

Aquam

Aquam-Zauber beeinflussen Wasser und andere Flüssigkeiten (wie auch flüssige Lava). Flüssigkeiten in einem Körper können sie nicht beeinflussen, hierfür bedarf es einen Corpus-Spruch.

Die Anwendung der Ziel-Kategorie ist bei Aquam nicht immer einfach, weshalb diese hier verdeutlicht werden:

Individuum: Ein Gewässer mit der gleichen Beschaffenheit und Strömung, wie ein Teich, Teil eines Bachs oder eine Quelle. Wasser hat in etwa die Ausmaße von 5 Schritt im Umkreis und ist 2 Schritt im Zentrum tief (etwa 40m³). Natürlich vorkommende Flüssigkeiten (wie Olivenöl oder Fruchtsaft) sind nur 1/10 so groß (etwa 2 Schritt weit und 1 Schritt tief), verarbeitete Flüssigkeiten (wie Wein oder Bier) sind nur 1/100 so groß wie Wasser (also etwa ein Becken von 1 Schritt Weite und einem halben Schritt in die Tiefe). Gefährliche Flüssigkeiten sind nur 1/1000 so groß wie die so beeinflusste Wassermenge, also in etwa eine Pfütze von 30cm Weite und 18cm Tiefe. Gifte haben eine Basisgröße von einer Dosis.

Teil: Ein Teilbereich des oben genannten Individuums

Gruppe: Eine Anzahl an Individuen, wie ein großer Fluss, in dem es mehrere unterschiedliche Strömungen gibt, mehrere zusammenfließende Flüsse oder ein See

Raum, Bauwerk und Grenze: wie für die anderen Formen beeinflussen Sprüche mit diesen Zielen sämtliche Flüssigkeiten des davon betroffenen Bereichs.



Creo Aquam

Richtlinien für Creo Aquam

Durch Magie erzeugtes Wasser stillt kurzfristig Durst, der aber nach Wirkungsende wieder auftritt (in der Regel sogar noch stärker). Es kann zum Waschen genutzt werden, und die so gereinigten Objekte behalten auch ihre Sauberkeit nach Verschwinden des Wassers.

Leicht unnatürliche Flüssigkeiten sind um 1 Ordnung höher als Wasser, sehr unnatürliche Flüssigkeiten dergleichen um 2. Um Gift der angegebenen Richtlinie zu widerstehen ist ein Wurf gegen die 3 notwendig, jede zusätzliche Ordnung erhöht die Höhe des Wurfes um 3.

Die Siegel hierbei statten das erschaffene Wasser häufig mit besonderem Geruch, Geschmack oder Farbe aus. Patzer sorgen häufig für zu viel Wasser oder aber eine falsche Flüssigkeit.

Variabel

Eine zersetzende oder ätzende Flüssigkeit erschaffen, die + (Basisstufe) Schaden anrichtet bei jedem, der damit in Kontakt kommt (weshalb eine Reichweite höher als *Berührung* gut wäre für den Magier)

Stufe 2

Ein Behältnis mit Wasser oder einer anderen natürlichen Flüssigkeit füllen (mit den passenden Requisiten)

Stufe 3

Wasser oder eine andere natürl. Flüssigkeit erschaffen, die sich nicht in einem Behältnis befindet, sondern frei fließt
Erschaffen von Eis in einer natürlichen Form

Stufe 4

Wasser oder eine andere natürliche Flüssigkeit in einer unnatürlichen Form erschaffen (z.B. kugelförmig), das sich dann aber natürlich verhält

Eine langsam fließende Quelle erschaffen

Stufe 5

Eine schnell fließende Quelle erschaffen

Ein Gift erschaffen, das eine *leichte* Wunde verursacht

Stufe 10

Einen sehr schnell fließenden Geysir erschaffen

Ein Gift erschaffen, das eine *mittlere* Wunde verursacht

Stufe 15

Ein Gift erschaffen, das eine *schwere* Wunde verursacht

Stufe 20

Ein Gift erschaffen, das eine *außer Gefecht* setzende Wunde verursacht

Stufe 25

Ein Aquam-Elementar aus der Basismenge der elementaren Materie erschaffen

Ein Gift erschaffen, das eine *tödliche* Wunde verursacht

Das Creo Aquam Grimoire

Stufe 3

Schleudern Des Laugetropfens

R: Berührung, **D:** Dia, **Z:** Ind

Dieser Zauber erschafft einen Tropfen Lauge, der entweder ein münzgroßes Loch durch Leder, Pergament oder ähnlichem zu brennen mag oder auf ein Ziel geschleudert bei diesem +1 Schaden verursacht.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Diameter]

Reinheit Des Frühjahrsregens

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

Das berührte Wasser (bis zu 40m³) wird von sämtlichen Unreinheiten befreit und zu bester Qualität. Es muss aber noch Wasser sein (bis zu 75%), damit dieser Spruch wirkt.

[Basis 2, +1 Berührung]

Ordnungslose Flasche

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

Ein Behältnis wird augenblicklich mit natürlicher Flüssigkeit gefüllt. Falls dieses bereits gefüllt ist, so läuft es über.

[Basis 2, +1 Berührung,]

Feuchter Griff Des Schmerzes

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

Die Hand des Ziels überzieht sich mit einer ätzenden Flüssigkeit, die bei ihm wie auch jedem, den er berührt, +1 Schaden anrichtet.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Teil]

Stufe 4

Berührung Des Ymir

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Spruch erschafft eine Eisschicht von 5 Schritt Durchmesser und 2 Schritt Dicke. Diese schmilzt natürlich.

[Basis 3, +1 Berührung]

Knüppel Des eisigen Augenblicks

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Knüppel aus Eis erscheint in der Hand des Hermetikers. Dieser kann für einen Schlag eingesetzt werden, ehe er sich auflöst. Er besitzt folgende Werte: Ini +1, Angriff +2, Verteidigung +1, Schaden +3, Kk -2.

[Basis 3, +1 Berührung,]

Stufe 5

Krokodilstränen

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

Requisite: Corpus

Beim Ziel dieses Zaubers fließen große Tränen aus dessen Augen sein Gesicht herunter, wodurch es scheint, als würde es gerade weinen oder hätte dies vor kurzem getan.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter]

Fußstapfen Des glitschigen Öls

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

Die nächsten 10 Schritte des Ziels sondern nichtentzündliches Öl ab, die einen 10 Schritt weiten, glitschigen Boden hinterlassen. Jeder sich darin befindliche, der etwas Anspruchsvolleres als gehen versucht, muss einen Geschicklichkeits-Stresswurf bestehen, um nicht hinzufallen. Der Mindestwurf ist 6, kann aber auf 15+ steigen, wenn jemand dort unachtsam versucht, dies zu durchlaufen. Nach Zauberende verschwindet das Öl.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter]

Süßer Geschmack Der Apfel

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

Requisite: Herbam

Ein Behältnis wird augenblicklich mit Apfelsaft gefüllt.

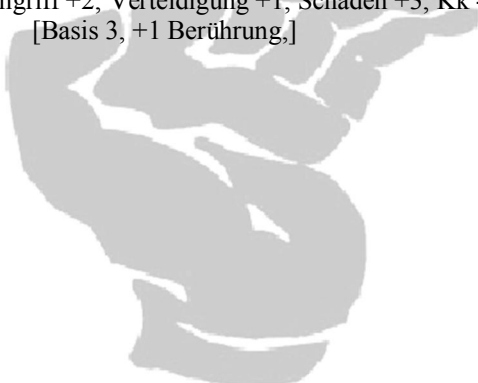
[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schlüpfrig wie ein Aal

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

Der Hermetiker wird mit einer öligen Flüssigkeit überzogen, so er einen Bonus von +3 erhält, um Griffversuchen anderer zu entgehen.

[Basis 3, +2 Sonne]



Stufe 10

Bad des Vulcan

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

Requisite: Ignem

Ein vorhandenes Behältnis (wie ein Fass) wird mit bis zu 40 m³ Wasser gefüllt. Dieses hat immer Raumtemperatur und frischt sich während der Wirkungsdauer auf. Es wird niemals seinen Zustand oder seine Temperatur ändern, es sei denn durch magische Einwirkung.

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

Des Trinkers Durst stillen

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

Requisite: Corpus

Der Magen des Ziels wird mit Wein gefüllt, wodurch es auf der Stelle betrunken ist.

