

# Auram

**A**uram Sprüche beeinflussen im Normalfall eher Luftphänomene wie Winde oder Gerüche, denn Gase, die ein modernes Konzept sind.

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

**Individuum:** Ein einzelnes Phänomen, wie ein Wind, eine Wolke, einen Blitzschlag, etc. Es beeinflusst in etwa das Wetterphänomen eines Gebiets von 100 Schritt Durchmesser.

**Gruppe:** mehrere zusammenhängende Phänomene, wie Wolken, Winde oder Regen in einem Sturm.



# Creo Auram

## Richtlinien für Creo Auram

Wetterphänomene werden normalerweise mit der Reichweite Sicht erschaffen, da diese eigentlich in den oberen Luftschichten sich entwickeln. Phänomene, die am Boden ihren Lauf nehmen, sind in der Regel sehr unnatürlich.

Ein Phänomen in einer leicht unnatürlichen Art und Weise zu erschaffen, erhöht die Ordnung um 1 (z.B. am Boden oder in einem Haus), wenn dies sehr unnatürlich wäre, erhöht dies die Ordnung um 2 Grade, bei vollkommen unmöglichen Phänomenen steigt die Ordnung um 4 Grade an (Blitzstrahl aus der Hand des Zauberers).

Siegel dieser Sprüche zeigen sich oft, indem die Luft oder Wetterphänomene besondere Eigenschaften wie spezielle Düfte oder Farbnuancen besitzen, oder aber sie markante Formen haben.

Bei Patzern wird oft die falsche Art von Wetter erschaffen oder aber man beeinflusst ein anderes Ziel.

### **Stufe 1**

Ein kleineres Wetterphänomen erschaffen: einen Windhauch, feinen Nebel, Nieselregen, etc.

### **Stufe 2**

Ein normales Wetterphänomen erschaffen: eine Wolke, Wind, Nebel, Regen aus Wolken, die am Himmel stehen

### **Stufe 3**

Ein heftiges Wetterphänomen erschaffen: ohrenbetäubender Donner, einen Wolkenbruch, undurchdringlicher Nebel, Sturm

Einen hinderliche Art von Luft erschaffen: widerlicher Gestank, mildes Gift

### **Stufe 5**

Ein sehr heftiges Wetterphänomen erschaffen: Hurrikan, Gewitter, Blitzschlag, Wirbelsturm

### **Stufe 25**

Ein Auram-Elementar aus der Basismenge der elementaren Materie erschaffen

## Stufe 5

### Geisterhafter Nebel

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

Ein dichter Nebel formt sich um den Magier herum, mehrere Schritt zu jeder Seite weg von ihm. Eine Brise kann den Nebel bewegen oder auflösen, zudem löst er sich auch natürlich auf. Nach etwa einer Minute ist er in der Regel zu dünn, um die Sicht zu behindern.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Diameter,  
+1 unnatürlich (auch in Gebäuden möglich)]

### Gute Winde

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

Hiermit wird eine Windböe erzeugt, welche ausreicht, dass Segelschiffe durch sie bewegt werden können – dabei bewegen sich kleinere Schiffe in der Regel schneller vorwärts als größere. Die Böe ist nicht stark genug, als dass sie Menschen oder schwere Objekte wegschleudern könnte.

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

### Jupiters Tränen

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

Eine einzelne Wolke an einem bewölkten Tag wird durch diesen Spruch ihre Feuchtigkeit in einem leichten Nieselregen abregnen.

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

### Kammer der Frühlingsbrise

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

Hiermit wird in einem Raum eine leichte Brise frischer Luft erschafft, welche unermüdlich sich im Raum bewegt und diesen mit atembarer Luft versorgt, selbst wenn dieser luftdicht sein sollte. Der Zauber kann auch im Freien gewirkt werden, hat dort aber keinen wirklichen Effekt.

