

Ars Magica

Das große
hermetische
Grimoire

Ars Magica

D is große hermetische Grimoire

Inhaltsverzeichnis

Hermetische Spruchtheorie	5	Herbam (Pflanzen)	9
Erfinden von Sprüchen	5	Ignem (Feuer)	9
Rituale	5	Imagonem (Sinnesindrücke)	9
Reichweite, Dauer und Ziel	5	Mentem (Geist)	9
Reichweite	5	Terram (Erde)	9
Dauer	6	Vim (Macht)	9
Ziel	6	Spruchformat	10
Magische Sinne	7	Technik und Form	10
Schutzzeichen	7	Titel	10
Gezielte Sprüche	7	Stufe	10
Zauberrequisiten	7	Ritual	10
Die hermetischen Künste	8	Requisiten	10
Die Techniken	8	Beschreibung	10
Creo (erschaffen)	8	Aufbau	10
Intellego (wahrnehmen)	8	Das Siegel des Magiers	10
Muto (verändern)	8	Animal	11
Verdo (zerstören)	8	Creo Animal	12
Rego (kontrollieren)	8	Richtlinien für Creo Animal	12
Die Formen	9	Das Creo Animal Grimoire	13
Animal (Tier)	9	Intellego Animal	19
Aquam (Wasser)	9	Richtlinien für Intellego Animal	19
Auram (Luft)	9	Das Intellego Animal Grimoire	20
Corpus (Menschlicher Körper)	9		

Muto Animal	25	Corpus	95
Richtlinien für Muto Animal	25	Creo Corpus	96
Das Muto Animal Grimoire	26	Richtlinien für Creo Corpus	96
Verdo Animal	29	Das Creo Corpus Grimoire	98
Richtlinien für Verdo Animal	29	Intellego Corpus	105
Das Verdo Animal Grimoire	30	Richtlinien für Intellego Corpus	105
Rego Animal	35	Das Intellego Corpus Grimoire	106
Richtlinien für Rego Animal	35	Muto Corpus	111
Das Rego Animal Grimoire	36	Richtlinien für Muto Corpus	111
Aquam	45	Das Muto Corpus Grimoire	112
Creo Aquam	46	Verdo Corpus	121
Richtlinien für Creo Aquam	46	Richtlinien für Verdo Corpus	121
Das Creo Aquam Grimoire	47	Das Verdo Corpus Grimoire	122
Intellego Aquam	53	Rego Corpus	127
Richtlinien für Intellego Aquam	53	Richtlinien für Rego Corpus	127
Das Intellego Aquam Grimoire	54	Das Rego Corpus Grimoire	128
Muto Aquam	57	Herbam	137
Richtlinien für Muto Aquam	57	Creo Herbam	138
Das Muto Aquam Grimoire	58	Richtlinien für Creo Herbam	138
Verdo Aquam	61	Das Creo Herbam Grimoire	139
Richtlinien für Verdo Aquam	61	Intellego Herbam	145
Das Verdo Aquam Grimoire	62	Richtlinien für Intellego Herbam	145
Rego Aquam	65	Das Intellego Herbam Grimoire	146
Richtlinien für Rego Aquam	65	Muto Herbam	149
Das Rego Aquam Grimoire	66	Richtlinien für Muto Herbam	149
Auram	73	Das Muto Herbam Grimoire	150
Creo Auram	74	Verdo Herbam	153
Richtlinien für Creo Auram	74	Richtlinien für Verdo Herbam	153
Das Creo Auram Grimoire	75	Das Verdo Herbam Grimoire	154
Intellego Auram	81	Rego Herbam	155
Richtlinien für Intellego Auram	81	Richtlinien für Rego Herbam	155
Das Intellego Auram Grimoire	82	Das Rego Herbam Grimoire	156
Muto Auram	85	Ignem	161
Richtlinien für Muto Auram	85	Creo Ignem	162
Das Muto Auram Grimoire	86	Richtlinien für Creo Ignem	162
Verdo Auram	89	Das Creo Ignem Grimoire	163
Richtlinien für Verdo Auram	89	Intellego Ignem	167
Das Verdo Auram Grimoire	90	Richtlinien für Intellego Ignem	167
Rego Auram	91	Das Intellego Ignem Grimoire	168
Richtlinien für Rego Auram	91		
Das Rego Auram Grimoire	92		