[Basis 2, +1 Blickkontakt,
+2 Sonne, +1 Requisite]

Dolch aus Eis

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

Requisite: Rego

Hiermit erschafft der Zauberer einen dreißig Zentimeter langen Eiszapfen, welcher auf das Ziel zuschießt und bei diesem +5 Schaden verursacht (sofern er die Magieresistenz des Ziels überwinden kann). Nach dem Einschlag zerspringt der Eiszapfen in winzige Teilchen, welche zügig schmelzen.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Requisite]

Hüllen in Eis

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

Durch diesen Zauber wird das freiwillige Ziel in eine dicke Schicht Eis gehüllt, wodurch sich dessen Gesundheitszustand nicht mehr verändert (sowohl zum Besseren wie auch zum Schlechteren nicht mehr). Wird mehr als 15 Schaden gegen das Eis angerichtet oder länger als 10 Minuten lang die Eisschicht weggeklopft, so kann das Ziel befreit werden. Wird mehr als 20 Schaden angerichtet, so erleidet das Ziel den überzähligen Schaden selbst, welches mit seiner Konstitution widerstehen muss.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Trocknen des Haars

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

Die Haare des Ziels werden augenblicklich getrocknet.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Teil]

Stufe 15

Das flammende Unheil abwenden

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

Dieser Spruch erschafft eine Wassermenge von etwa 40m³ etwa 3 Schritt über dem Zielgebiet (welches einen Umfang von 5 Schritt haben kann), das nach Wirken des Zaubers zu Boden fällt, dort alles kurzzeitig in Feuchtigkeit tränkt, Brände löscht und dann verschwindet.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Unnatürlich]

Kriechendes Öl

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

Mittels dieses Zaubers erscheint etwas Öl auf dem Ziel, welches langsam darüber fließt und die Kleidung darin tränkt. Wird es entzündet, so richtet es in der ersten Runde +12 Schaden an, in der zweiten +6 und in der dritten Runde +0.

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

Lungen voll tödlichen Wassers

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

Requisite: Corpus

Die Lungen des Ziels werden mit Wasser gefüllt und für die Dauer des Zaubers an Erstickungserscheinungen leidet. Alle 30 Sekunden muss das Opfer auf Konstitution gegen die 3 beim ersten, 4 beim zweiten, 5 beim dritten und 6 beim vierten Wurf würfeln. Für jeden misslungenen Wurf verliert es 1 Erschöpfungsstufe (oder erleidet jeweils 1 Schaden – zuerst leicht, dann mittel, usw. – falls es schon ohnmächtig ist).

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Diam,
+1 Teil, +1 Corpus]

Stufe 20

Der glatte Boden

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

Eine Fläche von 25m im Radius wird von einer dünnen Eisschicht bedeckt, was dazu führt, dass andere darauf ausrutschen könnten, sofern sie sich nicht sehr vorsichtig bewegen (ein Wurf auf Geschicklichkeit + Sportlichkeit gegen die 9 ist vonnöten, will man sich schneller als in langsamer Schrittgeschwindigkeit darauf bewegen, gegen die 6 für eine langsame Fortbewegung darauf).

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Größe]

Schutz durch die aufsteigenden Wasser

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

Requisite: Rego

Ein Zirkel aus Wasser schießt auf allen Seiten des Zauberers hervor und schützt ihn so vor den Blicken anderer. Der Wall ist 5 Schritt dick und 4 Schritt hoch, der Magier selbst wird aber nicht feucht. Jeder, der den Wall durchschreiten möchte (und über keinen magischen Schutz verfügt), wird mehrere Schritt in die Höhe geworfen, sofern ihm kein Wurf auf Körperkraft + Größe gegen die 9 gelingt – durch den Fall erleidet er +10 Schaden. Will der Hermetiker sich bewegen, so muss er auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 6 würfeln, damit sich der Wall mit ihm bewegt. Bei einem Fehlschlag verbleibt er am Ort, wurde gepatzt, so wird der Magier in hohem Bogen aus dem Kreis hinausgeschleudert.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Requisite, +1 Effekt, +1 unnatürlich]

Diamantenstaub

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

Requisite: Rego

Hiermit erschafft der Zauberer einen 1 Schritt durchmessenden Eisball, welcher auf das Ziel zuschießt und +10 Schaden verursacht (sofern er die Magieresistenz des Ziels überwinden kann). Beim Einschlag zerspringt der Ball in winzige Teilchen, welche zügig schmelzen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Requisite, +1 Effekt]

Frostiger Spieß

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

Requisite: Rego

Hiermit erschafft der Zauberer einen 1 Schritt langen Eiszapfen, welcher auf das Ziel zuschießt und bei diesem +15 Schaden verursacht (sofern er die Magieresistenz des Ziels überwinden kann). Nach dem Einschlag zerspringt der Eiszapfen in winzige Teilchen, die zügig schmelzen.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Requisite, +1 Effekt]

Frostklinge

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

Requisite: Muto, Terram

Die Schlagfläche einer berührten Waffe wird mit einer dünnen, aber scharfen Eisfläche überzogen. Hierdurch verursachen Klingenwaffen +3 Schaden, stumpfe Hieb Waffen +2 Schaden.

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

Guss der fallenden Wasser

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

Dieser Spruch erschafft einen Regenguss etwa 3 Schritt über dem Zielgebiet (welches einen Umfang von 5 Schritt haben kann). Dieser trinkt alles sich darunter befindliche. Zudem könnte es auch kleinere Feuer löschen.

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

Nähren des trockenen Flußbetts

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

Ein trockenes Flussbett oder ähnliches Gefäß, welches eine enorme Wassermenge (etwa 40 km³) fassen kann, wird hierdurch gefüllt.

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

Raum des beruhigenden Wassers

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

Requisite: Rego, Ignem

Ein vorhandenes Behältnis wird mit bis zu 400 m³ Wasser gefüllt. Dieses hat immer eine angenehme Temperatur, frischt sich während der Wirkungsdauer auf und verfügt über eine leichte Strömung.

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

Reißender Wasserstrom

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

Ein 3-Schritt durchmessender Wasserstrahl formt sich aus den ausgestreckten Armen des Magiers und schießt auf das Ziel zu. Dieses erhält +10 Schaden und muss eine Probe auf Körperkraft + Größe gegen die 9+ bestehen oder er fliegt nach hinten.

[Basis 10, +2 Stimme]

Rüstzeug des eisigen Schutzes

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

Requisite: Muto, Terram

Eine Rüstung wird von einer harten, dünnen Eisfläche überzogen, wodurch diese +2 zum Absorptionswert erhält.

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

Tropfendes Wasser des Wahnsinns

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Requisite: Rego

Alle paar Sekunden tropft etwas Wasser auf den Kopf des Ziels, was es über kurz oder lang in den Wahnsinn treibt. Vor diesem Wasser schützt nur, wenn sich das Zielvollständig das Haupthaar rasiert und seinen Kopf mit dickem Stoff verhüllt.

Jeden Tag, welchen das Opfer dies erdulden muss, würfelt es auf Konstitution + Philosophiae gegen die 9 (bei oben genannter Rasur und Bedeckung gegen die 6). Misslingt der Wurf, so wird die Hälfte der Summe, um welche er fehlgeschlagen ist, auf Persönlichkeitszugs-, Konzentrations- und Meditationswürfe (wie eben dieser Wurf) als Malus subtrahiert. Patzt der oben genannte Wurf, so beträgt der Malus 9 bis zum Ende des nächsten Tages.

Der Malus betrifft auch Persönlichkeitswürfe bezüglich Zorn oder Intoleranz. Und bei manchen Zielen könnten hierdurch neue Persönlichkeiten enthüllt werden (wie Depressiv beispielsweise).

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Requisite]

Versagung des gefrorenen Eises

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

Wenn der Hermetiker das Ziel mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9 getroffen hat, wird dieses in einer Eisschicht gefangen. Daraus befreien kann es sich nur mit einem Wurf auf Körperkraft gegen die 9, falls andere dies versuchen, müssen sie den Wurf gegen die 6 bestehen. Patzt der Gefangene bei diesem Wurf, so verliert er eine Langzeit-Erschöpfungsstufe.

[Basis 4, +2 Berührung, +2 Sonne]

Wasserpeitsche

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

Requisite: Rego

In den Händen des Hermetikers erscheint eine Peitsche aus Wasser, mit welcher er mit Geschicklichkeit + Finesse wie mit einer normalen Peitsche angreifen kann. Sie hat folgende Werte: Ini +2, Ang +1, Vert +0, Schaden -3, erf. Str -5, Belastung 0.

Mit ihr kann nicht pariert werden, ihre Angriffe können aber auch nur mit einem Schild parieren (andere Waffen gewähren gegen die Wasserpeitsche keinen Verteidigungsbonus). Sie kann sich bis zu 5 Schritte verlängern, mit ihr kann man aber niemanden festhalten, zum Sturz bringen oder entwaffnen.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne,
+1 Requisite (für Kontrolle der Bewegung)]

Wiedererschaffen der inneren Wasser

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Requisite: Corpus

Ein Behältnis wird mit einer Flüssigkeit gefüllt, welche verhindert, dass totes Fleisch darin verwest.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Stufe 25

Eisrutsche

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

Der Hermetiker erschafft hiermit eine bis zu 50 Schritt lange Eisrutsche in beliebiger Form, welche eine Neigung von etwa 30 Grad hat. Sie ist sehr rutschig (was eine schnelle Fortbewegung damit bedeutet), hat aber im Normalfall eine Randbegrenzung, so dass man nicht zu leicht dort hinunter fällt.

