerstören, eine andauernde Dauer besitzen müssen, um sicherzustellen, dass diese nicht vorzeitig zurückkehren.

Erinnerungen kehren nicht natürlich zurück, so dass hierbei im Normalfall eine augenblickliche Dauer ausreicht, um diese für immer zu entfernen; einer Person kann natürlich erzählt werden, was sie vergessen hat oder sie kann durch Erinnerungsbruchstücke etwas rekonstruieren. Ein andauernder Spruch würde eine Person daran hindern, eine bestimmte Information jemals wieder zu lernen.

Patzer könnten mehr als erwünscht vernichten oder aber im Geist des Hermetikers selbst Schaden anrichten.

**Variabel**

Die Macht eines Geistes um (Basisstufe + 10) Punkte zu reduzieren

**Stufe 3**

Ein kleines Detail aus den Erinnerungen einer Person entfernen

**Stufe 4**

Ein wichtiges Detail aus den Erinnerungen einer Person entfernen

Verringern einer einzelnen mentalen Fähigkeit einer Person

Die Intensität aller Gefühle einer Person reduzieren

**Stufe 5**

Ein Gefühl in einer Person unterdrücken

**Stufe 10**

Eine kleine oder kurze Erinnerung aus dem Geist einer Person entfernen

Verringern aller mentalen Fähigkeiten einer Person

**Stufe 15**

Eine Person in den Wahnsinn treiben

Alle Gefühle einer Person entfernen

Eine große oder lange Erinnerung aus dem Geist einer Person entfernen

**Stufe 25**

Eine Person als gedankenleere Hülle zurücklassen

Das Perdo Mentem Grimoire

Variabel

Ewige Ruhe des spukenden Geistes

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Wenn dieser Spruch die Resistenz eines Geistes durchdringt, so verliert er eine Menge an Macht gleich der Stufe des Zaubers. Wird die Macht dadurch auf 0 reduziert, so verschwindet die Erscheinung, scheinbar zerstört.

[Basiseffekt]



Stufe 3

Bittere Entscheidung für einen ruhigen Schlaf

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein einzelnes Detail wird aus der Erinnerung des Hermetikers entfernt.

[Basis 3]

Stufe 4

Kratzmesser der Erinnerung

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein einzelnes, wichtiges Detail wird aus der Erinnerung des Hermetikers entfernt.

[Basis 4]

Stufe 5

Ablenkung für den geschwächten Geist

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird eine spezifische Erinnerung aus den Gedanken des Opfers entfernt. So könnte die Erinnerung einer Wache, dass eine Person durch ein Tor gegangen ist, gelöscht werden.

[Basis 4, +1 Blickkontakt]

Auf der Zunge liegendes Wort

**R:** Blick, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Das Ziel vergisst ein Wort nach Wahl des Hermetikers für die Wirkungsdauer. Danach kann er sich wieder daran entsinnen mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die 9. Bei einem Fehlschlag kann er es erneut versuchen, jeder weitere Wurf addiert aber +1 zur Schwierigkeit.

[Basis 3, +1 Blick, +1 Diameter]

Die geblendete Wache

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hiermit werden alle Sinne des Ziels betäubt, ausreichend, um an ihm vorbeizuhuschen, zu schreien, einen Zauber zu wirken oder dessen Beutel zu stehlen. Nur die anfängliche Berührung wird vom Ziel wahrgenommen.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Agnosia

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird die Vertrautheit zu einer Kategorie an Objekten, welche sich durch ein einzelnes Nomen repräsentieren lassen, zerstört. Das Opfer des Spruchs kann sich nicht an Begegnungen mit diesen Sachen erinnern, obwohl es sich bewusst ist, dass es dieser Dinge gibt. Bei einer Konfrontation mit einem repräsentativen Gegenstand dieser Sache kann das Opfer es nicht identifizieren oder benutzen. Dieser Spruch zerstört keine Fähigkeiten – falls es ein Objekt ohne bewusstes Nachdenken nutzen muss, kehren die Erinnerungen daran zurück. Dies kann alarmierend für das Opfer sein, da es plötzlich beispielsweise ein bestimmtes Werkzeug nicht mehr bewusst einsetzen kann um vorangegangene Handlungen fortzusetzen.

[Basis 3, +1 Blick, +2 Sonne]

Ohrfeige der flüchtigen Magie

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Das Ziel vergisst für die Dauer des Zaubers wie es bewußt eine Form einsetzt. Dies beinhaltet auch das Sprechen von spontanen Zaubern und Ritualsprüchen mit dieser Form (selbst wenn es nur eine Requisite ist). Der unbewußte Einsatz – wie beispielsweise bei der Magieresistenz – wird nicht beeinflusst.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Diameter]

Vertrauen des kindgleichen Glaubens

**R:** Blick, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Das Ziel verliert jegliches Urteilsvermögen und glaubt nahezu jegliche plausible Lüge für die Dauer des Spruches. Mit einem Wurf auf Intelligenz gegen die 6 kann es die Lüge durchblicken, bei wirklich unglaubwürdigen Lügen könnte die Schwierigkeit niedriger sein.

[Basis 4, +1 Blick, +1 Diameter]

Stufe 15

Besänftigung des Herzens

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hierdurch wird ein Gefühl vom Ziel entfernt, bis es dieses wieder auf natürliche Weise empfindet. Beispielsweise ist eine wütende Person nicht mehr wütend, eine neugierige verliert dieses Empfinden und Verlangen.

[Basis 5, +2 Stimme]

Die zweifach geschenkte Münze

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch wird üblicherweise gezaubert, wenn das Ziel eine Münze in die Hand des Magiers legt. Das Opfer vergisst augenblicklich, dass es gezahlt hat. Vorausgesetzt, es hatte einen legitimen Grund zuvor zu zahlen, wird es nun normalerweise nochmals zahlen.

[Basis 10, +1 Berührung]

Geleit ins Jenseits

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Wenn dieser Spruch die Resistenz eines Geistes durchdringt, so verliert er 20 Macht. Wird die Macht dadurch auf 0 reduziert, so verschwindet die Erscheinung, scheinbar zerstört.

[Basis 10, +1 Berührung]

Verlust der momentanen Erinnerung

**R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Fünf aneinanderhängende Minuten aus der Erinnerung des Ziels werden entfernt und hinterlassen nur eine Leere. Mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 (kann bei wichtigen Ereignissen in diesem Zeitfenster oder drum herum auch niedriger sein) erkennt es das Fehlen eines bestimmten Zeitraums. Vorsichtiges in-sich-gehen könnte im Laufe der Zeit die Erinnerung zumindest Großteils zurückholen, niemals aber vollständig.

[Basis 10, +1 Blick]

Zauber der Gleichgültigkeit

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Intensität aller gerade empfundenen Gefühle des Ziels wird stark gesenkt.

[Basis 4, +1 Blick, +2 Sonne]

Stufe 20

Auflösen des Schildwalls

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Hiermit kann der Magier bei einer Gruppe bewirken, dass sie einfache Fähigkeiten vergessen (welche aber nicht so groß sind, dass sie als eigene Fertigkeit zählen). Tänzer könnten Tanzschritte vergessen, Soldaten verlernen als eine Einheit zu kämpfen, etc. Nach dem Sprechen des Zaubers bleiben diese Erinnerungen noch immer verschollen, können aber durch Demonstration und Zeitaufwand wieder erlernt werden (was keine Erfahrungspunkte kostet).

Dieser Spruch entfernt keine autobiografischen Erinnerungen, weshalb den Opfern bewusst ist, dass sie bestimmte Dinge nicht mehr wissen – auch könnte ihnen klar sein, dass der Magier dafür verantwortlich ist.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Verlust der Erinnerungen eines Tages

**R:** Blickkontakt, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die Erinnerungen des Ziels bezüglich eines Ereignisses mit der Höchstdauer von einem Tag werden hierdurch entfernt. Dabei können die Erinnerungen auch mehrere Elemente beinhalten.

[Basis 15, +1 Blickkontakt]

Stufe 25

Segen kindlicher Wonnen

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Verstand eines Erwachsenen wird auf den eines Kindes reduziert. Dadurch löst es Probleme und drückt seine Gefühle aus wie ein Dreijähriger. Zumindest ist das Ziel anfangs frei von Sorgen und voll des Glücks und der Zufriedenheit.

[Basis 10, +1 Blick, +2 Sonne]

Der Leidenschaften Verlust

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Sämtliche Gefühle des Ziels werden diesem entfernt, wodurch es lustlos und ohne Motivation handelt.

[Basis 15, +1 Blick, +1 Konzentration]

Stufe 30

Der zum Narren gehaltene Bauer

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hierdurch wird beim Ziel die Fähigkeit des Denkens weggenommen, wodurch es für die Zauberdauer nur einfach mit offenem Mund dastehen wird, da ihm auch jegliche Vorstellungskraft fehlt. Bei Bedrohung wird er sich aufgrund seiner Einschätzung verhalten.

[Basis 15, +1 Auge, +2 Sonne]

Tanz des Gauklers

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

**Requisite:** Corpus

Durch diesen Zauber beeinflusst fühlt sich das Ziel gezwungen bei jedem Klang von Musik zu Tanzen zu beginnen und erst damit aufzuhören, wenn er keine derartigen Klänge mehr hört. Nicht einmal zum Essen, Trinken oder Schlafen wird er einen Tanz unterbrechen. Möchte er noch etwas anderes tun, so hat er einen Malus von 3 auf andere Tätigkeiten und 2 zusätzliche Patzerwürfel.

Dies könnte je nach Art und Dauer des Tanzens Erschöpfung oder möglicherweise körperlichen Schaden verursachen.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Requisiste]

Vergessen aller Eide

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch veringert die Wichtigkeit aller Eide, Schwüre, Pflichten, Versprechungen und Verpflichtungen, welche das Ziel eingegangen ist, für dessen Wirkungsdauer.

[Basis 5, +1 Blickkontakt, +2 Sonne]

Stufe 35

Die immerwachsame Turba

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Gruppe

Dieser Spruch verhindert bei einer Gruppe das Gefühl des Schlafen-wollens, sobald Müdigkeit auftritt. Nach 1 vollen Tag Wachsein erhalten sie 1 Erschöpfungsstufe, danach nach je 8 Stunden 1 weiteren, so dass sie nach zwei Tagen Wachsein für 8 Stunden schlafen müssen und danach wieder für zwei weitere Tage wach sein können – es sei denn, sie erschöpfen sich sonst noch außer der Reihe.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond, +2 Gruppe]

Stufe 40

Schwarzes Geflüster

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker flüstert einen magischen Satz ins Ohr des Ziels, was mehrere Sekunden dauert, so dass ein unwilliges Ziel dies wahrscheinlich verhindern kann. Bei Aussprechen des vollständigen Satzes muss dem Ziel ein Stresswurf auf Konstitution gegen die 15 gelingen oder es wird vollkommen wahnsinnig. Hierfür werden keine Gesten benötigt, Worte sind aber unabdingbar.

[Basis 15, +1 Berührung,

+3 Mond, +1 keine Gesten]

Stufe 50

Das blanke Gedächtnis

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Ind, **Ritual**

Hiermit werden die Erinnerungen des Ziels gelöscht, jede bewahrte Idee und Identitätssinn entfernt. Alle Allgemeinen Fähigkeiten und Sprachen werden behalten. Wissens-, Akademische, Arkane, Kampf- und übernatürliche Fähigkeiten wie auch alle Künste gehen verloren. Sein Vorstellungsvermögen (wie auch sein Bild-Gedächtnis) bleibt erhalten, so dass er sich an Gesichter, besuchte Orte, Lieder und ähnliches erinnert, aber kein Wissen bezüglich Namen, emotionaler Wichtigkeit, von Erzählungen her gekannte Orte und Ähnlichem behält.

Für die Dauer des Spruches kann er diese Erinnerungen auch nicht wieder erlernen.

[Basis 25, +1 Berührung, +4 Jahr]

Stufe 65

Fluch der seelischen Vergiftung

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Grenze, **Ritual**

Der Hermetiker vermag einen Ort zu verfluchen (z.B. ein Tal, Kleinstadt, Stadt oder einen Bund). Dieser nimmt den Bewohnern langsam Willen und Lebenskraft, so dass diese kraftloser und gleichgültiger werden. Das Leben wird langweiliger, die Farben erscheinen grauer und die Tage länger. Willensstarke Personen und solche mit starken Persönlichkeitszügen spüren die Auswirkungen schwächer, sind aber auch nicht gänzlich davor gefeit. Alle Würfe auf Persönlichkeitszüge erhalten an diesem Ort einen Modifikator von -3.

Nur Personen, die sind während der Wirkungsdauer in diesem Gebiet aufhalten, werden hiervon betroffen. Verlassen Personen den Ort, so sind sie in der Regel überwältigt von den wiederkehrenden Gefühlen und Lebenskräften.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond,

+4 Grenze, +5 Größe]

Rego Mentem

Richtlinien für Rego Mentem

Viele Veränderungen am Geist sind Effekte dieser Technik, da der Verstand diesen Zustand auch natürlich erreichen könnte. Anregungen für weitere Richtlinien können den Rego Animal Richtlinien entnommen werden.

Ein Patzer könnte falsche Handlungsweisen auslösen oder aber die Gedanken des Magiers selbst ändern.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen mit Mentem assoziierte Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Stufe dieses Spruches (Berührung, Ring, Kreis)

**Stufe 3**

Eine subtile Abweichung im mentalen Zustand einer Person verursachen

**Stufe 4**

Den geistigen Zustand eines Ziels kontrollieren (ist wach, schläft, verwirrt)

**Stufe 5**

Ein natürliches Gefühl (Angst, Ruhe) kontrollieren, welches das Ziel aber schon fühlen muss

Einen körperlosen Geist kontrollieren

Einen zierlichen Geist des Mentem kontrollieren

Eine Person zu einer bestimmten Art der Reaktion hinführen

**Stufe 10**

Eine unnatürliche Emotion kontrollieren (bei einem Feigling Mut hervorrufen)

Die gesamte Reaktion einer Person zu einem bestimmten Gefühl hin inspirieren

**Stufe 15**

Ein menschliches Wesen kontrollieren, solange es vom Magier gesehen werden kann

Einen Geist beschwören (Ritual)

Einen zierlichen Geist des Mentem herbeirufen

**Stufe 20**

Einer Person einen komplexen Befehl geben, welchen es nach besten Fähigkeiten auszuführen versucht

**Stufe 25**

Die Gedanken und Gefühle einer Person vollständig beherrschen

Das Rego Mentem Grimoire

**Variabel**

Schutzring gegen Geister

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Nur Geister, deren derzeitige magische Macht größer ist als die Stufe des Spruches können diesen Ring betreten, der manchmal als orangefarbene, durchsichtige Kuppel erscheint. Geister anderer Reiche werden hiervon nicht beeinflusst.

[Basiseffekt]

Stufe 5

Berührung des Morpheus

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruches wird schläfrig und schläft innerhalb der nächsten Augenblicke ein.

[Basis 4, +1 Berührung]

Der hypnotische Blick

 **R:** Blick, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruches wird schläfrig und schläft innerhalb der nächsten Augenblicke ein.

[Basis 4, +1 Blickkontakt]

Ohrfeige des Erwachens

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Berührte wird durch diesen Zauber augenblicklich erwachen und hellwach sein. Der Spruch wirkt nicht auf noch andauernde Schlafmagie (mit einer nicht augenblicklichen Dauer) oder auf Bewußtlosigkeit aufgrund von Erschöpfungsschaden.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Der feste Schlaf

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Das Ziel des Spruches schnell in einen tiefen Schlaf, durch welchen es erst nach Ablauf der Wirkungsdauer oder aber durch Entzauberung erwacht. Schläft ein hermetisches Ziel während Sonnenauf- oder Sonnenuntergang, so endet auch dessen Parma Magica.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Diameter]

Der Ruf des Schlafes

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Spruches wird müde und schläft binnen der nächsten Augenblicke ein.

[Basis 4, +2 Stimme]

Fingerschnippen des Erwachens

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Spruchs wird durch diesen Zauber augenblicklich erwachen und hellwach sein. Der Spruch wirkt nicht auf noch andauernde Schlafmagie (mit einer nicht augenblicklichen Dauer) oder auf Bewußtlosigkeit aufgrund von Erschöpfungsschaden.

[Basis 4, +2 Stimme]

Stufe 15

Verwirrung des betäubten Willens

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch verwirrt das Ziel, wodurch es einen Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9+ schaffen muss, um eine Handlung ausführen zu können, dieser Wurf ist aber immer notwendig, wenn eine Handlung durchgeführt werden möchte. Mit einem niedrigeren Wurf führt das Ziel irgend eine andere Handlung durch. Bei einer 12+ ist der Zauber gebrochen. Ist es unumgänglich, dass das Ziel eine Handlung vollführt, so kann der Spielleiter einen Modifikator der Handlung auferlegen. Unter diesem Spruch schlägt ein Ziel im Kampf immer zuletzt zu und erhält einen Modifikator von -3 auf Angriffs- und Verteidigungswürfe.

[Basis 4, +1 Blick, +2 Sonne]

Stufe 20

Abkühlen der Glut des Liebenden

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers wird bis Ende der Wirkungsdauer davon absehen, dem Zauberer romantische Avancen zu machen.

[Basis 5, +1 Blick, +2 Sonne]

Aura der Gleichheit

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruches behandelt den Hermetiker so, als ob dieser ein ihm Gleichgestellter wäre. Dies ist besonders von Vorteil, wenn er auf einem ihm Höhergestellten gewirkt wird.

[Basis 5, +1 Blick, +2 Sonne]

Aura rechtmäßiger Autorität

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruches neigt stark dazu, den Befehlen des Magiers zu gehorchen, als ob dieser einer seiner Vorgesetzten wäre.

[Basis 5, +1 Blick, +2 Sonne]

Bezwingung der nächtlichen Geister

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Solange der Magier einen Geist mit Drohungen einschüchtern kann, wird dieser ihm gehorchen – je dramatischer und lebhafter diese sind, um so kooperativer wird der Tote sein.

Nachdem der Spruch die Magieresistenz des Geistes durchdrungen hat, entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten, wie effektiv die Drohungen sind: besonders gute Drohungen sollten einen Bonus gewähren. Jedoch jedes Ergebnis – abgesehen von einem Patzer – gewährt dem Magier zumindest minimalen Gehorsam.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Den Heuhaufen nach einer Nadel durchsuchen

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruchs erhält einen Bonus von +3 auf alle Sicht-basierenden Wahrnehmungswürfe bezogen auf ein spezifisches Objekt oder Qualität (z.B. die Farbe Rot, eine bestimmte Person), welche beim Bezaubern festgelegt wird.

Dieser Zauber verleiht keine übernatürlichen Sinne, sondern verstärkt die Empfindsamkeit für eine bestimmte visuelle Charakteristik.

Magier setzen diesen Zauber mitunter ein, um Grogs auf die Suche nach bestimmt aussehendem Vis zu schicken, von welchem sie ein Exemplar besitzen.

[Basis 5, +1 Auge, +2 Sonne]

Den Traum beschwören

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Magier berührt das schlafende Ziel und bestimmt das Thema des Traumes jener Person in dieser Nacht (wie Tod, Hunde, Angst, etc.). Die spezifischen Inhalte des Traums werden nicht bestimmt. Manch Zauberer versucht Bedeutung aus diesen Träumen zu lesen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Die resoluten Gedanken des eifrigen Forschers

**R:** Per, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers ist es einem Magier möglich, für die Dauer des Spruches hochkonzentriert bei einer Sache zu bleiben. Wird der Zauber täglich zur Unterstützung der Laborarbeit benutzt, sollte der Magier die“Abhängig“-Labor-Routine wählen.

[Basis 10, +1 Sonne]

Duft des friedlichen Schlummers

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Raum

Jeder innerhalb des Raumes fällt innerhalb weniger Sekunden in Schlaf, mit dem Duft Flieders in der Nase.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Raum]

Vertraut mir

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruchs wird eine ausgewogene Haltung gegenüber dem Zauberer beim Ziel erschaffen. Es behält aber noch immer seinen freien Willen (wodurch dieser Spruch auch nicht als „Spionage“ gilt). Dadurch werden Befragungen leichter und fallen meist auch produktiver aus.

[Basis 5, +1 Blick, +2 Sonne]

Verzaubern der Augen meiner Liebsten

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Spruches verhält sich dem Hermetiker gegenüber so, als ob es diesen lieben würde.

[Basis 5, +1 Blick, +2 Sonne]

Stufe 25

Aura der Inkonsequenz

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers wird unter normalen Umständen nicht beachtet. Sofern es keine Aufmerksamkeit auf sich lenkt oder andere aktiv wachsam sind, verschwendet man an ihm keinen Gedanken. Hat jemand Grund, aufmerksam zu sein, so steht ihm ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen eine Schw. von 12 zu (9 wenn das Ziel die offensichtliche Gabe besitzt, evtl. höher, wenn es besonders unauffällig ist).

Der Zauber beeinflusst ein andere nur, solange diese auf das Ziel sehen und die Penetration des Spruches sollte beim Zaubern notiert werden, da diese die ganze Zeit über gilt. Tiere reagieren noch immer normal auf das Ziel.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +3 Speziell]

Bis ins Mark erschüttert

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Gruppe

Die Zielgruppe wird durch die Stimme des Hermetikers so verunsichert, dass sie einen Abzug von -6 auf sämtliche Schnelligkeitswürfe erhält (auch auf Initativ- und Verteidigungswürfe).

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Diameter, +2 Gruppe]

Geißel der nächtlichen Unholde

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Jeder Geist – egal, welchem übernatürlichen Reich er angehört – der die Stimme des Hermetikers hört (und dessen Magieresistenz er durchdringt), wird von Schrecken ergriffen und mus bis zum Ende der Wirkungsdauer das betroffene Gebiet meiden.

[Basis 5, ++2 Stimme, +2 Sonne]

Starköpfigkeit des konzentrierten Magiers

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit erhält der Zauberer +3 auf alle Konzentrationswürfe für die Dauer des Zaubers, scheitert aber automatisch bei allen Intelligenz-Würfen, welche nicht Konzentration beinhalten.

[Basis 15,+2 Sonne]

Stimmen aus der Leere

**R:** Stimme, **D:** Ring, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird ein Geist an einen Ort oder Objekt gebunden, an welchem er bis zur Zerstörung des Ringes bleiben muss. Der Zauber selbst gewährt keinerlei Kontrolle über den Toten.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Ring]

Stufe 30

Beichte des Sünders

**R:** Blick, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Hierbei wird der Bezauberte wahrheitsgetreu und willig alles erzählen, wonach ihn der Zauberer fragt. Dabei wird er die Information so präzise wie möglich wiedergeben, dabei nicht sonderlich ausschweifen und sogar Dinge erzählen, wonach er nicht gefragt wurde, sofern er glaubt, dies sei von Interesse für den Magier.

Dieser Effekt verursacht Verformung beim Ziel und gilt als spionieren, weswegen nur wenige Magier willentlich sich hiermit bezaubern lassen.

[Basis 20, +1 Blick, +1 Konzentration]

Des Tages wichtigste Begebenheit

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Nach Sprechen des Zaubers erzählt der Magier der Gruppe eine Information. Die Mitglieder der Gruppe fühlen sich dann stark gedrängt, dieses Wissen an jeden bis zum Ende der Zauberdauer weiterzugeben.

[Basis 5, +1 Blick, +2 Sonne, +2 Gruppe]

Endloses Gelächter

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber bricht das Ziel in lautes, unkontrollierbares Gelächter aus, was normales Handeln und Atmen schwierig macht. Es muss jede Runde einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen, um keine Erschöpfungsstufe zu verlieren.

Falls der Spruch länger als 1 Stunde anhält, so kann es passieren, dass das Ziel ein Ungleichgewicht seines Blutes und damit eine Krankheit erleidet.

[Basis 15, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Herrschaft über den zierlichen Mentem-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Mentem für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Veitstanz

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers beginnt auf wilde und extatische Art und Weise zu tanzen und hört erst auf mit Ende der Konzentration des Hermetikers. Es muss jede Runde einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen, um keine Erschöpfungsstufe zu verlieren.

[Basis 15, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Vision infermaler Schrecken

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Alles, was das Ziel wahrnimmt, sieht schrecklich aus und hört sich fürchterlich an, jedes Objekt wirkt irgendwie auf schlimme Weise anders. Das Opfer muss einen Stresswurf auf Konstitution ablegen, welche durch seine Persönlichkeitszüge modifiziert wird:

**16+:** Das Opfer kann normal handeln mit einem Modifikator von -3

**10+:** Es flieht, wenn es in die Ecke gedrängt wird, hat es einen Modifikator von -6 auf alle Würfe

**6+:** Vor Angst ist es außer Gefecht gesetzt

**1+:** Es ist vor Angst außer Gefecht gesetzt und erhält für immer -1 auf die Konstitution

**0 oder weniger:** Es erschrickt sich wortwörtlich zu Tode und stirbt auf der Stelle

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 35

Die unentschiedene Entscheidung erzwingen

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein magischer, komplexer Befehl wird mittels dieses Spruchs in den Geist eines Ziels gepflanzt, welchen es dann so gut wie möglich für die Dauer des Zaubers ausführt. Ein Persönlichkeitswurf gegen die 9 ist notwendig, um dem Nachgehen des Befehls zu widerstehen.

[Basis 20, +1 Blick, +2 Sonne]

Herbeirufen des zierlichen Mentem-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Mentem herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Schreckliches Geheul des Wolfes

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Animal

Jeder – egal ob Mensch oder Tier, bis zu 100 Wesen - der die Stimme des Magiers wahrnimmt, erstarrt vor Angst für eine Runde oder nimmt reißaus. In jeder darauffolgenden Runde kann er einen Mutwurf gegen die 9 versuchen, damit er normal handeln kann. Wird während der Wirkungsdauer der Zauber nochmals gewirkt, so sind die Ziele nicht nochmals für 1 Runde automatisch erstarrt.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Diameter, +1 Gruppe, +1 Requisite, +1 Größe]

Stufe 40

Beschwörung der Toten

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind, **Ritual**

Mit diesem Spruch wird der Geist eines Toten beschwört. Dafür muss der Hermetiker über eine arkane Verbindung verfügen (der Todesort oder der Leichnam zählt als solche). Oder sich am Ort befinden, an welchem der Geist herumspukt, sofern er dessen vollen Namen kennt. Mittels einer kirchlichen Zeremonie bestattete oder solche, die zum Todeszeitpunkt direkt in den Himmel gefahren sind (wie Heilige und Kreuzfahrer) können hierdurch nicht gerufen werden. Verfügt der Geist über Magieresistenz, so muss diese für die Beschwörung überwunden werden.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration]

Das Antlitz im Spiegel

**R:** Blick, **D:** Mond, **Z:** Ind

Dieser Zauber zwingt einen schon anwesenden Geist, Besitz vom Magier zu nehmen, lässt diesem aber noch Kontrolle über seinen Körper. Dadurch kann er den Geist auf persönlicher Reichweite beeinflussen und sich mental mit ihm unterhalten. Auch kann er dem Geist Kontrolle über seine Muskeln gewähren, so dass dieser Fähigkeiten und Kräfte einsetzen kann. Da der Effekt einem ReMe 25 entspricht, wird der Geist meist aus dem Körper des Magiers vertrieben, wenn dieser seinen Parma Magica spricht.

Der Zauber aber gewährt dem Magier keinerlei Kontrolle über den Toten – hierzu muss er einen separaten Zauber sprechen oder aber den Geist auf mundane Art und Weise zur Bereitschaft überzeugen.

[Basis 20, +1 Blick, +3 Mond]

Das verschleierte Tal

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Grenze, **Ritual**

Jeder, welcher das so verzauberte Gebiet betreten möchte, wird auf subtile Weise umgelenkt, wodurch ein Ort darin von jenen, die nicht aktiv danach suchen, nicht entdeckt wird. Sucht jemand aktiv danach, so muss ihm ein Stresswurf auf Wahrnehmung gegen die 12 gelingen, den er nur einmal täglich versuchen kann. Die Schwierigkeit steigt, falls das umliegende Terrain dichter ist als ein durchschnittlicher Wald, oder aber sie sinkt, falls es nicht so dicht ist. Vollständig offenes Gebiet kann hiermit nicht bezaubert werden. Sobald der verborgene Platz entdeckt wurde, verhindert dieses Ritual nicht das Betreten. Jene, die beim Wirken des Rituals anwesend sind, werden von diesem Zauber nicht betroffen.