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

## Stufe 10

### Kammer der Sommerbrise

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

**Requisite:** Ignem

Hiermit wird in einem Raum eine leichte Brise frischer, trockener und warmer Luft erschafft, welche unermüdlich sich im Raum bewegt und diesen mit atembarer Luft versorgt, selbst wenn dieser luftdicht sein sollte. Zudem bleibt die Luft in diesem Raum auch rein, die Luftfeuchtigkeit und Temperatur konstant. Der Zauber kann auch im Freien gewirkt werden, hat dort aber keinen wirklichen Effekt. Oftmals wird er in Bibliotheken oder auf Bücherkisten gesprochen.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne,  
+1 Ignem, +1 unnatürlich]

### Gestank von zwanzig Leichen

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

Die umgebende Luft beginnt schrecklich nach verwesenden Leichen zu stinken. Jeder in bis zu 50 Schritt Entfernung muss einen Stresswurf auf Konstitution gegen die 6 schaffen oder er erhält einen Malus von 3 auf alle Würfe, solange der Geruch vorhanden ist. Bei einem Patzer muss das Opfer sich für (10 - Konstitution) Runden übergeben.

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

### Jupiters Donnerschlag

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

Der Zauber erschafft einen Donnerschlag. Jedem in der Nähe muss ein Stresswurf auf Konstitution gegen die 9 gelingen oder er wird taub. Tritt dieser Fall ein, so kann er diesen Zustand jede Minute mit einem erfolgreichen einfachen Wurf auf Konstitution gegen die 9 beenden. Patzt eines der Opfer den ersten Wurf, so ist es für einen Monat taub.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 unnatürlich  
(der Spruch wirkt auch in Räumen)]

### Schwaden verpesteter Dämpfe

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

Dicker, gelblicher und schwefelartiger Rauch steigt an einem vom Hermetiker bestimmten Punkt auf und breitet wie auch verdünnt sich natürlich aus – er ist aber dicht genug, um die Sicht in einem Radius von 5 Schritt um den Anfangspunkt herum zu behindern. Jede Runde, die jemand diesen Rauch einatmet, muss dieser einen Stresswurf auf Konstitution gegen die 3 schaffen oder verliert 1 Erschöpfungsstufe. Sobald ein Opfer bewusstlos ist, resultieren nachfolgend fehlgeschlagene Würfe im Erleiden von leichten Wunden.

Auch das Gebiet, in dem der Rauch wallt, wird beschädigt: kleine Pflanzen verwittern und Sterben, und auch der Baumwuchs wird angehalten. Ein leicht schwefelartiger Geruch wird auch noch Tage nach diesem Ereignis am Ort und bei jedem, der damit in Berührung kam, zu riechen sein.

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

### Stimme im Wind

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

**Requisite:** Imagonem

Der Magus erschafft einen leichten Wind, welcher dessen Stimme zu einem Ziel in Sichtweite trägt – solange sich keine Barriere zwischen den beiden befindet.

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

## Stufe 15

### Ansturm zorniger Winde

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

Ein Luftwall geht vom Hermetiker aus und findet nach etwa 10 Schritt seine wahre Macht, von dort aus weht er solange, bis der Magier sich nicht mehr darauf konzentriert. Er wird von Wänden und Gegenständen aufgehalten, kann sonst aber bis zu 100 Schritt stürmen.

Jeder in diesem Gebiet muss einen Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 9 bestehen oder wird vom Wind zu Boden geschleudert. Dieser Wurf muss zu Beginn und in jeder nachfolgenden Runde gemacht werden. Ferngeschosse in den Windwall oder dort heraus sind unmöglich.

Will man gegen den Luftwall angehen, muss ein Stresswurf auf Körperkraft + Größe gegen die 15 gelingen. Bei einem Fehlschlag muss ein Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 12 gelingen, um nicht zu Boden geworfen zu werden.