Dieses Eis schmilzt gemäß der Umgebungstemperatur, verschwindet aber spätestens beim nächsten Sonnenauf- oder Sonnenuntergang. Ebenfalls könnte es sein, dass eine Benutzung durch zu viele und zu schwere Personen das Eis zum Brechen bringt.

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

Klinge des weißen Todes

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

Requisite: Rego, Terram

In der Hand des Hermetikers erscheint eine Klinge aus Eis, welche die Werte eines Langschwertes hat, abgesehen davon, dass der Schaden +9 beträgt. Bis Ende der Zauberdauer schmilzt die Klinge nicht, es sei denn, sie verlässt den Griff des Hermetikers (in diesem Fall schmilzt sie binnen der nächsten 10 Minuten). Die Waffe ist hart genug, dass sie auch Rüstungen durchdringen kann.

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

Rache des Alchemisten

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

Ein Schwall Säure spritzt das Ziel voll und verursacht bei Überwinden der Magieresistenz +15 Schaden. Nach Gutdünken des Erzählers könnte auch Ausrüstung in Mitleidenschaft gezogen werden.

[Basis 15, +2 Stimme]

Reißender Strom des kochenden Wassers

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

Requisite: Ignem

Ein 3-Schritt durchmessender, kochender Wasserstrahl formt sich aus den ausgestreckten Armen des Magiers und schießt auf das Ziel zu. Dieses erhält +15 Schaden und muss eine Probe auf Körperkraft + Größe gegen die 9+ bestehen oder er fliegt nach hinten.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Requisite]

Roben des Wasserfalls

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

Requisite: Rego

Dieser Zauber erschafft Wasser um den Hermetiker herum, welches die Form von einer Robe oder ähnlicher Bekleidung annimmt. Für besonders extravagant erscheinende Bekleidung ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse mindestens gegen die 6 notwendig.

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

Schutz der frostigen Hülle

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

Requisite: Rego, Ignem

Eine leichte Plattenrüstung wird aus reinem Eis mit diesem Zauber um den Oberleib des Hermetikers beschworen. Sie schmilzt bis zum Ende der Wirkungsdauer nicht und verursacht auch keine Erfrierungen, bietet einen Schutz von +4 und hat eine Last von 2

[Basis 4, +2 Sonne,
+2 Requisiten, +1 Unnatürlich]

Stufe 30

Das grobe Wasser verfeinern

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

Dieses Ritual verfeinert die Grundmenge von Wasser (ein Becken von 5 Schritt Durchmesser und 2 Schritt Tiefe), um ein Wasser-Elementar hervor zu bringen.

Das Elementar hat eine Größe von +0, und eine Macht von 15 (kleinere Gewässer bringen entsprechend weniger mächtige Elementare hervor).

Jede Erhöhung der Größe des Zaubers erhöht die Größe des Elementars um +3 und die Macht um +5.

[Basis 25, +1 Berührung]

Speichel Des Drachen

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

Ein Schwall Säure spritzt aus der Hand des Hermetikers auf bis zu 10 Ziele und verursacht bei Überwinden der Magieresistenz +10 Schaden. Nach Gutdünken des Erzählers könnte auch Ausrüstung in Mitleidenschaft gezogen werden.

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

Wall Der stehenden Wellen

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

Ein Wall aus fünf Schritt hohen, 20 Schritt langen und bis zu 1 Schritt dicken Wellen, die wie bei einem großen Wasserfall fallen, erscheint an einem vom Hermetiker bestimmten Ort. Jeder, der diesen Wall durchschreiten möchte, muss einen Wurf auf Körperkraft + Größe gegen die 12 schaffen oder er wird zu Boden geschleudert und muss die Luft möglicherweise anhalten, damit er nicht ertrinkt. Jedes Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers wird binnen einer Runde darunter gelöscht, größere Flammenmengen zumindest geschwächt oder aber nach mehreren Runden gelöscht.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Konzentration,
+2 Größe, +2 sehr unnatürlich]

Stufe 35

Flut Des Magiers

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

Dieses, bei einem Fluss gesprochene Ritual bewirkt, dass der Wasserspiegel rapide ansteigt und zu jeder Seite etwa 1 Meile über die Unter tritt für eine Länge von etwa 20 Meilen (solange der Fluss noch mindestens eine Tiefe von 2 Schritten hat). Das Ausmaß der Flut wird durch die Umgebung bestimmt (Fels könnte sie eindämmen), das Wasser ist aber natürlich und es könnte mehrere Tage brauchen, bis es wieder verschwunden ist. Durch dieses Ritual werden Tiere und Menschen ertrinken und die meisten Holzkonstruktionen werden zerstört. Bei Steingebäuden könnte das Fundament meist Schaden nehmen.

[Basis 3, +1 Berührung, +7 Größe]

Schutz Der Meere

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

Requisite: Muto, Rego

Eine Sphäre aus Wasser bildet sich 3 Schritt um den Hermetiker herum. Er kann darin atmen, ist aber schwerer durch Feuer zu verletzen und auch Nahkampfangriffe sind nicht so einfach, da sich jeder Angreifer innerhalb des Globus befindet und seine Luft anhalten muss, um ein Ertrinken zu vermeiden. Auch Pfeile werden durch das Wasser gebremst und richten 5 Schaden weniger an. Das Wasser formt sich neu falls es seine Form ändern musste (z.B. wenn er sich durch einen engen Gang bewegt hat). Auch bleibt der Hermetiker innerhalb der Sphäre trocken.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne,
+2 sehr unnatürlich, +2 Requisiten]

Welle Der fressenden Wasser

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

Ein Schwall zersetzender Säure spritzt das Ziel voll und verursacht bei Überwinden der Magieresistenz +25 Schaden. Nach Gutdünken des Erzählers könnte auch Ausrüstung in Mitleidenschaft gezogen werden.

[Basis 25, +2 Stimme]

Stufe 40

Sintflut

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

Mit diesem Spruch wird ein fließendes Gewässer zum überfluten gebracht. Dies nimmt seinen Anfang am nächsten Punkt zum Magier und weitet sich dann stromabwärts aus, was im Allgemeinen sehr beeindruckend ist. Während der Strom sein Flussbett verlässt, reißt er in seinem Weg mit, wodurch noch Jahre danach der Schaden ersichtlich sein kann.

So lange der Magier sich konzentriert, steigt der Wasserspiegel an. Wird jemand vom Strom ergriffen, so erhält er +10 Schaden und wird mitgerissen. Ein Stresswurf auf Körperkraft + Schwimmen gegen die 9+ ist erforderlich, um der Flut zu entkommen (dieser Wurf wird jede Runde wiederholt, bis er gelingt oder das Ziel ertrinkt). Misslingt der Wurf, so verliert das Opfer 1 Erschöpfungsstufe und nimmt +5 Schaden.

[Basis 10, +2 Stimme,
+1 Konzentration, +3 Größe]

Intellego Aquam

Richtlinien für Intellego Aquam

Im Normalfall benötigen Intellego Aquam Sprüche keine Requisiten, die sich auf die Art der Ziel-Flüssigkeit beziehen.

Siegel bei InAq manifestieren sich so, dass die Information auf besondere Art übertragen wird – beispielsweise dass die Stimme des Sees besonders markant und maskulin klingt oder das ein inspiziertes Gewässer eine Gewisse Farbgebung erhält.

Bei einem Patzer erhält man normalerweise die falsche Information.

Stufe 1

Einen Sinn nicht durch Wasser beeinflussen lassen

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

Stufe 2

Einen Eindruck von Wasser in Reichweite erlangen

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

Stufe 3

Einen Eindruck von Wasser und dessen Umgebung in Reichweite erlangen

Alle natürlichen Eigenschaften einer reinen Flüssigkeit erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Aquam verbundenen Macht von 30+ erspüren

Stufe 4

Alle natürlichen Eigenschaften von miteinander gemischten Flüssigkeiten erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Aquam verbundenen Macht von 15+ erspüren

Stufe 5

Alle magischen und natürlichen Eigenschaften einer reinen Flüssigkeit erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Aquam verbundenen Macht erspüren

Stufe 10

Alle magischen und natürlichen Eigenschaften von miteinander gemischten Flüssigkeiten erfahren

Stufe 15

Mit einem natürlichen Gewässer sprechen

Stufe 20

Mit einem künstlichen Gewässer (beispielsweise einem Brunnen) sprechen

Das Intellego Aquam Grimoire

Stufe 4

Wünschelrutengang

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

Durch diesen Spruch ist es dem Hermetiker möglich, eine Wasserquelle in Reichweite seiner Stimme wahrzunehmen.