[Basis 3, +1 Berührung, +4 Jahr, +3 Grenze]

Die Falsche Beichte entlocken

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein magischer Befehl wird mittels dieses Spruchs in den Geist eines Ziels gepflanzt (z.B. das Schreiben eines Briefs mit zuvor bestimmtem Thema). Ein Persönlichkeitswurf gegen die 9 ist notwendig, um dem Nachgehen des Befehls zu widerstehen.

[Basis 20, +4 Arkane Verbindung]

Rufen des Toten

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Hiermit kann der Hermetiker einen Toten herbeirufen, wenn er sich an dessen Spukort befindet oder sich der Geist in der Gegenwart des Magiers aufhält (weil er davor beschworen wurde). Er benötigt auch eine arkane Verbindung zum Verstorbenen, wie dessen vollen Namen.

[Basis 15, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Versklavung des menschlichen Geistes

**R:** Blick, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann vollständig die Gefühle, Loyalität, Verlangen, Interessen und Handlungen einer Person beherrschen. Bei Ende der Wirkungsdauer kann das Ziel wieder sein normales Verhalten annehmen und wird wahrscheinlich sehr erzürnt über den Zauberer sein.

[Basis 25, +1 Blick, +2 Sonne]

Stufe 55

Tausch der Geister

**R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Die Geister zweier Wesen werden mittels dieses Zaubers vertauscht. Solch ein neuer Körper verwirrt die meisten, aber selbst solche, die darauf vorbereitet sind, benötigen mindesens einen Tag, um sich daran zu gewöhnen. Ein Hermetiker könnte auch seinen eigenen Geist in einen jüngeren Körper transferieren, doch zumeist sind die körperlichen Empfinden des Jungkörpers so stark, dass sie den Zauberer ablenken. Vor dem Wechsel muss beiden beteiligten ein Stresswurf auf Konstitution gegen die 3 gelingen, um dies zu überleben. Gelingt auch nur einem Teilnehmer der Wurf nicht, so stirbt dieser und der Zauber schlägt fehl. Der andere Teilnehmer wird aber hierdurch nicht beeinflusst.

[Basis 20, +1 Berührung, +4 Jahr, +2 Gruppe]

Stufe 65

Die gefallenen Adler aus dem Nebel herbeirufen

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Auf Schlachtfeldern oder ähnlichen Orten gesprochen ruft dieser Spruch bis zu Zehntausend Geister herbei und gewährt Kontrolle über diese, sofern sich so viele an diesem Ort befinden. Widersprechen die Befehle aber den Überzeugungen der Toten, so kann es passieren, dass diese von Zeit zu Zeit sich der Kontrolle des Magiers entziehen.

[Basis 15, + 1 Berührung, +3 Mond, +2 Gruppe, +3 Größe, +1 Herbeirufen und Beherrschen]

Terram

Auch wenn man mit Terram sämtliche festen Objekte beeinflussen kann, ist es schwerer bei bestimmten Materialien. Dabei sind Erde, Sand, Schmutz, Schlamm und Lehm am einfachsten zum bezaubern, Stein und Glas sind anspruchsvoller und Metall wie auch Edelsteine sind am Anspruchvollsten.

Ein Individuum für Terram sind 10 Kubikmeter Erde, Lehm, Sand, Schmutz oder Schlamm; für Stein und Glas 1 Kubikmeter; für Metalle 30 Kubikzentimeter und für wertvolle Metalle 3 Kubikzentimeter; für Edelsteine 2,5 Kubikzentimeter. 



Creo Terram

Richtlinien für Creo Terram

Erde in einer komplexen Form erschaffen ist 1 Ordnung höher als die angegebenen Richtlinien.

Die Siegel dieser Zauber zeigen sich oftmals im erschaffenen Gestein durch besondere Färbungen, Textur oder Geruch.

Ein Patzer verursacht möglicherweise, dass der Hermetiker unter dem eigenen Gestein begraben wird, das falsche Material entsteht oder das Material am falschen Ort erscheint.

**Stufe 1**

Erschaffung von Sand, Schmutz, Matsch und Lehm

**Stufe 3**

Erschaffung von Stein und Glas

Ein alchemistisches Reagent erstellen (Herbam und Animal Requisite, Finesse-Wurf erforderlich, Ritual)

**Stufe 5**

Erschaffung von normalem Metall

**Stufe 15**

Erschaffung von Edelmetall

Einen handwerklich hergestellten Gegenstand reparieren, als wäre er wieder neu

**Stufe 20**

Mit einem natürlichen Stein sprechen (ein Felsen)

Alle magischen Eigenschaften eines Objekts erfahren

Deine Sinne nicht durch Erde beeinflussen lassen

**Stufe 25**

Einen Edelstein erschaffen

Mit einem bearbeiteten Stein sprechen (einer Statue)

Ein Terram-Elementar aus der Basismenge der elementaren Materie erschaffen

Das Creo Terram Grimoire

Stufe 4

Belohnung des schlechten Künstlers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft eine Handvoll magischen Schlamm, der bei Berührung mit magisch geschützten Zielen von deren Magieresistenz widerstanden wird.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 15

Versiegeln der Erde

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Mit diesem Zauber wird genug Sand oder Schlamm erschaffen, um eine Grube mit einem Durchmesser von 6 Schritt und 3 Schritt Tiefe zu füllen..

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe]



Stufe 20

Berührung des Midas

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Spruch erschafft einen kreisförmigen Klumpen Gold mit einem Durchmesser von etwa 18cm. Er wiegt etwa 40kg und ist genug Wert, um einer Bauernfamilie für 300 Jahre ein gutes Leben zu gewähren.

[Basis 15, +1 Berührung]

Ein Netzwerk wie in Rom

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Mit diesem Zauber wird ein Straßennetz aus Stein erschaffen mit einer gesamtlänge von etwa 6km Länge. Eine solche Straße ist etwa 3 Schritt breit und einen halben Schritt hoch, mit einer leichten Erhöhung zur Mitte hin. Einfache Brücken von geringer Anzahl können sich innerhalb dieses Straßennetzes auch integrieren lassen (eine große Anzahl erhöht die Ordnung um eine Stufe).

[Basis 3, +1 Berührung, +4 Größe]

Fortwährender Wall der schützenden Steine

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Zauber erschafft einen 4 Schritt hohen, 1 Schritt dicken und bis zu 25 Schritt langen Wall aus Granit. Um diesen auf profane Weise zu durchdringen wird Bergarbeiterwerkzeug benötigt, so er aber nicht an den Seiten unterstützt wird, kann man ihn umstoßen.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Größe]

Immerwährender steinerner Wall

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Zauber erschafft einen 30 Schritt hohen, 2 Schritt dicken und bis zu 167 Schritt langen Wall aus Granit. Um diesen auf profane Weise zu durchdringen wird Bergarbeiterwerkzeug benötigt, so er aber nicht an den Seiten unterstützt wird, kann man ihn umstoßen.

[Basis 3, +1 Berührung, +4 Größe]

Sphäre des Delendos

**R:** Berührung, **D:** DiaM, **Z:** Ind

Eine Kugel aus Stahl bildet sich um den Magier herum, die ihm normalerweise genug Schutz gegen die meisten Angriffe bietet. Es hat einen Durchmesser gleich der Größe des Magiers und bietet für die Wirkungsdauer genug Luft.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter,

+1 sichere Umgebung]

Stufe 25

Neptuns Waffen

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Gruppe

Mittels dieses Spruchs werden ein Dreizack und Schild in den Armen des Hermetikers erschaffen (mit Standardwerten). Bei einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 6 sind die Waffen sehr schön und kunstvoll geformt. Bei einem Patzer dieses Wurfs zerbrechen die Gegenstände beim ersten Einsatz. Da sie magisch sind, muss die Penetration eine Magieresistenz von übernatürlich beschützten Wesen durchdringen, um diesen Schaden zu können.

[Basis 5, +1 Berührung,

+1 Diameter, +2 Gruppe]

Wall der schützenden Steine

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft einen 4 Schritt hohen, 1 Schritt dicken und bis zu 25 Schritt langen Wall aus Granit. Um diesen auf profane Weise zu durchdringen wird Bergarbeiterwerkzeug benötigt, so er aber nicht an den Seiten unterstützt wird, kann man ihn umstoßen.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Größe]

Stufe 30

Ein Wall für das Land

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Zauber erschafft einen 30 Schritt hohen, 2 Schritt dicken und bis zu 15km langen Wall aus Granit. Um diesen auf profane Weise zu durchdringen wird Bergarbeiterwerkzeug benötigt.

[Basis 3, +1 Berührung, +6 Größe]

Erschaffen der steinernen Anhöhe

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Zauber erschafft einen 30 Schritt hohen, 2 Schritt dicken Granitzylinder mit einem Durchmesser von rund 206 Schritt. Um diesen auf profane Weise zu durchdringen wird Bergarbeiterwerkzeug benötigt. Dort hinein könnten neue Räume geschlagen werden.

[Basis 3, +1 Berührung, +6 Größe]

Reichtum des Krössus

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Dieser Spruch erschafft einen 13 000 Silberpfennige, was etwa 650 Mystischen Pfund entspricht. Das Siegel des Hermetikers findet sich auf jeder der Münzen wieder. Mit einem Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 kann er die Münzen ansonsten so aussehen lassen, dass sie einem bestimmten Reich entspringen und nur ein Experte den Unterschied entdecken würde. Allerdings würde auch die Reinheit und Perfektion dieser Münzen durchaus Fragen aufwerfen, wenn vermehrt diese in Umlauf kommen würden.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Stufe 35

Herbeirufen des mystischen Turms

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Ein komplex geformter Turm, hergestellt aus einem einzelnen Steinblock, erhebt sich aus dem Boden. Er ist 24 Schritt hoch, hat einen Durchmesser von 10 Schritt und geht 6 Schritt in die Tiefe. Die Form der Kammern kann der Hermetiker bestimmen.

[Basis 3, +1 Berührung,

+4 Größe, +3 Komplexität]

Hochzeitsring der Gaia

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Zauber erschafft einen 30 Schritt hohen, 2 Schritt dicken und bis zu 1500km langen, kreisförmigen Wall aus Granit – dieser hat einen Durchmesser von etwa 50km. Um diesen auf profane Weise zu durchdringen wird Bergarbeiterwerkzeug oder Belagerungsgerät benötigt.

[Basis 3, +1 Berührung, +7 Größe]

Schnelles Errichten der Mauer

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird eine Granitmauer von bis zu 250 Schritt Länge, 4 Schritt Höhe und 1 Schritt Dicke erschaffen. Um sie zu durchbrechen wird Bergwerkzeug benötigt. Auf einer Seite der Mauer befindet sich ein Wehrgang mit Zinnen.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne,

+3 Größe, +1 Komplexität (Wehrgang)]

Rechtmäßig erworbene Reichtümer

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe, **Ritual**

Hiermit wird eine Kiste mit Silberpfennigen im Wert von etwa 650 mystischen Pfund gefüllt. Der Hermetiker kann über den Aufdruck der Münzen entscheiden, aber immer werden diese einen Hinweis auf sein Siegel enthalten.

In den meisten Tribunalen gibt es Bestimmungen, dass pro Jahr höchstens solcherart erschaffene Münzen im Wert von 20 Pfund in Umlauf gebracht werden dürfen.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Gruppe,

+1 Komplexität]

Stufe 40

Flüchtiger Schutz des Magierturms

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft eine quadratische Wehrmauer aus Granit, bei der jede Seite 4 Schritt hoch, 2 Schritt dick und etwa 40 Schritt lang ist. Zudem verfügt sie über einen Wehrgang mit Zinnen und Pechnasen.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +3 Größe,

+2 Komplexität (Zinnen und Pechnasen)]

Stufe 45

Grausiger Wall des Nekromanten

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

**Requisite:** Muto, Corpus

Dieser Zauber erschafft eine quadratische Wehrmauer aus Granit, bei der jede Seite 4 Schritt hoch, 2 Schritt dick und etwa 40 Schritt lang ist. Zudem verfügt sie über einen Wehrgang mit Zinnen und Pechnasen. Der gesamte Wall scheint zu pulsieren und wird Stein daraus gelöst, so blutet er. Im Laufe der Zeit aber eitert die Wunde im Gestein und schließt sich letztlich.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Größe,

+2 Komplexität (Zinnen und Pechnasen),

+4 sehr unnatürlich]

Intellego Terram

**Richtlinien für Intellego Terram**

Die Ordnungen dieser Sprüche werden nicht vom Zielmaterial beeinflusst.

In der Regel erzeugen Patzer bei diesen Zaubern trügerische Informationen.

**Stufe 1**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Terram verbundenen Macht von 50 und mehr erspüren

**Stufe 2**

Eine sichtbare Eigenschaft eines Gegenstands erfahren – was jemand auch sehn würde, der sich damit auskennt

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Terram verbundenen Macht von 40 und mehr erspüren

**Stufe 3**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Terram verbundenen Macht von 30 und mehr erspüren

**Stufe 4**

Eine mundane Eigenschaft eines Objekts erfahren

Ein Objekt und seine Umgebung sehen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Terram verbundenen Macht von 15 und mehr erspüren

**Stufe 5**

Alle Komponenten einer Mixtur oder Legierung erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Terram verbundenen Macht erspüren

**Stufe 10**

Alle natürlichen Eigenschaften eines Gegenstands erfahren

**Stufe 15**

Alle mundanen Eigenschaften eines zusammengesetzten Objekts erspüren

**Stufe 20**

Alle magischen Eigenschaften eines Gegenstands erfahren

Deine Sinne sich nicht von Stein beeinträchtigen lassen

Mit einem natürlichen Stein sprechen (einem Fels)

**Stufe 25**

Mit einem bearbeiteten Stein sprechen (einer Statue)

**Stufe 30**

Mit einem natürlichen Stein kommunizieren

Mit einem metallenen Objekt sprechen

**Stufe 35**

Mit einem bearbeiteten Stein kommunizieren

Mit einem metallenen Objekt kommunizieren

Das Intellego Terram Grimoire

Stufe 4

Suche nach reinem Silber

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Geruch

Der Hermetiker vermag Silber zu riechen und diesem Geruch zu folgen.

[Basis 2, +2 Geruch]



Stufe 10

Augen der Eonen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Bestimmt das Alter eines unbelebten Objekts bis auf etwa 10% genau.

[Basis 4, +2 Stimme]

Stufe 15

Augen für das trügerische Terrain

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker vermag auf intuitive Weise zu sehen, ob ein natürliches Gelände gefährlich sein könnte (wie beispielsweise ein steiniger Abhang, welcher ins Rutschen geraten könnte).

[Basis 2, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Geheul der Stahlwaffen

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Gehör

Dieser Spruch warnt den Magier vor Metallwaffen durch heulende Klänge. Dies gewährt ihm +9 zum Ausweichen oder Blocken von Metallwaffen, solang er diesen Ausweichen oder sie blocken könnte. Zudem kann er jedem Fernangriffs-Geschoss aus Metall oder mit einer Metallspitze versuchen auszuweichen, wenn dies aus mehr als 10 Schritt abgeschossen wird.

Das Geheul ist nur für den Magier selbst hörbar.

[Basis 2, +2 Sonne, +3 Gehör]

Stufe 20

Des Minenarbeiters geübtes Auge

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker bestimmt eine Art von Mineral während des Sprechens dieses Zaubers (Sand, Gold, Diamenten). Anschließend kann er für die Wirkungsdauer dieses Mineral bis hin zu 3 Schritt hinter dichtem Material entdecken. Er erhält auch einen Eindruck davon, wie hoch die Konzentration und wie rein es ist.

[Basis 2, +1 Konzentration, +4 Sehkraft,

+1 durch dichtes Material sehen]

Stufe 25

Verbindungen der Steine

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Zauberer hält ein Stück Stein in der Hand und erhält ein kurzes mentales Bild der Umgebung, zu dem der Stein eine arkane Verbindung erhält. Ist der Stein eine arkane Verbindung zu mehreren Dingen, so tritt nur die neueste in Erscheinung.

[Basis 4, +5 arkane Verbindung]

Glühende Spuren der Feen

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Selbst kaum wahrnehmbare Spuren eines spezifischen Wesens lassen sich mit diesem Zauber verfolgen, da sie in leichtem Licht erglühen, wenn der Hermetiker sich innerhalb von 30 Schritt zu ihnen befindet. Dies verschafft einen Bonus auf Würfe zum Spurenlesen, je nachdem, wie vertraut das Ziel mit dem Boden ist: +2, wenn es magisch damit verbunden ist; +4, wenn es quasi dort aufgewachsen ist; +6, wenn es diesem neutral gegenüber steht; +8 bei eher feindseliger Einstellung; dieser Bonus wird nachts verdoppelt. Je schwächer die Spuren zu sehen sind, um so schwächer ist das Glühen. Der Erzähler kann dies auch noch weiter je nach vergangener Zeit bis zum Verfolgen der Spuren modifizieren.

[Basis 4, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Stufe 30

Erzählungen des Steins vom sitzenden Geiste

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Dieser Spruch erlaubt es, mit einem Stein zu sprechen. Steine antworten recht langsam und schwerfällig, aber eine Konversation nimmt in der Regel nicht viel mehr Zeit in Anspruch als mit einem Menschen. Auch ist seine Aufmerksamkeit sehr begrenzt in Bezug auf schnell bewegende Dinge (wie Menschen).

[Basis 20, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Erspüren der Füße, welche den Boden berühren

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Teil

Der Hermetiker berührt die Erde und fühlt, was sich darauf innerhalb von einer Meile zu ihm bewegt. Er kann die Richtung, Entfernung, Gewicht, Anzahl und Art der Bewegung der dortigen Objekte bestimmen. Bestimmte Wesen, wie zum Beispiel bestimmte Menschen, kann er damit nicht bestimmen.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+1 Teil, +3 Größe]

Stufe 35

Der Liebe untreuer Zeuge

**R:** Berührung, **D:** Konz, **Z:** Ind

Hiermit kann ein Schmuckstück über die Aktivitäten seines Trägers befragt werden. Die Sympathien des größten Schmucksteines bestimmen die Persönlichkeit des gesamten Objektes.

[Basis 25, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 45

Erzählungen des Geschmiedeten

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch erlaubt es, mit einem geschmiedeten Gegenstand zu sprechen. Der Geist des Objektes wird seine Erfahrung und Funktion wiederspiegeln und er könnte Angewohnheiten seines Besitzers angenommen haben.

[Basis 30, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 50

Traum des Steins vom sitzenden Geiste

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Creo

Mittels dieses Spruchs kann ein Magier die Gedanken eines Geistes in einem Stein durchforsten und diese dabei auffrischen. Allerdings geht der Suchprozess sehr langsam vonstatten (in der Regel 6 bis 12 Stunden) und während dieser Zeit ist sich der Magier seiner Umwelt nicht bewusst. Die Sinne des Geistes arbeiten langsam und sind begrenzt, dafür aber weit in die Vergangenheit reichend.

Größere Steinobjekte haben bessere Sinne und mächtigere Geister in sich. Welche Informationen zu finden sind, legt der Erzähler fest.

[Basis 30, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 Creo]

**Stufe 55**

Traum des Behauenen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Creo

Mittels dieses Spruchs kann ein Magier die Gedanken eines Geistes in einem bearbeiteten Stein durchforsten und diese dabei auffrischen. Allerdings geht der Suchprozess sehr langsam vonstatten (in der Regel 6 bis 12 Stunden) und während dieser Zeit ist sich der Magier seiner Umwelt nicht bewusst. Die Sinne des Geistes arbeiten langsam und sind begrenzt, zudem könnten weit zurückliegende Ereignisse verblasst sein.

Größere Objekte haben bessere Sinne und mächtigere Geister in sich. Welche Informationen zu finden sind, legt der Erzähler fest.

[Basis 35, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 Creo]

Stufe 60

Traum des Geschmiedeten

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Creo

Mittels dieses Spruchs kann ein Magier die Gedanken eines Geistes in einem geschmiedeten Gegenstand durchforsten und diese dabei auffrischen. Allerdings geht der Suchprozess sehr langsam vonstatten (in der Regel 6 bis 12 Stunden) und während dieser Zeit ist sich der Magier seiner Umwelt nicht bewusst. Die Sinne des Geistes arbeiten langsam und sind auf das Alter des Gegenstandes begrenzt.

Größere Objekte haben bessere Sinne und mächtigere Geister in sich. Welche Informationen zu finden sind, legt der Erzähler fest.

[Basis 40, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 Creo]

Muto Terram

Richtlinien für Muto Terram

Die angegebenen Richtlinien gelten für die Veränderung von Erde, um etwas von oder in Stein oder Glas zu verwandeln, wird die Ordnung um 1 erhöht, für eine Veränderung von oder in Metall oder Edelsteinen wird die Ordnung um 2 gesteigert. Die Menge des letztlich ergebenen Materials richtet sich immer nach der Endgestalt- man kann also einen Kubikmeter Stein in 2,5 Kubikzentimeter Edelstein als Basis-Individuum umwandeln.

Patzer dieser Kategorie haben die Tendenz den Hermetiker in Gestein zu verwandeln, aber es könnten auch die falschen Dinge oder Dinge in falsche Art und Weise verwandelt werden.

**Variabel**

Teil des Körpers eines Terram-Elementars in einen anderen Typus der Materie des gleichen Elements umwandeln (z. B. Erde in Staub) und dadurch die Macht des Elementars um (Basisstufe + 10) reduzieren. Ist das Elementar nach Ende der Zauberdauer nicht zerstört, kann es durch Reabsorption der Materie die Macht regenerieren.

**Stufe 1**

Eine Eigenschaft von Erde verändern

**Stufe 2**

Erde in eine andere Form natürlicher Erde (Sand, Matsch, Lehm, Staub oder Schmutz) verwandeln

Eine Eigenschaft von Stein oder Glas verändern

**Stufe 3**

Erde in eine Flüssigkeit oder Gas verwandeln – könnte Requisiten erfordern

Erde so verändern, dass sie leicht unnatürlich ist – könnte Requisiten erfordern

Erde in Stein oder Glas verwandeln oder anders herum

Eine Eigenschaft von Metall oder Edelstein verändern

**Stufe 4**

Erde so verändern, dass sie sehr unnatürlich ist – könnte Requisiten erfordern

Erde in eine Mischung aus Flüssigkeit, Festem und Gas verwandeln – könnte Requisiten erfordern

Erde in eine Pflanze verwandeln – erfordert eine Herbam Requisite

Etwas um das Achtfache anwachsen lassen

Etwas um das Achtfache verkleinern lassen

Stein oder Glas so verändern, dass er leicht unnatürlich ist – könnte Requisiten erfordern

Glas oder Stein in Stein, Glas oder Erde verwandeln oder anders herum

Stein oder Glas in eine Flüssigkeit oder Gas verwandeln – könnte Requisiten erfordern

**Stufe 5**

Erde in eine leicht unnatürliche Flüssigkeit oder Gas verwandeln – erfordert passende Requisite

Erde in ein Tier verwandeln – erfordert eine Animal Requisite

Stein oder Glas so verändern, dass es sehr unnatürlich ist – könnte Requisiten erfordern

Stein oder Glas in eine Mischung aus Flüssigkeit, Festem und Gas verwandeln – könnte Requisiten erfordern

Stein oder Glas in eine Pflanze verwandeln – erfordert eine Herbam Requisite

Metall oder Edelstein so verändern, dass es leicht unnatürlich ist – könnte Requisiten erfordern

Metall oder Edelstein in Edelstein, Metall, Stein, Glas oder Erde verwandeln oder anders herum

Metall oder Edelstein in eine Flüssigkeit oder Gas verwandeln – könnte Requisiten erfordern

**Stufe 10**

Erde in eine sehr unnatürliche Flüssigkeit oder Gas verwandeln – erfordert passende Requisite

Stein oder Glas in ein Tier verwandeln – erfordert eine Animal Requisite

Stein oder Glas in eine leicht unnatürliche Flüssigkeit oder Gas verwandeln – erfordert passende Requisite

Metall oder Edelstein so verändern, dass es sehr unnatürlich ist – könnte Requisiten erfordern

Metall oder Edelstein in eine Mischung aus Flüssigkeit, Festem und Gas verwandeln – könnte Requisiten erfordern

Metall oder Edelstein in eine Pflanze verwandeln – erfordert eine Herbam Requisite

**Stufe 15**

Stein oder Glas in eine sehr unnatürliche Flüssigkeit oder Gas verwandeln – erfordert passende Requisite

Metall oder Edelstein in ein Tier verwandeln – erfordert eine Animal Requisite

Metall oder Edelstein in eine leicht unnatürliche Flüssigkeit oder Gas verwandeln – erfordert passende Requisite

Metall oder Edelstein in ein Tier verwandeln – erfordert eine Animal Requisite

**Stufe 20**

Metall oder Edelstein in eine sehr unnatürliche Flüssigkeit oder Gas verwandeln – erfordert passende Requisite

Das Muto Terram Grimoire

Stufe 10

Weiches Eisen und starres Seil

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein beweglicher Gegenstand wird steif oder ein steifes Objekt wird flexibel durch diesen Spruch. Spruchrequisiten sind je nach Form und Material des Objekts notwendig.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Kristallpfeil

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Mittels dieses Zaubers steigt ein etwa 30cm langer Kristallpfeil aus dem Erdboden vor den Füßen des Magiers empor und schießt wie ein Pfeil auf ein Ziel in Reichweite. Er verursacht +10 Schaden, muss jedoch die Magieresistenz des Zieles überwinden.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Requisite]

Stufe 15

Gegenstand veränderter Größe

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Ein Gegenstand, welcher ursprünglich nicht größer als eine große Truhe ist, wird mittels dieses Zaubers um das achtfache vergrößert. Ein mehrfaches Sprechen dieses Zaubers für zusätzliche Vergrößerungen bringt keinen Erfolg. Ebenso hat dies keine Auswirkungen auf Edelmetalle oder –steine – wenn eine zu vergrößernde Kiste mit einem Edelstein verziert ist, lässt sie sich insgesamt nicht verändern. Eine passende Spruchrequisite je nach Form des Objekts ist notwendig.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Das einseitige Fenster

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Ind

Dieser Zauber macht einen Kreisförmigen Bereich einer Steinmauer von einer Seite aus durchsichtig.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Ring]



Stein zu Lehm

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Ein Stück Fels mit einem Durchmesser von 1 Schritt wird durch diesen Zauber soweit erweicht, dass es sich wie harte Erde manipulieren lässt. Diese fühlt sich leicht klebrig an.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil]



Stufe 20

Rasiermesserscharfe Klinge

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Die Metallklinge einer Waffe wird soweit geschärft, dass sie +2 Schaden anrichtet und bis Ende der Wirkungsdauer als magische Waffe zählt.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Erde, die niemals bricht

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Bis zu 100 Kubikmeter Erde, Sand, Lehm oder ähnliches wird mit diesem Zauber zu Stein verwandelt.

[Basis 3, +1 Berührung,

+2 Sonne, +1 Teil, +1 Größe]

Feine Klinge

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Eine metallene Waffe wird hierdurch leichter und ausbalancierter, was ihr +1 auf Angriff und Verteidigung gewährt – allerding gilt sie bis Ende der Wirkungsdauer als magische Waffe.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Tinte aus edelsten Metallen

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

**Requisite:** Aquam

Dieser Spruch verwandelt Gold in eine als Tinte zu verwendende Flüssigkeit. Nach Ende der Spruchdauer wird es wieder fest, so dass es wie Blattgold verwendet oder in Formen gegossen werden kann.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Diameter]

Wimmelnde Bolzen aus Erde

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

**Requisite:** Rego

Mittels dieses Zaubers steigen 10 Kristallspeere aus dem Erdboden vor den Füßen des Magiers empor und schießen wie Pfeile auf das oder die Ziele in Reichweite zu. Jeder von ihnen verursacht +10 Schaden, muss jedoch die Magieresistenz des Zieles überwinden.

[Basis 3, +3 Sicht, +2 Gruppe, +1 Requisite]

Stufe 25

Eintausend anmutige Schritte

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Rego

Der (auf Terram basierte) Boden unter den Füßen des Ziels wandelt sich so um, dass er fest, sowie leicht begehbar ist und das Wandern ihm so keine große Mühe bereitet. Nachdem seine Füße den Boden verlassen haben, verwandelt sich dieser wieder in seine Ursprungsgestalt zurück.