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

### Besen der Winde

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

Starke, wirbelnde Winde werden um das Ziel herum aufgepeitscht, so dass es einen Stresswurf auf Größe gegen die 9 bestehen muss, um stehen zu bleiben. Kann sich das Ziel irgendwo festhalten oder dagegen lehnen, so darf es stattdessen auch einen Stresswurf auf Körperkraft gegen die 9 versuchen. Schlagen beide Würfe fehl, so wird das Ziel zu einer beliebigen Richtung hin niedergeworfen. Je nachdem, wo es aufkommt, könnte es auch Schaden nehmen.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 unnatürlich]

### Gnomenbrücke

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

Mittels dieses Spruchs erschafft der Hermetiker einen bis zu 12km langen Regenbogen. Dieser Spruch kann nur im Freien gewirkt werden.

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

### Sengender Wind wider das Ungeziefer

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

**Requisite:** Ignem

Ab einem vom Hermetiker bestimmten Punkt entsteht ein leichter, aber sehr heißer Wind, der bei jedem in seinem Wirkungsfeld +5 Schaden anrichtet. Meist wird dieser Spruch genutzt, um Ungeziefer großflächig zu vernichten.

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

## Stufe 20

### Des Sommers Schneewolken

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

Hiermit werden Wolken im Sichtfeld des Hermetikers erschaffen, welche innerhalb von 30 Minuten zu schneien beginnen. Der Schnee nach Ende der Zauberdauer noch etwa 10 Minuten weiterschneien und sich die Wolken innerhalb von 20 Minuten auflösen.

Die Umgebungstemperatur wird hierdurch nicht verändert.

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

### Funken der Nacht

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

**Requisite:** Rego

Um die Hand des Hermetikers entstehen kleine, zuckende Blitze. Jeder, der mit der Hand des Magiers berührt wird, erleidet +5 Schaden und muss einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 schaffen oder ist für eine Runde betäubt.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter,  
+1 Rego, +2 sehr unnatürlich]

### Windhauch aus dem Inneren

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

Ein sehr kleiner Lufthauch wird in der Nase des Ziels erschaffen, welches ihm immer Zugang zur Luft gewährt, die er benötigt. Unterwasser steigen von ihm aus immer winzige Luftbläschen auf, die nur kurzzeitig unterdrückt werden können. Die Handhabung von filigranen oder leichten Objekten könnte mit diesem Windhauch schwer werden.

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

### Wirbelnde Winde des Schutzes

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

**Requisite:** Rego

Der Zauber umgibt das Ziel mit um ihn herum wirbelnden Winden, welche Staub und Dreck vom Boden aufwirbeln und ihn deshalb leicht verbergen könnten. Jeder, der so nahe am Ziel steht, so dass er es angreifen könnte, muss zu Beginn jeder Runde einen Stresswurf auf Größe gegen 9 machen oder wird zurückgeworfen. Angriffe im Nahkampf sind um 3, im Fernkampf um 9 erschwert.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,  
+1 Rego, +2 unnatürlicher Effekt]



## Stufe 25

### Gefängnis des Zephyr

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

**Requisite:** Rego

Ein kreisrunder Luftwall bildet sich bei einem erfolgreichen Wuraf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9 um ein Ziel. Jeder in diesem Gebiet muss einen Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 9 bestehen oder wird vom Wind zu Boden geschleudert. Dieser Wurf muss zu Beginn und in jeder nachfolgenden Runde gemacht werden. Ferngeschosse in den Windwall oder dort heraus sind unmöglich.

Will man gegen den Luftwall durchschreiten, muss ein Stresswurf auf Körperkraft + Größe gegen die 15 gelingen. Bei einem Fehlschlag muss ein Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 12 gelingen, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Bei einem Patzer könnte demjenigen etwas Wichtiges an Ausrüstung hinfortgerissen werden.