[Basis 2, +2 Stimme]

Närrische Weisheit des Sokrates

R: Persönlich, **D:** Augenblick, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann durch diesen Spruch alle Zugaben einer Flüssigkeit oder der Mischung mehrerer Flüssigkeiten erschmecken.

[Basis 4]

Stufe 5

Prüfung des Ausbleichens und der Beständigkeit

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

Mittels dieses Zaubers lässt sich die Qualität von Tinte, Farbe und Farbstoffen ermitteln.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Teil]

Feiner Geschmack von Gift und Reinheit

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

Der Hermetiker kann durch diesen Spruch alle Zugaben einer Flüssigkeit oder der Mischung mehrerer Flüssigkeiten erschmecken. Solange der Spruch wirkt, kann er auch auf mehrere Flüssigkeiten angewandt werden.

[Basis 4, +1 Konzentration]

Klarer Blick der Naiaden

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

Durch diesen Zauber ist es dem Magier möglich, durch Wasser wie durch Luft zu sehen, wodurch er in Gewässern keinerlei Sichtbehinderungen unterliegt.

[Basis 1, +4 Sehkraft]

Stufe 10

Gespür der Perlen

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

Mit diesem Zauber erhält der Hermetiker Kenntnis darüber, ob eine Flüssigkeit, mit der er Kontakt hat, giftig ist.

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

Stufe 15

Gespür für die Grenzen der Gezeiten

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

Der Hermetiker mag mit diesem Spruch durch die Wellen zu blicken und so auch in die lichtlose tiefe See hinabsehen, da er nicht durch die Sicht eingeschränkt ist.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Ruf des fließenden Wassers

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

Durch diesen Spruch ist es dem Hermetiker möglich jedes Gewässer zu finden, zu welchem er eine Arkane Verbindung besitzt. Dabei hört er das Wasser, während er sich konzentriert, und kann diesem folgen. Dies erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung (gegen die 6 bei fließendem/starke Geräusche erzeugendem Gewässer, gegen die 9 bei stehendem oder stillem Gewässer). Bei Reisen sollte dieser Wurf einmal täglich gemacht werden.

[Basis 2, +4 Ark. Verbindung, +1 Konzentration]

Suchen der Oase

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

Durch diesen Spruch ist es dem Hermetiker möglich, eine Wasserquelle in seiner Sichtweite zu erkennen. Wasserquellen treten als schimmernde Bilder auf.

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



Stufe 20

Augen Des Danibus

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

Requisite: Imaginem

Der Hermetiker kann von jedem Punkt des Gewässers aus sehen (bis hin zu einem Schritt hin zur Bank des Gewässers), zu dem er über eine arkane Verbindung verfügt. Dies ist nur durch die Sichtfähigkeit des Magiers beschränkt.

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

Der Anblick von Pharos

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

Mittels dieses Spruchs wird sich der Hermetiker der Richtung und Entfernung eines beliebigen Punkts im gleichen Gewässer bewußt. Dabei bildet das Wasser darin eine Verbindung zu allen anderen Orten davon.

[Basis 2, +4 ArkV, +1 Konzentration, +1 Teil]

Die verborgene Mixe erblicken

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

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

[Basis 4, +4 Sehkraft]

Ein Blick für seichte Gewässer

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

Ein Magier erkennt durch diesen Zauber, ob bestimmte Stellen in seinem Sichtfeld zu seicht für ein Schiff sind oder nicht, so dass er sicher durch dieses Gebiet navigieren kann.

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

Geheimnis Des versunkenen Schatzes

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers kann der Hermetiker einem Gewässer eine Frage nach dem Aufenthaltsort eines dort vermutlich versunkenen Objekts stellen, was dieses dann nach bestem Vermögen beantworten wird. Dabei wird es sich auf die Lage und bestimmten Orientierungspunkten beziehen. Eine Zauberrequisite ist nach Art des gesuchten Gegenstands notwendig.

[Basis 15, +1 Berührung]

Wunschefrute Des Hermetikers

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

Requisite: Terram

Durch diesen Spruch ist es dem Hermetiker möglich, eine Wasserquelle im Umland dessen zu erkennen, was er erblicken kann, selbst wenn das Wasser im Erdboden liegt. In der Nähe der Wasserquellen treten dann schimmernde Bilder in der Luft als Hinweis auf.

[Basis 2, +1 Konzentration,
+4 Sehkraft, +1 Requisite]

Stufe 25

Die Stimme Des Sees

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

Dieser Spruch erlaubt es dem Hermetiker, sich mit einem Gewässer zu unterhalten. Wasser weiß normalerweise darüber Bescheid, was auf oder in ihm geschieht.

Weitläufige Seen sind im Allgemeinen zu groß, um sich mit ihnen durch diesen Zauber zu unterhalten.

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

Stufe 30

Bezaubern Des Zauberspiegels

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

Requisite: Imaginem

Hiermit wird Wasser (z.B. ein Brunnen) zum Wahrsagen befähigt. Alle Personen mit magischen Kräften (z.B. magischen übernatürlichen Fähigkeiten), die dort hineinschauen, können jeden Ort sehen, der sich in Sichtweite eines natürlichen Gewässers befindet und nicht weiter als 500 Meilen vom bezauberten Gewässer entfernt ist. Die Person wird den Ort wahrnehmen, als befände sie sich auf einem kleinen Boot oder nahe der Wasseroberfläche (nach Belieben nahe des Ufers oder weiter weg).

Dieser Zauber ist ein altes merkurianisches Ritual, welches in die hermetische Theorie umgearbeitet wurde, weshalb es den normalen Richtlinien nicht folgt.

[Spezieller Spruch]

Muto Aquam

Richtlinien für Muto Aquam

Ein Magier kann die Flüssigkeiten in einem Körper nicht verwandeln, es sei denn, der Spruch ist dahingehend entwickelt und hat entsprechende Corpus oder Animal Requisiten.

Um Gift der angegebenen Richtlinie zu widerstehen ist ein Wurf gegen die 3 notwendig, jede zusätzliche Ordnung erhöht die Höhe des Wurfes um 3.

Patzer bei diesen Zaubern erschaffen entweder falsche Flüssigkeiten, verändern diese ungewollt oder verändern Flüssigkeiten im Hermetiker selbst.

Variabel

Teil des Körpers eines Aquam-Elementars in einen anderen Typus der Materie des gleichen Elements umwandeln (z. B. Wasser in Nebel) und dadurch die Macht des Elementars um (Basisstufe des Zaubers + 10) reduzieren. Ist das Elementar nach Ende der Zauberdauer nicht zerstört, kann es durch Reabsorption der Materie die Macht regenerieren.

Eine Flüssigkeit in eine andere verwandeln, die bei Kontakt + (Stufe) Schaden anrichtet

Stufe 2

Eine natürliche Flüssigkeit in eine andere natürliche Flüssigkeit verwandeln

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *leichte* Wunde verursacht

Stufe 3

Eine natürliche Flüssigkeit in eine leicht unnatürliche Flüssigkeit (z.B. blaues Wasser) verwandeln o. anders herum

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *mittlere* Wunde verursacht

Stufe 4

Eine natürliche Flüssigkeit in zwei andere natürliche Flüssigkeiten verwandeln, die zwar anfangs geteilt sind, sich aber dann wieder natürlich mischen können

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *schwere* Wunde verursacht

Eine Flüssigkeit in eine sehr unnatürliche Flüssigkeit verwandeln – häufig sind Requisiten erforderlich (z.B. eine kräftig rosafarbene Flüssigkeit, die Halluzinationen verursacht)

Eine Flüssigkeit in etwas unverbundenes Festes (Terram Requisite) oder ein Gas (Auram Requisite) verwandeln

Stufe 5

Eine Flüssigkeit in etwas leicht unnatürliches, unverbundenes Festes (Terram Requisite) oder ein leicht unnatürliches Gas (Auram Requisite) verwandeln

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *außer Gefecht setzende* Wunde verursacht

Eine Flüssigkeit in ein Gemisch aus Flüssigkeiten, Festem (Terram Requisite) oder Gasförmigen (Auram Requisite) verwandeln

Stufe 10

Eine Flüssigkeit in ein Gift verwandeln, das eine *tödliche* Wunde verursacht

Eine Flüssigkeit in etwas sehr unnatürliches, unverbundenes Festes (Terram Requisite) oder ein sehr unnatürliches Gas (Auram Requisite) verwandeln

Stufe 4

Speichel Der Kobra

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

Der Speichel des Hermetikers wird zu einem Gift, der bei ihm wie auch anderen, die damit in Berührung kommen, +2 Schaden verursacht.

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

Brennender Schweiß

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

Der Schweiß des Opfers wird leicht ätzend, was bei ihm und anderen, die damit in Berührung kommen, +1 Schaden verursacht. Auch seine Kleidung könnte in Mitleidenschaft geraten.