Selbst teils zerstörte Wege werden mit diesem Spruch wieder begehbar, solang sie aus Stein oder Erde bestehen – Zweige oder ähnliches auf einem Weg können einen Marsch weiterhin behindern.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil,

+1 Beweglich, +1 Requisite]

Verwandeln des harten Bodens

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Teil

**Requisite:** Ignem

Der (auf Terram basierte) Boden wird weicher und erwärmt sich leicht, so dass man angenehmer darauf ruhen kann.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil,

+1 Requisite]

Stufe 30

Unbezwingbare Wände

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Raum

**Requisite:** Herbam

Die Wände des Zielraums werden hart wie der härteste Edelstein und widerständig wie Eisen.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter,

+2 Raum, +1 Herbam]

Stufe 35

Belebung der Tierstatue

**R:** Berührung, **D:** Berührung, **Z:** Ind

**Requisite:** Animal, Rego

Dieser Spruch verzaubert eine irdene oder steinerne Statue eines Tieres in ein lebensgroßes Exemplar der dargestellten Kreatur – dabei darf die Statue nur bis zu achtmal kleiner sein als das lebendige Exemplar. Das Tier befolgt die Befehle desjenigen, der das Kommandowort ausgesprochen hat.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Konzentration,

+1 Effekt, +1 Requisite]

Zähne der Erdenmutter

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Mittels dieses Zaubers entspringen dem Boden 20 spitze, sich berührende Marmorpfeiler mit einer Höhe von 3,5 Schritt, die einen Kreis mit einem Durchmesser von 3Schritt bilden. Am Boden sind sie einen halben Schritt breit. Diese können benutzt werden, um Feinde einzusperren, aufzuspießen oder um einen Wall zu bilden. Durchstoßen sie einen Gegner, richten sie pro Runde +25 Schaden an (vielleicht sogar mehr nach der ersten Runde). Das Erklimmen der Pfeiler erfordert 3 Stresswürfe auf Sportlichkeit gegen die 12. Sobald die Spitze erreicht wurde, bricht diese ab und das Opfer fällt wieder zu Boden.

Bei Ende des Spruches zerfallen die Pfeiler zu Staub.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne,

+2 Gruppe, +2 Effekt]

Perdo Terram

Richtlinien für Perdo Terram

B. Um Sand, Lehm oder Schlamm zu zerstören werden die gleichen Richtlinien wie für Erde verwendet. Stein und Glas ist um eine Ordnung schwerer, Metall und Edelsteine haben eine um 2 Ordnungen erhöhte Schwierigkeit.

Patzer mit PeTe können das falsche Ziel treffen (möglicherweise auch Ausrüstung des Hermetikers selbst) oder aber den Boden unter den Füßen des Magiers vernichten.

**Variabel**

Genug Materie zerstören, um die Macht eines Terram-Elementars um (Basisstufe + 10) Punkte zu reduzieren

**Stufe 2**

Erde schwächen

**Stufe 3**

Erde zerstören

Stein oder Glas schwächen

**Stufe 4**

Stein oder Glas zerstören

Metall oder Edelstein schwächen

**Stufe 5**

Metall oder Edelstein zerstören

Einen Aspekt von Erde vernichten, wie sein Gewicht oder die Dichte

**Stufe 10**

Einen Aspekt von Glas oder Stein vernichten, wie dessen Gewicht oder die Dichte

**Stufe 15**

Einen Aspekt von Metall oder einem Edelstein vernichten, wie dessen Gewicht oder die Dichte

Das Perdo Terram Grimoire

Stufe 5

Zerschmetternde Berührung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Objekt aus Stein oder schwächerem Material von maximal einem Meter Kantenlänge zerbricht.

Es ist eine Zauberrequisite je nach Form des Ziels notwendig.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Faust des Zerschmetterns

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Objekt aus Stein oder schwächerem Material von maximal einem Meter Kantenlänge zerbricht.

Es ist eine Zauberrequisite je nach Form des Ziels notwendig.

[Basis 4, +2 Stimme]

Rostiger Zerfall von einhundert Jahren

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Nachdem der Zauber gesprochen wurde verrosten die Metallteile des Ziels so stark, dass es bei der nächsten größeren Belastung bricht. Zudem verliert es sämtlichen Scharfschliff, so es einmal einen besessen hatte.

[Basis 4, +2 Stimme]

Stufe 15

Grube der klaffenden Erde

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Die Erde in einem Umkreis von 6 Schritt verschwindet und hinterlässt eine 3 Schritt tiefe Grube. Anderes Material außer Erde wird von diesem Spruch nicht beeinflusst.

[Basis 3,, +2 Stimme, +1 Teil, +1 Größe]

Mjolnirs Ebenstück

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Herbam

Ein Gegenstand aus Metall oder Holz wird augenblicklich und vollständig zerstört.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Herbam]

Stufe 20

Vernichtung der metallenen Barriere

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Rego

Durch diesen Spruch wird eine metallene oder steinerne Wand zerschmettert, die bis zu 30cm dick ist. Jemand auf der gegenüberliegenden Seite, der höchstens 1 Schritt von der Barriere entfernt ist, erhält +10 Schaden. Alchemistisch veränderte und magische Metalle könnten diesem Zauber widerstehen.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Größe, +1 Requisite]

Stein zu Staub

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein festes, nichtlebendes Objekt (bis zur Größe eines Terram-Individuums, so dass ein steinernes Objekt kleiner sein muss als eines aus Erde oder Holz) wird in ein Häufchen Staub verwandelt.

Es ist eine Zauberrequisite je nach Form des Ziels notwendig.

[Basis 5, +3 Sicht]

Stufe 25

Der augenblickliche Mauerbruch

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Teil

Mittels dieses Spruchs werden bis zu 9m³ Stein zerstört. Dies genügt in der Regel, um selbst in dicke Wehrmauern eine Bresche zu schlagen.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Teil, +1 Größe;]

Stufe 30

Ende des mächtigen Schlosses

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Bauwerk

Ein einzelnes, steinernes Bauwerk – wie eine Burg oder ein Anwesen – verfällt zu Staub und kleinem Kiesel. Jeder sich darin befindliche erhält +10 Schaden aufgrund der fallenden Steine, möglicherweise auch mehr, wenn das Bauwerk besonders groß war.

[Basis 4, +2 Stimme, +3 Bauwerk]

Kettenpanzer der erhabenen Leichtigkeit

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird eine metallene Rüstung nahezu schwerelos. Bei Teilrüstungen aus metallverstärktem Leder, Metallschuppen und Kettenhemden wird die Belastung um 1 reduziert, bei Vollrüstungen um 2. Die Masse bleibt hiervon unberührt.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Nachlässigkeit des Waffenschmieds

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Hiermit verrosten bis zu 100 Metallobjekte normaler Größe und verrotten zu Nichts letztlich. Dies ist etwa die Ausrüstung und Bewaffnung von 30 Männern.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe, +1 Größe]

Stufe 40

Felskaskade

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Teil

Eine Klippe oder ähnlich steiniger Abhang bricht zusammen, was einen Felsrutsch auslöst. Die Auswirkungen hängen von der Felswand und dem, was darunter liegt, ab.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Teil, +4 Größe]

Rego Terram

Richtlinien für Rego Terram

Die Kontrolle von Stein oder Glas erhöht die Ordnung der Richtlinie um 1, bei einer Bewegung oder Beeinflussung von Metall oder Edelsteinen steigt die Ordnung um 2. Das Manipulieren von Objekten mit hoher Präzision könnte je nach Grad der Kontrolle auch eine Erhöhung der Ordnung mit sich ziehen.

Bezüglich Rego-Handwerks-Magie ist anzumerken, dass sehr komplizierte Arbeiten 1 oder 2 Ordnungen zum Zauber addieren.

Ein Patzer könnte bewirken, dass sich der Hermetiker mit umherfliegendem Gestein konfrontiert sieht.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen mit Terram assoziierte Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Stufe dieses Spruches (Berührung, Ring, Kreis)

**Stufe 1**

Erde auf natürliche Weise bewegen oder kontrollieren

Öffnen eines Mechanismus

**Stufe 2**

Erde auf leicht unnatürliche Weise bewegen oder kontrollieren

Erde wie ein Handwerker formen und gestalten (kann um 1 bis 2 Ordnungen je nach Komplexität steigen)

Erde vom Magier entfernt halten – der Hermetiker muss sich aber der Anwesenheit der Erde bewusst sein

**Stufe 3**

Metall auf leicht unnatürliche Weise bewegen oder kontrollieren

Erde auf sehr unnatürliche Weise bewegen oder kontrollieren.

Stein oder Glas wie ein Handwerker formen und gestalten (kann um 1 bis 2 Ordnungen je nach Komplexität steigen)

Einen Gegenstand aus Glas oder Stein fertigen

Ein alchemistisches Reagent brauen (Herbam und Animal-Requisite)

Öffnen eines sehr komplizierten Mechanismus

**Stufe 4**

Metall oder Edelsteine auf leicht unnatürliche Weise bewegen oder kontrollieren.

Stein auf sehr unnatürliche Weise bewegen oder kontrollieren.

Metall o. Edelsteine wie ein Handwerker formen/gestalten (kann um 1 - 2 Ordnungen je nach Komplexität steigen)

Einen Gegenstand aus Metall oder Edelsteinen fertigen

Ein Ziel augenblicklich 5 Schritt transportieren

**Stufe 5**

Sämtliche Erde von deinem Körper entfernt halten oder ein Ziel vor Erde schützen

Ein Steingeschoss mit ausreichend Wucht schleudern, so dass es +5 Schaden verursacht (Reichweite: 20 Schritt)

Einen zierlichen Geist des Terram kontrollieren

Ein Terram-Elementar vollständig kontrollieren

Ein Ziel augenblicklich 50 Schritt transportieren

**Stufe 10**

Ein Steingeschoss mit ausreichend Wucht schleudern, so dass es +10 Schaden verursacht (Reichweite: 20 Schritt)

Ein Ziel augenblicklich 500 Schritt transportieren

**Stufe 15**

Ein Steingeschoss mit ausreichend Wucht schleudern, so dass es +15 Schaden verursacht (Reichweite: 20 Schritt)

Einen zierlichen Geist des Terram herbeirufen

Ein Ziel augenblicklich 6km transportieren

**Stufe 20**

Schutzzeichen gegen Erde, Sand, Schlamm oder Lehm (Berührung, Ring, Kreis)

Ein Ziel augenblicklich 40km transportieren

**Stufe 25**

Schutzzeichen gegen Stein oder Glas (Berührung, Ring, Kreis)

Ein Ziel augenblicklich zu einem Ort transportieren, zu welchem man eine arkane Verbindung besitzt

**Stufe 30**

Schutzzeichen gegen Metall oder Edelsteine (Berührung, Ring, Kreis)

Das Rego Terram Grimoire

Variabel

Schutzkreis gegen Bergfeen

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Zirkel

Keine mit Terram assoziiertes Feenwesen, deren Feenmacht gleich oder geringer ist als die Stufe des Spruches kann hierdurch geschützte Ziele beeinflussen – weder durch übernatürliche Kräfte, direkt oder indirekt (z.B. mittels eines Geschosses), ebenso wenig kann die Fee den Kreis brechen.

Von bestimmten Winkeln aus scheint es, als umgebe den Ring eine dunkelbraune Kuppel.

[Basisspruch]

Stufe 4

Die gelieferte Belohnung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Schlammball wird mit diesem Zauber auf ein Ziel geschleudert.

[Basis 3, +1 Berührung]

Stufe 5

Unsichtbarer Arm

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein bis zu 3 Pfund wiegendes, nichtlebendes Objekt, wie ein Krug, Musikinstrument oder ein Beutel, kann damit langsam bewegt werden. Wird es gehalten oder festgehalten, so wirkt der Zauber nicht. Hiermit können Objekte auf die Ferne bewegt oder benutzt, es kann aber niemanden etwas aus der Hand gerissen werden.

Es ist eine Zauberrequisite je nach Form des Ziels notwendig.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Büste des Poeten

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber verändert einen Steinblock zu einer behauenen Steinbüste. Dabei muss der Magier sowohl den Stein als auch die Person, welche auf der Büste gezeigt werden soll, berühren.

[Basis 3, +1 Stein, +1 Berührung]

Unsichtbare Hand des Diebes

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hierdurch wird ein bis zu 3 Pfund wiegendes Objekt augenblicklich in einen Sack oder Beutel, welchen der Magier hält, teleportiert. Er wirkt nicht, wenn der Gegenstand als Kleidung getragen, festgehalten, berührt oder von einer anderen Person gesehen wird oder wenn es sich um ein Lebewesen handelt. Der Magier muss genau wissen, was und wo das Objekt ist.

Mögliche Zauberrequisiten richten sich nach dem Material des Objekts.

[Basis 3, +2 Stimme]

Wandeln mit Mutter Erde

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber lockert der Magus die Erde um sich herum so sehr, dass er darin mit einer Geschwindigkeit gleich seiner Gehgeschwindigkeit wandeln kann. Er hinterlässt dabei keinen Tunnel, sondern nur sehr lockere Erde – was auch zu Einstürzen führen kann, wenn er sich über ein großes Gebiet hinweg bewegt hat.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Stufe 10

Schlüssel des Theodorus

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Teil

Mittels dieses Zaubers wird ein einzelnes Schloss auf magische Weise geöffnet, unabhängig von dessen Qualität und Komplexität.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Teil, +2 Metall]

Spurloser Schritt

**R:** Berührung, **D:** Konz, **Z:** Ind

Nach Sprechen dieses Zaubers hinterlässt das Ziel auf Erde keine Fußspuren mehr.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Schwingen der unsichtbaren Schleuder

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein sich in der Nähe befindliches Objekt kann auf ein Ziel in Reichweite geschleudert werden. Es darf nicht festgehalten werden. Der Schaden richtet sich nach Art des Objekts, ein faustgroßer Stein richtet +5 Schaden an.

Es ist eine Zauberrequisite je nach Form des Ziels notwendig.

[Basis 4, +2 Stimme]

Ergreifen der unsichtbaren Schleuder

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hiermit kann der Zauberer ein nicht gehaltenes Objekt, welches geworfen werden kann, aus bis zu 5 Schritt ergreifen und in seine Hand bewegen. Dies könnte alles Mögliche sein, beispielsweise auch etwas Blut eines Gegners, welches dann als arkane Verbindung genutzt werden kann. Falls das Objekt nicht größtenteils aus Terram zugeordneter Materie besteht, ist eine Zauberrequisite vonnöten.

[Basis 4, +2 Stimme]

Der unsichtbare Träger

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein nichtlebendes Objekt, wie eine Kiste oder ein Schwert, kann damit langsam bewegt werden. Der Zauber verfügt über eine Stärke von 5, so dass er damit anderen möglicherweise auch Objekte aus der Hand reißen kann. Hiermit können Objekte auf die Ferne bewegt oder benutzt werden – bei feinmotorischen Aufgaben ist aber ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 12 erforderlich. Je schwerer der Gegenstand, umso langsamer bewegt er sich. Es kann auch nichts höher als 2 Schritt über den Boden bewegen.

Es ist eine Zauberrequisite je nach Form des Ziels notwendig.

[Basis 2, +2 Stimme,

+1 Konzentration, +1 Größe]

Unsichtbare Schleuder des Vilano

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruches wird ein Stein auf ein Ziel in Reichweite geschleudert. Dabei wird der Stein aber als Projektil verwendet und nur die kinetische Energie verstärkt. Hierdurch ist ein Ziel-Wurf vonnöten, bei Erfolg bietet aber Magieresistenz keinerlei Schutz. Der Stein verursacht +5 Schaden und hat eine Reichweite von etwa 20 Schritt.

[Basis 5, +1 Berührung]

Stufe 15

Autodidactus

**R:** Stimme, **D:** Ring, **Z:** Ind

Dieser Zauber erlaubt es einem Hermetiker (welcher in der Regel unfähig ist, selbst zu schreiben), das von ihm Gesprochene mittels eines Stiftes wie von Geisterhand auf Wachstafeln aufschreiben zu lassen.

Am Ende des Tages sollten die Tafeln kopiert und schließlich zu Schreibern gebracht werden.

Dieser Spruch gestattet es dem Magier nicht, Bücher schneller zu verfassen als es ihm sonst möglich wäre. Ein Finesse-Wurf macht die Schrift besonders präzise, was im Grunde unwichtig ist.

[Basis 1, +2 Metall, +2 Stimme, +2 Ring]

Der stille Wagenzug

**R:** Stimme, **D:** Konz, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie der Unsichtbare Arm, nur dass der Magier damit eine Gruppe an bis zu zehn ähnlichen Gegenständen auf einmal sich schwebend bewegen lassen kann. Allerdings werden die Objekte sich alle auf einer gleichen Bahn bewegen, so dass sie geordnet dicht beieinander schweben und im Regelfall keine chaotischen Bahnen ziehen werden. Der Magier kann sich auch während der Zauberdauer bewegen, und solang er die Konzentration nicht verliert, werden die Objekte ihm folgen.

Meist wird dieser Zauber genutzt, um einen Stapel an Materialien (z. B. Baumaterial) von einem Orte zum anderen zu bewegen. Um die Objekte am Zielort schön aufeinander zu stapeln, ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen eine Schwierigkeit von 6 notwendig.

Eine Zauberrequisite je nach Form der zu bezaubernden Objekte ist notwendig.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration,

+2 Gruppe]

Erlangen des blutigen Pfeils

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hiermit kann der Zauberer ein nicht gehaltenes Objekt innerhalb von 50 Schritt und in Stimmreichweite in seiner Hand erscheinen lassen.gen. Dies könnte alles mögliche sein, beispielsweise auch etwas Blut eines Gegners an einer Pfeilspitze, welches dann als arkane Verbindung genutzt werden kann. Falls das Objekt nicht größtenteils aus Terram zugeordneter Materie besteht, ist eine Zauberrequisite vonnöten.

[Basis 5, +2 Stimme]

Geschwür der Erde

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

**Requisite:** Muto

Ein 1-Schritt-durchmessender Kreis auf dem Boden wird zu scharfkantigem Gestein, welcher sich in die Luft sprengt. Jeder in diesem Kreis wird in die Luft geschleudert und erhält +10 Schaden wegen der umherfliegenden Steine.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Teil, +1 Requisite]

Hand des Altertumskundlers

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Der Hermetiker streicht über die höchstens 1 Schritt durchmessenden Umrisse des Teils eines Steins entlang. Dieser Teil (mit einer Tiefe von bis zu 3cm) trennt sich aus dem Steinwerk und schwebt mit der Berührung des Magiers mit (beinahe ohne Gewicht), kann aber auch irgend wo abgelegt werden. Dieser Spruch ist hilfreich, um Darstellungen, Malereien oder Schriften in Höhlen oder ähnlichem unbeschadet entfernen zu können.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Stein]

Klauen der Erde

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Teil

**Requisite:** Muto

Unter dem Ziel greifen irdene Hände aus dem Boden nach dessen Knöchel. Um sich zu befreien ist ein erfolgreicher Stresswurf auf Körperkraft gegen die 15 erforderlich (darf nur einmal pro Runde versucht werden). Jede Hand kann auch zerstört werden, indem sie eine leichte Wunde bei einem Absorptionswert von 25 erleidet (Äxte und ähnliches verursachen doppelten Schaden).

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Diameter, +1 Teil]

Ominöse Levitation des schweren Felsens

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein Stein wird bei diesem Spruch rasend schnell durch die Luft bewegt. Beendet der Magier seine Konzentration, fällt der Stein augenblicklich zu Boden.

Soll hiermit ein Gegner getroffen werden, so benötigt der Zauber in der Regel zwei Runden – eine, um den Stein über das Ziel zu bewegen, die zweite für das Zielen und fallen lassen des Steins. Ein solcher Stein umgeht die Magieresistenz des Ziels.

Der Schaden dieses Spruches ist abhängig von der Größe des Steins: +5 für faustgroße Steine, +10 für einen Steinblock, +21 bei einem Felsen. Hiermit können auch Gebäude beschädigt werden.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Stufe 20

Die Erdenwelle

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Eine Erdenwelle wird von den Füßen des Hermetikers erzeugt und bahnt sich entlang der Stimme des Magiers ihren Weg. Nach 5 Schritt hat sie ihre volle Größe erreicht (1,5 Schritt hoch und 30 Schritt breit), mit der sie sich noch 45 Schritt weit bewegt. Jeder in diesem Gebiet muss einen Stresswurf auf Geschicklichkeit gegen die 12 bestehen oder wird zur Seite geschleudert und nimmt +10 Schaden. Bäume in deren Weg werden teilweise entwurzelt, Gebäude beschädigt.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Teil, +2 Größe]

Die unfehlbare Lanze

**R:** Berührung, **D:** Diam, **Z:** Ind

Dieser Zauber wird auf eine Stichwaffe gesprochen, danach schießt sie nur noch geradewegs auf ihr Ziel zu. Ein ReTe-Spruch einer höheren Ordnung ist notwendig, um sie zu abzuwehren, ansonsten kann der Waffe nur noch ausgewichen, sie aber nicht pariert werden.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter,

+1 Komplexität]

Graben des Tremere

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Dieser Zauber gräbt einen Graben und schüttet die hierdurch bewegte Erde auf die andere Seite, so dass hierdurch ein verbesserter Schutz entsteht. Die hierbei bewegte Erde kann nicht mehr Masse haben als 1000 Kubikmeter.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Teil, +2 Größe]

Nachgebende Erde

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Erde in einem Gebiet mit einem Umkreis von 15 Schritt wird aufgelockert, so dass sie beispielsweise leicht gepflügt werden kann.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne,

+1 Teil, +1 Größe]

Unnachgiebige Erde

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Teil

Erde in einem Gebiet mit einem Umkreis von 15 Schritt wird verhärtet. Schlamm wird zu weicher Erde, diese würde zu harter, gepresster Erde werden.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne,

+1 Teil, +1 Größe]

Stufe 25

Abschürfen der Steine

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Teil

In einem Gebiet mit 15 Schritt Radius wird sämtliches loses Gestein angehoben und gegen das Ziel geschleudert, was +5 Schaden pro Runde verursacht.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Diameter,

+1 Teil, +1 Größe]

Stufe 30

Das tragbare Laboratorium

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Raum

Mit diesem Spruch werden alle beweglichen Objekte eines Raumes in einen anderen Raum bewegt, bei welchem der Hermetiker über eine arkane Verbindung verfügt. Dabei bleiben deren relative Positionen und der Aufbau intakt. Der Zielraum muss mindestens so groß sein wie der ursprüngliche Raum, kann aber eine andere Form haben.

Ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die (9 + 3 x Verfeinerung des Labors; +3 wenn es über die Tugend *Gut organisiert* verfügt; -3, wenn es *Unorganisiert* ist; +3 wenn die Form des neuen Labors nicht dem des alten entspricht, +6 bei einer gänzlich anderen Gestalt) bestimmt, wie gut der Transport gelungen ist. Bei einem Fehlschlag verliert das Labor die Tugend *Gut organisiert* oder erhält die Schwäche *Unorganisiert*, bei einem Patzer erhält es die Schwäche *Verborgener Fehler*.

Je nach Inhalt des Raumes sind mehrere Spruchrequisiten notwendig (Herbam für Holzmöbel, Aquam für Flüssigkeiten, usw.)

[Basis 5, +1 Berührung,

+2 Raum, +2 Komplexität]

Das geisterhafte Wasserrad

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird ein übliches Wasserrad bewegt.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond, +2 Größe]

Der Erde Erschütterung

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Der Boden in einem Radius von 100 Schritt bebt. Jeder in diesem Gebiet muss einen Stresswurf auf Schnelligkeit gegen die 10 bestehen oder stürzt. Der Wurf wird noch von folgenden Modifikatoren verändert: steht still +2, auf festem Stein +2, bewegt sich langsam +0, auf Erde +0, läuft -2, steht auf einem engen Steg -6.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Teil, +4 Größe]

Erdenschlucht

**R:** Stimme, **D:** Speziell, **Z:** Teil

Mit diesem Spruch wird ein 1,5 Schritt breiter, 18 Schritt langer und 3 Schritt tiefer Spalt im Boden erzeugt. Es öffnet sich in einer Runde, bleibt eine weitere bestehen und schließt sich wieder in der dritten. Jeder, der sich dann darin befindet, erleidet +25 Schaden. Der Hermetiker muss für alle 3 Runden seine Konzentration aufrechterhalten, ansonsten schließt sich die Grube langsam über den Zeitraum einer Stunde hinweg. Wesen in der Nähe der Grube müssen einen Stresswurf auf Schnelligkeit gegen die 9 ablegen, oder fallen in die Grube und erleiden +10 Schaden. Um zu entkommen, ist ein Wurf auf Schnelligkeit + Sportlichkeit gegen die 9 notwendig. Falls keine Hilfe von Außen kommt, haben dort hinein gefallene nur eine Chance zum entkommen.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Dauer,

+1 Teil, +2 Größe, +1 Effekt]

Herrschaft über den zierlichen Terram-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Terram für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Plötzlicher Schacht

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Dieser Zauber erschafft einen 3 Schritt durchmessenden und 30 Schritt tiefen Schacht. Wird er nicht verstärkt, so bricht er kurz nach seiner Entstehung wieder zusammen.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Teil, +4 Größe]

Verwehren des Übergangs

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Bauwerk

Durch diesen Spruch wird eine Steinbücke und ihr Fundament erhoben und nach Wunsch des Hermetikers an einem anderen Ort, den er sehen kann, platziert – wodurch beispielsweise Invasoren nicht mehr ans andere Ende der Brücke gelangen können.

Dies erfordert einen Stresswurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9, oder 12 bei besonders langen Brücken (welche die maximale Größe des Zaubers ausreizen würden, was etewa 100 Kubikmeter sind). Bei einem Fehlschlag wird für jeden Punkt, um den der Wert nicht erreicht wurde, eine Überprüfung notwendig, ob die Brücke Schaden nimmt.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Konzentration,

+3 Bauwerk, +1 Größe]

Stufe 35

Herbeirufen des zierlichen Terram-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Terram herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Kriechende Kluft

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Teil

Eine Kluft tut sich vor den Füßen des Hermetikers auf in eine von ihm bestimmte Richtung. Die Kluft öffnet sich pro Runde 4 Schritt weiter und wird immer breiter – nach 30 Schritten hat sie die maximale Breite von 6 Schritten erreicht. Sie ist 6 bis 9 Schritt tief, die Seiten der Kluft können leicht einstürzen, so dass darin Gefallene nicht leicht ohne Hilfe entkommen. Um der Kluft zu entkommen, ist ein Stresswurf auf Schnelligkeit gegen die 9 erforderlich. Die Grube schließt sich auf natürliche Weise innerhalb einer Woche.

[Basis 3, +2 Stimme,

+1 Teil, +4 Größe, +1 Effekt]

Notwendiger Monolith

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird ein 50 Schritt langer, 20 Schritt hoher und 10 Schritt breiter Wall erzeugt. Dieser ist fest genug, um beispielsweise einen Wasserdamm zu erschaffen.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +4 Größe]

Stufe 40

Feld der Mühlsteine

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Teil

In einem kreisförmigen Gebiet mit 200 Schritt Durchmesser wird sämtliches loses Gestein angehoben und gegen das Ziel geschleudert, was +5 Schaden pro Runde verursacht.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Diameter,

+1 Teil, +4 Größe]

Stufe 45

Das neue Laboratorium

**R:** arkane Verbindung, **D:** AugB, **Z:** Raum

Mit diesem Spruch werden alle beweglichen Objekte eines Raumes, von welchem der Hermetiker über eine arkane Verbindung verfügt, zum Raum bewegt, indem sich der Magier gerade befindet. Dabei bleiben deren relative Positionen und der Aufbau intakt. Der Zielraum muss mindestens so groß sein wie der ursprüngliche Raum, kann aber eine andere Form haben.

Ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die (9 + 3 x Verfeinerung des Labors; +3 wenn es über die Tugend *Gut organisiert* verfügt; -3, wenn es *Unorganisiert* ist; +3 wenn die Form des neuen Labors nicht dem des alten entspricht, +6 bei einer gänzlich anderen Gestalt) bestimmt, wie gut der Transport gelungen ist. Bei einem Fehlschlag verliert das Labor die Tugend *Gut organisiert* oder erhält die Schwäche *Unorganisiert*, bei einem Patzer erhält es die Schwäche *Verborgener Fehler*.

Je nach Inhalt des Raumes sind mehrere Spruchrequisiten notwendig (Herbam für Holzmöbel, Aquam für Flüssigkeiten, usw.)

[Basis 5, +4 arkane Verbindung,

+2 Raum, +2 Komplexität]

Stufe 50

Niedergang des Pitsdim

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Diameter, **Z:** Teil

Ein ganzes Stockwerk eines Höhlensystems, zu dem der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt, wird von Beben und Einstürzen erschüttert. Dies könnte auch das restliche Höhlensystem beschädigen.