Durch den Luftkreis angreifen bedeutet einen Malus von -3 auf den Nahangriffswurf und -9 auf Fernangriffe, sowie 3 zusätzliche Patzerwürfel. Wird dies mit einer Nahkampfwaffe gemacht, so muss dem Träger ein Wurf auf Körperkraft gegen die 6 gelingen oder die Waffe wird ihm aus der Hand gerissen.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Diameter, +1 Rego, +2 sehr unnatürliche Form]

### Wind von Schutz und Flamme

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

**Requisite:** Rego, Ignem

Der Zauber umgibt das Ziel mit um ihn herum wirbelnden und schwach brennenden Winden, welche Staub und Dreck vom Boden aufwirbeln und ihn deshalb leicht verbergen könnten. Zudem versengen sie Lebewesen in dessen Gebiet, lassen das Umland aber unbehelligt. Jeder, der so nahe am Ziel steht, so dass er es angreifen könnte, erleidet +5 Schaden und muss zu Beginn jeder Runde einen Stresswurf auf Größe gegen 9 machen oder wird zurückgeworfen. Angriffe im Nahkampf sind um 3, im Fernkampf um 9 erschwert.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration, +2 Requisiten, +2 unnatürlicher Effekt]

### Wolken von Regen und Donner

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

Dieser Spruch erschafft einen kleinen, aber heftigen Regensturm mit Blitzen und Wind. Der Sturm beginnt wenige Augenblicke nach Wirken des Zaubers und löst sich auch wenige Sekunden auf, nachdem der Hermetiker sich nicht mehr darauf konzentriert.

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

### Jupiters Kuss

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

Ein Blitzstrahl schießt aus einer nahen dunklen Wolke und richtet beim Ziel +30 Schaden an. Jeder in der Nähe stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

[Basis 5, +3 Sicht, +1 leicht unnatürlich]

## Stufe 30

### Erhebender Sog der Winde

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

Mächtige Winde steigen in den Himmel und nehmen ein Objekt 15 Schritt mit nach oben, ehe es von dort aus nach unten fällt. Sogar kleine Gebäude (nicht größer als 6m<sup>2</sup> und aus keinem schwereren Material als gutes Holz) könnten aus ihrem Fundament gerissen werden. Die Gegenstände fallen wahllos zu Boden, es sei denn, der Magus möchte dies mit einem Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 12 lenken.

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

### Faust des Jupiter

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

Bei Berührung des Magiers an ein Ziel entlädt dieser einen Blitzschlag, welcher +20 Schaden anrichtet. Es muss einen Stärkewurf gegen die 6 schaffen oder wird hierdurch zu Boden geschleudert.

[Basis 5, +1 Berührung, +4 sehr unnatürlich]

### Katapult der mächtigen Winde

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

**Requisite:** Rego

Furchtbar starke Winde heben einen Gegenstand (wie ein Fass, Möbelstück oder einen Menschen) an und schleudern es in einem hohen Bogen auf ein Ziel in Reichweite (etwa 20 Schritt bei einem Menschen). Verfügt das „Projektile“ über Magieresistenz, so muss diese überwunden werden – aber sobald es in der Luft ist, geht die Bewegung natürlich vonstatten und umgeht die Magieresistenz beim Ziel.

Der Zielwurf hat einen Abzug von -3 und einen zusätzlichen Patzerwürfel. Das Ziel wie auch das Projektil erleiden beim Aufschlag Schaden – in der Regel +10, jedoch könnte dies bei leichteren Objekten auch geringer ausfallen.