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

Stufe 5

Morgen ohne Reue

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

Ein Fass voll Wasser wird in die Menge eines Bechers voll Wein verwandelt – dies verschwindet beim nächsten Sonnenaufgang, was dann auch einen möglichen Kater verhindert.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Erleuchtung für den Abend

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

Ein Fass voll Wasser wird in die Menge eines Eimers voll Öl verwandelt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 10

Wasser der unbeschreiblichen Süße

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

Ein Fass Salzwasser wird hiermit in Süßwasser umgewandelt. Falls das Salzwasser jedoch vergiftet oder anderweitig verschmutzt war, behält es diese separate Eigenschaft weiterhin

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

Stufe 15

Tinte für eines Vertrags Verräter

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Ein Fass voll Wasser wird durch diesen Zauber in eine Menge Tinte verwandelt, die in einen Becher passt. Diese Tinte bildet zu allem damit Geschriebenem eine magische Verbindung und nach Ende der Wirkungsdauer verschwinden die hiermit geschriebenen Buchstaben von Schriftstücken.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond]

Berührung Des reinen Wassers

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

Requisite: Creo

Jegliche Flüssigkeit, welche die Haut oder Lippen des Magiers berührt, verwandelt sich in reines Wasser. Dies macht ihn auch Immun gegenüber Säuren, die bis zu +25 Schaden anrichten würden, oder Gifte, welche eine außer gefecht setzende Wunde verursachen würden. Auch Alkohol verwandelt sich in Wasser, so dass er sich während der Wirkungsdauer nicht betrinken kann.

Mit einer Ignem-Zauberrequisite kann jegliche Flüssigkeit auf eine angenehme Temperatur gebracht werden, so dass er sich auch nicht verbrühen oder Erfrierungen wegen zu kaltem Wasser zuziehen kann.

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

Zauber des fauligen Weines

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

Dieser Zauber lässt alle Flüssigkeiten im Raum abgestanden und widerwärtig werden, wodurch auch der Raum den entstandenen Geruch für Wochen oder Monate annehmen könnte. wenn die Flüssigkeiten aus dem Raum entfernt werden, bleiben sie in diesem Zustand.

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

Verzauberte Trunkenheit

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

Requisite: Corpus

Das Blut des Opfers wird in eine kleine Menge Wein verwandelt, was was nicht zum Tod, wohl aber zu Trunkenheit führt.

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



Stufe 20

Beutel aus Zähnen

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Requisite: Animal

Dieser Zauber verwandelt etwa 30 Kubikmeter Wasser in einen Tierzahn, wodurch sich die Flüssigkeit leicht transportieren lässt (wenngleich eine Rückverwandlung nur mittels eines separaten Spruches vor Ende der Wirkungsdauer möglich ist).

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond,]

Das lebende Wasser formen

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

Hiermit vermag der Zauberer auf geistigem Wege Wasser zu formen als wäre es Lehm, welches dann in dieser Form bis zum nächsten Sonnenwechsel bleibt.

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

Härten des heiligen Blutes

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Requisite: Terram

Vom Hermetiker berührtes Blut wird augenblicklich zu Stein, wodurch die Arkane Verbindung bis Ende der Wirkungsdauer bestehen bleibt.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Lunge des fisches

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

Wasser, welches in die Lungen des Ziels kommt, wird durch diesen Zauber augenblicklich zu Luft verwandelt, so dass das Ziel auch im Wasser atmen kann.

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

Schuhwerk des Belzebubs

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

Requisite: Terram

Lava wird unter den Füßen des Ziels fest wie Stein, sobald er seinen Fuß aber anhebt, verflüssigt sie sich wieder. Der Spruch schützt nicht vor der Hitze der Lava.

[Basis 4, +2 Sonne, +1 Teil, +1 Beweglich]

Spiegelbild des Marzissus

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Requisite: Imaginem

Dieser Spruch bewirkt, dass von einem Gewässer (bis zur Größe eines kleinen Sees) wiedergegebene Spiegelbilder wunderschön und perfekt erscheinen und jeden in größter Schönheit erstrahlen lassen – es sei denn, das Wesen besitzt keine Schönheit (wie z.B. viele Dämonen).

Eitle Wesen könnten von diesem Zauber in den Bann gezogen werden.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Imaginem]

Stufe 30

In des Teufels Stapfen treten

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

Requisite: Terram, Ignem

Lava wird unter den Füßen Ziels fest wie Stein, sobald es seinen Fuß aber anhebt, verflüssigt sie sich wieder. Zudem schützt der Zauber das Ziel vor der Hitze des flüssigen Gesteins.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Teil, +1 Ignem, +1 Beweglich]

Neptuns haltende Arme

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

Dieser Zauber erschafft aus Wasser entstehende und halb fest werdende Ranken für die Dauer des Spruches, welche bis zu 6 Menschen oder ein kleines Ruderboot festhalten können.

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

Wasser von fester Gestalt

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

Requisite: Terram, Rego

Hierdurch wird Wasser bis zur Größe eines Sees zähflüssig und flexibel, was es ermöglicht, dieses während der gesamten Wirkungsdauer zu formen. Es wird sich beispielsweise um Menschen herum formen, die in ein solches Gewässer steigen.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Gruppe, +1 Rego]

Stufe 35

fluch Des Blutweins

R: Arkane Verbindung, **D:** Diameter, **Z:** Teil

Requisite: Corpus

Das Blut des Opfers wird in Wein verwandelt, was den Tod des Unglücklichen bedeutet.

[Basis 2, +4 Arkane Verbindung, +1 Diameter, +1 Teil, +2 Komplexität, +1 Corpus]

Stufe 40

Das gute Wetter

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

Kein Regen wird das verzauberte Gebiet (von etwa 100 Schritt Durchmesser) berühren, was es Anfangs leichter zu Besiedeln und zu bebauen macht.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond, +4 Grenze]

Stufe 45

Verdorbenes Wasser der Unfruchtbarkeit

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Gewässer bis zur Größe eines kleinen Sees wird durch diesen Zauber ungeniesbar und sowohl das Wasser selbst wie auch das Ufer unbewohnbar für Tiere und Pflanzen. Das Wasser wird dunkel und trüb, und giftige Dämpfe steigen auf. Die Vegetation am Ufer stirbt ab, verfäult oder wird entstellt. Bäume in Ufernähe werden knorrig und dunkel. Tiere fliehen und meiden den Ort für lange Zeit noch nach Ende der Wirkungsdauer.

[Basis 4, +1 Berührung,
+4 Jahr, +2 Gruppe, +2 Größe]

Stufe 65

Die Königin des Winters beschwichtigen

R: Stimme, **D:** Jahr, **Z:** Grenze, **Ritual**

Durch dieses Ritual wird die Königin des Winters besänftigt, so dass die baltische See für dieses Jahr auftaut. Ähnliche Rituale gibt es für andere wichtige und große Gewässer.

[Basis 15, +2 Stimme, +4 Jahr, +4 Grenze]

Zuflucht im flammenden Meer

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

Requisite: Ignem, Terram

Ein Teil flüssiger Lava wird durch diesen Zauber in festes und normal temperiertes Gestein verwandelt. Diese Insel kann eine Größe von bis zu 21 Schritt Durchmesser und 15 Schritt Tiefe haben.

[Basis 4, +2 Stimme, +3 Mond,
+1 Teil, +6 Größe, +1 Ignem]

Verdo Aquam

Richtlinien für Verdo Aquam

Je höher die Ordnungen dieser Sprüche sind, umso subtiler und durchdringender wird die Zerstörung. Um Wasser zu zerstören, das sich in jemanden befindet, ist das Ziel Teil notwendig – wenn es nur auf jemanden fließt, wird das Ziel Individuum benötigt.

Bei Patzern könnte das Gegenteil vom Erwünschten geschehen oder das Wasser an einem anderen Ort vernichtet werden.

Variabel

Genug Materie zerstören, um die Macht eines Aquam-Elementars um (Basisstufe + 10) Punkte zu reduzieren

Stufe 4

Etwas Feuchtes oder Nasses bis zur Größe eines kleinen Hauses vollständig austrocknen

Stufe 5

Die Menge einer Flüssigkeit weitgehend reduzieren, ohne sie vollständig zu vernichten

Stufe 10

Eine Flüssigkeit vernichten – Requisiten könnten erforderlich sein

Stufe 15

Eine Eigenschaft einer Flüssigkeit vernichten (wie die Salzigkeit des Meeres oder die Vergiftung durch Alkohol)

Stufe 20

Eine kleine Quelle vernichten, so dass diese niemals wieder fließt

Das Verdo Aquam Grimoire

Stufe 4

Wäscheseife des Waschweibes

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

Durch diesen Spruch wird sämtliche getragene Kleidung getrocknet.

[Basis 4]

Stufe 5

Wohlbehagen des in Regen getränkten Wandersmannes

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Spruch wird sämtliche Flüssigkeit am Körper des Ziels entfernt und seine Kleidung dadurch getrocknet.