[Basis 3, +4 Arkane Verbindung,

+1 Diameter, +1 Teil, +5 Größe]

Teilen des Flusses

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Teil

Mit diesem Spruch erzeugt der Hermetiker einen 10 Schritt weitern, 13 Schritt tiefen und 10km langen Spalt. Falls er nicht mit Wasser gefüllt wird, fällt er innerhalb der nächsten Tage zusammen.

Alternativ könnten auch andere Formen damit erzeugt werden.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Diameter,

+1 Teil, +7 Größe]

Stufe 75

Das Portal des Hermes

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Jahr, **Z:** Ind, **Ritual**

Durch dieses aufwendige Ritual wird an zwei Orten jeweils ein Portal erschaffen, das diese miteinander verbindet, so dass zwischen diesen beiden Orten nahezu augenblicklich gereist werden kann. Dieses Ritual ist zur gleichen Zeit auf die zwei Portale zu sprechen, zu welchem die andere Seite jeweils über eine arkane Verbindung verfügen muss.

Das Portal wird durch Sprechen eines Befehlswortes oder Ausführen einer rituellen Handlung (das beim Wirken des Rituals bestimmt wurde) aktiviert. Unwillige Wesen oder Objekte können hierdurch gelangen, indem das Ritual oder Wort gesprochen wird und diese hindurchgestoßen werden.

[Merkurianisches Ritual]

Vim

Sprüche des Vim sind nützlich, da sie einem helfen, andere Zauber zu größerem Nutzen zu gebrauchen – und dies ist, worum es einem Magier besonders wichtig ist. Mit etwas Kreativität kann man so Einmal-einsetzbare magische Gegenstände, Schutzzeichen, Alarmanlagen oder andere interessante Dinge erschaffen. Viele Vim-Sprüche müssen gemeinsam mit dem eigentlichen Zauber gewirkt werden und modifizieren oder verändern so dessen Effekt.

In diesen Bereich fällt auch das Beeinflussen von Dämonen – wobei der Kodex das Beschwören und Handeln mit den Höllengeborenen verbietet, deren Bekämpfung aber nicht.

Vim wirkt auch anderen Sprüchen entgegen oder ist einsetzbar, um diese aufzulösen – so sollte jedem magischen Phänomen eine Spruchstufe zugeordnet werden, welche der Vim-Zauber schlagen muss, um diesen zu vernichten.

Viele dieser Sprüche sind von variabler Stufe mit grundlegender Reichweite, Dauer und Ziel. Und es wird auch nur diese bei einem Zauber festgelegte variable Größe genutzt, um die Wirkung des Zaubers auf andere Sprüche zu bestimmen – die zusätzlichen Stufen durch Reichweite, Dauer und/oder Ziel werden davor abgezogen [so richtet der Spruch „Des Dämons ewiger Bann“ mit einer Reichweite von Stimme einen Schaden gleich der Zauberspruchstufe an (oder aber dessen Basisstufe + 10, wie der Richtlinie zu entnehmen ist)].

Ein individuelles Ziel für einen Vim-Zauber kann entweder ein einzelner Spruch, Objekt oder Person sein – ebenso gilt dies für das Ziel Gruppe. Ist das Ziel eine Person oder ein Objekt, so beeinflusst ein Zauber alle auf das Ziel wirkende magischen, betreffenden Effekte, und nicht nur einen speziellen Spruch. Die meisten Sprüche können entweder auf Personen, Objekte oder Zauber wirken, wenn die jeweilige Beschreibung aber sagt, dass es alles beeinflussen kann, so ist dies so.

Sprüche und magische Effekte haben keine Größe, so dass die Größenmodifikation nicht zum Tragen kommt. – wenn aber ein großes Gebiet oder mehrere Sprüche beeinflusst werden sollen, so gilt die jeweilige Modifikation gemäß der Größe schon.

Auch wenn in den Richtlinien meist nur davon geschrieben steht, dass sich diese auf Zauber beziehen, so können diese Vim-Sprüche doch auch in der Regel – sofern nicht anders erwähnt – auch die Effekte von magischen Gegenständen und übernatürliche Kreaturen mit Macht beeinflussen. Sie können jedoch – wenn nicht anders beschrieben – keine magischen Gegenstände beeinflussen, sondern nur deren Effekte.

Erwähnenswert ist auch noch, dass Hermetische Magier und auch einige nicht-hermetische Zauberer keine Macht-Werte besitzen und so nicht durch Schutzkreise, -zeichen oder andere Sprüche beeinflussbar sind, die gegen einen Machtwert agieren.





Creo Vim

Richtlinien für Creo Vim

Es sind nur weniger Sprüche dieser Kombination im Orden des Hermes bekannt.

Patzer gewähren oftmals dem Magier zusätzliche Verformungspunkte sowie, dass er die Kontrolle über die Zauberei verliert.

**Variabel**

Alle Spuren von Zaubersprüchen innerhalb des Ziels auffrischen, welche weniger als die Ordnung der Richtlinie -1 in negativen Ordnungen sind

Den Machtvorrat eines Dämons um (Spruchstufe +10) Punkte auffüllen (Magieresistenz muss überwunden werden)

Eine magische Aura potentiell stärken (Wurf auf die Aura-Stärkungs-Tabelle mit einem Modifikator gleich der Basis-Ordnung des Zaubers) (Ritual)

Erschaffen einer magischen Hülle, die real erscheint für Intellego-Sprüche mit einer geringeren Stufe als dessen doppelte Stufe + 1 Ordnung – dieser Zauber gewährt keine Fehlinformationen

Erschaffen einer magischen Hülle, die verhindert, dass Intellego-Sprüche irgendwelche Details über die Magie des Ziels herausfinden – die Intellego-Sprüche müssen niedriger sein als die Stufe des Zaubers +1 Ordnung

Erschaffen einer magischen Hülle, die falsche Informationen über das Ziel dieses Zaubers preisgibt – der Intellego-Spruch muss dabei niedriger sein als die Hälfte der Stufe dieses Zaubers +1 Ordnung.

**Stufe 3**

Etwas mit Magie beflecken

**Stufe 4**

Eine temporäre arkane Verbindung zu einem Dämon innerhalb der Reichweite erstellen

**Stufe 5**

Die Auflösungsgeschwindigkeit einer Arkanen Verbindung verlangsamen, als wäre sie auf der Tabelle S. 84 Grundregelwerk 1 Stufe höher. Steigt die Dauer hierbei höher als Jahre, so hält sie für jede zusätzliche Stufe 1 Jahr länger

Dem Ziel 1 Verformungspunkt zukommen lassen – die Dauer kann nicht länger als Augenblicklich sein.

**Stufe 10**

Die Auflösungsgeschwindigkeit einer Arkanen Verbindung verlangsamen, als wäre sie auf der Tabelle S. 84 Grundregelwerk 2 Stufen höher. Steigt die Dauer hierbei höher als Jahre, so hält sie für jede zusätzliche Stufe 1 Jahr länger

Dem Ziel 2 Verformungspunkte zukommen lassen.

**Stufe 15**

Die Auflösungsgeschwindigkeit einer Arkanen Verbindung verlangsamen, als wäre sie auf der Tabelle S. 84 GRW 3 Stufen höher. Steigt die Dauer hierbei höher als *Jahre*, so hält sie für jede zusätzliche Stufe 1 Jahr länger

Dem Ziel 3 Verformungspunkte zukommen lassen

**Stufe 20**

Dem Ziel 4 Verformungspunkte zukommen lassen

Das Creo Vim Grimoire

Variabel

Die verblassten Fäden erhellen

**R:** Berührung, **D:** Dia, **Z:** Kreis

Dieser Spruch frischt die Spuren von in der Vergangenheit gesprochenen Zaubern auf, so dass sie erforscht werden können, als wären diese eben erst gesprochen worden – sobald die Zauberdauer aber beendet ist, kehrt der aufgefrischte Spruch zu seinem vorherigen Altersgrad zurück.

Zauber einer negativen Ordnung gleich der Ordnungen dieses Spruches -3 werden aufgefrischt, die Spur muss aber noch vorhanden sein (also nicht niedriger als -9), so dass eine effektive Spruchstufe von 60 für diesen Zauber sinnvoll ist.

[Basisspruch, +1 Berührung, +1 Diameter]



Hülle der falschen Bestimmung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Eine Schicht aus Magie haftet durch dieses Ritual am Objekt, wodurch es nicht so einfach von anderen Hermetikern untersucht werden kann. Wird durch den Untersuchungswurf nicht mindestens ein Wert gleich der halben Stufe dieses Zaubers erreicht, so erhält der Untersuchende nur falsche Ergebnisse.

[Basiseffekt, +1 Berührung]

Hülle der düsteren Geheimnisse

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Zauber ist ähnlich wie die Hülle der falschen Bestimmung, mit dem Unterschied, dass, falls der Untersuchungswurf nicht höher ist als die Stufe des Rituals, dieser als Fehlschlag gilt. Sobald ein Hermetiker aber die Präsenz einer Hülle erkannt hat, verfügt diese über keine Macht mehr über seine Untersuchungen.

[Basiseffekt, +1 Berührung]

Den Brunnen des Bundes bewässern

 **R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Grenze, **Ritual**

Hiermit wird ein augenblicklicher Wurf auf die Aura-Stärkungs-Tabelle ausgelöst, mit einem Modifikator darauf gleich der Ordnung des Zaubers -5 (so dass er mindestens Stufe 25 sein muss), der jährliche Aura-Modifikator addiert sich nicht zu diesem Wurf. Zudem erhalten dieser und alle weiteren Aura-Würfe einen zusätzlichen Patzer-Würfel.

Wird dieser Zauber gepatzt, so könnte auf der Aura-Schwächungs-Tabelle gewürfelt oder aber der Aura-Wurf als automatischer Patzer gewertet werden (was zu einer Regio-Stufe führt).

[Basisspruch, +1 Berührung, +4 Grenze]

Die feinen Realitäten verzerren

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Grenze, **Ritual**

Hiermit wird ein augenblicklicher Wurf auf die Aura-Stärkungs-Tabelle ausgelöst, mit einem Modifikator darauf gleich der Ordnung des Zaubers -6 (so dass er mindestens Stufe 30 sein muss), der jährliche Aura-Modifikator addiert sich nicht zu diesem Wurf. Ein Wurf von 2 wird dabei als 0 gewertet und der Wurf erhält 5 zusätzliche Patzerwürfel (so dass das Erscheinen von einer Regio – oder mehreren davon – wahrscheinlicher wird) Zudem erhalten alle weiteren Aura-Würfe ebenfalls 5 zusätzliche Patzer-Würfel.

Wird dieser Zauber gepatzt, so könnte auf der Aura-Schwächungs-Tabelle gewürfelt werden.

[Basisspruch, +1 Berührung, +4 Grenze,

+1 Muto]

Die infernalen Feuer anheizen

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird die Infernale Macht eines Dämons um (Spruchstufe - 10) Punkte aufgefüllt, sofern die Magieresistenz der Kreatur überwunden wird. Der Infernale Machtwert kann hierdurch nicht überschritten werden.

[Basisspruch, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 5

Der ungestüme Andrang der Magie

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch erzeugt 1 Verfomungspunkt beim zaubernden Hermetiker selbst. Dies ist in den meisten Fällen nicht genug, um ihn ins Zwielicht zu stürzen, sorgt aber für einen beständigen Anstieg des Verformungswertes (was für manche Mysteriengeheimnisse notwendig ist).

[Basis 5]

Stufe 15

Die trügerische Gabe

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird das Ziel mit Magie befleckt und erhält gegenüber Tieren und Menschen die gleichen negativen Auswirkungen wie Magier mit der Gabe. Verbündete des Ziels sind diesem nicht feindselig, machen aber einen großen Bogen um ihn.

Auf Personen mit der Gabe (und auch der Sanften Gabe) kann dieser Spruch nicht angewandt werden.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 20

Das Haar vom Kinn des Teufels pflücken

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Dieser Spruch erschafft eine temporäre Arkane Verbindung zu einem spezifischen Dämonen innerhalb der Reichweite des Zaubers. Dadurch kann der Magier mit nachfolgenden Sprüchen leichter die Magieresistenz des Dämons überwinden.

Diese Arkane Verbindung ist körperlos und kann auch nicht in einem Labor fixiert werden.

[Basis 4 +2 Sicht, +2 Sonne]

Stufe 30

Gabe des Enigma

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch erhält das Ziel augenblicklich 4 Verformungspunkte und muss – wenn er ein hermetischer Magier ist – überprüfen, ob er nicht ins Zwielicht fällt. Die Verformung bleibt permanent bestehen. Solch ein Angriff gegen einen Hermetiker ist ein klarer Bruch des Kodex des Hermes.

[Basis 20, +2 Stimme]

Stufe 55

Die große Zwietracht

**R:** Berührung, **D:** Mond, **Z:** Grenze, **Ritual**

Durch dieses Ritual werden alle Bewohner einer ländlichen Kirchengemeinde mit Magie befleckt und erhalten gegenüber Tieren und Menschen die gleichen negativen Auswirkungen wie Zauberer mit der Gabe. Verbündete und Verwandte der Betroffenen sind diesen anfangs nicht unbedingt feindselig gesonnen, machen aber einen großen Bogen um sie, trauen dieesen nicht mehr und zanken sich häufig. Im betroffenen Gebiet brechen öfters Handgemenge und Streitereien aus, Tiere versuchen dem Gebiet zu entfliehen und die Gemeinde erleidet einen gesellschaftlichen Zusammenbruch. Sie erhält einen schlechten Ruf als verflucht und am Ende der Wirkungsdauer könnte es innerhalb der Gemeinde mehrere Tote geben. Es kann auch noch Jahre dauern, bis in der Gesellschaft wieder Ruhe eingekehrt ist und auch ist es möglich, dass nach diesem Ritual eine Hungersnot ausbricht, da die Tiere verschwunden sind und die Felder wahrscheinlich nicht gänzlich bestellt wurden. Eine Kirchgemeinde in der Stadt zu beeinflussen, würde nur einen Größenmodifikator von +3 benötigen, das Beeinflussen einer Erzdiözese meist +7 (und jeweils klar umrissene Grenzen brauchen).

Personen mit der Gabe (und auch der Sanften Gabe) werden von diesem Spruch nicht betroffen.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond,

+4 Grenze, +4 Größe]

Intellego Vim

Richtlinien für Intellego Vim

Diese Spruchkategorie ist zum einen schwierig, zum anderen aber wichtig für den Orden. Da Dämonen aus der Essenz der Lüge selbst erschaffen sind, können sie nicht mittels dieser Magie entdeckt werden, sofern sie es selbst nicht wünschen. Auch können magische Objekte hiermit nicht erforscht werden, sondern benötigen mind. 1 Jahreszeit Laborarbeit, um deren Verzauberungen zu entdecken – InVi-Sprüche könnten verraten, ob ein Objekt magisch ist und in welche Richtung seine Kräfte gehen, werden aber nie erzählen, wie ein Gegenstand benutzt werden kann.

Eine Steigerung der Stufe um 1 Ordnung gewährt dem Magier die Einsicht, ob die innewohnende Magie des Ziels hermetisch ist oder einer fremden Tradition angehört (kennt man sich mit diesen fremdartigen Zaubereien aus, so erkennt man diese). Fügt man zwei Ordnungen zu einer gegebenen Richtlinie hinzu, so werden Informationen über Technik und Form enthüllt oder deren nächstes Äquivalent im Falle einer exotischen Tradition.

Weitere Erhöhungen könnten tiefere Einblicke gewähren, je nach Art des Spruches.

Für die versch. Übernatürl. Reiche müssen jeweils separate Sprüche entwickelt werden – jeder solche Spruch wirkt nur auf eines der Reiche, und der Erzähler kann Sprüche zum Erkennen für das göttliche und infernale Reich verbieten.

Rückstände von Magie nehmen folgendermaßen ab: Sobald die Magie beendet ist, halbiert sich die Ordnung. Danach sinkt sie um 1 für jede vergangene Dauer des Spruches. Dies ist aber nur eine Richtlinie für den Erzähler und er kann auch hochstufige Sprüche erlauben, die Rückstände mit negativer Ordnung enthüllen.

Magische Gegenstände haben eine effektive Rückstands-Ordnung gleich der Anzahl an Bauern Vis, welche zum Öffnen benutzt wurden (oder die Gesamtmenge an benutzten Bauern im Fall von minderen verzauberten Geräten). Es müssen separate Sprüche zum Entdecken von Kreaturen, Effekten oder Gegenständen entwickelt werden – ebenso für die verschiedenen Reiche. Bei Mag. Kreaturen entspricht deren Macht als Stufe des Effekts, für hermetische Magier ist es deren höchste Kunst – hier wird dieser Wert durch 5 geteilt, um deren Rückstandsordnung zu ermitteln – was aber auch einen separaten Spruch erfordert. Dämonen können hiermit nicht entdeckt werden, der Erzähler kann aber die Entwicklung von Zaubern zum Erkennen von anderen infernalen Kreaturen – wie Diabolisten oder Untoten – erlauben.

Rohes Vis wird immer als magisch entdeckt werden, egal, für welches Reich der Spruch entwickelt wurde und wie hochstufig er ist. Man benötigt speziell entwickelte Zauber, um weitergehende Informationen zu erhalten.

Patzer verursachen zumeist falsche Informationen.

**Variabel**

Erkennen der Spuren (Rückständen) negativer Ordnungen bis zu (Ordnung des Basisspruches -2); +3 Ordnungen gewähren dem Magier grobe Details über Effekt, Künste und Siegel des Sprechenden, selbst wenn der Effekt durch ein verzaubertes Objekt ausgelöst wurde. Bei Nicht-Hermetischer Magie können Details nur interpretiert werden, sofern man sich mit jener Magie auskennt.

Erkennen der Spuren negativer Ordnungen und erhalten von groben Details über den Effekt und Siegel des Magiers bis zu (Ordnungen des Spruches -5)

**Stufe 1**

Aktive Magie einer Macht von 50 Stufen oder mehr erspüren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Vim verbundenen Macht von 50 und mehr erspüren

Die Anwesenheit einer mystischen Aura spüren

Die Anwesenheit von Vis erkennen (da es konzentrierte Magie ist, ist Vis nicht schwer zu erkennen)

**Stufe 2**

Aktive Magie einer Macht von 40 Stufen oder mehr erspüren

Die Macht und Höhe einer mystischen Aura bestimmen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Vim verbundenen Macht von 40 und mehr erspüren

**Stufe 3**

Aktive Magie einer Macht von 30 Stufen oder mehr erspüren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Vim verbundenen Macht von 30 und mehr erspüren

Die Grenzen einer Regio erkennen, mit einem Ziel: Sicht enthüllt dies genug Informationen, um einen Weg durch die Grenzen zu finden – mit anderen Zielen enthüllt es die Anwesenheit einer Regio u. möglichw. seine grobe Form

**Stufe 4**

Aktive Magie einer Macht von 15 Stufen oder mehr erspüren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Vim verbundenen Macht von 15 und mehr erspüren

Die Zugehörigkeit einer Aura erkennen

Die Menge an vorhandenem Vis einschätzen

Die einem Vis zugeordnete Kunst erkennen

**Stufe 5**

Jegliche aktive Magie erspüren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Vim verbundenen Macht erspüren

Mit einem Dämon sprechen

**Stufe 10**

Die Spuren (Rückstände) von mächtiger Magie entdecken

Die kürzliche Anwesenheit von schwacher Magie erspüren

Aktive Magie und jede Spur einer positiven Ordnung von Zauberei entdecken

Die Gabe entdecken

Das Intellego Vim Grimoire

Variabel

Enthüllung des unsichtbaren Auges

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Berührung

Der Hermetiker spürt, ob er derzeit magisch ausspioniert wird. Die Art des Ausspähens wird ihm womöglich durch die Eindrücke dieses Zaubers bewußt (bei einem InCo-Spruch könnte er spüren, wie ihn jemand berührt, ein InAq löst bei ihm feuchte Finger aus, etc.). Um die Spionage wahrzunehmen darf die Stufe des Intellego-Spruches höchstens so groß sein wiedie Stufe dieses Zaubers.

[Basisspruch]

Stufe 2

Gespür für die magische Macht

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Berührung

Dieser Spruch enthüllt dem Hermetiker, ob er sich in einer magischen Aura befindet.

[Basis 1, +1 Berührung]

Stufe 5

Ein Auge für Vis

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Sehkraft

Dieser Zauber enthüllt dem Hermetiker Vis und Visquellen in seinem Blickfeld.

[Basis 1, +4 Sehkraft]

Waage der magischen Größe

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Berührung

Bei diesem Zauber benötigt der Magier mindestens 1 Bauern Vis, welchen er in die eine Hand, die ihm unbekannte Menge in die andere Hand nimmt. Nach erfolgreichem Zaubern weiß er in etwa, wie viel Vis sich in Relation zu dem Bauern sich in seiner anderen Hand befindet.

Spricht er diesen Zauber ohne „Gegengewicht“, so kann er nur grob einschätzen, wie viel Vis dies sein könnte.

Hiermit kann nicht festgestellt werden, wie viel Vis in einem verzauberten Gegenstand investiert wurde.

[Basis 4, +1 Berührung]

Gespür für das Wesen von Vis

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Berührung

Der Magier kann mittels dieses Spruches feststellen, zu welcher Kunst von ihm berührtes Vis gehört. Dabei schimmert es für den Magier in einer bestimmten Farbe, je nach Zugehörigkeit, welche er aber leicht unterscheiden kann, so er das Objekt für ein paar Sekunden studiert und in der Hand hält: Cr: weiß, In: gold, Mu: ständig wechselnd, Pe: schwarz, Re: purpur, An: braun, Aq: blau, Au: violett, Co: dunkelrot, He: grün, Im: perlenblau, Ig: strahlend rot, Me: orange, Te: dunkelbraun, Vi: silber.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Des Zauberers sanfte Berührung

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Berührung

Mit diesem Zauber ist es möglich, durch Berührung festzustellen, ob auf einem gerade berührten Objekt aktive Magie wirkt.

[Basis 5, +1 Berührung]

Sanftes Rauschen der magischen Kraft

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Gehör

Der Hermetiker hört Vis und Visquellen innerhalb von 30 Schritt um ihn herum. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen die 6 ist erforderlich, um den Aufenthaltsort des Vis auf einen halben Meter zu bestimmen.

[Basis 1, +2 Sonne, +3 Gehör]

Stufe 15

Der bittere Geschmack des Betruges

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Geschmack

Falls der Zauberer unter Beeinflussung einer aktiven Zauberei kommt, so erfährt er einen bitteren Geschmack in seinem Mund. Andauernde Effekte (wie *Aegis von Heim und Herd*) werden ignoriert, neue hingegen bemerkt.

[Basis 5, +2 Sonne]

Durchsuchen der verzauberten Wälder

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Während der Zauberdauer erkennt der Hermetiker sämtliche Visquellen und Vis in seinem Blickfeld.

[Basis 1, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Entdecken der Gabe

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Berührung

Legt der Magus mit diesem Zauber seine Hand auf eine Person, so erkennt er, ob jener die Gabe, die sanfte Gabe oder die offensichtliche Gabe besitzt. Dieser Effekt muss die Magieresistenz des Zieles übersteigen. 

Eine Anwendung dieses Zaubers auf einen Hermetiker gilt als Bruch des hermetischen Kodex.

[Basis 10, +1 Berührung]

Stufe 20

Die Taubheit der Gabe

**R:** Persönlich, **D:** Konz, **Z:** Berührung

Legt der Magus mit diesem Zauber seine Hand auf eine Person mit der Gabe, der sanften Gabe oder der offensichtlichen Gabe, so fühlt sich die Hand taub an. Dieser Effekt muss die Magieresistenz des Zieles übersteigen.

Eine Anwendung dieses Zaubers auf einen Hermetiker gilt als Bruch des hermetischen Kodex.

[Basis 10, +1 Konzentration, +1 Berührung]

Durchdringen des Feenschleiers

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Durch diesen Spruch vermag der Hermetiker durch die Grenzen von Regiones zu blicken und hierdurch einen Weg zur nächsten Stufe zu erkennen.

[Basis 3, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Stufe 25

Enthüllen der magischen Täuschung

**R:** Persönlich, **D:** Konz, **Z:** Berührung

Dieser Zauber wird eingesetzt, um Sprüche zu überwinden, welche die Spuren von Zauberei verbergen sollen, sofern die Penetration dieses Zaubers mindestens genauso hoch ist wie die halbe Stufe des täuschenden Spruches.

[Basis 4, +1 Konzentration, +1 Berührung, +2 um Technik und Form zu bestimmen,

+1 Komplexität]

Geruch der Gabe

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Geruch

Der Hermetiker kann bei anwesenden Personen, deren Magieresistenz er überwunden hat, erkennen, ob jene die Gabe, die sanfte Gabe oder die offensichtliche Gabe besitzen. 

Eine Anwendung dieses Zaubers auf einen Hermetiker gilt als Bruch des hermetischen Kodex.

[Basis 10, +1 Konzentration, +2 Geruch]

Stufe 30

Geruch der lauernden Magie

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Geruch

Dieser Spruch erlaubt es dem Zauberer aktive Magie oder Spuren einer Ordnung von -1 oder höher zu riechen. Mit Zeit und Geduld können so alle aktiven Sprüche und frischen Spuren entdeckt werden.

Mit einem Spruch der Stufe 50 können Spuren von -5 oder mehr entdeckt werden, ein Ritual der Stufe 70 ermöglicht es, Spuren bis zu einer Ordnung von -9 zu erkennen.

[Basis 15, +1 Konzentration, +2 Geruch]

Eindruck des verlassenden Siegels

**R:** Persönlich, **D:** AugB, **Z:** Berührung

Mit diesem Spruch kann ein Magier Zauber von positiver Ordnung untersuchen. Ist mehr als eine Effektspur am berührten Objekt vorhanden, so identifiziert er pro Zauberanwendung 1 Spruch. Bei Hermetischen Effekten erkennt der Zauberer die beiden Künste, grobe Details des Effektes und das Spruchsiegel des verantwortlichen Magiers. Es kann auch die durch ein bezaubertes Objekt generierten Effekte erkennen.

War der Effekt nicht hermetischen Ursprungs, so erhält der Magier ähnliche Informationen, kann diese aber ohne Wissen über die fremde Magie nicht interpretieren.

[Basis 10, +1 Berührung, +3 Details]

Gespür der verweilenden Magie

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Gehör

Dieser Spruch enthüllt die Präsenz von vielen magischen Rückständen, sogar von schwachen Zaubern, und gewährt ihm die Anwesenheit und Macht von aktiven Zaubern. Abgesehen von der Kraft erhält der Magier aber keinerlei Informationen.

[Basis 10, +1 Konzentration, +3 Gehör]

Flüstern durch den Schwefel

**R:** ArkV, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Magier kann hiermit zu einem Dämonen sprechen, zu welchem er eine Arkane Verbindung hat. Für die Dauer des Zaubers sehen und hören die beiden sich, als würden sie voreinander stehen (jedoch bleibt die Umgebung der beiden dem anderen jeweils verborgen). Auch muss deutlich gesprochen werden, damit der andere ihn hört.

[Basis 5, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Enthüllung der lauernden Beobachter

**R:** Persönlich, **D:** Konz, **Z:** Sehkraft

Dieser Zauber erlaubt es dem Magier, alle Kreaturen des magischen Reiches innerhalb seines Sichtfeldes zu erkennen und als Wesen der Magie zu identifizieren. Dabei unterscheidet der Zauber nicht zwischen Geistern und körperlichen Wesen (oder körperlich gewordenen Geistern). Auch gewinnt er keine besonderen Informationen über die Kreaturen.

Der Zauber muss die Magieresistenz des jeweiligen Wesens überwinden, ansonsten erkennt er daran nichts besonderes, bzw. Geister bleiben für ihn in diesem Falle unsichtbar.

[Basis 5, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Stufe 40

Sicht der regen Magie

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Der Hermetiker nimmt Zauber um Objekte oder Wesen herum als Auren durch diesen Spruch wahr. Die Formen legen die Farbe der Aura fest: Cr: weiß, In: gold, Mu: ständig wechselnd, Pe: schwarz, Re: purpur, An: braun, Aq: blau, Au: violett, Co: dunkelrot, He: grün, Im: perlenblau, Ig: strahlend rot, Me: orange, Te: dunkelbraun, Vi: silber. Die verwendete Technik wird durch die Gestalt der Aura enthüllt: Creo und Rego sind sehr ordentliche Auren, Muto spiegelt eine sich ständig wandelnde Aura wieder, Intellego zeichnet sich durch eine langsam bewegende Aura aus. Die Aura eine Perdo-Zaubers zeigt sich in mehreren Fragmenten. Je nachdem, wo der Zauber primär wirkt, liegt dort auch die Aura. Auch die Rückstände von Sprüchen könnten hierdurch erkannt werden.