[Basis 15, +2 Stimme, +2 unnatürlich, +1 Rego]

### Segelnde Schwingen der Winde

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

**Requisite:** Rego

Starke Windböen werden mit diesem Spruch beschworen, welche das Ziel in die Lüfte erheben. Es kann sich so fliegend mit bis zu 65km pro Stunde fortbewegen, der Magier muss aber auf Finesse gegen die 9 pro Runde würfeln, damit das Ziel an einer Stelle schweben kann. Für längere Reisen ist dies eine durchaus gefährliche Möglichkeit, da bei Verlust der Konzentration der Fliegende mindestens +15 Schaden erleidet, möglicherweise sogar noch mehr.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Konzentration, +1 Rego, +2 unnatürlich]

## Winde der höllischen Feuer

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

**Requisite:** Ignem

Ein voll Flammen lodernder Luftwall geht vom Hermetiker aus und findet nach etwa 10 Schritt seine wahre Macht, von dort aus weht er solange, bis der Zauberer sich nicht mehr darauf konzentriert. Er wird von Wänden und Gegenständen aufgehalten, kann ansonsten aber bis zu 100 Schritt weit stürmen.

Jeder in diesem Gebiet muss einen Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 9 bestehen oder wird vom Wind zu Boden geschleudert. Dieser Wurf muss zu Beginn und in jeder nachfolgenden Runde gemacht werden. Ferngeschosse in den Windwall oder dort heraus sind unmöglich.

Zudem erleidet jeder vom feurigen Wind Getroffene +10 Schaden jede Runde, welche er sich in diesem Gebiet aufhält.

Will man gegen den Luftwall angehen, muss ein Stresswurf auf Körperkraft + Größe gegen die 15 gelingen. Bei einem Fehlschlag muss ein Stresswurf auf Geschicklichkeit + Größe gegen die 12 gelingen, um nicht zu Boden geworfen zu werden.

[Basis 3, +2 Stimme, +1 Konzentration,  
+1 Ignem, +2 unnatürlich, +1 Stärke des Feuers]

## Zorn des Mjólnir herbeirufen

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

Für diesen Zauber muss Sturm oder Regen vorherrschen. Blitzstrahlen schießen aus den finsternen Wolken in die vom Hermetiker gewünschte Richtung und richten bei jedem aus der anvisierten Gruppe +30 Schaden an (es darf nichts zwischen Hermetiker und Ziel stehen). Jeder in der Nähe Stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

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

## Stufe 35

### Beschwörung des Blitzschlages

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

Ein Blitzstrahl schießt aus der Hand des Hermetikers und richtet beim direkten Ziel +30 Schaden an (es darf nichts zwischen Hermetiker und Ziel stehen). Jeder in der Nähe Stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

[Basis 5, +2 Stimme, +4 unnatürlich]

### Walleus Dei

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

Blitzstrahlen schießen aus den Wolken in die vom Hermetiker gewünschte Richtung und richten bei jedem aus der anvisierten Gruppe +30 Schaden an (es darf nichts zwischen Hermetiker und Ziel stehen). Jeder in der Nähe Stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

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

### Wolken des verdunkelnden Sandes

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

**Requisite:** Terram

Hiermit wird ein kleiner, aber starker Sandsturm hervorgerufen, der die Sicht von jedem in einem Gebiet von 100 Schritt behindert und die Bewegung darin sehr erschwert.

[Basis 3, +3 Sicht, +2 Sonne,  
+2 Gruppe (für ein größeres Gebiet), +1 Terram]

### Zeus Mantel

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

Für die Dauer des Spruches ist der Hermetiker von Blitzen umgeben. Jeder, der ihn berührt (oder mit Metallwaffen berührt) erleidet +30 Schaden und muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 bestehen oder wird umgestoßen.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter,  
+4 sehr unnatürlich]

## Stufe 40

### Atem des Dschinns

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

**Requisite:** Rego, Terram

Urpötzlich entsteht in Reichweite des Hermetikers ein Sandsturm. Er selbst wird von diesem verschont und vermag ihn zu kontrollieren. Jeder, der sich darin befindet, muss einen Stresswurf auf Körperkraft + Größe gegen die 9 schaffen oder wird von den Luftmassen erfasst und davon geschleudert (was +10 Schaden verursacht). Die Sicht wird hierdurch auch erheblich eingeschränkt. In dessen Umgebung werden auch Gegenstände gelöst und fort geschleudert.