[Basis 4, +1 Berührung]

Das ungeschriebene Wort

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein noch nicht getrocknetes, geschriebenes Wort in Tinte wird augenblicklich gelöscht. Eine Requisite ist für pflanzen- oder metallbasierte Tinte erforderlich.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

fleck der Dürre

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

Sämtliches Wasser in einer Pfütze oder schlammigem Boden (bis zu 20 Schritt Durchmesser) wird augenblicklich zerstört. Wiederholtes Sprechen des Zaubers kann eine Reise mit einem Karren durch ein feuchtes Gebiet erheblich beschleunigen.

[Basis 4, +2 Stimme]

Stufe 20

Austrocknende Winde

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

Dieser Zauber entfernt den Großteil des Wassers von einem Objekt, wie auch Pflanzen (mit einer Herbam-Spruchrequisite), Tiere (Animal-Spruchrequisite) oder Menschen (Corpus-Spruchrequisite), was oftmals das Objekt zerbrechlich und spröde macht. Bei lebenden Zielen verursacht der Zauber +10 Schaden (vor dem keine Rüstung schützt) und macht es sehr durstig.

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

Die eisige Festung zersprengen

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

Mittels dieses Zaubers werden Eis oder andere gefrorene Flüssigkeiten in Reichweite augenblicklich und spurlos vernichtet. In Eis gefangene Lebewesen werden hierdurch nicht verletzt. Gegen Eiswesen verursacht der Spruch +20 Schaden.

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

Nahrung eines großen Feuers

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

Requisite: Herbam

Aus einer großen Menge Holz in Sprechreichweite des Hermetikers wird sämtliche Feuchtigkeit entzogen, was dazu führt, dass dies besonders gut brennt.

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

Undines Tränen reinigen

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch beseitigt die Salzspuren in einem Gewässer (von 5 Schritt Durchmesser und 2 Schritt Tiefe), so dass dieses zu Süßwasser wird.

[Basis 15, +1 Berührung]

Stufe 25

Das Erdentor schließen

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber trocknet eine einzelne Quelle aus, so dass sie nie mehr wieder auf natürliche Weise fließen wird.

[Basis 20, +1 Berührung]

fluch der Wüste

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

Beinahe sämtliche Flüssigkeit wird vom Körper des Ziels entfernt, was +15 Schaden anrichtet, gegen den keine Rüstung schützt. Wenn das Ziel binnen der nächsten Minuten nichts trinkt, wird es sterben. Für Menschen ist eine Corpus-Spruchrequisite erforderlich, für Tiere eine Animal-Spruchrequisite.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Ziel]

Klarheit des gläubigen Abtes

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

Requisite: Corpus

Sämtlicher Alkohol wird aus dem Körper des Ziels entfernt, wodurch dieses augenblicklich klar im Geiste wird und eine Trunkenheit verliert.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Teil]

Stufe 35

fluch Des Tantalus

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

Requisite: Corpus, Animal

Jegliche Flüssigkeit, welche das Ziel (Mensch oder Tier) berührt, wird vernichtet, so dass es nicht ertrinken kann, aber auch selbst keine Flüssigkeit zu sich nehmen kann.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne,
+2 Vielseitigkeit und unnatürlicher Effekt]

Stufe 50

Ruf Der Dürre

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

Requisite: Auram

Das umliegende Gebiet wird von einer starken Dürre befallen, so dass nur noch 1/10 des Regens fällt, Gewässer austrocknen und Flüsse schwinden.

[Basis 5, +1 Berührung, +4 Jahr, +4 Grenze,
keine Erhöhung wegen der Requisite]

Rego Aquam

Richtlinien für Rego Aquam

Diese Sprüche können Wasser in Eis oder Dampf verwandeln, da beides Zustände sind, welche das Wasser natürlich annehmen kann. Falls die kontrollierte Bewegung leicht unnatürlich ist, wird 1 Ordnung zur Richtlinie addiert, ist diese sehr unnatürlich, sind es 2 zusätzliche Ordnungen.

Patzer bei ReAq manifestieren sich oft in einem spektakulären oder gefährlichen Kontrollverlust über das Wasser.

Variabel

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

Stufe 1

Eine Flüssigkeit in einer außergewöhnlich sanften Art und Weise kontrollieren

Stufe 3

Eine Flüssigkeit in Eis oder Dampf verwandeln, was keine Requisiten erfordert

Stufe 4

Eine Flüssigkeit auf mächtige, aber ruhige Art und Weise kontrollieren, wie beispielsweise als schnelle, aber konstante Strömung

Stufe 5

Schutz gegen mundanes Wasser

Eine Flüssigkeit auf gewaltige Art und Weise kontrollieren

Einen zierlichen Geist des Aquam kontrollieren

Ein Aquam-Elementar vollständig kontrollieren

Stufe 10

Schutz gegen flüssige Lava und Magma – macht eine freie Ignem Requisite erforderlich

Eine Flüssigkeit auf sehr gewaltige Art und Weise kontrollieren

Stufe 15

Einen zierlichen Geist des Aquam herbeirufen

Stufe 20

Schutzzeichen gegen Flüssigkeiten (Berührung, Ring, Zirkel)

Stufe 30

Wasser augenblicklich zu einem bis zu 40km entfernten Ort bewegen

Stufe 35

Wasser augenblicklich zu einem Ort bewegen, zu dem der Zauberer eine arkane Verbindung besitzt

Das Rego Aquam Grimoire

Variabel

Schutzkreis gegen feen Des Wassers

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

Keine Wasserfee, deren Feenmacht gleich oder geringer ist als die Stufe des Spruches kann hierdurch geschützte Ziele beeinflussen – weder durch übernatürliche Kräfte, direkt oder indirekt (z.B. mittels eines Geschosses), ebenso wenig kann die Fee den Kreis brechen.

Von bestimmten Winkeln aus scheint es, als umgebe den Ring eine hellblaue Kuppel.

[Basisspruch]

Geister Des Wassers binden

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

Kein magisches mit Aquam verbundenes Wesen, dessen magische Macht gleich oder geringer ist als die Stufe des Spruches kann hierdurch geschützte Ziele beeinflussen – weder durch übernatürliche Kräfte, direkt oder indirekt (z.B. mittels eines Geschosses), ebenso wenig kann das Wesen den Kreis brechen.

Von bestimmten Winkeln aus scheint es, als umgebe den Ring eine hellblaue Kuppel.

[Basisspruch]

Stufe 3

Zügiges Dahinschmelzen

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

Ein schmelzender Eiszapfen wird hierdurch zu Boden fallen.

[Basis 1, +2 Stimme]

Stufe 4

Obhut für den regnerischen Tag

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

Moderater Regenfall fließt seitlich vom Ziel herunter, als ob über ihm ein kleines Dach wäre.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Stimme]

Wie ein fisch im Wasser

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

Der Hermetiker kontrolliert auf subtile Weise das Wasser um ihn herum, wodurch er gewandter schwimmen kann. Er erhält auf entsprechende Würfe einen Bonus von +3.

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

Ein kühlendes Getränk

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Sämtliche Flüssigkeit in einem Behältnis wird augenblicklich zu Eis – was nach etwas Zeit bei heißem Wetter zu einem kühlenden Getränk wird, wenn das Eis wieder schmilzt.

[Basis 3, +1 Berührung]

Stufe 5

Federkleid der Ente

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

Durch diesen Zauber fließt Wasser vom Ziel einfach herunter, wodurch von Feuchtigkeit bewahrt wird. Sobald das Ziel vollständig von Wasser umgeben ist, wird der Zauber gebrochen.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 für eine leicht unnatürliche Kontrolle]

Stufe 10

Merklich eingebrannte Gedanken

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

Dieser Spruch kontrolliert vorhandene Tinte so, dass sie Strukturen auf Blättern zeichnet, welche den Worten des Magiers entsprechend. Dies erlaubt es Zauberern nicht schneller zu schreiben, wohl aber ansonsten körperlich eingeschränkte Magier etwas niederzuschreiben ohne Hilfe eines Sekretärs. Dabei kann auch verschiedenfarbige Tinte benutzt werden.

Ein Wurf auf Intelligenz + Finesse sorgt dafür, dass die Schrift besonders sauber und präzise ist.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Ring, +1 Vielseitigkeit]

Tränen Des Krokodils

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

Durch diesen Zauber ergießt sich sämtliches Wasser in den Augen als Tränen, wodurch die Augen rot werden und jucken.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Teil]

Wellenbrecher

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

Dieser Spruch bricht alle Wellen und Wasserstrahlen (auch magische) sobald sie auf 10 Schritt an den Hermetiker herankommen. Sie fließen entweder um ihn herum aber oder Brechen wie auf eine unsichtbare Wand.