[Basis 5, +1 Konzentration, +4 Sehkraft,

+2 Techniken und Formen]

Sicht des untätigen Parens

**R:** Persönlich, **D:** Sonne, **Z:** Sehkraft

Der Magus kann mit diesem Zauber Personen mit der Gabe sehen, welche dann von einer rötlichen Aura umhüllt erscheinen. Dieser Effekt muss die Magieresistenz des Zieles übersteigen.

Die *sanfte* oder *offensichtliche Gabe* haben keine Auswirkung auf diesen Zauber.

Eine Anwendung dieses Zaubers auf einen Hermetiker gilt als Bruch des hermetischen Kodex.

[Basis 10, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

Stufe 50

Erblicken des Siegels

**R:** Persönlich, **D:** Konzentration, **Z:** Sehkraft

Dieser Spruch erlaubt es, aktive Magie oder Spuren von noch positiver Ordnung zu entdecken. Bei Hermetischen Effekten erkennt der Zauberer die beiden Künste, grobe Details des Effektes und das Spruchsiegel des verantwortlichen Magiers. Es kann auch die durch ein bezaubertes Objekt generierten Effekte erkennen.

War der Effekt nicht hermetischen Ursprungs, so erhält der Magier ähnliche Informationen, wird diese aber ohne Wissen über die fremde Magie nicht interpretieren können.

[Basis 10, +1 Konzentration,

+4 Sehkraft, +3 Details]

Muto Vim

Richtlinien für Muto Vim

Diese Zauberkategorie verändert andere Sprüche. Viele dieser Zauber halten so lang wie der damit veränderte Zauberspruch mit der Dauer Augenblicklich – es ist eigentlich nicht möglich, sie länger andauern zu lassen. Auch können diese Zauber nicht auf spontane Sprüche gewirkt werden.

Dem Hermetiker muss ein Wurf auf Konzentration + Intelligenz gegen die 9 gelingen, um beide Sprüche wirken zu können. Schlägt dieser Wurf fehl, so kann er die Zauber nicht sprechen, bei einem Patzer verpatzt er beide Sprüche.

Will der Hermetiker einen dieser MuVi-Sprüche auf den Zauber eines anderen wirken, ist Reichweite: Stimme Voraussetzung und entweder müssen beide kooperieren oder der Hermetiker muss den Zauber schnellsprechen und die Penetrationssumm des anderen mit seiner eigenen schlagen. Bei eigenen Sprüchen reicht die Reichweite Berührung. Diese Sprüche können nur auf hermetische Magie gewirkt werden.

In ein magisches Objekt können diese Zauber eigentlich nur gelegt werden, wenn dadurch ein schon innewohnender Effekt verändert werden soll.

Bei diesen Zaubern werden auch immer spezifische Auswirkungen hervorgerufen, so dass für jede Auswirkung auch ein eigener Zauber entwickelt werden muss. Auch ist es nicht möglich, einen dieser Zauber auf einen bereits gesprochenen Spruch zu wirken.

Patzer verändern den anderen Spruch oftmals auf unberechenbare Art und Weise.

**Variabel**

Oberflächlich einen anderen Spruch mit einer Stufe weniger als (doppelte Basisstufe +5) Stufen des Vim-Spruches verändern – dies kann nicht den primären Effekt des Spruches oder seine Kraft ändern

Merklich einen anderen Spruch mit einer Stufe weniger als Basisstufe +5) Stufen des Vim-Spruches verändern – dies kann nicht die Technik oder Form des Spruches ändern (möglich wäre eine Veränderung der Kraft um 1 Ordnung – positiv oder negativ – oder das Wählen eines anderen Ziels, sofern das ursprüngliche möglich war)

Vollkommen einen anderen Spruch mit einer Stufe weniger als (halbe Basisstufe +5) Stufen des Vim-Spruches verändern – dies kann die Technik, Form oder beides des Zielzaubers ändern (was nicht deren Requisiten erfordert), oder aber die Macht des Spruches um bis zu zwei Ordnungen nach oben oder unten

Einen Dämonen mit einer maximalen Macht gleich (Basisstufe +10) an eine Person oder Ort binden

Das Muto Vim Grimoire

Variabel

Bündnis der Magier

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber bewirkt, dass Hermetiker zusammen einen mächtigeren Spruch zaubern können. Für je 5 Stufen des zu wirkenden Zaubers kann ein zusätzlicher Magus dem Ganzen beiwohnen. Auch muss natürlich mindestens ein Mitglied der Gruppe den Zauber kennen.

Alle Magier im Bündnis, die das Bündnis der Magier beherrschen, addieren ihre Stufe darin zur effektiven Stufe des Bündnisses. Diese muss am Ende mindestens doppelt so hoch sein wie der zu sprechende Zauber.

 Ein Hermetiker aus der Gruppe muss dann den gebündelten Zauber wirken, die zu erreichende Stufe beträgt aber die eigentliche Stufe des Zaubers geteilt durch die Anzahl der Teilnehmer (ein Zauber der 50. Stufe mit 5 Teilnehmern erfordert dann nur noch eine Stufe 10 zum erfolgreichen Wirken). Pro teilnehmenden Hermetiker wird aber gegebenenfalls auch ein zusätzlicher Patzerwürfel gewürfelt. Und bei einem Patzer erhalten alle Teilnehmer die Verformungspunkte und müssen evtl. einen Wurf machen, um dem Zwielicht zu widerstehen.

Spontane Zauber können hierdurch nicht beeinflusst werden.

[Merkurianische Magie]

Des Zaubers Erhöhung (Form)

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker spricht diesen Zauber, während ein anderer mit einer Stufe niedriger als der dieses Zaubers gewirkt wird. Dadurch erhöht sich die Macht des Zaubers um 5, jedoch nicht höher als die Stufe des Zaubers Erhöhung. Der Erzähler bestimmt, welche Auswirkungen dies hat. Nur einmal kann ein Zauber mit dieser Erhöhung beeinflusst werden. Auch kann die Dauer nicht auf Jahr und das Ziel nicht auf Grenze bei spontanen oder formellen Zaubern gesetzt werden, es sei denn, des Zaubers Erhöhung wurde als Ritual gewirkt. Für jede Form gibt es einen separaten Zauber.

[Basisspruch, +1 Berührung]

Des Zauberers Forke

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch splittet einen anderen Zauber (dessen Stufe höchstens so hoch sein darf wie dieser Spruch) in zwei oder mehr identische Zauber mit gesenkter Kraft, die gegen 2 oder mehr einzelne Ziele geschleudert werden können.

Jeder resultierende Spruch hat die gleiche Kategorie bei Ziel und Reichweite wie der ursprüngliche Zauber, die Macht des Effektes wird aber auf die Anzahl der geteilten Zauber aufgeteilt. Endet des Zauberers Forke vor dem Hauptspruch, so zeigt sich anschließend die gesamte Auswirkung des Zaubers bei einem zufällig gewählten Ziel.

Es wird nur ein Zauberwurf gemacht und die Penetrationssumme wird zwischen den geteilten Sprüchen aufgesplittet. Des Zauberers Forke muss gleich oder größer sein als die Stufe des zu splittenden Zaubers. Der geteilte Zauber hat auch einen Ziel-Aufschlag wie bei mehrfachem Zaubern. Kooperiert der den Zauber sprechende Hermetiker nicht, so treffen die geteilten Zauber alle das ursprüngliche Ziel.

[Basisspruch, +1 Berührung]

Des Zaubers Griff (Form)

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die Reichweite des Zielzaubers steigt um eine Kategorie. Ein einzelner Zauber kann nicht mehrmals so beeinflusst werden und der anvisierte Spruch muss mindestens eine Ordnung niedriger sein als des Zauberers Griff. Für jede Form exisitert eine Variante dieses Zaubers.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Das gefährliche Gefäß

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hierdurch wird ein Dämon von maximaler Macht (Stufe des Spruchs -10) an und in ein Gefäß gebunden und ist erst davon wieder befreit, wenn das Gefäß zerstört ist oder der Effekt endet.

[Basisspruch, +2 Stimme, +2 Sonne]

Frühe Bestrafung der sündigen Hexe

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

**Requisite:** Ignem

Dieser Spruch zerstört einen infernalen Effekt auf der Person des Infernalisten in einer kurzen, weißen Flamme, so lange dieser von niedrigerer Stufe ist als (Spruchstufe +5 + Stresswürfel). Die Flammen richten beim Infernalisten einen Schaden gleich der halben Stufe der vernichteten Effekts an. Falls der Effekt keine Stufe hat, so ist der Schaden gleich der fünffachen Stufe der übernatürlichen Fähigkeit oder dem fünffachen Wert an dafür eingesetzten Machtpunkten. Erforderte die Kraft keine Machtausgabe, so kann sie auch nicht hiermit vernichtet werden.

[Basisspruch, +2 Stimme, +1 Ignem]

Spiegel der Umkehrung (Form)

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Für jede Form muss ein eigener Spruch gelernt werden. Dieser Zauber wird auf einen gerade gezauberten Spruch gesprochen, woraufhin dieser seine Zauberwirkung umkehrt. Dieser Effekt wirkt auf Sprche bis zur hälfte der (Stufe -5) des Spiegelzaubers. Der Effekt der Umkehrung obliegt dem Spielleiter, das Ziel bleibt in der Regel aber das Gleiche. Damit können die Grenzen der hermetischen Magie nicht überschritten werden. Ein invertierter PeCo-Spruch wird wahrscheinlich zu einem CrCo, allerdings mit einer Dauer von Sonne.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Verschleierte Magie

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hiermit vermag der Hermetiker sein Siegel bei einem im Anschluss gesprochenen Zauber zu unterdrücken oder zu verändern. Der zu verschleiernde Zauber kann höchstens die doppelte Basisstufe +5 der Verschleierten Magie haben.

[Basisspruch, +1 Berührung]

Gemeinschaft der Magier

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Dieser Zauber wird genutzt, um das Wirken von Ritualen zu erleichtern. Für je 5 Stufen des zu wirkenden Rituals kann ein zusätzlicher Magus dem Ganzen beiwohnen. Auch muss natürlich mindestens ein Mitglied der Gruppe das Ritual kennen.

Alle Magier im Bündnis, welche die *Gemeinschaft der Magier* beherrschen, addieren ihre Stufe darin zur effektiven Stufe der Wache. Diese muss am Ende mindestens doppelt so hoch sein wie das zu sprechende Ritual +10.

Möchte jemand, welcher das *Bündnis der Magier* beherrscht, dem Wirken beiwohnen, so muss er für die gesamte Wirkungsdauers des zu beeinflussenden Rituals anwesend sein.

Ein Hermetiker aus der Gruppe muss dann das gebündelte Ritual wirken, die zu erreichende Stufe beträgt aber die eigentliche Stufe des Zaubers geteilt durch die Anzahl der Teilnehmer (ein Ritual der 50. Stufe mit 5 Teilnehmern erfordert dann nur noch eine Stufe 10 zum erfolgreichen Wirken). Pro teilnehmenden Hermetiker wird aber gegebenenfalls auch ein zusätzlicher Patzerwürfel gewürfelt. Und bei einem Patzer erhalten alle Teilnehmer die Verformungspunkte und müssen evtl. einen Wurf machen, um dem Zwielicht zu widerstehen.

[Merkurianische Magie, +2 Stimme]

Stufe 20

Klarer Atem des vollendeten Lügners

**R:** Pers, **D:** Konz, **Z:** Ind

**Requisite:** Mentem

Hierdurch wird es dem Zauberer erlaubt, die Wirkung des Zaubers *Frostiger Atem der gesprochenen Lüge*, welcher auf ihn gesprochen wurde, zu manipulieren. Der Magier kann entscheiden, ob seine Aussagen als Lügen oder Wahrheit erscheinen sollen.

Ein Sprechen des Zaubers ohne Worte und Gesten wird geraten, ebenso eine *Verhüllung des magischen Duftes*.

[Basis 10, +1 Konzentration, +1 Mentem]

Perdo Vim

Richtlinien für Perdo Vim

Wie viele andere Perdo Sprüche müssen diese hier bei einem Wesen mit Magieresistenz erst dessen magischen Schutz überwinden, ehe sie wirken können.

Diese Kombination kann auch genutzt werden, um Zauberrückstände altern zu lassen und diese so schwerer entdeckbar zu machen. Allerdings hinterlässt der neue Spruch wiederum auch Rückstände (wird er mit Verhüllen der Magie gesprochen, kann dies aber noch immer nützlich sein.

**Variabel**

Eine magische Aura potentiell schwächen (Wurf auf die Aura-Schwächungs-Tabelle mit einem Modifikator gleich der Ordnung des Zaubers) (Ritual)

Die Rückstände eines Zaubers zu einer negativen Ordnung gleich der benutzten Richtlinie altern lassen

Eine spezifische Art der Verzauberung mit einer Basisstufe weniger als der doppelten Ordnung + Stresswurf (kein Patzer) auflösen. Spezifische Arten sind: eine herm. Form, Talismane, Vertraute, Langlebigkeitsrituale, etc. (Ritual)

Eine hermetische Verzauberung mit einer Stufe weniger als der der Basisstufe auflösen

Die Spruchsumme einer spezifischen Art der Magie (wie Infernale Magie) eines Ziels um (Basisstufe + 10) Punkte senken. Es wirkt immer nur der mächtigere Zauber, falls mehrere auf ein Ziel gesprochen werden (Magieresistenz)

Den Machtvorrat eines Wesens um (Basisstufe des Zaubers + 10) Punkte senken (Magieresistenz)

Etwas (z.B. ein magisches Objekt) für Intellego-Sprüche mit einer Stufe niedriger als dem Doppelten von (Basisstufe +10) Stufen des Vim-Spruchs nichtmagisch erscheinen lassen

Einen beliebigen Effekt mit einer Spruchsumme von weniger als der [Hälfte des (PeVi-Zaubers +20) + Stresswürfel (ohne Patzer)] auflösen

Die Spruchsumme für jede von einem Ziel gesprochene Zauberei um die Hälfe der Spruchstufe + 10 reduzieren – wenn mehrere dieser Sprüche wirken, beeinflusst nur der Höchste das Ziel; die Magieresistenz des Ziels muss überwunden werden

Einen Effekt einer besonderen Art mit einer Spruchsumme von weniger als der Stufe des PeVi-Zaubers +20 + Stresswürfel (ohne Patzer) auflösen – dies könnten sein: hermetische Terram-Magie, Schamanische Geisterkontroll-Magie, Parma Magica; ein Magier muss Wissen über die Magie besitzen (diese aber nicht notwendigerweise nutzen können), um diese beeinflussen zu können – jeder hermetische Magier besitzt Wissen über die hermetische Magie

Die hermetische Formresistenz einer bestimmten Form mit einer Stufe geringer als der Stufe des PeVi-Zaubers +10 + Stresswürfel (ohne Patzer) auflösen (Magieresistenz).

Die Magieresistenz des Machtwertes, der zugehörig zu einem bestimmten Reich ist, mit einer Stufe geringer als der Stufe des PeVi-Zaubers +10 + Stresswürfel (ohne Patzer) auflösen (Magieresistenz).

**Stufe 5**

Die Wirkungsdauer einer Arkanen Verbindung um 1 Schritt verringern; sinkt das die Dauer auf unter Stunden, so löst sich diese Dauer augenblicklich auf; dies wirkt nicht auf unbestimmt haltende Arkane Verbindungen, wohl aber auf solche, die im Labor fixiert wurden; die Reichweite ist die zur Arkanen Verbindung und es muss das Ziel bekannt sein, um es beeinflussen zu können

**Stufe 10**

Die Wirkungsdauer einer Arkanen Verbindung um 2 Schritte verringern (Begrenzungen siehe oben)

**Stufe 15**

Die Wirkungsdauer einer Arkanen Verbindung um 3 Schritte verringern (Begrenzungen siehe oben)

**Stufe 20**

Die Wirkungsdauer einer Arkanen Verbindung um 4 Schritte verringern (Begrenzungen siehe oben)

**Stufe 25**

Die Wirkungsdauer einer Arkanen Verbindung um 5 Schritte verringern (Begrenzungen siehe oben)

**Stufe 30**

Die Wirkungsdauer einer Arkanen Verbindung um 6 Schritte verringern (mit den gleichen Begrenzungen wie oben), was ausreicht, um beinahe jede arkane Verbindung augenblicklich nutzlos werden zu lassen

Das Perdo Vim Grimoire

Variabel

Ablegen des Schutzes von Bonisagus

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch zerstört einen Parma Magica. Dafür muss der Spruch natürlich zuerst die Vim-Resistenz des anderen Hermetikers penetrieren und die Spruchsumme (Basisspruchstufe + 20 + Wurf oder Spruchstufe + 10 + Stresswurf ohne Patzer) muss höher sein als die Stufe des Parma Magica x5.

Bis der andere Hermetiker sein Parma Magica Ritual dann erneut gewirkt hat, wird er nur durch die Resistenzen seiner jeweiligen Form behütet.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Ablegen des Schutzes durch Terram

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Dieser Spruch hebt den Schutz durch die Terram-Form auf. Dafür muss der Spruch natürlich zuerst die Vim-Resistenz des anderen Hermetikers penetrieren und die Spruchsumme (Basisspruchstufe + 10 + Wurf oder Spruchstufe - 5 + Stresswurf ohne Patzer) muss höher sein als die Formresistenz des Ziels bei Terram.

Für die Dauer dieses Spruchs wird die Terram-Resistenz aufgehoben, nach dessen Ende erscheint sie wieder.

[Basisspruch, +2 Stimme, +1 Diameter]

Ablegen des Schutzes des Feenreiches

**R:** Stimme, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Dieser Spruch hebt die Resistenz eines Wesens des Feen-Reichs auf. Dafür muss die Spruchsumme (Basisspruchstufe + 20 + Wurf oder Spruchstufe + 5 + Stresswurf ohne Patzer) höher sein als die Resistenz des Ziels.

 Für die Dauer dieses Spruchs wird die Resistenz des Feenwesens aufgehoben, nach dessen Ende erscheint sie wieder. Dies wird meist genutzt, um dem Wesen mittels eines Spruches zu helfen oder um es in die Schranken zu weisen.

[Basisspruch, +2 Stimme, +1 Diameter]

Befreiung des verhexten Leibes

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind, Ritual

Hiermit wird der Effekt eines schädlichen Corpus-Zaubers (außer dem Tod) aufgehoben oder umgekehrt, falls besagter Spruch von gleicher oder geringerer Ordnung als (Ritualstufe +10 +Stresswurf) ist.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Den räudigen Geist vertreiben

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch wirkt gegen einen Dämon, der gerade einen Menschen „reitet“. Durchdringt dieser die infernale Macht des Dämons, so verliert er eine Anzahl an Besessenheits-Macht-Vorrat gleich [Stufe des Spruches – Macht des Dämons]. Reduziert sich dadurch der Vorrat des Dämons auf 0, muss dieser seinen Wirtskörper verlassen. Besitzt der Wirtskörper ebenfalls eine Magieresistenz, so muss der Magier gegen beide addierten Resistenzen ankommen, um diesen Zauber erfolgreich wirken zu können.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Den Schild brechen

**R:** Sicht, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch zerstört einen existierenden *Aegis von Heim und Herd* mit einer Stufe weniger als (Basisspruchstufe + 20 + Wurf oder Spruchstufe + 5 + Stresswurf) auf. Dafür muss der Spruch natürlich zuerst die Stufe des *Aegis* penetrieren – was einer Resistenz gleich der Spruchstufe des Aegis entspricht.

Dafür muss der Magier die Grenzen des vom Aegis beschützten Gebietes sehen, den *Aegis* selbst aber nicht.

[Basisspruch, +3 Sicht]

Des Dämons ewiger Bann

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch schwächt und zerstört möglicherweise einen Dämon, welcher eine Anzahl an infernaler Macht gleich der Basisstufe des Zaubers +10 verliert (so denn die infernale Macht des Dämons niedriger ist als die Penetrationssumme des Zaubers).

[Basisspruch, +2 Stimme]

Des Teufels Hände binden

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Raum

Hierdurch wird bewirkt, dass sämtliche infernalen Spruchsummen oder Fähigkeiten um (Spruchstufe -15) Punkte reduziert werden. Ein Dämon muss (Ordnung des Spruchs -3) Machtpunkte zusätzlich aufwenden, um infernale Kräfte zu wirken – kostet die Kraft aber nichts, so bleibt sie hiervon unbetroffen.

[Basisspruch, +1 Berührung,

+2 Sonne, +3 Raum]

Des Tieres Wohlergehen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieses Ritual hebt die Effekte von Animal-Zaubern auf (z. B. *Die Falkenkappe*), falls besagter Spruch von gleicher oder geringerer Ordnung als (Ritualstufe +10 + Stresswurf) ist.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Entweben des Stoffes der (Form/Magieart)

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch hebt die Effekte eines Spruches einer spezifischen Form auf, dessen Stufe weniger oder gleich der Basisspruchstufe + 10 + Stresswurf (kein Patzer) ist. Es gibt für jede hermetische Form eine Variante, sowie für jede Art exotischer, nicht-hermetischer Magie (so wirkt *Zerschmettern der verteufelten Runen* gegen Runenmagie).

[Basisspruch, +2 Stimme]

Die Knoten durchtrennen

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Dieser Spruch benötigt die Bereitschaft eines Magiers und dient dazu, die Knoten zwischen diesem und seinem Vertrauten permanent zu durchtrennen. Dabei muss die doppelte Stufe des Zaubers -5 + Stresswürfel (kein Patzer) die höchste Verzauberung (welches auch die Band-Verzauberung sein kann) des Vertrauten übersteigen.

Dies ist eine sehr schmerzhafte und emotional verletzende Erfahrung für beide. Nach diesem Ritual trennen sich die Wege der beiden und der ehemalige Vertraute kann normalerweise nicht mehr an den Magier gebunden werden – er vermeidet auch zukünftigen Kontakt mit diesem.

[Basisspruch, +1 Berührung]

Die Kraft des Greifen aufzehren

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch schwächt und zerstört möglicherweise eine Kreatur mit magischer Macht, welche eine Anzahl an Macht gleich der Stufe des Zaubers verliert (so denn die Macht des Wesens niedriger ist als die Penetrationssumme des Zaubers).

[Basisspruch, +2 Stimme]

Entzauberung

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind, **Ritual**

Ein hermetischer magischer Gegenstand verliert durch dieses Ritual all seine innewohnenden Kräfte und dafür genutzes Vis für immer, sofern die Spruchstufe + 1 Stresswurf (ohne Patzer) die höchste Stufe der Verzauberungen übersteigt. Das Objekt kann aber wieder von neuem bezaubert werden.

[Basisspruch, +1 Berührung]

Genesung der verdorbenen Pflanze

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind; **Ritual**

Dieses Ritual hebt die Wirkung eines schädlichen Herbam-Zaubers auf, falls besagter Spruch von gleicher oder geringerer Ordnung als (Zauberstufe - 5 + Stresswurf) ist.

[Basisspruch, +1 Berührung]

Rückkehr geistiger Klarheit

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind; **Ritual**

Dieses Ritual hebt die Wirkung eines Mentem-Zaubers auf, falls besagter Spruch von gleicher oder geringerer Ordnung als (Zauberstufe - 5 + Stresswurf) ist.

[Basisspruch, +1 Berührung]

Schreckliche Plage der Feen

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch schwächt und zerstört möglicherweise eine Kreatur mit Feenmacht, welche eine Anzahl an Feenmacht gleich der Stufe des Zaubers verliert (so denn die Feenmacht des Wesens niedriger ist als die Penetrationssumme des Zaubers).

[Basisspruch, +2 Stimme]

Verhindern der Gabe

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit reduziert sich die Spruchsumme eines gegnerischen Zaubers auf das Ziel um (Basisstufe des Zaubers -15) Punkte.

[Basisspruch, +1 Berührung, +2 Sonne]

Verhüllung des magischen Duftes

**R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Enthüllen eines magischen Spruchs oder magischen Kraft in einem Objekt oder Wesen durch InVi-Magie wird verhindert, es sei denn, dass der Intellego-Spruch doppelt so hoch ist wie die Stufe dieses Zaubers -5 (also bei einem Verhüllungszauber der Stufe 15 muss der In-Spruch höher als 20 sein).

[Basisspruch, +1 Berührung, +2 Sonne]

Wiedergeburt der heidnischen Hexe

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird der Effekt eines gestaltwandelnden Spruches oder einer ebensolchen übernatürlichen Fähigkeit aufgehoben, falls [Spruchstufe + 10 + Stresswurf (ohne Patzer)] den Spruch des aufzuhebenden Zaubers oder (übernatürliche Fähigkeit x5) schlägt. Verwandlungen mittels Herztier werden hierbei nicht aufgehoben.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Wiederherstellung des verschwundenen Abbilds

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieses Ritual hebt die Wirkung eines Imaginem-Zaubers auf, falls besagter Spruch von gleicher oder geringerer Ordnung als (Zauberstufe - 10 + Stresswurf) ist.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Wind der weltlichen Stille

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Raum

Dieser Zauber kann die Auswirkungen von anderen Sprüchen (hierbei muss der „Wind“ mit seiner Stufe + Stresswurf doppelt so hoch sein wie die Stufe des anderen Zaubers) und möglicherweise auch einen Parma Magica am Zielort „wegwehen“. Will er die Sprüche von übernatürlichen Wesen auflösen, so muss er deren Magieresistenz durchdringen. Gelingt dem Wind das Parma Magica zu penetrieren und ist dessen Stufe + Stresswurf doppelt so hoch wie der Parma Magica x5, so wird dieser magische Schutz ebenfalls aufgelöst.

Augenblickliche Sprüche werden durch diesen Zauber nicht beeinflusst. Magische Objekte nahe des Gebeits des Windes scheinen wie von einem Windhauch erfasst.

[Basisspruch, +2 Stimme, +2 Raum]

Zirkel der Klarheit

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Zirkel

Dieser Spruch löst jeden aktiven Vim-Effekt im Wirkungszirkel auf, dessen Stufe nicht höher als (Basisspruchstufe + 15 + Stresswurf) ist.

[Basisspruch, +1 Berührung]

Züchtigen des ungehorsamen Geistes

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch schwächt und zerstört möglicherweise einen Geist mit magischer Macht, welcher eine Anzahl an Macht gleich der Stufe des Zaubers verliert (so denn die magische Macht des Wesens niedriger ist als die Penetrationssumme des Zaubers).

[Basisspruch, +2 Stimme]

Stufe 15

Peitsche des gezüchtigten Dieners

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durchdringt dieser Spruch die Magieresistenz des Dämons, so verliert das Ziel 15 Machtpunkte. Dieser schmerzvolle Prozess bewirkt, dass sogar Dämonen gefügiger werden, was bei Hermetikern, die von dieser Kenntnis beim Magier erfahren, großen Argwohn hervorruft.

[Basisspruch 5, +2 Stimme]

Stufe 20

Worte wider des Dschinns

**R:** Stimme, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durchdringt dieser Spruch die Magieresistenz des Dschrinns, so verliert er 20 Machtpunkte.

[Basisspruch 10, +2 Stimme]

Stufe 30

Die überschwelligen Realitäten kappen

**R:** Berührung, **D:** Augenblicklich, **Z:** Grenze, **Ritual**

**Requisite:** Muto

Dieser Zauber verursacht einen sofortigen Wurf auf der Aura-Schwächungs-Tabelle mit einem Modifikator von 0 in einer magischen Regio. Dabei wird eine „2“ als „0“ gewertet und 5 zusätzliche Patzerwürfel für diesen und die folgenden jährlichen Würfe verwendet. Bei einem Patzer dieses Wurfes wird die Regio-Stufe vernichtet. Es kann jedoch auch sein, dass die allgemeine magische Aura geschwächt wird.

Bei einem Patzer dieses Zaubers könnte der gegenteilige Effekt auftreten (Wurf auf die Aura-Stärkungs-Tabelle), eine andere Regio-Stufe könnte vernichtet werden oderdie Struktur der Regio könnte korrumpiert werden.

[Basis 4, +1 Berührung,

+3 Grenze, +1 Muto]

Rego Vim

Richtlinien für Rego Vim

Sprüche dieser Kombination können Dämonen und andere mystische Kreaturen abwehren – und auch die Niederhöllischen beschwören, wenn es denn ein Hermetiker wagen würde.