[Basis 5, +3 Sicht, +2 Sonne,  
+1 Rego, +1 leicht unnatürlich]

### Das Ende der Dürre

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

Dieser Spruch bringt einer unter Dürre leidenden Region von etwa einem Kilometer Durchmesser wieder normalen Niederschlag.

[Basis 10, +1 Berührung, +4 Grenze, +1 Größe]

### Atem des Windes

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

Durch dieses mächtige Ritual erscheinen im Sichtfeld des Magiers mächtige Stürme, welche die Landschaft verwüsten können. Hierbei muss der Magier unter freiem Himmel stehen. Zu Beginn des Rituals kommen leichte Winde auf, die immer stärker werden. Letztlich kann der Wind kleinere Gebäude zerstören und Bäume entwurzeln. Sobald der Hermetiker den Wind nicht mehr sieht, nimmt er ab. Blickt er länger als nur ein paar Augenblicke nicht mehr in die Richtung, in welche er das Ritual gesprochen hat, muss er auf Intelligenz + Konzentration gegen die 12 würfeln, damit das Ritual nicht endet. Wendet er seinen Blick länger als 1 Minute davon ab, so endet das Ritual automatisch. Die Luft hinter dem Hermetiker ist ruhig.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Konzentration,  
+4 Größe, +1 unnatürlich  
(Ritual wegen gewaltigem Effekt)]

## Stufe 45

### Bogen des geteiften Blitzschlags

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

Blitzstrahlen schießen aus den Händen des Hermetikers in die von ihm gewünschte Richtung und richten bei jedem aus der anvisierten Gruppe +30 Schaden an (es darf nichts zwischen Hermetiker und Ziel stehen). Jeder in der Nähe Stehende muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 machen, um stehen zu bleiben.

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Gruppe, +4 unnatürlich]

## Stufe 65

### Zorn der wirbelnden Winde und Wasser

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

Dieses Ritual erschafft einen mächtigen Wirbelsturm, der einen Durchmesser von mindestens 65km hat. Während des Sprechens des Rituals baut sich der Sturm langsam auf und nach Ende der Wirkungsdauer lösen sich auch die Winde sehr schnell auf.

Die starken Winde, der Regen und die Blitzschläge des Sturms können an Land wie auch zu Wasser starke Schäden anrichten. Die Sichtweite wird auf ein paar Schritte reduziert, Ferngriffe sind nutzlos und Reisen höchst riskant. Viele Schiffe werden von den mächtigen Winden und Seegängen umgeworfen werden, so sie nicht zu vor an Land vertaut wurden. Der Wind steht unter keiner Kontrolle des Hermetikers

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





# Intellego Auram

## Richtlinien für Intellego Auram

Patzer bei Intellego Auram produzieren normalerweise falsche Information

### **Stufe 1**

Einen Sinn nicht durch Wind oder Auswirkungen davon beeinflussen lassen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Auram verbundenen Macht von 50 und mehr erspüren

### **Stufe 2**

Eine Eigenschaft von Luft wahrnehmen (ob sie sicher zu atmen ist)

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Auram verbundenen Macht von 40 und mehr erspüren

### **Stufe 3**

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

### **Stufe 4**

Alle natürlichen Eigenschaften von Luft erfahren

Ein Gespür über einen Fakt bezüglich der Luft zu haben

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

### **Stufe 5**

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Auram verbundenen Macht erspüren

### **Stufe 15**

Mit der Luft sprechen

# Das Intellego Auram Grimoire

## Stufe 4

### Riechen Des Verursachers

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

Mittels dieses Spruchs kann der Hermetiker herausfinden, welche Quelle einen Geruch produziert hat.