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

Zeichnung Des genauen Maßstabs

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Requisite: Mentem

Der Zauber lässt eine Zeichnung oder sonstiges Bild (wie eine Karte, Diagramme, etc.) im Kopfe des Magiers auf einer schon vorhandenen Oberfläche entstehen. Tinte muss sich in Reichweite befinden.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 sehr unnatürlicher Effekt]

Stufe 15

Atem des Winters

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

Durch diesen Spruch wird Wasser im Umkreis von 5 Schritt zu Eis verwandelt.

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

Berührung des Alchimisten

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

Durch diesen Zauber lässt der Magier eine Flüssigkeit in ein anderes Gefäß fließen, jedoch wird ein von ihm bestimmter Aspekt im ursprünglichen Gefäß zurückbleiben – wie bei einem Gift der Gift-Aspekt (was es zu einem stärkeren Gift macht), bei einer anderen Flüssigkeit vielleicht der Geschmack, die Farbe oder ähnliches.

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

Die stürmenden Wasser besänftigen

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

Dieser Zauber lässt alle Wellen in einem kleinen Gewässer sich soweit beruhigen, dass man sich in der Oberfläche spiegeln sieht.

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

Dirigieren des Wassers

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Berührte Flüssigkeit erhebt sich und schießt auf einen vom Hermetiker bestimmten Ort zu. Solange die Flüssigkeit nicht kochend heiß oder ätzend ist, wird hierdurch kein Schaden angerichtet.

[Basis 10, +1 Berührung]

Gabe des treibenden Holzes

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

Jegliches Objekt oder Lebewesen mit einer Größe von maximal +3 lässt dieser Zauber auf Wasser schwimmen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Qualen durch siedendes Wasser

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

Wasser in einem Gefäß oder einer nicht zu großen natürlichen Quelle fließt in einem konstanten Kreislauf durch die Luft nahe über ein vulkanisches Gebiet (das vorhanden sein muss), wird durch dieses stark erhitzt und beendet seinen Kreislauf wieder im Becken, wodurch das Wasser kochend heiß ist und bei darin befindlichen Lebewesen jede Runde +12 Schaden anrichtet.

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

+2 sehr unnatürlicher Effekt]

Stoß der sanften Welle

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

Hiermit wird eine kleine Welle beschworen, welche kleine Boote durch Wasser vorwärts treiben kann.

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

Vorbereiten des Badeszubers

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

Wasser in einem Gefäß oder einer nicht zu großen natürlichen Quelle fließt in einem konstanten Kreislauf durch die Luft über ein vulkanisches Gebiet (das vorhanden sein muss), wird durch dieses erhitzt und beendet seinen Kreislauf wieder im Becken, wodurch das Wasser angenehm warm und mit wohltuenden Salzen angereichert ist.

Wer täglich ein Bad darin nimmt, erhält einen Bonus von +1 auf Alterungs- und Erholungswürfe in diesem Jahr. Dieser Bonus ist kein magischer Effekt.

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

+2 sehr unnatürlicher Effekt]

Wärme der eisigen Tiefe

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

Requisite: Ignem

Hiermit wird Wasser welches mit dem Hermetiker in Berührung kommt, augenblicklich auf eine angenehme Wassertemperatur angehoben, wodurch dieser selbst in den kältesten Gewässern problemlos schwimmen kann (sofern das Gewässer ruhig ist). Der Spruch reduziert nicht die Temperatur von zu heißem Wasser.

[Basis 4, +2 Sonne, +1 unnatürlich]

Stufe 20

Beschwörung der siedenden Meere

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

Requisite: Ignem

Hiermit wird Wasser mit einem Durchmesser von 5 Schritt und 5 Schritt Tiefe in einem Teil eines Gewässers augenblicklich zum Kochen gebracht, was bei darin befindlichen Zielen während jeder Runde +12 Schaden verursacht.

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

Freiheit in den Wassern

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

Requisite: Corpus

Ein Hermetiker kann seinem Ziel die Gabe verleihen, sich Unterwasser genau so leicht zu bewegen wie an der Wasseroberfläche. So könnte er dort schwimmen oder einfach am Grund entlanggehen oder -laufen. Er kann hierdurch nicht schwimmen oder im Wasser atmen.

Wird der Spruch mit Zauberrequisiten für seine Besitzer gesprochen, so werden sich diese nicht mit Wasser vollsaugen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Rufen des Wassers

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

Wird dieser Zauber in der Nähe einer bekannten Wasserquelle gesprochen (beispielsweise unterirdisches Grundwasser), so bahnt dies seinen Weg für die Dauer des Spruches an die Oberfläche.

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

Schellen des gefrorenen Eises

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

Dieser auch als *Gefangen in Hodors Fesseln* bekannte Zauber friert einen etwa 5 Meter durchmessenden und bis zu 2 Meter tiefen, kreisförmigen Teil eines Gewässers zu festem Eis. Ein Finesse-Wurf könnte notwendig sein, um darin jemanden zu fangen. Jeder darin sich befindliche wird gefangen und kann sich nur mittels eines Körperkraft-Wurfes befreien (er kann aber von anderen mittels Werkzeugen oder Zauberei auch befreit werden). Magieresistenz schützt nicht gegen das Eis, wohl aber gegen die davon ausgehende Kälte (so könnte jemand mit hoher Magieresistenz, welcher in diesem Eis gefangen ist, ersticken, jedoch keinesfalls erfrieren). Es richtet einen Grundschaden von +3 an und darin vollständig gefangene könnten ersticken.

Grad der Bedeckung mit Eis	Stärke/Wurf	Dauer der Befreiung
Ein Fuß	6	30 Sekunden
Beide Füße	9	1 Minute
Bis zu den Knien	12	3 Minuten
Bis zur Hüfte	15	10 Minuten
Bis zur Brust	18	15 Minuten
Bis zum Hals	21	20 Minuten
Vollständig	21	Je nach Tiefe

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Teil]

Schleier des federkleids der Ente

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

Durch diesen Zauber fließt Wasser vom Ziel einfach herunter, wodurch es von Feuchtigkeit bewahrt wird. Sobald das Ziel vollständig von Wasser umgeben ist, wird der Zauber gebrochen.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe, +1 für eine leicht unnatürliche Kontrolle]

Schutzzeichen gegen Wasser

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

Kein Wasser kann die Grenzen des Kreises durchschreiten, egal, von welcher Seite aus. Überquert jemand mit viel Wasser am Körper (Regennässe), so wird der Grenzgang kurzzeitig verlangsamt, während das Wasser jenseits der Grenze bleibt.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Ring]

Verschlungen von den Nebeln

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

Das Zielgebiet eines Gewässers wird durch diesen Spruch in Nebel verwandelt, so dass darauf befindliche Boote und Lebewesen plötzlich in die Tiefe fallen, das Wasser sich kurz daraufhin aber wieder über ihnen bildet, so dass sie ertrinken könnten. Solch einen Angriff durchzuführen erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9, oder 6, falls das Ziel kleiner ist als ein Ruderboot.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Teil, +2 Größe]

Stufe 25

Abfedern von Des Wassers Aufschlag

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

Hiermit taucht jeder in ein 10 Schritt durchmessendes Gebiet eines Gewässers, das mindestens 3 Schritt tief ist, ein, ohne dass es ihm Schmerzen bereitet oder Schaden zufügt.

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

Blut Des Meeres formen

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

Eine Flüssigkeit in Reichweite des Hermetikers bewegt sich nach dessen Wunsch und geht dabei sogar sehr unnatürliche Wege (wie dass es durch die Luft fließt oder ähnliches).

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration,
+2 sehr unnatürliche Bewegungen]

floß aus Eis

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

Auf der Wasseroberfläche erscheint eine etwa kreisrunde Eisscholle von bis zu 15 Schritt Durchmesser, welches als Floß verwendet bis zu 10 normal große Wesen tragen kann. Muss es mehr als 15 Wesen tragen, so bricht es innerhalb der nächsten 1 – 10 Runden auseinander. Das Floß wird gemäß der Umgebungstemperatur schmelzen, spätestens aber mit Ende der Wirkungsdauer des Zaubers.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne,
+1 Teil, +1 Größe]

Zunge aus Feuer

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

Requisite: Ignem

Aus einem nahen Magmafluss oder -becken bildet sich ein Lavaarm und schlägt ein vom Hermetiker bestimmtes Ziel. Das Volumen des Lavaarms beträgt etwa 2m², kann aber aufgrund von Dehnbarkeit jedes Ziel in Reichweite seiner Stimme treffen. Ein davon getroffenes Ziel erleidet je nachdem, wieviel bedeckt ist, zwischen +30 und +60 Schaden. Die Lava haftet am Ziel und richtet jede Runde den Schaden an. Auf normalem Wege dauert es mehrere Tage, bis sie abkühlt. Zudem kann sich aufgrund der Hitze alles in Reichweite bei einem Treffer entzünden.