Auch wären diese Künste dafür geeignet, Magieresistenz zu gewähren, doch gelang es bislang niemandem, den Parma Magica in einen Spruch zu formen – der Aegis von Heim und Herd ist der Zauber, welcher dem Ganzen am nächsten kommt.

**Variabel**

Schutzzeichen gegen alle übernatürlichen Wesen eines der übernatürlichen Reiche (Infernal, Magisch, Feen oder Göttlich) mit einer Macht weniger oder gleich der Basisstufe dieses Spruches; ein solcherart geschütztes Ziel kann von Wesen des jeweiligen Reiches nicht direkt körperlich oder durch magische Mittel beeinflusst werden (Berührung, Ring, Kreis)

Einen Dämonen mit einer Macht weniger als (Basisstufe +20) als Ritual beschwören (Magieresistenz)

Ein Bindestück oder Behältnis für einen Zauber mit einer Stufe weniger als (Basisstufe des Vim-Spruchs +25); ein Bindestück versetzt den Magier in mystischen Kontakt mit dem Ziel (effektive Reichweite Berührung); ein Behältnis hält den Zauber für eine bestimmte Zeitspanne, bevor er freigelassen wird

Einen Aspekt eines Daimon herbeirufen, die Basisstufe +4 muss mind. gleich dessen doppelter Macht sein (Ritual)

Einen selbst gesprochenen Zauber aufrechterhalten oder unterdrücken, dessen Stufe niedriger ist als die Basisstufe +10 dieses Zaubers

Einen von anderen gesprochenen Zauber aufrechterhalten oder unterdrücken, dessen Stufe niedriger ist als die Hälfte von (Basisstufe des Zaubes + 25)

**Stufe 5**

Einen Dämon befehlen, dem Willen des Magiers zu gehorchen (Magieresistenz)

Einen zierlichen Geist des Vim kontrollieren

Einen verzauberten Gegenstand mit einem einfachen Auslösemechanismus aktivieren; Der Hermetiker muss den Auslösemechanismus kennen; der normale Auslöser wird dabei nicht benutzt

Einen zierlichen Geist eines bestimmten Reiches kontrollieren

**Stufe 10**

Rohes Vis von einem stofflichen Objekt zu einem anderen bewegen, ohne ein Labor zu benötigen

**Stufe 15**

Einen zierlichen Geist des Vim herbeirufen

Einen zierlichen Geist eines bestimmten Reiches herbeirufen

Das Rego Vim Grimoire

Variabel

Aegis des heimischen Herdes

 **R:** Berührung, **D:** Jahr, **Z:** Grenze, **Ritual**

Dieser Spruch bietet für einen Bund einen verlässlichen magischen Schutz. Er wird üblicherweise zur Wintersonnenwende gesprochen, so dass er für ein ganzens Jahr schützt. Dabei wird häufig das Gebiet abgeschritten. Meist sind auch andere Bundmitglieder anwesend und es wird anschließend ein Fest gefeiert.

 Jeder beim Sprechen des Rituals Anwesende oder magische Objekte, welche innerhalb der Grenzen beim Wirken des Aegis sind, werden von diesem Schutz ausgenommen und können uneingeschränkt dort zaubern oder aktiviert werden. Gäste können eingeladen werden und ein Objekt erhalten (die beim Sprechen des Rituals solcherart mit verzaubert werden), welches ihnen ebenfalls uneingeschränktes Zauberwirken innerhalb der Grenzen des Aegis erlaubt. Werden diese Gäste wieder ausgeladen, so wirkt der Aegis auch gegen sie (selbst wenn sie das Objekt noch haben).

Will ein Zauber von Außen die Grenzen durchdringen (um sich beispielsweise dorthinein zu zaubern oder jemanden dort magisch auszuspähen), muss es die Stufe des Aegis penetrieren oder misslingt – dies ist sogar der Fall bei Intellego-Sprüchen, denen eigentlich nicht mit einem Parma Magica widerstanden werden kann. Dies gilt auch für andauernde Zauber (wie eine Unsichtbarkeit).

Möchte ein nicht eingeladenes Wesen eine Kraft innerhalb der Grenzen wirken, so muss es die halbe Stufe des Aegis von seinen Spruchsummen abziehen. Penetrationssummen erhalten den gleichen Abzug. Effekte fremder magischer Objekte wird ebenfalls vom Aegis widerstanden. Wesen mit einem Machtwert können ein solcherart beschütztes Gebiet nur betreten, wenn sie eine höhere Macht besitzten als die Stufe des Aegis. Wurden diese eingeladen, später aber wieder ausgeladen, wenn sie sich noch auf dem Gebiet des Aegis befinden, so werden sie nicht magisch hinausbefördert, können aber das Gebiet nicht mehr ohne weiteres betreten.

 Nähert sich ein übernatürliches Wesen der Grenzen des Aegis, so spüren sie einen leichten Schauer in den Gliedern.

[Einzigartiges Ritual]

Aufrechterhaltung des Zaubers

**R:** Berührung, **D:** Diameter, **Z:** Ind

Der Hermetiker wirkt diesen Spruch auf einen bereits aktiven und mittels Konzentration aufrechterhaltenen Zauber gleicher oder niedrigerer Stufe (hierfür ist ein Wurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die 6 notwendig), welcher anschließend dann ohne Konzentration, sondern durch diesen Zauber aufrechterhalten wird. Ohne Konzentration kann er die Auswirkungen des anderen Zaubers nicht verändern.

[Basisspruch, +1 Berührung, +1 Diameter]

Beschwören des der Hölle verschworenen Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch wird ein Dämon mit maximaler Macht gleich der Stufe des Zaubers beschworen. Dabei wird eine Verbindung zwischen Dämon und seinem wahren Namen (den der Magier kennen muss) gelegt und der Ungeist ist gezwungen, so schnell wie möglich dieser Verbindung zu folgen. Hat der Magier einen arkanen Kreis, wie einen Schutzkreis gegen Dämonen, gelegt, so kann der Dämon gezwungen werden, darin zu erscheinen.

[Basisspruch, +4 ArkV]

Des Magiers ruhendes Werk

**R:** Berührung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Ein vom Hermetiker selbst gewirkter, noch aktiver Zauber (dessen Stufe niedriger sein muss als die des ruhenden Werkes oder Basisstufe +10) wird für die Dauer der Aufrechterhaltung der Konzentration ausgesetzt. Endet die Konzentration, setzen sich die Auswirkungen des ruhenden Zaubers wieder fort. Es nimmt etwa eine Runde in Anspruch, bis die Auswirkungen zu Beginn zur Ruhe kommen und am Ende wieder einsetzen. Der Hermetiker erhält einen Bonus von +3 auf Konzentrationswürfe während dieser Zeit.

[Basis, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Die Fluchende Zunge zum Schweigen bringen

**R:** Stimme, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers kann keine Fluchmagie einer Stufe gleich oder geringer als (Spruchstufe - 10) sprechen. Falls die Flüche einer übernatürlichen Fähigkeit entsprechen, so beträgt deren Stufe dem fünffachen Wert der Fähigkeit.

[Basisspruch, +2 Stimme, +2 Sonne]

Die Gabe fesseln

 **R:** Berührung, **D:** Sonne, **Z:** Ind

Hiermit wird das Sprechen eines Zaubers einer maximalen Stufe gleich (Basisstufe des Zaubers +10) verhindert.

[Basisspruch, +1 Berührung, +2 Sonne]

Öffnung des ätherischen Tunnels

**R:** Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Sofern der Hermetiker eine womöglich vorhandene Magieresistenz des Opfers durchdringt, kann er einen magischen Tunnel zu diesem öffnen, durch den er Zauber auf ihn wirken kann, als würde er diesen berühren (er kann ihn aber mit keinen Sinnen wahrnehmen). Die dadurch gewirkten Zauber können nicht größer sein als die Stufe des Tunnelzaubers und müssen ebenfalls die Magieresistenz des Ziels durchdringen. Der Hermetiker muss noch immer mit Konzentrationswürfen den Tunnelspruch aufrechterhalten. Erkennt das Ziel diesen Tunnel (durch Zaubersprüche oder ähnliches), so kann es ebenfalls Zauber auf den Hermetiker mit der gleichen Reichweite wirken – betrifft es den Hermetiker selbst, ansonsten is es die Reichweite zum anderen Ende des Tunnels selbst.

[Basisspruch, +4 Arkane Verbindung,

+1 Konzentration]

Schutzkreis gegen Dämonen

**R:** Berührung, **D:** Ring, **Z:** Kreis

Alle Kreaturen mit einer infernalen Macht, welche gleich groß oder geringer als die Stufe dieses Zaubers ist, können die Grenzen des Schutzkreises nicht durchschreiten oder darin befindliche verletzen. Wird der Zauber nochmals gesprochen, so vertreibt der stärkere Zauber den schwächeren. Bei Nacht kann man eine silbrig farbige Kuppel bei bestimmten Blickwinkeln über dem Kreis sehen.

[Basisspruch]

Wachender Zauber

**R:** Berührung, **D:** Speziell, **Z:** Ind, **Ritual**

Der Wachende Zauber lässt einen anderen Spruch, der auf ein Objekt gewirkt wurde, sich erst auslösen, wenn dieser durch einen einfachen Umstand ausgelöst wurde (die beim Wirken des Rituals bestimmt wird). Das Zielobjekt (Gegenstand oder Person) des Zaubers muss während des Rituals anwesend sein.

Pro Objekt kann nur ein wachender Zauber darauf gelegt werden. In diesem können ein oder mehrere Zauber mit einer Höchsstufe gleich der Stufe des wachenden Zaubers gelegt werden.Werden Intellego-Sprüche hinein gelegt, so können diese auch für Erkennen der Auslöse-Situation genutzt werden (z.B. kann mit einem Spruch, der Lügen erkennt, ein anderer Zauber ausgelöst werden, sobald jemand eine Lüge spricht).

Möchte jemand den wachenden Zauber vernichten und scheitert dabei, so löst er diesen selbst und die darauf enthalten Zauber bei sich aus. Entlässt der wachende Zauber seine Sprüche, so löst sich dieser ebenfalls auf. Manch Magier spricht diesen Zauber auf sich, um bei Tode noch eine letzte Rache auf die Feinde ausüben zu können.

[Basisspruch, +1 Berührung]

Wartender Zauber

**R:** Berührung, **D:** Speziell, **Z:** Raum, **Ritual**

Der Wachende Zauber lässt einen anderen Spruch, der auf einen Raumgewirkt wurde, sich erst auslösen, wenn dieser durch einen einfachen Umstand ausgelöst wurde (die beim Wirken des Rituals bestimmt wird).

Pro Raum kann nur ein wachender Zauber darauf gelegt werden. In diesem können ein oder mehrere Zauber mit einer Höchsstufe gleich der Stufe des wachenden Zaubers -10 gelegt werden.Werden Intellego-Sprüche hinein gelegt, so können diese auch für Erkennen der Auslöse-Situation genutzt werden (z.B. kann mit einem Spruch, der Lügen erkennt, ein anderer Zauber ausgelöst werden, sobald jemand eine Lüge spricht).

Möchte jemand den wachenden Zauber vernichten und scheitert dabei, so löst er diesen selbst und die darauf enthalten Zauber bei sich aus. Entlässt der wachende Zauber seine Sprüche, so löst sich dieser ebenfalls auf.

[Basisspruch, +1 Berührung, +2 Raum]

Stufe 15

Sammeln der Essenz des Tiers

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch konzentriert das ungeschliffene Vis eines Leichnams in einem bestimmten Körperteil hiervon, welcher dann abgetrennt werden kann (so dass der gesamte Leichnam nicht herumgetragen werden muss und ggf. das oftmals in magischen Kreaturen eh schon konzentrierte Vis in einen anderen Körperteil übertragen werden kann).

[Basis 10, +1 Berührung]

Destillierung des reinsten Stromes

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hierdurch wird die Essenz eines Stromes von außergewöhnlich reinem Wasser in einen Bauern Aquam-Vis verwandelt. Je reiner das Wasser ist, um so öfter kann der Zauber darauf gesprochen werden. Danach wird das Wasser für einige Zeit brackig und muss sich erst erholen.

[Basis 10, +1 Berührung]

Reinigen des vergifteten Vis

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch wird infernales Vis für hermetische Magie sicher einsetzbar. Dabei wir das befleckte Vis von seiner ursprünglichen Form in ein Objekt transferiert, welches von passender Form oder Material ist, dass es der Essenz des Vis auch entspricht. Hierdurch wird Vis Prava zu Vis Sordia, Vis Sordia zu Vis Infesta und Vis Infesta wird zu magischen Vis. Das Sprechen dieses Zaubers verwendet auch die zusätzlichen Patzerwürfel des Vis, selbst wenn es dabei nicht verzehrt wird.

[Basis 10, +1 Berührung]

Stufe 20

Den boshaften Geist befehligen

**R:** Stimme, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Magier kann einen Dämon mit der Macht seines Willens und durch Einschüchterung zwingen, seinen Befehlen zu gehorchen. Durchdringt der Zauber die Magieresistenz des Dämons, so muss der Magier auf Kommunikation + Führungsqualitäten + seinem Hierarchie-Wert – Hierarchiewert des Dämons würfeln, je höher desto williger muss der Dämon dem Magier dienen. Jedoch verursacht alles – abgesehen von einem Patzer – zumindest minimalen Gehorsam.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration]

Stufe 25

Aufteilen der gesammelten Essenz

**R:** Berührung, **D:** AugB, **Z:** Gruppe

Hiermit wird das rohe Vis aus einem Gegenstand in ein oder mehrere Behältnisse übertragen. Dabei kann der Magier frei entscheiden, wie das Vis verteilt wird.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Stufe 35

Herrschaft über den zierlichen Vim-Geist

**R:** Stimme, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker vermag einen zierlichen Geist des Vim für die Dauer eines Mondlaufs zu befehligen. Bei Penetration der Magieresistenz des Geistes entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten darüber, wie stark der Magus ihn kontrolliert.

[Basis 5, +2 Stimme, +3 Mond]

Stufe 35

Herbeirufen des zierlichen Vim-Geistes

**R:** ArkV, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker ruft einen zierlichen Geist des Vim herbei – dafür benötigt er eine entsprechende Repräsentation der magischen Form. Der Magier behält keine Kontrolle über den Geist, so er diesen nicht zusätzlich beherrscht.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung]