Muto Ignem	169	Perdo Mentem	221
Richtlinien für Muto Ignem	169	Richtlinien für Perdo Mentem	221
Das Muto Ignem Grimoire	170	Das Perdo Mentem Grimoire	222
Perdo Ignem	173	Rego Mentem	225
Richtlinien für Perdo Ignem	173	Richtlinien für Rego Mentem	225
Das Perdo Ignem Grimoire	174	Das Rego Mentem Grimoire	226
Rego Ignem	177	Terram	231
Richtlinien für Rego Ignem	177	Creo Terram	232
Das Rego Ignem Grimoire	178	Richtlinien für Creo Terram	232
Imaginem	181	Das Creo Terram Grimoire	233
Creo Imaginem	182	Intellego Terram	235
Richtlinien für Creo Imaginem	182	Das Intellego Terram Grimoire	236
Das Creo Imaginem Grimoire	183	Muto Terram	239
Intellego Imaginem	189	Richtlinien für Muto Terram	239
Richtlinien für Intellego Imaginem	189	Das Muto Terram Grimoire	240
Das Intellego Imaginem Grimoire	190	Perdo Terram	243
Muto Imaginem	193	Richtlinien für Perdo Terram	243
Richtlinien für Muto Imaginem	193	Das Perdo Terram Grimoire	244
Das Muto Imaginem Grimoire	194	Rego Terram	245
Perdo Imaginem	199	Richtlinien für Rego Terram	245
Richtlinien für Perdo Imaginem	199	Das Rego Terram Grimoire	246
Das Perdo Imaginem Grimoire	200	Vim	253
Rego Imaginem	203	Creo Vim	254
Richtlinien für Rego Imaginem	203	Richtlinien für Creo Vim	254
Das Rego Imaginem Grimoire	204	Das Creo Vim Grimoire	255
Mentem	207	Intellego Vim	257
Creo Mentem	208	Richtlinien für Intellego Vim	257
Richtlinien für Creo Mentem	208	Das Intellego Vim Grimoire	258
Das Creo Mentem Grimoire	209	Muto Vim	261
Intellego Mentem	213	Richtlinien für Muto Vim	261
Richtlinien für Intellego Mentem	213	Das Muto Vim Grimoire	262
Das Intellego Mentem Grimoire	214	Perdo Vim	265
Muto Mentem	217	Richtlinien für Perdo Vim	265
Richtlinien für Muto Mentem	217	Das Perdo Vim Grimoire	266
Das Muto Mentem Grimoire	218	Rego Vim	269
		Richtlinien für Rego Vim	269
		Das Rego Vim Grimoire	270
		Zauberspruch-Index	273

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 Zaubers 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 gesprochenen 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 Konzentrationspunkt 15 Minuten darauf konzentrieren.

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 Schritte 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 einzelnen Mitglieder der Gruppe werden auch noch vom Zauber bis zum Ende der Wirkungsdauer beeinflusst, wenn sie sich getrennt haben. 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 Zauber betroffen (jedoch nicht mehr als die Masse von 100 Standard-Individuen laut der Formbeschreibung). 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.

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, Reichweite 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 Igenem 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, wengleich 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, 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 wie Blitzschlag.

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 Holz Waffen, 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 beispielsweise 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

Animal-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 permanent 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]

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]

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.

Enthält 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: Berü, **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 verknötet, 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]

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 einem Stresswurf auf Körperkraft gegen 12 befreien (oder von jemand nicht gefangenen mit einer Klinge innerhalb von 3 Kampfunden 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: Berü, **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 Accessoires. 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 Vesites

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 befehlen 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

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 Orms

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 – solange 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.

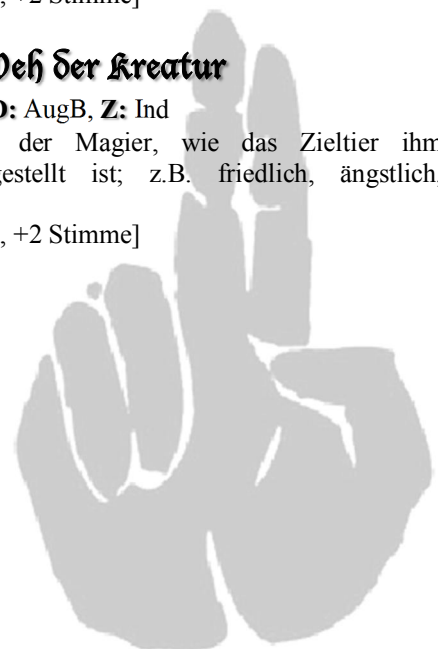
[Basis 3, +2 Stimme]

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:** Sonne, **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, +2 Sonne]

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: Fischerwürfe 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 Wissen

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 Kinds

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 pflanzen 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]

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]

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)

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

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]

Die Chamäleonkatze

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]

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 Pflanzenmaterial, so ist eine Herbam-Spruchrequisite nötig.

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

Das Pfändern 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]

Wachstum des Gewürms

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

Insekten, Mäuse, Kröten oder andere 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 durchgeschnitten 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]

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]

Das vollkommene Tier

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

Verwandelt ein Tier in ein makellostes 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]

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, Wundstufenschwelle -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 Bündel 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]

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 Ziels und 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 durchgeschnitten 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 Absorptionssumme 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]

Schwüngen 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]

Verdo Animal

Richtlinien für Verdo 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)

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]

Trägerische 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 Präzision 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]

Wortlust 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]

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 allem 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 (bis Größe 1)

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

[Basis 30, +2 Stimme, +2 Gruppe, +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 in 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 paralisieren
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 6kmt entfernten Ort bewegen

Stufe 30

Ein Tier oder Tierprodukt augenblicklich zu einem bis zu 20km 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 Feische 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 konzentriert

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

Magier der Itolemäer

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 1 Punkt 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]

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 melodischer 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 Rittgeschwindigkeit 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 Zaubers zu entkommen. Ihm steht ein Stresswurf auf Größe, Schwierigkeit 9, zu, diesem Drang zu widerstehen.

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

Die menschliche Gestalt in Wolle kleiden

R: Berührung, **D:** Sonne, **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, +2 Sonne, +1 Komplexität]

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

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 scheidet 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.

[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 Persönlichkeitswurf 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 befehlen 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 einen anderen Spruch davon abgehalten 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]

Ersticken des Hundegebells

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

Dieser Zauber lässt sämtliche Hunde 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]

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]

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 gallopierten 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 Briefftaube

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 einschnürenden 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 1 Punkt 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 Gefeierten

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 heim schicken

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

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 1 Punkt 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]