Dies ist ein gezielter Zauber und erhält wegen der Masse der Lava einen Bonus von +6 auf den Trefferwurf, will man ein Ziel damit umgeben, entfällt der Bonus. Ein Misserfolg, um ein Ziel zu umgeben, könnte in einen normalen Treffer resultieren.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Teil]

Stufe 30

Eisige Brücke

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

Eine dicke Eisschicht erscheint auf einer Wasseroberfläche, auf welcher man gehen kann. Das Eis kann eine beliebige Form annehmen und bis zu 15 Schritt in jeder Richtung ausgehend vom Hermetiker lang sein.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 Teil,
+1 Größe, +1 erlaubt verschiedene Formen]

fluch Der zornigen Wogen

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

In einem Gebiet von 20 Schritt Durchmesser bilden sich im Gewässer starke Strudel und Wellen, die kleine Boote oder ähnliches umwerfen können. Schwimmen-Würfe unterliegen einem Malus von -6 in diesem Gebiet.

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

Jenseits Des Griffs Der See

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

Keine Flüssigkeit kann sich dem Ziel weiter als 6 Schritt nähern. Dadurch kann das Ziel nicht ertrinken, es kann aber auch kein Wasser zu sich nehmen und Schweiß wird auch von ihm fort geschleudert. Auf schlammigem Boden wird sämtliche Flüssigkeit weggeschleudert und der Grund so getrocknet

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne,
+1 Teil, +1 Komplexität]

Teilung Des Wassers

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

Dieser Zauber teilt ein Gewässer, so dass ein trockener Pfad von 5 Schritt Weite am Grund enthüllt wird. Sehr große Gewässer können mit diesem Spruch nicht beeinflusst werden.

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

Woge Des Untergangs und Der Zerstörung

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

Dieser Spruch erhebt eine 1,50m hohe und 30 Schritt weite Welle, die Schwimmer unter Wasser drücken, Ruderboote umwerfen und Segelboote beschädigen kann. Sie beginnt als kleine Welle und wächst in den ersten 10 Schritt zu ihrer vollen Größe heran. Wenn sie sich 100 Schritt bewegt, ohne einen großen Gegenstand zu treffen, der etwas Widerstand bietet, löst sie sich auf.

[Basis 10, +3 Sicht, +1 Größe]

Stufe 35

Eis Des Ertränkens

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

Ein Kreis von 10 Schritt Durchmesser wird mit großen scharfkantigen Eisschollen gefüllt, die gegen alles an der Wasseroberfläche stoßen. Es kann Löcher in kleine Boote schlagen, wird aber keine großen Schiffe beschädigen. Schwimmer in diesem Gebiet nehmen +15 Schaden und erleiden -6 und 2 zusätzliche Patzerwürfel auf Schwimmenwürfe.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration, +1 Teil, +1 Größe, +1 zusätzlicher Effekt, Wasser verändert sich zu Eis]

Hilferuf zu Neptun

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

Requisite: Herbam

Das Gewässer ein paar Schritt um das Schiff herum bleibt ruhig, egal, wie hoch sonst der Seegang ist. Das Wetter selbst wird hiervon nicht beeinflusst, jedoch fährt das Schiff mit leicht reduzierter, aber beständiger Geschwindigkeit, ganz unabhängig vom Ruder oder den Segeln.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Konzentration, +3 Bauwerk]

Kuss Der Meerjungfrau

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

Kein Wasser wird in jegliche Bereiche eines Schiffes unter Deck eindringen, egal, wie viele Öffnungen und Lecks das Wassergefährt besitzt.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne, +3 Bauwerk]

Mit Der Flut ausfahren

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

Durch diesen Spruch kann der Hermetiker das Wasser an einem Hafen soweit ansteigen lassen, dass selbst ein großes, beladenes Schiff ohne Sorge vor zu niedrigem Grund diesen Ort verlassen kann. Die magische Flut kann vom Hermetiker mit der Bewegung des Schiffs gelenkt werden, allerdings muss er vermutlich bis zu zwei Stunden seine Konzentration aufrechterhalten, bis das Schiff auf hoher See ist.

[Basis 4, +2 Stimme, +1 Konzentration, +1 Teil, +3 Größe]

Neptuns zermalmende Faust

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

Sämtliche natürliche Flüssigkeit in der Sprechreichweite des Hermetikers findet sich zusammen und bricht mit unglaublicher Geschwindigkeit und Härte auf das Ziel herein, so dass sogar Knochen gebrochen werden könnten. Das Ziel erleidet in jeder Runde, welche dieser Zauber aufrechterhalten wird, +15 Schaden.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Konzentration, +2 sehr unnatürlich]

Sog Des Wassergrabes

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

Mittels dieses Zaubers wird im Wasser ein großer Wassersog erschaffen, der Objekte, die kleiner sind als ein Ruderboot, 45 Schritt in die Tiefe reißt. Jeder, der in diesem Sog gefangen ist, muss auf Körperkraft + Schwimmen gegen die 9 Würfeln, um nicht hinabgezogen zu werden. Der Wurf muss in jeder Runde wiederholt werden, in welcher der Zauber aufrechterhalten wird.

[Basis 10, +3 Sicht, +1 Konzentration, +1 Größe]

Segeln wie ein Pfeil

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

Der Hermetiker kontrolliert das Wasser um das Schiff herum, wodurch es sich gemäß in der von den Wellen vorgegebenen Richtung bewegt, selbst wenn die Mannschaft dagegen steuert.

[Basis 5, +2 Stimme, +1 Konzentration, +1 Teil, +1 Größe, +1 leicht unnatürlich]

Turm Der wirbelnden Wasser

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

Aus einem großen Gewässer wird eine Wasserhose erschaffen, der sich nach mentalem Befehl des Hermetikers bewegt. Bei jedem, den er trifft, verursacht er +15 Schaden (kein Angriffswurf erforderlich). Zudem müssen diejenigen einen Stresswurf auf Schnelligkeit gegen die 6 bestehen oder werden hinein- und hinaufgesogen, was zu deren baldigem Ertrinken führt. Wird die Wasserhose beendet, so fallen die darin gefangenen bis zu 7 Schritt auf die Wasseroberfläche.

Der Hermetiker muss jede Runde einen Wurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die 9 bestehen, um die Wasserhose auf Land wandeln lassen zu können.

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

Stufe 40

Danibus Gunst

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

Kein Wasser wird in jegliche Bereiche eines Bauwerks eindringen, egal, wie viele Öffnungen dieses besitzt. Dies bietet auch einen ausgezeichneten Schutz vor Fluten.

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

Neptuns Zorn

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

In einem sehr großen Gewässer wird eine gigantische Welle erschaffen, die bis zu 7 Schritt hoch und bis zu einer Meile weit sein kann. Sie ist in der Lage, große Schiffe zum Kentern zu bringen und Menschen in Küstennähe zu ertränken. Auch könnten Siedlungen an der Küste ernsthaft beschädigt werden. Die Welle benötigt 5 Meilen Wasseroberfläche, um zu ihrer Größe heranzuwachsen. Der Hermetiker kann die Welle nicht ohne einen anderen Spruch kontrollieren.

[Basis 10, +3 Sicht, +3 Größe,
Ritual für den großen Effekt]

Stufe 45

Den Pfad des flusses verändern

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

Ein Hermetiker kann hiermit den Lauf eines Flusses grundlegend ändern. So könnte er stromaufwärts oder aber bei einer Höhle der Decke entlang fließen. Es ist auch möglich, bei weichem Grund ein ganz neues Flussbett zu erzeugen oder die Flussgeschwindigkeit zu erhöhen. Sobald die Zauberdauer endet, nimmt der Fluss wieder seine normale Strömung an, es könnte aber sein, dass er ein eventuell neu erschaffenes Flussbett nutzt.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Konzentration,
+2 Gruppe, +2 Unnatürlich]

Stufe 50

Den trockenen Brunnen füllen

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

Etwa 40m³ Wasser aus einer bis zu 40km entfernten Wasserquelle, zu welcher der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt, wird durch diesen Zauber augenblicklich vor ihn hin transportiert (was in der Regel bei einem Brunnen oder ein Badezuber ist).

[Basis 30, +4 Arkane Verbindung]

Turm aus Lava

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

Dieser Zauber formt aus Lava einen festen Magierturm (25 Schritt hoch und Durchmesser von 10 Schritt), der jedoch innerhalb eines Tages wieder versinken wird, falls sein Grund nicht befestigt wird. Ein Finesse-Wurf gegen die 15 ist für eine solide Bauweise erforderlich

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Teil,
+6 Größe, +3 aufwendiger Entwurf]

Dechanstrich

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

Requisite: Ignem

Die Hülle eines Schiffes kann durch diesen Zauber vor der versengenden Hitze von Lava geschützt werden, so dass es durch einen Magmasee fahren kann.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond, +1 Teil,
+2 starke Hitze, +1 Größe, +1 Ignem]