Zauberspruch-Index

Animal 11

Creo Animal 12

Richtlinien für Creo Animal 12

Das Creo Animal Grimoire 13

Stufe 10 13

Segen des Fleischers 13

Stufe 15 13

Baldige Rekonvaleszenz des Tieres 13

Proviant des Wanderers 13

Stufe 20 13

Die giftige Klinge 14

Die durchdringende Lanze aus Knochen 14

Das unsichtbare Schaf scheren 14

Genesung des Tieres 14

Gift der Kobra 14

Grenzenloser Reichtum des Meeres 14

Herbeizaubern des köstlichen Mahls 14

Pelz des Bären 14

Risse und Knicke reparieren 14

Wahre Ruhe des verletzten Wilden 14

Wurm der Erde 14

Stufe 25 15

Beschwören des lautlosen Todes 15

Der perfektionierte Flug 15

Stufe 30 15

Beißende Wolke 15

Beschwören des winzigen Mörders 15

Beschwören des Kuhkadavers 15

Der neunte Stich 15

Der geschiedene Flug 16

Die ausgemerzte Stärke 16

Heilung des verletzten Bären 16

Hut des Scharlatans 16

Robuster Mantel des Reisenden 16

Sturm aus Daunen und Federn 16

Wandelnder Schatten 16

Zaumzeug des Zankweibs 16

Stufe 35 17

Des Zauberers Reittier 17

Die winzige Phalanx 17

Ein Haufen toter Rinder 17

Erneuerte Stärke 17

Der Weberin Netz 17

Kokon des Seidenspinners 17

Stufe 40 18

Arbeit des Schneiders 18

Gesegnete Vereinigung der Tiere 18

Giftige Velites 18

Kraft des Siegers 18

Formen der gebrochenen Figur 18

Stufe 45 18

Eine Herde bis zum Morgengrauen 18

Erschaffen des Ungetüms 18

Flicken der offenen Wunden 18

Fluch des gefräßigen Schwarms 18

Rettung des alten Wälzers 18

Stufe 60 19

Den magischen Wolf herbeirufen 19

Erschaffen eines feeischen Urms 19

Tochter des Zephyrs 19

Stufe 70 19

Den Herrn der Lüfte rufen 19

Herbeirufen des Basilisken 19

Stufe 75 20

Feinde des Ibis 20

Stufe 80 20

Anblick des neu gefundenen Lebens 20

Den alten Wurm kreieren 20

Intellego Animal 21

Richtlinien für Intellego Animal 21

Das Intellego Animal Grimoire 22

Stufe 3 22

Abgewandte Seite der Kuh 22

Stufe 4 22

Inspektion des ungeschlüpften Kükens 22

Stufe 5 22

Bildnis des Tieres 22

Den schlafenden Hund spüren 22

Ein Gespür für ein neues Tier 22

Erblicken des Wappens 22

Haltung des wilden Tiers 22

Wohl oder Weh der Kreatur 22

Stufe 10 23

Des Lykanthropen Schauder 23

Erkennen der sporadischen Fährte 23

Kratzfell des besonderen Fließes 23

Sorge um den geschützten Vogel 23

Stufe 15 23

Anblick des angeführten Tieres 23

Erkennen der Vollständigkeit des Buches 23

Gesinnung des Rudels 23

Vision des herumwütenden Tieres 23

Stufe 20 24

Die Welt erleben wie ein Tier 24

Zunge der Fische 24

Zwiesprache mit dem Tiergefährten 24

Stufe 25 24

Das Domizil des fehlenden Bandes finden 24

Erkennen des wahrhaft Wilden 24

Öffnen des Buches zum Geiste des Tiers 24

Vor Schmerz aufschreiende Bücher 24

Stufe 30 25

Des Jägers Gespür 25

Gespür für den tückischen Räuber 25

Geräusche der arkanen Wesen 25

Stufe 40 25

Sehen, was andere sehen 25

Augen eines jeden einzelnen Tiers 25

Stufe 55 26

Blick in die wilden Sinne des Reiches 26

Stufe 75 26

Die Versammlung der Tiere einberufen 26

Muto Animal 27

Richtlinien für Muto Animal 27

Das Muto Animal Grimoire 28

Stufe 4 28

Die passende Gewandung 28

Stufe 5 28

Die Chamäleon-Katze 28

Ziege von anderer Farbe 28

Stufe 15 28

Das Handwerk des Schneiders umformen 28

Das Plündern von 20 Gänsen 28

Das vollkommene Tier 28

Löwe ungewöhnlicher Größe 28

Tier ungewöhnlicher Größe 28

Wachstum des Gewürms 28

Wams aus undurchdringlicher Seide 28

Stufe 20 28

Berührung des Wilden 29

Bruder des Tiers 29

Das Tier winziger Ausmaße 29

Das tödliche Register 29

Färberrot, Blaufarbstoff und Färberwau 29

Fell, das Klingen abwehrt 29

Perfektes Schreibwerkzeug 29

Stimme für die Kreatur 29

Wie in Samt gehüllter Lederharnisch 29

Stufe 25 30

Die Brieftaube 30

Die scheußliche Kreatur 30

Die Stimme für den Bjornaer 30

Gabe des ledrigen Pelzes 30

Menschliche Gestalt des Tiers 30

Verwandlung der zornigen Bestie zur trägen Kröte 30

Stufe 30 30

Der wiedergeborene Zentaur 30

Streitross der Vergeltung 30

Umhang des Nessus 30

Ungeziefer gewaltiger Ausmaße 30

Verdopplung des Folianthen 30

Stufe 35 31

Zäh wie ein Bär 31

Poseidons Reich betreten 31

Zur angenehmen Größe verändern 31

Stufe 40 31

Schuppen der Skorpione 31

Schrumpfen zur passenden Größe 31

Schwingen des Pegasus 31

Stufe 45 32

Der Wolf im Schafspelz 32

Perdo Animal 33

Richtlinien für Perdo Animal 33

Das Perdo Animal Grimoire 34

Stufe 3 34

Erschaffung eines leeren Buches aus einem gefüllten 34

Die Berührung des Schreibers 34

Trügerische Tierprodukte 34

Stufe 4 34

Fluch der Diana 34

Die rasende Verwitterung 34

Stufe 5 34

Der aufgetrennte Saum 34

Fluch des Orpheus 34

Spezialität des Kochs 34

Stufe 10 34

Aufteilen der Kleidung 35

Ermüden des forteilenden Rehs 35

Mildern des Schlangenbisses 35

Verwesung von Fell und Haut 35

Stufe 15 35

Rasende Pein des Tiers 35

Die aufgelöste Kleidung 35

Elfenpfeil 35

Entfernen des Federkleids 35

Stufe 20 36

Abstumpfen der Vipern Fänge 36

Ermüden des schreitenden Gauls 36

Mordlust des Ungeziefers 36

Unheilvoller Blick für das Tier 36

Stufe 25 36

Die Falkenkappe 36

Lähmung des heulenden Wolfes 36

Stufe 30 36

Der fast schwerelose Transport von Büchern 36

Verletzen der Herde 36

Stufe 35 37

Ausmerzen des Tierlebens 37

Des Jägers tödlicher Pfeil 37

Verderbnis des Rudels 37

Stufe 40 37

Die unsichtbaren flinken Messer 37

Verflüssigen des Hirns 37

Stufe 45 38

Hengst des Vesuvius 38

Letzter Herzschlag der Bestie 38

Stufe 50 38

Reinigen des Ungezieferbefalls 38

Stufe 55 38

Plötzliches Sterben der Herde 38

Unfehlbare Schleuder 38

Rego Animal 39

Richtlinien für Rego Animal 39

Das Rego Animal Grimoire 40

Variabel 40

Schutzkreis gegen Fabeltiere 40

Schutzkreis vor krabbelnden Feen 40

Schutzkreis vor Gestaltwandlern 40

Schutzkreis gegen Wesen der Tiefe 40

Stufe 3 40

Folgsame Peitsche 40

Geisterhafte Bewegung des Gänsekiels 40

Stufe 4 40

Gaul des Totenbeschwörers 41

Habgier der Ptolemäer 41

Schritte des Jongleurs 41

Schützen der Ernte 41

Spindel des Zauberers 41

Stufe 5 41

Betrug durch die eigenen Beinkleider 41

Binden des mundänen Folianten 41

Der trügerische Umhang 41

Die menschliche Gestalt in Wolle kleiden 41

Präzise Hand des geschickten Webers 42

Schutz vor dem bissigen Insekt 42

Schutzkreis gegen Tiere 42

Subtile Kunst des Webers 42

Tarnung des fauligen Gestankes 42

Stufe 10 42

Abschreckung des Hundegebells 42

Beschwichtigen des zornigen Ebers 42

Der verborgene Koch 42

Das Ende des Ritts 42

Flinkes Verknoten 42

Ordnen des Inhalts eines Armarius 43

Reise ohne Angst vor dem Wildgetier 43

Rückkehr des ungeordneten Folianthen 43

Schlummer des Tiers 43

Spinnen eines Tagewerks 43

Tierhaut zu Pergament 43

Weben eines Tagewerks 43

Stufe 15 44

Beruhigende Stimme des Stallburschen 44

Betrug des vertrauenswürdigen Gefährten 44

Das Melken der Herde 44

Die Angst des Elefanten vor der Maus 44

Blick der Viper 44

Wollener Gaul der Araber 44

Stufe 20 45

Ausdauer des Löwen 45

Beruhigen des Bären 45

Binden des hermetischen Folianten 45

Das reine Schiff 45

Der große Sprung 45

Die eifrigen Fische 45

Die sanfte Herde 45

Fluch des lebendigen Fleisches 45

Müdigkeit auf einen Blick hin 45

Plage der Frösche 46

Wellen des Schutzes 46

Wurmbefall 46

Zorn des heranstürmenden Bullen 46

Stufe 25 46

Beherrschung der hungrigen Bestie 46

Besänftigung des Ungetüms 46

Das gezähmte Tier 46

Herr der widerspenstigen Bestie 46

Rufen des Tiers 46

Segen des Charon 46

Schlaf wider der Natur 46

Stufe 30 47

Der Schlinge des Herrn entkommen 47

Einflüsterung für alle Tiere 47

Erstillen des Hundegebells 47

Falle des Jägers 47

Fluch der Epona 47

Herrschaft über den zierlichen Animal-Geist 47

Meister der Tiere 47

Sanftes Zaumzeug 47

Trab des Zephyr 47

Stufe 35 48

Das unheimliche Band beschwören 48

Herbeirufen des zierlichen Animal-Geistes 48

Herr über Charons Brut 48

Reiche Beute aus dem Meer 48

Sporne für das Reittier 48

Verlockung der heimatlosen Tiere 48

Verzauberung der Brieftaube 48

Zwang der einschnürrenden Gewänder 48

Stufe 40 49

Beruhigen des Verlangens eines frustrierten Gelehrten 49

Das verlorene Schaf heimschicken 49

Imitation durch ein Tier 49

Rufen des wahnwitzigen Schwarms 49

Stimme des Königs 49

Verwirrung des geistesabwesenden Tiers 49

Stufe 45 49

Bringen der Herde zum Marktplatz 49

Die untreue Zierde 49

Schwarzer Teppich 49

Seiten der unvollendeten Geschichte 49

Aquam 51

Creo Aquam 52

Richtlinien für Creo Aquam 52

Das Creo Aquam Grimoire 53

Stufe 3 53

Schleudern des Laugetropfens 53

Reinheit des Frühjahrsregens 53

Ordnungslose Flasche 53

Feuchter Griff des Schmerzes 53

Stufe 4 53

Berührung des Ymir 53

Knüppel des eisigen Augenblicks 53

Stufe 5 53

Krokodilstränen 53

Fußstapfen des glitschigen Öls 53

Süßer Geschmack der Äpfel 53

Schlüpfrig wie ein Aal 53

Stufe 10 53

Bad des Vulcan 54

Des Trinkers Durst stillen 54

Dolch aus Eis 54

Hüllen in Eis 54

Trocknen des Haars 54

Stufe 15 54

Das flammende Unheil abwenden 54

Kriechendes Öl 54

Lungen voll tödlichen Wassers 54

Stufe 20 55

Der glatte Boden 55

Schutz durch die aufsteigenden Wasser 55

Diamantenstaub 55

Frostiger Spieß 55

Frostklinge 55

Guss der fallenden Wasser 55

Nähren des trockenen Flußbetts 55

Raum des beruhigenden Wassers 55

Reißender Wasserstrom 55

Rüstzeug des eisigen Schutzes 55

Tropfendes Wasser des Wahnsinns 56

Versagung des gefrorenen Eises 56

Wasserpeitsche 56

Wiedererschaffen der inneren Wasser 56

Stufe 25 56

Eisrutsche 56

Klinge des weißen Todes 56

Rache des Alchemisten 56

Reißender Strom des kochenden Wassers 56

Roben des Wasserfalls 57

Schutz der frostigen Hülle 57

Stufe 30 57

Das grobe Wasser verfeinern 57

Speichel des Drachen 57

Wall der stehenden Wellen 57

Stufe 35 58

Flut des Magiers 58

Schutz der Meere 58

Welle der fressenden Wasser 58

Stufe 40 58

Sintflut 58

Intellego Aquam 59

Richtlinien für Intellego Aquam 59

Das Intellego Aquam Grimoire 60

Stufe 4 60

Wünschelrutengang 60

Närrische Weisheit des Sokrates 60

Stufe 5 60

Prüfung des Ausbleichens und der Beständigkeit 60

Feiner Geschmack von Gift und Reinheit 60

Klarer Blick der Naiaden 60

Stufe 10 60

Gespür der Perlen 60

Stufe 15 60

Gespür für die Grenzen der Gezeiten 60

Ruf des fließenden Wassers 60

Suchen der Oase 60

Stufe 20 60

Augen des Danibus 61

Der Anblick von Pharos 61

Die verborgene Nixe erblicken 61

Ein Blick für seichte Gewässer 61

Geheimnis des versunkenen Schatzes 61

Wunschelrute des Hermetikers 61

Stufe 25 61

Die Stimme des Sees 61

Enthüllen der Geheimnisse des Meeres 61

Stufe 30 61

Bezaubern des Zauberspiegels 61

Muto Aquam 63

Richtlinien für Muto Aquam 63

Das Muto Aquam Grimoire 64

Stufe 4 64

Speichel der Kobra 64

Brennender Schweiß 64

Stufe 5 64

Morgen ohne Reue 64

Erleuchtung für den Abend 64

Stufe 10 64

Wasser der unbeschreiblichen Süße 64

Stufe 15 64

Tinte für eines Vertrags Verräter 64

Berührung des reinen Wassers 64

Zauber des fauligen Weines 64

Verzauberte Trunkenheit 64

Stufe 20 64

Beutel aus Zähnen 65

Das lebende Wasser formen 65

Härten des heiligen Blutes 65

Lunge des Fisches 65

Schuhwerk des Belzebubs 65

Spiegelbild des Narzissus 65

Stufe 25 65

Öl im Kanal 65

Stufe 30 65

In des Teufels Stapfen treten 65

Neptuns haltende Arme 65

Wasser von fester Gestalt 65

Stufe 35 66

Fluch des Blutweins 66

Stufe 40 66

Das gute Wetter 66

Flammende Bedrohung aus der Tiefe 66

Stufe 45 66

Verdorbenes Wasser der Unfruchtbarkeit 66

Stufe 65 66

Die Königin des Winters beschwichtigen 66

Zuflucht im flammenden Meer 66

Perdo Aquam 67

Richtlinien für Perdo Aquam 67

Das Perdo Aquam Grimoire 68

Stufe 4 68

Wäscheleine des Waschweibes 68

Wohlbehagen des in Regen getränkten Wandersmannes 68

Das ungeschriebene Wort 68

Stufe 10 68

Fleck der Dürre 68

Stufe 20 68

Austrocknende Winde 68

Die eisige Festzung zersprengen 68

Nahrung eines großen Feuers 68

Undines Tränen reinigen 68

Stufe 25 68

Das Erdentor schließen 69

Fluch der Wüste 69

Klarheit des gläubigen Abtes 69

Stufe 35 69

Fluch des Tantalus 69

Stufe 50 69

Ruf der Dürre 69

Rego Aquam 71

Richtlinien für Rego Aquam 71

Das Rego Aquam Grimoire 72

Variabel 72

Schutzkreis gegen Feen des Wassers 72

Geister des Wassers binden 72

Stufe 3 72

Zügiges Dahinschmelzen 72

Stufe 4 72

Alchemistisches Trennen des Salzes 72

Ein kühlendes Getränk 72

Obhut für den regnerischen Tag 72

Wie ein Fisch im Wasser 72

Stufe 5 72

Federkleid der Ente 73

Stufe 10 73

Merklich eingebrannte Gedanken 73

Tränen des Krokodils 73

Wellenbrecher 73

Zeichnung des genauen Maßstabs 73

Stufe 15 74

Atem des Winters 74

Berührung des Alchimisten 74

Die stürmenden Wasser besänftigen 74

Dirigieren des Wassers 74

Gabe des treibenden Holzes 74

Qualen durch siedendes Wasser 74

Stoß der sanften Welle 74

Vorbereiten des Badeszubers 74

Wärme der eisigen Tiefe 74

Stufe 20 75

Beschwörung der siedenden Meere 75

Freiheit in den Wassern 75

Rufen des Wassers 75

Schellen des gefrorenen Eises 75

Schleier des Federkleids der Ente 75

Schutzzeichen gegen Wasser 75

Verschlungen von den Nebeln 75

Stufe 25 76

Abfedern von des Wassers Aufschlag 76

Blut des Meeres formen 76

Floß aus Eis 76

Zunge aus Feuer 76

Stufe 30 77

Eisige Brücke 77

Fluch der zornigen Wogen 77

Herrschaft über den zierlichen Aquam-Geist 77

Jenseits des Griffs der See 77

Ruhige Fahrt im Auge des Sturms 77

Teilung des Wassers 77

Woge des Untergangs und der Zerstörung 77

Stufe 35 78

Eis des Ertränkens 78

Herbeirufen des zierlichen Aquam-Geistes 78

Hilferuf zu Neptun 78

Kuss der Meerjungfrau 78

Mit der Flut ausfahren 78

Neptuns zermalmende Faust 78

Sog des Wassergrabes 78

Segeln wie ein Pfeil 78

Turm der wirbelnden Wasser 78

Stufe 40 79

Danibus Gunst 79

Neptuns Zorn 79

Stufe 45 79

Den Pfad des Flusses verändern 79

Stufe 50 79

Den trockenen Brunnen füllen 79

Turm aus Lava 79

Pechanstrich 79

Auram 81

Creo Auram 82

Richtlinien für Creo Auram 82

Das Creo Auram Grimoire 83

Stufe 5 83

Geisterhafter Nebel 83

Gute Winde 83

Jupiters Tränen 83

Kammer der Frühlingsbrise 83

Stufe 10 83

Kammer der Sommerbrise 83

Gestank von zwanzig Leichen 83

Jupiters Donnerschlag 83

Schwaden verpesteter Dämpfe 83

Stimme im Wind 84

Stufe 15 84

Ansturm zorniger Winde 84

Besen der Winde 84

Gnomenbrücke 84

Sengender Wind wider das Ungeziefer 84

Stufe 20 85

Des Sommers Schneewolken 85

Funken der Macht 85

Windhauch aus dem Inneren 85

Wirbelnde Winde des Schutzes 85

Stufe 25 85

Gefängnis des Zephyr 85

Wind von Schutz und Flamme 85

Wolken von Regen und Donner 85

Jupiters Kuss 85

Stufe 30 86

Erhebender Sog der Winde 86

Faust des Jupiter 86

Katapult der mächtigen Winde 86

Segelnde Schwingen der Winde 86

Winde der höllischen Feuer 86

Zorn des Mjolnir herbeirufen 86

Stufe 35 87

Beschwörung des Blitzschlages 87

Malleus Dei 87

Wolken des verdunkelnden Sandes 87

Zeus Mantel 87

Stufe 40 87

Atem des Dschinns 87

Das Ende der Dürre 87

Atem des Windes 87

Stufe 45 88

Bogen des geteilten Blitzschlags 88

Stufe 65 88

Zorn der wirbelnden Winde und Wasser 88

Intellego Auram 89

Richtlinien für Intellego Auram 89

Das Intellego Auram Grimoire 90

Stufe 4 90

Riechen des Verursachers 90

Stufe 15 90

Die reinsten Winde riechen 90

Flüsternde Winde 90

Geruch der Asche 90

Wahrer Blick der Luft 90

Stufe 20 90

Des Seemanns Wettergefühl 90

Stufe 25 90

Gespür für die sanften Bewegungen 90

Sicht der Fledermaus 90

Stufe 30 91

Ein Auge für die Eruption 91

Die Teufel der Winde erkennen 91

Stufe 40 91

Das entfernte Wetter spüren 91

Muto Auram 93

Richtlinien für Muto Auram 93

Das Muto Auram Grimoire 94

Stufe 3 94

Ätzender Windzug 94

Stufe 10 94

Lunge voll des Schwefels 94

Bilder im Nebel 94

Stufe 20 94

Der Schrei 94

Grinsender Nebel 94

Klauen der Winde 94

Steiniger Regen 94

Stufe 25 95

Fluch der üblen Gase 95

Regenbogenbrücke 95

Stufe 30 95

Atem des schwarzen Schlafs 95

Blutiger Regen 95

Hiebe für den unbelehrbaren Angreifer 95

Regen aus Wein 95

Undurchdringliche Luft 95

Stufe 35 96

Gefangen im Reichtum 96

Luft der wasserhaften Kraft 96

Stufe 40 96

Aus dem Nebel beschwören 96

Satans tödlicher Brodem 96

Steiniger Regen 96

Stufe 45 97

Nebel der Verwirrung 97

Stufe 50 97

Öliger Regen 97

Perdo Auram 99

Richtlinien für Perdo Auram 99

Das Perdo Auram Grimoire 100

Stufe 15 100

Raum voll schaler Luft 100

Stufe 20 100

Besänftigung der rasenden Winde 100

Dieb des Atems 100

Entledigung des verräterischen Rauchs 100

Japsender Tod 100

Stufe 25 101

Ablehnung des Windes 101

Tod der lebendigen Luft 101

Stufe 30 101

Maske der reinen Luft 101

Stufe 35 101

Wind aus den Segeln 101

Stufe 40 102

Raum voll ungiftiger Luft 102

Stufe 45 102

Rückkehr des wolkenlosen Himmels 102

Rego Auram 103

Richtlinien für Rego Auram 103

Das Rego Auram Grimoire 104

Variabel 104

Schutzkreis gegen Feen der Lüfte 104

Die Geister der Lüfte fesseln 104

Stufe 4 104

Der unzerraufte Wanderer 104

Gestohlener Atem des Magiers 104

Verschleiern des eigenen Geruchs 104

Stufe 5 104

Rückenwind 104

Stürmischer Wind, dichter Nebel 104

Stufe 10 104

Aeolus Diener rufen 104

Die wandernde Distelwolle 104

Schutz vor Regen 104

Stufe 15 105

Bilder in den Wolken 105

Geführter Pfeil des Jägers 105

Von den Lüften getragener Pfeil 105

Das trockene Lager 105

Stufe 20 105

Dreizack des Zeus 105

Stufe 25 105

Bewegung innerhalb des Sirocco 105

Den Pfad des Geschosses umkehren 105

Schnee zu jeder Zeit 105

Schutzkreis vor dem Sirocco 105

Stufe 30 106

Den Zorn des Sturms herbeirufen 106

Herrschaft über den zierlichen Auram-Geist 106

Wolken voll donnernder Macht 106

Stufe 35 106

Herbeirufen des zierlichen Auram-Geistes 106

Schutz durch den wütenden Sturm 106

Segen des Zephyr 106

Stufe 40 106

Sammeln der Sturmeskraft 106

Stufe 45 106

Den Sturm beenden 106

Corpus 107

Creo Corpus 108

Richtlinien für Creo Corpus 108

Das Creo Corpus Grimoire 110

Stufe 4 110

Kraft für den verwundeten Grog 110

Sicherer Gang durch verseuchtes Land 110

Vergessen der schwärenden Wunde 110

Stufe 5 110

Des Lehrlings rasche Genesung 110

Leiden des Kriegers lindern 110

110

Lindern der Qualen der Turba 110

Stufe 10 110

Das Gleichgewicht der Säfte erhalten 110

Des Lehrlings rasche Genesung 110

Fortsetzen des Marsches 110

Schließen der Wunde 110

Schönheit der Prinzessin 110

Zauber gegen Verwesung 110

Wundersame Genesung 110

Stufe 15 111

Der Seuche trotzen 111

Rasche Genesung des Recken 111

Stufe 20 111

Berührung der heiligen Jungfrau 111

Beschwören des Kolossus 111

Der Pestilenz grausamen Griff verhindern 111

Erschaffen des Kadavers 111

Erschaffen der toten Turba 111

Erleichterung der Niederkunft 111

Erweitern des Fluss Styx 111

Die Heilende Hand des Chirurgen 111

Irdische Hinterlassenschaft des Menschen 111

Reinigung der schwärenden Wunde 111

Salomes Wunsch nachgeben 112

Sanfte Berührung der Läuterung 112

Zehn, die dem üblen Tode trotzen 112

Stufe 25 112

Anrufung der heiligen Margarete 112

Den Sensemann überlisten 112

Heilung des durchtrennten Gliedes 112

Herbeirufen der toten Armee 112

Gesundung des versehrten Recken 113

Genesung des befleckten Leibes 113

Niederregnen der Nadeln 113

Stufe 30 113

Arm des Salamanders 113

Augenblickliche Erholung des Kriegers 113

Beraubte Gliedmaße 113

Erquickende Gefühle 113

Geschmeidige Hände 113

Herbeirufen der toten Horde 114

Sanfte Pflege des Aesclepius 114

Segen für das Neugeborene 114

Stufe 35 114

Kraft für den schwachen Magus 114

Vitalisieren des fast Gefallenen 114

Stufe 40 114

Artemis Fruchtbarkeit 114

Blick des Caladrius 114

Gewandtheit für den Heroen 114

Stärkung der Reflexe 115

Wille über Fleisch 115

Zauber der vollkommenen Erquickung 115

Stufe 50 115

Beschwören des wandelnden Toten 115

Kammer der genesenen Krieger 115

Ritus der Heilung 115

Segen des Apollo 115

Universeller Heiltrank 115

Zirkel der Gesundung 115

Stufe 55 116

Belohnung für den Helden 116

Den sorglosen Gefährten herbeirufen 116

Stärke des Bären 116

Zähe Haut der alten Gebeine 116

Stufe 65 116

Flinke Finger für immer 116

Segen von Artemis Fruchtbarkeit 116

Stufe 75 116

Phantom des erneuerten Lebens 116

Intellego Corpus 117

Richtlinien für Intellego Corpus 117

Das Intellego Corpus Grimoire 118

Stufe 4 118

Das Gespür des Arztes 118

Geruch von altem Blute 118

Konvergenz des Ortes 118

Stufe 5 118

Clothos Frage aufwerfen 118

Das Auge des Arztes 118

Erkenntnis der wahren Gestalt 118

Gespür des Pendels 118

Stufe 10 118

Einschätzen des direkten Gegners 119

Enthüllte Mängel des sterblichen Leibes 119

Herzschlag des magischen Titanen 119

Konvergenz der Geburt 119

Nonas Frage aufwerfen 119

Wissbegierde der Eltern 119

Stufe 15 119

Des Herzens letzten Schlag spüren 119

Die befleckte Edelfrau 119

Geflüster durch das schwarze Tor 119

Die genethlialogische Nachforschung 119

Rettung des Seemans 119

Verifizierung der Anwesenheit von Artemis Segen 119

Stufe 20 120

Das Ganze vom Teil 120

Des Toten Gestank zurückverfolgen 120

Die unerbittliche Suche 120

Durch die Augen des Toten blicken 120

Von Macht durchtränkte Wesen erspähen 120

Weissagen des wahren Erben 120

Stufe 25 121

Erblicken der Mängel des sterblichen Leibes 121

Erkennen des geschmolzenen Magiers 121

Geheimnisse der Gesundheit des Magiers 121

Stufe 30 121

Auge des Assassinen 121

Das Auge des Weisen 121

Geheimnis der Wunde 121

Von seiner Linie abstammend 121

Stufe 35 122

Des Jägers Fährte 122

Der brennende Wächter 122

Muto Corpus 123

Richtlinien für Muto Corpus 123

Das Muto Corpus Grimoire 124

Stufe 3 124

Krallen der Katze 124

Katzenblick 124

Blinzeln der Katze 124

Stufe 4 124

Augen des Falken 124

Dieb der Gestalt 124

Ohren des Hasen 124

Schnauze des Bluthunds 124

Zunge der Kobra 124

Stufe 5 125

Augen des Fisches 125

Buschiger Schwanz des Zweigtänzers 125

Der böse Blick 125

Der Echse klebrige Zehen 125

Die Schlüpfrigkeit des Aals 125

Katzenaugen 125

Schlagpressen des knöchernen Einbands 125

Schleim des Sumpfschwimmers 125

Schnelligkeit des Pferdes 125

Schwimmhäute des Teichvolkes 125

Standfestigkeit des Spaltenspringers 125

Suchender Rüssel des Schweins 125

Trick des Incubus 125

Trick des Succubus 125

Stufe 10 126

Ansturm von Fleisch und Stahl 126

Biss der Natter 126

Blut meines Feindes 126

Stufe 15 126

Fänge der Kobra 126

Herausgerissene Augen des Zauberers 126

Tarnung des neuen Gesichts 126

Ungewöhnliches Wachsen und Schrumpfen 126

Erweitern des Gebärgangs 126

Stufe 20 127

Arm des Säuglings 127

Augen der Hauskatzen 127

Das verdrehte Rückrat 127

Die zähe Haut 127

Dorniger Brustkorb 127

Gesicht aus geformtem Lehm 127

Gestalt des Bauchkriechers 127

Hoher Baum oder schmaler Fels 127

Plage des Verfolgers 127

Stufe 25 128

Gabe der Bärenstärke 128

Gestalt des Wolfes 128

Pelz des Bären 128

Locken der Medusa 128

Turba der Riesen 128

Segen von Starkad 128

Stufe 30 129

Circes Fluch 129

Fluch der Schlange 129

Gabe des Minotaurus 129

Leiden des Sehenden 129

Mantel der Rabenfedern 129

Überleben in der Tiefe 129

Verborgenes Schuppenkleid der Schlange 129

Stufe 35 130

Der geduldige Baum 130

Die sich windende Ranke 130

Fluch der Schildkröte 130

Gestalt des schwimmenden Jägers 130

Umhang der Kiemen und Schuppen 130

Stufe 40 130

Blick der Medusa 130

Gestalt der Sirene 130

Nebelgestalt 130

Schutz der Meere 131

Verwandlung in Wasser 131

Stufe 45 131

Der stille Wächter 131

Gebeinstatue 131

Stufe 50 131

Ein Spruch zum Schutz des Reiches vor der erwarteten Invasion 131

Stufe 60 132

Nebel der Verwandlung 132

Stufe 70 132

Blut des Drachen 132

Stufe 85 132

Bund des Drachen 132

Perdo Corpus 133

Richtlinien für Perdo Corpus 133

Das Perdo Corpus Grimoire 134

Stufe 3 134

Beweise zum Verdammen eines Bruders 134

Stufe 5 134

Berührung der Gänsefeder 134

Das Haupt des Klerus 134

Der böse Blick 134

Die gerichtete Haarpracht 134

Klaue des Gladiators 134

Das schwarze Tor schließen 134

Stufe 15 134

Die weinende Wunde 134

Staub zu Staub 134

Schmerzen des unbarmherzigen Fremden 134

Verschwinden des Unrats 134

Stufe 20 135

Herbeirufung der Müdigkeit 135

Entfesselung der inneren Finsternis 135

Kuss des Alterns 135

Nagender Schmerz 135

Unheilvoller Blick 135

Verkrüppelnde Faust 135

Stufe 25 135

Augen der Ewigkeit 135

Das nahende Unheil aufhalten 135

Dem Hunger entsagen 135

Des Riesen Müdigkeit rufen 135

Die müden Augen 135

Fluch des alternden Leibes 135

Feenstreich 135

Fluch des leprösen Fleisches 136

Griff der würgenden Hände 136

Humpeln des bösmäuligen Unholds 136

Schlagen der klaffenden Wunde 136

Schmerz durch des Magus Blick 136

Schrammen für den Mob 136

Vernichtung der Verbindung 136

Stufe 30 136

Verstümmelung durch 1000 Messer 136

Den Unschuldigen erschlagen 136

Fluch der milchigen Augen 136

Spiraldrehung der Zunge 136

Stufe 35 137

Ferner Tadel für den Trupp 137

Fluch der Unfruchtbarkeit 137

Nach Luft ringender Trupp 137

Unerwünschtes Geschenk der geteilten Schmerzen 137

Stufe 40 137

Der herzzermalmende Griff 137

Giftiger Blick der Telechine 137

Verstümmelung durch 10 000 Messer 137

Stufe 45 137

Der kuss des Todes 137

Leiden in den Eingeweiden 137

Stufe 50 138

Schrei der Alraune 138

Stufe 55 138

Fluch der grässlichen Seuche 138

Rego Corpus 139

Richtlinien für Rego Corpus 139

Das Rego Corpus Grimoire 140

Variabel 140

Schutzzeichen gegen Monstren, welche als Menschen umherwandeln 140

Stufe 5 140

Fluch der aufsässigen Zunge 140

Der verwirrte Sprecher 140

Fluch der Windel des Säuglings 140

Fluch des Besitzers 140

Furzen des pompösen Höflings 140

Im Sattel geboren 140

Zuckungen der widerspenstigen Hände 140

Stufe 10 141

Anschein der Erkältung 141

Aufstieg des Federgewichts 141

Gabe der gequälten Eingeweide 141

Unendliche Männlichkeit 141

Versiegeln der Lippen 141

Wandeln auf Wasser 141

Werfen des Grobschlächtigen 141

Gelächter der Fee 141

Stufe 15 142

Augen der Schlange 142

Anheben der baumelnden Puppe 142

Ausdauer der Berserker 142

Ausdauer des Trunkenbolds 142

Bernsteinfalle 142

Die verräterische Hand 142

Harmonischer Fall 142

In die Fußstapfen Christus treten 142

Gabe des Froschsprungs 142

Mächtiger Sprung 142

Marsch mit eisernen Ketten 142

Sprung des Zauberers 143

Unfähigkeit zu Fallen 143

Verzweiflung der bebenden Fesseln 143

Stufe 20 143

Arachnes Unterweisung 143

Den Bader ablehnen 143

Eine Brücke ohne Holz 143

Gabe der Stärkung 144

Gelächter der lichten Gemeinde 144

Haltung des festsitzenden Ritters 144

Mächtiger Schwung des bedrohlichen Ritters 144

Merkurs geflügelte Sandalen 144

Mühsamer Schritt der Schildkröte 144

Ruhigstellen des protestierenden Widersachers 144

Sandalen des Merkur 144

Schleudern der Bande Grobschlächtiger 144

Sprung des Luchses 144

Unbändiger Appetit des Vielfraßes 144

Stufe 25 145

Das unerwünschte Glied abtrennen 145

Der Versuchung widerstehen 145

Erweckung der schlummernden Leiche 145

Fäden der widerwilligen Marionette 145

Gelächter des Feenfestes 145

Gesegnete Befreiung von den ungewollten Schmerzen 145

Nahrung der Liebe 145

Standhaftigkeit der ruhigen See 145

Taten wie kein Mensch sie vermag 145

Teilen nach dem Blut 145

Verharren der Toten 146

Wechsel zwischen den Kerkerstäben 146

Stufe 30 146

Der falsche Schritt 146

Es regnet Menschen 146

Halten des Störenfrieds 146

Hausarrest des ungehorsamen Kindes 146

Herrschaft über den zierlichen Corpus-Geist 146

Lufttänzer 146

Schutzkreis gegen den neugierigen Schüler 147

Siebenmeilenschritt 147

Stufe 35 147

Beharrlichkeit der unerschrockenen Ameise 147

Beleben des schlummernden Leichnams 147

Der lebende Leichnam 147

Erwecken des Kolossus 147

Erwecken der schlummernden Toten 147

Herbeirufen des zierlichen Corpus-Geistes 148

Marionette des Puppenspielers 148

Siebenmeilenreise 148

Sprung der Heimkehr 148

Zirkel des Siebenmeilenschritts 148

Stufe 40 149

An der Klinge lecken 149

Kontrolle der toten Turba 149

Rückkehr des Riesenbluts 149

Zuflucht der Sidhe 149

Stufe 45 149

Herbeirufen des Ahnengeistes 149

Kontrolle der untoten Horde 149

Wundersame Reise der Turba 149

Stufe 50 150

Kontrolle der vergangenen Armee 150

Stufe 60 150

Der unpassierbare Fluss 150

Herbam 151

Creo Herbam 152

Richtlinien für Creo Herbam 152

Das Creo Herbam Grimoire 153

Stufe 4 153

Freude des Lehrlings 153

Regnen der Blütenblätter 153

Zirkel des gabensreichen Festes 153

Stufe 5 153

Beschwörung der kräftigen Ranke 153

Bester Freund des Schildgrogs 153

Der gepflegte Weinstock 153

Die gesunde Weinrebe 153

Die magische Flöte 153

Stufe 10 153

Bekleiden der nackten Gestalt 153

Beschwören der Trommel 153

Nähren des Hungrigen 153

Statim Sessio 153

Stufe 15 154

Blumen des Mondes 154

Des Riesen Bohnenranke 154

Falle verschlungener Ranken 154

Invokation des Würgekrauts 154

Kammer der Dornen 154

Leiter aus Efeu 154

Stufe 20 155

Beschwörung des wilden Thymian 155

Der ätzende Apfel 155

Erschaffung des prächtigen Weizenfeldes 155

Erschaffung von Baumsamen im Übermaß 155

Dornenwall 155

Festung des Wanderers aus Leinen 155

Heilen der gebrochenen Stimme 155

Holzbrücke 155

Miniatur der Unsterblichkeit 155

Pflanzen der großen Gabe 155

Stufe 25 156

Die vergifteten Dornen 156

Erschaffen der mächtigen Scheune 156

Gewürz des Lebens 156

Hölzerne Insel des Fischers 156

Wall des lebenden Holzes 156

Stufe 30 156

Des Seemans letzte Hoffnung 156

Hervorbringen der monströsen Ranke 156

Hütte des Försters 156

Instandsetzung während der Fahrt 157

Gilber Reichtum in Übermaß 157

Schneller Wachstum 157

Stufe 35 157

Beschwörung des Brotes 157

Das Fest der Gaben 157

Ein Baum über Nacht 157

Rettung des sinkenden Schiffs 157

Stufe 40 158

Erschaffung eines Waldes 158

Festung aus Eichenholz 158

Reparatur des verwundeten Gefährts 158

Stufe 45 158

Beschwörung der seetüchtigen Kogge 158

Stufe 50 158

Eine Ernte bis zum Morgengrauen 158

Intellego Herbam 159

Richtlinien für Intellego Herbam 159

Das Intellego Herbam Grimoire 160

Stufe 3 160

Berührung des Gärtners 160

Stufe 4 160

Das verborgene Wissen der Pflanze 160

Stufe 5 160

Suche nach dem Wildkräutlein 160

Stufe 10 160

Gespür der magischen Wurzel 160

Gespür des Waldes 160

Stufe 15 160

Das gute Auge des Schreiners 161

Meisterliches Auge des Schiffszimmerers 161

Schrei des sich nähernden Pfeils 161

Stufe 25 161

Gespräch mit Pflanzen und Bäumen 161

Stufe 45 162

Keine Lügen wird mir dieser Baum erzählen 162

Muto Herbam 163

Richtlinien für Muto Herbam 163

Das Muto Herbam Grimoire 164

Stufe 5 164

Vorbeischreiten am unbeugsamen Portal 164

Stufe 10 164

Erschaffen des Zauberpfeils 164

Verwandlung des Dornenstabes 164

Stufe 15 164

Aegis des unzerbrechlichen Holzes 164

Bronzenes Seil 164

Stufe 20 165

Thaumaturgische Verwandlung von Pflanzen in Eisen 165

Wie Gott sie erschuf 165

Stufe 25 165

Dornen, scharf wie Rasierklingen 165

Erweckung des schlummernden Riesen 165

Gigantisches Wachstum 165

Stufe 30 166

Klingen aus Laub und schneidendes Gras 166

Stock zu Schlange 166

Stufe 35 166

Tasche aus Federn 166

Stufe 55 166

Fluch des Geisterwaldes 166

Das Bewußtsein einer Pflanze erwecken 166

Perdo Herbam 167

Richtlinien für Perdo Herbam 167

Das Perdo Herbam Grimoire 168

Stufe 3 168

Herbstfinger 168

Stufe 5 168

Hermetischer Holzwurm 168

Rache am Koch 168

Fluch des verrottenden Holzes 168

Stufe 15 168

Des Zauberers Herbst 168

Fluch des verdammten Heiden 168

Stufe 20 168

Das Unkraut entfernen 168

Der Pflanzen Welke 168

Stufe 25 168

Grauenhafte Fäulnis 169

Stufe 30 169

Hülle aus unzerbrechlichem Eisen 169

Schritte des aschenen Pfades 169

Stufe 35 169

Fällen der Bäume des Waldes 169

Stufe 50 169

Chevauchée des Magiers 169

Rego Herbam 171

Richtlinien für Rego Herbam 171

Das Rego Herbam Grimoire 172

Variabel 172

Schutzkreis gegen Feen des Waldes 172

Stufe 4 172

Nützlicher Inkulkator für Randbemerkungen 172

Das Heil-Tonikum brauen 172

Stufe 5 172

Die Dame des Tänzers 172

Die gut gezielte Karotte 172

Eicheln zur Belustigung 172

Tanz der Stecken 172

Wackliger Holzstoß 172

Stufe 10 173

Grobgehauener Diener 173

Weichen des hölzernen Speers 173

Stufe 15 173

Die Belagerungsleitern hinaufziehen 173

Gewirr von Holz und Dornen 173

Hieb des zornigen Zweiges 173

Stufe 20 174

Befreiung der wandelnden Ranke 174

Das Grab des Kaineus 174

Schlingen sich windender Pflanzen 174

Stufe 25 174

Der betrügerische Speer 174

Der mystische Schreiner 174

Geschnitzter Mörder 174

Herr der Bäume 175

Schutzzeichen gegen Holz 175

Verformung des lebenden Baumes 175

Stufe 30 175

Befreiung des wandelnden Baumes 175

Herrschaft über den zierlichen Herbam-Geist 175

Stufe 35 175

Herbeirufen des zierlichen Herbam-Geistes 175

Stufe 40 176

Das ruhelose Haus 176

Die unerwartete Blüte 176

Stufe 45 176

Papyrus der unvollendeten Geschichte 176

Rat der Bäume 176

Stufe 55 176

Mordender Wald 176

Ignem 177

Creo Ignem 178

Richtlinien für Creo Ignem 178

Das Creo Ignem Grimoire 179

Stufe 3 179

Mondstrahl 179

Stufe 5 179

Den Klauen des Winters entkommen 179

Entzünden der Kerzen 179

Flammende Hand 179

Mantel des Prometheus 179

Sengende Berührung 179

Wohlbefinden am Abend 179

Wärme des Herdes 179

Stufe 10 179

Flammenlose Laterne 180

Hitze des Schmiedefeuers 180

Schleudern der Flammen 180

Sengender Strahl des Feuers 180

Kochen des Wassers 180

Wärme des Holzes 180

Stufe 15 180

Andauernde Flamme 180

Antlitz des Helios 180

Beißende Flammenklinge 180

Das willkommene Hinzufügen des falschen Sonnenlichts 180

Flug des Schwirrvogels 180

Gehorsames Sonnenlicht 181

Prüfung der Flammen 181

Scharlachroter Flammenblitz 181

Stufe 20 181

Erleuchten wie am hellen Tage 181

Flammende Lanze 181

Nährende Feuerstelle 181

Schwert des Rächers 181

Zorn des Reculed 181

Stufe 25 182

Flammende Klinge des Gabriel 182

Lodernder Flammenfächer 182

Mantel aus Flammen 182

Stufe 30 182

Selbstentzündung 182

Stufe 35 182

Höllische Feuerkugel 182

Flammender Zirkel 182

Stufe 40 183

Stockade der Flammenhöllen 183

Stufe 45 183

Verbrennender Diener 183

Stufe 50 183

Verbrennen des Lichts 183

Der letzte Flug des Phönix 183

Sturzflug des sterbenden Phönix 183

Intellego Ignem 185

Richtlinien für Intellego Ignem 185

Das Intellego Ignem Grimoire 186

Stufe 3 186

Geschichte der Flamme 186

Wiederhall der verborgenen Flamme 186

Stufe 5 186

Kompass der wachsamen Flamme 186

Geschichte der Asche 186

Stufe 10 186

Bewusstsein für das Feuer 186

Stufe 15 186

Schatten verloschener Feuer 186

Stufe 20 186

Sicht der Wärmestrahlen 186

Stufe 30 186

Den Feuerwandler erspähen 186

Stufe 35 186

Augen der Flammen 186

Worte der flackernden Flammen 186

Muto Ignem 187

Richtlinien für Muto Ignem 187

Das Muto Ignem Grimoire 188

Stufe 5 188

Die vielfarbige Feuersbrunst 188

Eindruck eines anderen Feuers 188

Rauchloses Lagerfeuer 188

Stufe 10 188

Ausdauernde Flamme 188

Schauspiel von Flammen und Rauch 188

Hornissenfeuer 188

Stufe 15 189

Boreale Flammen 189

Verbannung der Wärme 189

Stufe 20 189

Flammendes Gefängnis 189

Stufe 25 189

Feuerfang 189

Stufe 35 189

Flammen des geformten Eises 189

Perdo Ignem 191

Richtlinien für Perdo Ignem 191

Das Perdo Ignem Grimoire 192

Stufe 3 192

Umhang der Schatten 192

Stufe 5 192

Das Lagerfeuer löschen 192

Des Winters eisige Berührung 192

Stufe 10 192

Abendliche Schatten 192

Des Winters eisiger Hauch 192

Stufe 15 192

Schutz der Kälte und Dunkelheit 192

Stufe 20 192

Besänftigung der rasenden Flammen 192

Eisiges Holz 192

Ersticken des rasenden Feuers 192

Stufe 25 192

Beschwörung eisiger Kälte 193

Finstere Klause 193

Stufe 30 193

Eisiger Griff des Magiers 193

Stufe 35 193

Des Zauberers Sonnenfinsternis 193

Rego Ignem 195

Richtlinien für Rego Ignem 195

Das Rego Ignem Grimoire 196

Stufe 5 196

Zitternder Sprung der Flamme 196

Stufe 10 196

Des Feuers Sprung 196

Stufe 15 196

Schutzkreis gegen Feuer 196

Stufe 20 196

Lichtstrahl der Nacht 196

Das lebendige Feuer befehligen 196

Die gehorsame Flamme 196

Stufe 25 197

Ausbruch unbändiger Flammen 197

Schutz gegen Hitze und Feuer 197

Stufe 30 197

Herrschaft über den zierlichen Herbam-Geist 197

Stufe 35 197

Herbeirufen des zierlichen Ignem-Geistes 197

Stufe 50 197

Schutzkreis gegen mundäne Störungen 197

Imaginem 199

Creo Imaginem 200

Richtlinien für Creo Imaginem 200

Das Creo Imaginem Grimoire 201

Stufe 3 201

Himmelsbild 201

Ungreifbares Schwert 201

Stufe 4 201

Spiegel des erstarrten Bildes 201

Subtiler Geruch der frischen Beute 201

Stufe 5 201

Auslösen der fernen Kraft 201

Der studierende Doppelgänger 201

Die nicht entfernbare Augenbinde 201

Falsches Fenster 201

Rauch der Flucht 201

Übermitteln des eigenen Eindrucks 201

Stufe 10 202

Ager Belli 202

Beschwörung der unfassbaren Augenbinde 202

Ehrfurcht vor der lauernden Horde 202

Narretei für das Auge 202

Phantasma des sprechenden Kopfes 202

Stiller Schrei 202

Stimme des hermetikers 202

Widerwärtiges Wispern der dämonischen Stimme 202

Stufe 15 203

Ablenkung der zornigen Biene 203

Buch der Bilder 203

Illusionäre Spielleute 203

Sinnestrunken durch des Magus Siegel 203

Trügerisches Phantom 203

Zeichnen der Turba 203

Vision der höllischen Bestie 203

Stufe 20 204

Bildhaft erzählte Geschichte 204

Flüstern der getrennten Zwillinge 204

Phantastisches Feuer 204

Phantastisches Tier 204

Veneficus Enigma 204

Worte an der Wand 204

Stufe 25 205

Der erste Strich weißt den zweiten 205

Manifestierung der Träume des Propheten 205

Musik der Sphären 205

Phantasma der menschlichen Gestalt 205

Stufe 30 205

Aufrichten der veronesischen Flagge 205

Von Schatten gezeichnet 205

Stufe 35 206

Ewige Wiederkehr in des bodenlosen Beckens 206

Geschichte einer Legende 206

Spukort des lebendens Geistes 206

Stufe 40 206

Bildnis der Edeldame 206

Der Schatten menschlichen Lebens 206

Intellego Imaginem 207

Richtlinien für Intellego Imaginem 207

Das Intellego Imaginem Grimoire 208

Variabel 208

Unterscheidung der wahren und falschen Bilder 208

Das unterscheidende Auge 208

Stufe 3 208

Auge im Hinterkopf 208

Blick aus dem Blickwinkel 208

Ein Tag, aufgespart für die Zukunft 208

Stufe 5 208

Ausspähen des nahen Grogs 209

Finger für Augen 209

Erwecken des gemalten Bildes 209

Stufe 10 209

Aufmerksame Wahrnehmung 209

Berührung des Hörens 209

Enthüllung der Pinselstriche 209

Hören, was er hört 209

Kritisches Auge des Kopisten 209

Stufe 15 210

Augen und Ohren eines anderen 210

Belauschen der Unterhaltung 210

Berührung des Hörens 210

Ein Ohr für entfernte Klänge 210

Erkennen eigener Illusionen 210

Hören des stillen Chors 210

Stufe 20 210

Gespür für die Himmel 210

Stiller Zeuge der Statue 210

Wahrnehmung der fernen Stimmen 210

Stufe 25 211

Augen der Eule 211

Augen des Adlers 211

Beschwörung des fernen Bildes 211

Musik der Sphären 211

Sehen, wie eine Plethron entfernt 211

Stufe 30 211

Augen der Blüte, Ohren der Eiche 211

Muto Imaginem 213

Richtlinien für Muto Imaginem 213

Das Muto Imaginem Grimoire 214

Stufe 3 214

Gefährliche Schöpfkelle 214

Stimme eines anderen 214

Verkleidung des Magiers 214

Vertreiben des ärgerlichen Köters 214

Stufe 4 214

Die verstohlene Maske 214

Feenflöte 214

Fliegenplage 214

Lied des Kraken 214

Stimme des Leukrota 214

Stufe 5 215

Anschein der Menschlichkeit 215

Die falsche Düne 215

Die gestohlene Stimme 215

Ein sichtbares Erfordernis nach Reparatur 215

Geschmack nach Kräutern und Gewürzen 215

Kurzweiliger Anblick der Hexe 215

Verwirren des rivalisierenden Sängers 215

Stufe 10 216

Anmut des alten Weibs 216

Aura des einfachen Barden 216

Aura kindhafter Unschuld 216

Aura vertrauenswürdiger Gestalt 216

Sichern der vertraulichen Unterhaltung 216

Aura vortrefflicher Gestalt 216

Das illusionäre Siegel 216

Merkurianische Veränderung der neuen Gewandung 216

Noten wunderbaren Klanges 216

Stufe 15 217

Anblick der warmen Oberfläche 217

Steinerne Täuschung 217

Verkleidung des veränderten Aussehens 217

Stufe 20 217

Glühende Fußstapfen des Diebes 217

Kaleidoskop der Aurelia 217

Perfekte Kopie der fernen Wache 217

Sichere Zuflucht 217

Trugbild 217

Verborgene Festung 217

Stufe 25 218

Mondsilber 218

Sehen des Gegners als seiner selbst 218

Stufe 30 218

Gestank des Ogers 218

Perdo Imaginem 219

Richtlinien für Perdo Imaginem 219

Das Perdo Imaginem Grimoire 220

Variabel 220

Bannung des Phantombilds 220

Stufe 3 220

Gabe des Hundes 220

Fehlende Haut 220

Stufe 5 220

Fader Geschmackssinn der Zunge 220

Schreiten wie eine Katze 220

Verbergen vor den Augen anderer 220

Zauberspruch des leisen Monologes 220

Stufe 10 220

Abschütteln des verfolgenden Hundes 221

Geraubte Stimme 221

Illusion kalter Flammen 221

Unsichtbarkeit des wandernden Magus 221

Verbergen in der Menge 221

Witterung des Jägers 221

Stufe 15 221

Beenden des Hahnenschreis 221

Buch unleserlicher Zeichen 221

Kammer der verstummten Schritte 221

Unsichtbarkeit des stillstehenden Magiers 221

Verbergen des misslichen Barden 221

Verschwindender Schleier 221

Stufe 20 222

Die Beseitigung des auffallenden Siegels 222

Hinterhalt auf verlassener Straße 222

Ohren des dankbaren Vaters 222

Stille des gedämpften klanges 222

Schleier der Unsichtbarkeit 222

Stufe 25 222

Kammer der Unsichtbarkeit 222

Unsichtbare Arme 222

Warten bis zur Dunkelheit 222

Stufe 30 223

Reinigen der Gedanken des Magiers 223

Stufe 45 223

Die verlorene Stadt 223

Rego Imaginem 225

Richtlinien für Rego Imaginem 225

Das Rego Imaginem Grimoire 226

Variabel 226

Rückruf des bewegten Bildes 226

Stufe 3 226

Versetzung des Ich 226

Stufe 4 226

Der springende Bierkrug 226

Stufe 5 226

Sekundenschnelles Ausweichen 226

Zirkel der ungestörten Ruhe 226

Stufe 10 226

Des Zauberers Seitschritt 226

Illusion des verschobenen Bildes 226

Maske der Missbilligung 226

Stufe 15 226

Ewige Worte des Magiers 227

Explosion der Farben 227

Worte in eines anderen Mund legen 227

Stufe 25 227

Die gefangene Stimme 227

Stufe 30 227

Des Zauberers Ebenbild 227

Herrschaft über den zierlichen Imaginem-Geist 227

Vergessenheit 227

Verwirrung wahnsinniger Vibrationen 228

Stufe 35 228

Wanderndes Eidolon 228

Herbeirufen des zierlichen Imaginem-Geistes 228

Stufe 50 228

Illusionen des verlegten Schlosses 228

Mentem 229

Creo Mentem 230

Richtlinien für Creo Mentem 230

Das Creo Mentem Grimoire 231

Stufe 5 231

Durch sein Wirken 231

Flüsternde Finger 231

Stufe 10 231

Worte ungebrochener Stille 231

Stufe 15 231

Panik des bebenden Herzens 231

Anschwellender Zorn 231

Herz des Löwen 231

Aufsteigende Gelüste 231

Sieh mich an 231

Schwenken der Köpfe 231

Treffe mich bei Mondenschein 231

Stufe 20 232

Betrachtung eines Augenblicks 232

Die weit reichende Stimme 232

Erinnerung des fernen Traumes 232

Erschaffung des Simile 232

Erschaffung einer ungerechtfertigten Reputation 232

Geschwätz des Marktplatzes 232

Sanftes Brennen des Verlangens 232

Schmerzen immerwährender Sorge 232

Überzeugung des Mannes zu einem Feind 232

Verteidigt mich 232

Stufe 25 233

Freuden einer Nacht 233

Der gute Zeuge 233

Bürde von 1000 Höllen 233

Mein neuer, bester Freund 233

Menschliche Einbildung des wachen Geistes 233

Stufe 35 234

Gabe der Vernunft 234

Die unaufhaltsame Meute 234

Stufe 50 234

Augenblickliche Loyalität der rebellischen Turba 234

Intellego Mentem 235

Richtlinien für Intellego Mentem 235

Das Intellego Mentem Grimoire 236

Stufe 5 236

Atem des Schläfers 236

Den Bewußtseinszustand spüren 236

Stufe 10 236

Wahrnehmung der Vernunft 236

Stufe 15 236

Samen der Zwietracht 236

Wahrnehmung der widersprüchlichen Motive 236

Stufe 20 236

Frostiger Atem der Lüge 236

Die stumme Frage 236

Enthüllen des lauernden Geistes 236

Die Augen der Messer erblicken 236

Stufe 25 237

Sinn im Geschnatter 237

Stufe 30 237

Blick in den menschlichen Geist 237

Enthüllen von einhundert sündigen Gedanken 237

Ein Ohr für die Wahrheit 237

Die Augen anderer sich borgen 237

Die Ohren anderer sich borgen 237

Betrügliches Wispern des eifersüchtigen Geistes 237

Muto Mentem 239

Richtlinien für Muto Mentem 239

Das Muto Mentem Grimoire 240

Stufe 3 240

Ein besserer, erster Eindruck 240

Stufe 4 240

Erinnerung an nie gelebte Momente 240

Stufe 10 240

Ablenkung der Elster 240

Gedankenverlorenheit des Gelehrten 240

Stufe 15 240

Verzauberung der wandelnden Brieftaube 240

Samen des Betrugs 240

Stufe 25 240

Die nicht erbetene Aufgabe 241

Stufe 30 241

Falsche Prophezeiung 241

Verstand des Tiers 241

Stufe 35 241

In den Gedanken verloren 241

Spende der Maske eines anderen 241

Vergangenheit eines anderen 241

Stufe 40 242

Der innerste Gefährte 242

Der spukenden Geister Sichtbarkeit 242

Schwert aus Silber und Mondlicht 242

Stufe 45 242

Den Geist überschreiben 242

Stufe 50 242

Die geisterhafte Quinreme 242

Stufe 65 242

Nordischer Triumph 242

Stufe 70 242

Die Legion der Toten bewaffnen 242

Perdo Mentem 243

Richtlinien für Perdo Mentem 243

Das Perdo Mentem Grimoire 244

Variabel 244

Ewige Ruhe des spukenden Geistes 244

Stufe 3 244

Bittere Entscheidung für einen ruhigen Schlaf 244

Stufe 4 244

Kratzmesser der Erinnerung 244

Stufe 5 244

Ablenkung für den geschwächten Geist 244

Auf der Zunge liegendes Wort 244

Die geblendete Wache 244

Stufe 10 244

Agnosia 244

Ohrfeige der flüchtigen Magie 244

Vertrauen des kindgleichen Glaubens 244

Stufe 15 244

Besänftigung des Herzens 245

Die zweifach geschenkte Münze 245

Geleit ins Jenseits 245

Verlust der momentanen Erinnerung 245

Zauber der Gleichgültigkeit 245

Stufe 20 245

Auflösen des Schildwalls 245

Verlust der Erinnerungen eines Tages 245

Stufe 25 245

Segen kindlicher Wonnen 245

Der Leidenschaften Verlust 245

Stufe 30 246

Der zum Narren gehaltene Bauer 246

Tanz des Gauklers 246

Vergessen aller Eide 246

Stufe 35 246

Die immerwachsame Turba 246

Stufe 40 246

Schwarzes Geflüster 246

Stufe 50 246

Das blanke Gedächtnis 246

Stufe 65 246

Fluch der seelischen Vergiftung 246

Rego Mentem 247

Richtlinien für Rego Mentem 247

Das Rego Mentem Grimoire 248

Schutzring gegen Geister 248

Stufe 5 248

Berührung des Morpheus 248

Der hypnotische Blick 248

Ohrfeige des Erwachens 248

Stufe 10 248

Der feste Schlaf 248

Der Ruf des Schlafes 248

Fingerschnippen des Erwachens 248

Stufe 15 249

Verwirrung des betäubten Willens 249

Stufe 20 249

Abkühlen der Glut des Liebenden 249

Aura der Gleichheit 249

Aura rechtmäßiger Autorität 249

Bezwingung der nächtlichen Geister 249

Den Heuhaufen nach einer Nadel durchsuchen 249

Den Traum beschwören 250

Die resoluten Gedanken des eifrigen Forschers 250

Duft des friedlichen Schlummers 250

Vertraut mir 250

Verzaubern der Augen meiner Liebsten 250

Stufe 25 250

Aura der Inkonsequenz 250

Bis ins Mark erschüttert 250

Geißel der nächtlichen Unholde 250

Starköpfigkeit des konzentrierten Magiers 250

Stimmen aus der Leere 250

Stufe 30 251

Beichte des Sünders 251

Des Tages wichtigste Begebenheit 251

Endloses Gelächter 251

Herrschaft über den zierlichen Mentem-Geist 251

Veitstanz 251

Vision infermaler Schrecken 251

Stufe 35 252

Die unentschiedene Entscheidung erzwingen 252

Herbeirufen des zierlichen Mentem-Geistes 252

Schreckliches Geheul des Wolfes 252

Stufe 40 252

Beschwörung der Toten 252

Das Antlitz im Spiegel 252

Das verschleierte Tal 252

Die Falsche Beichte entlocken 253

Rufen des Toten 253

Versklavung des menschlichen Geistes 253

Stufe 55 253

Tausch der Geister 253

Stufe 65 254

Die gefallenen Adler aus dem Nebel herbeirufen 254

Terram 255

255

Creo Terram 256

Richtlinien für Creo Terram 256

Das Creo Terram Grimoire 257

Stufe 4 257

Belohnung des schlechten Künstlers 257

Stufe 15 257

Versiegeln der Erde 257

Stufe 20 257

Berührung des Midas 257

Ein Netzwerk wie in Rom 257

Fortwährender Wall der schützenden Steine 257

Immerwährender steinerner Wall 257

Sphäre des Delendos 257

Stufe 25 258

Neptuns Waffen 258

Wall der schützenden Steine 258

Stufe 30 258

Ein Wall für das Land 258

Erschaffen der steinernen Anhöhe 258

Reichtum des Krössus 258

Stufe 35 259

Herbeirufen des mystischen Turms 259

Hochzeitsring der Gaia 259

Schnelles Errichten der Mauer 259

Rechtmäßig erworbene Reichtümer 259

Stufe 40 259

Flüchtiger Schutz des Magierturms 259

Stufe 45 259

Grausiger Wall des Nekromanten 259

Intellego Terram 261

Das Intellego Terram Grimoire 262

Stufe 4 262

Suche nach reinem Silber 262

Stufe 10 262

Augen der Eonen 262

Stufe 15 262

Augen für das trügerische Terrain 262

Geheul der Stahlwaffen 262

Stufe 20 262

Des Minenarbeiters geübtes Auge 262

Stufe 25 262

Verbindungen der Steine 262

Glühende Spuren der Feen 262

Stufe 30 263

Erzählungen des Steins vom sitzenden Geiste 263

Erspüren der Füße, welche den Boden berühren 263

Stufe 35 263

Der Liebe untreuer Zeuge 263

Stufe 45 263

Erzählungen des Geschmiedeten 263

Stufe 50 263

Traum des Steins vom sitzenden Geiste 263

Traum des Behauenen 264

Stufe 60 264

Traum des Geschmiedeten 264

Muto Terram 265

Richtlinien für Muto Terram 265

Das Muto Terram Grimoire 266

Stufe 10 266

Weiches Eisen und starres Seil 266

Kristallpfeil 266

Stufe 15 266

Gegenstand veränderter Größe 266

Das einseitige Fenster 266

Stein zu Lehm 266

Stufe 20 266

Rasiermesserscharfe Klinge 266

Erde, die niemals bricht 266

Feine Klinge 266

Tinte aus edelsten Metallen 266

Wimmelnde Bolzen aus Erde 266

Stufe 25 267

Eintausend anmutige Schritte 267

Verwandeln des harten Bodens 267

Stufe 30 267

Unbezwingbare Wände 267

Stufe 35 267

Belebung der Tierstatue 267

Zähne der Erdenmutter 267

Perdo Terram 269

Richtlinien für Perdo Terram 269

Das Perdo Terram Grimoire 270

Stufe 5 270

Zerschmetternde Berührung 270

Stufe 10 270

Faust des Zerschmetterns 270

Rostiger Zerfall von einhundert Jahren 270

Stufe 15 270

Grube der klaffenden Erde 270

Mjolnirs Ebenstück 270

Stufe 20 270

Vernichtung der metallenen Barriere 270

Stein zu Staub 270

Stufe 25 270

Der augenblickliche Mauerbruch 270

Stufe 30 270

Ende des mächtigen Schlosses 271

Kettenpanzer der erhabenen Leichtigkeit 271

Nachlässigkeit des Waffenschmieds 271

Stufe 40 271

Felskaskade 271

Rego Terram 273

Richtlinien für Rego Terram 273

Das Rego Terram Grimoire 274

Variabel 274

Schutzkreis gegen Bergfeen 274

Stufe 4 274

Die gelieferte Belohnung 274

Stufe 5 274

Unsichtbarer Arm 274

Büste des Poeten 274

Unsichtbare Hand des Diebes 274

Wandeln mit Mutter Erde 274

Stufe 10 275

Schlüssel des Theodorus 275

Spurloser Schritt 275

Schwingen der unsichtbaren Schleuder 275

Ergreifen der unsichtbaren Schleuder 275

Der unsichtbare Träger 275

Unsichtbare Schleuder des Vilano 275

Stufe 15 276

Autodidactus 276

Der stille Wagenzug 276

Erlangen des blutigen Pfeils 276

Geschwür der Erde 276

Hand des Altertumskundlers 276

Klauen der Erde 276

Ominöse Levitation des schweren Felsens 276

Stufe 20 277

Die Erdenwelle 277

Die unfehlbare Lanze 277

Graben des Tremere 277

Nachgebende Erde 277

Unnachgiebige Erde 277

Stufe 25 277

Abschürfen der Steine 277

Stufe 30 278

Das tragbare Laboratorium 278

Das geisterhafte Wasserrad 278

Der Erde Erschütterung 278

Erdenschlucht 278

Herrschaft über den zierlichen Terram-Geist 278

Plötzlicher Schacht 278

Verwehren des Übergangs 278

Stufe 35 279

Herbeirufen des zierlichen Terram-Geistes 279

Kriechende Kluft 279

Notwendiger Monolith 279

Stufe 40 279

Feld der Mühlsteine 279

Stufe 45 279

Das neue Laboratorium 279

Stufe 50 280

Niedergang des Pitsdim 280

Teilen des Flusses 280

Stufe 75 280

Das Portal des Hermes 280

Vim 281

Creo Vim 282

Richtlinien für Creo Vim 282

Das Creo Vim Grimoire 283

Variabel 283

Die verblassten Fäden erhellen 283

Hülle der falschen Bestimmung 283

Hülle der düsteren Geheimnisse 283

Den Brunnen des Bundes bewässern 283

Die feinen Realitäten verzerren 283

Die infernalen Feuer anheizen 283

Stufe 5 283

Der ungestüme Andrang der Magie 284

Stufe 15 284

Die trügerische Gabe 284

Stufe 20 284

Das Haar vom Kinn des Teufels pflücken 284

Stufe 30 284

Gabe des Enigma 284

Stufe 55 284

Die große Zwietracht 284

Intellego Vim 285

Richtlinien für Intellego Vim 285

Das Intellego Vim Grimoire 286

Variabel 286

Enthüllung des unsichtbaren Auges 286

Stufe 2 286

Gespür für die magische Macht 286

Stufe 5 286

Ein Auge für Vis 286

Waage der magischen Größe 286

Gespür für das Wesen von Vis 286

Stufe 10 286

Des Zauberers sanfte Berührung 286

Sanftes Rauschen der magischen Kraft 286

Stufe 15 286

Der bittere Geschmack des Betruges 286

Durchsuchen der verzauberten Wälder 286

Entdecken der Gabe 286

Stufe 20 287

Die Taubheit der Gabe 287

Durchdringen des Feenschleiers 287

Stufe 25 287

Enthüllen der magischen Täuschung 287

Geruch der Gabe 287

Stufe 30 287

Geruch der lauernden Magie 287

Eindruck des verlassenden Siegels 287

Gespür der verweilenden Magie 287

Flüstern durch den Schwefel 287

Enthüllung der lauernden Beobachter 287

Stufe 40 288

Sicht der regen Magie 288

Sicht des untätigen Parens 288

Stufe 50 288

Erblicken des Siegels 288

Muto Vim 289

Richtlinien für Muto Vim 289

Das Muto Vim Grimoire 290

Variabel 290

Bündnis der Magier 290

Des Zaubers Erhöhung (Form) 290

Des Zauberers Forke 290

Des Zaubers Griff (Form) 290

Das gefährliche Gefäß 290

Frühe Bestrafung der sündigen Hexe 290

Spiegel der Umkehrung (Form) 291

Verschleierte Magie 291

Gemeinschaft der Magier 291

Stufe 20 292

Klarer Atem des vollendeten Lügners 292

Perdo Vim 293

Richtlinien für Perdo Vim 293

Das Perdo Vim Grimoire 294

Variabel 294

Ablegen des Schutzes von Bonisagus 294

Ablegen des Schutzes durch Terram 294

Ablegen des Schutzes des Feenreiches 294

Befreiung des verhexten Leibes 294

Den räudigen Geist vertreiben 294

Den Schild brechen 294

Des Dämons ewiger Bann 294

Des Teufels Hände binden 294

Des Tieres Wohlergehen 294

Entweben des Stoffes der (Form/Magieart) 295

Die Knoten durchtrennen 295

Die Kraft des Greifen aufzehren 295

Entzauberung 295

Genesung der verdorbenen Pflanze 295

Rückkehr geistiger Klarheit 295

Schreckliche Plage der Feen 295

Verhindern der Gabe 295

Verhüllung des magischen Duftes 295

Wiedergeburt der heidnischen Hexe 295

Wiederherstellung des verschwundenen Abbilds 295

Wind der weltlichen Stille 296

Zirkel der Klarheit 296

Züchtigen des ungehorsamen Geistes 296

Stufe 15 296

Peitsche des gezüchtigten Dieners 296

Stufe 20 296

Worte wider des Dschinns 296

Stufe 30 296

Die überschwelligen Realitäten kappen 296

Rego Vim 297

Richtlinien für Rego Vim 297

Das Rego Vim Grimoire 298

Variabel 298

Aegis des heimischen Herdes 298

Aufrechterhaltung des Zaubers 298

Beschwören des der Hölle verschworenen Geistes 298

Des Magiers ruhendes Werk 298

Die Fluchende Zunge zum Schweigen bringen 298

Die Gabe fesseln 298

Öffnung des ätherischen Tunnels 299

Schutzkreis gegen Dämonen 299

Wachender Zauber 299

Wartender Zauber 299

Stufe 15 299

Sammeln der Essenz des Tiers 299

Destillierung des reinsten Stromes 299

Reinigen des vergifteten Vis 299

Stufe 20 300

Den boshaften Geist befehligen 300

Stufe 25 300

Aufteilen der gesammelten Essenz 300

Stufe 35 300

Herrschaft über den zierlichen Vim-Geist 300

Stufe 35 300

Herbeirufen des zierlichen Vim-Geistes 300