[Basis 4, +1 Geruch]

## Stufe 10

## Stufe 15

### Die reinsten Winde riechen

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

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Auram verbundene Macht von mindestens 15 besitzt (und wenn die Penetrationssumme des Magiers höher ist als die Macht des Wesens), an einem besonders intensiven Geruch erkennen, ähnlich wie es kurz vor einem starken Unwetter zu riechen ist.

[Basis 4, +1 Diameter, +2 Geruch]

### flüsternde Winde

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

Die Winde tragen durch diesen Zauber sämtliche, im Sichtfeld des Hermetikers gesprochene Worte an sein Ohr heran, solange keine feste Barriere dazwischen steht.

[Einzigartiger Spruch]

### Geruch Der Asche

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

Durch diesen Zauber ist es dem Hermetiker durch Riechen von Rückständen von Asche möglich, einen Vulkan ausfindig zu machen. Er kann dabei die ungefähre Richtung und Entfernung bestimmen. Ein ruhender Vulkan kann so aus bis zu 5km entdeckt werden, einer, der binnen der letzten 100 Jahre aktiv war, aus einer Entfernung von bis zu 30km. Und ein Vulkan, der in der vergangenen Jahreszeit aktiv war, lässt sich bis auf 130km entdecken.

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

### Wahrer Blick Der Luft

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

Mittels dieses Zaubers vermag der Hermetiker durch alle Arten von Verschleierung in der Luft blicken, wie Rauch, Nebel und Staub, selbst wenn diese magisch sind.

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

## Stufe 20

### Des Seemanns Wettergefühl

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

Ein Hermetiker vermag durch diesen Spruch präzise das Wetter von Morgen hervorsagen. Zudem erhält er eine allgemeine Vorstellung davon, wie das Wetter im Laufe der kommenden Woche wird. Dies bezieht sich nur auf die Gegend, in welcher der Zauber gewirkt wurde.

Diese Vorhersage ist nicht 100%, allerdings muss schon ein magisches Wesen einwirken oder eine kleinere Naturkatastrophe (wie ein Erdbeben) auftreten, um eine grobe Fehleinschätzung entstehen zu lassen.

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

## Stufe 25

### Gespür für die sanften Bewegungen

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

Dem Hermetiker ist es möglich, jegliche noch so feinen Bewegungen in seiner Umgebung zu hören. Dinge, die sich aber nicht bewegen, nimmt er hierdurch nicht wahr. Bei besonders subtilen Bewegungen könnte ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen die 9+ notwendig sein, um diese zu hören.

[Basis 4, +2 Sonne, +3 Gehör]

### Sicht der Fledermaus

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

Mittels dieses Zaubers kann sich der Magier sicher im Dunkeln bewegen, indem er die Luft und ihre Widerstände (wie Gegenstände im Weg) wahrnimmt. Da er eben die Gegenstände oder Personen nur „hört“, kann er erhält er hierdurch keine feine Unterscheidung – auch das „Hören“ von Farben ist hiermit natürlich nicht möglich.

[Basis 4, +2 Sonne, +3 Gehör]

## Stufe 30

### Ein Auge für die Eruption

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

Ein Magier kann durch diesen Spruch sehen, wenn ein Vulkan aktiv wird – und dies in der Regel schon Stunden, bevor er ausbricht, da er winzige Ascheteilchen in der Luft erkennen kann.

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

### Die Teufel Der Winde erkennen

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

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Auram verbundene Macht besitzt (und wenn die Penetrationssumme des Magiers höher ist als die Macht des Wesens), an Funken erkennen, die von seinem Körper ausgehen.

[Basis 5, +2 Sonne, +4 Sehkraft]

## Stufe 40

### Das entfernte Wetter spüren

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

Ein Hermetiker vermag durch diesen Spruch präzise das Wetter von Morgen für eine Gegend hervorsagen, von der er über eine Arkane Verbindung verfügt. Zudem erhält er

eine allgemeine Vorstellung davon, wie das Wetter im Laufe der kommenden Woche wird.

Diese Vorhersage ist nicht 100%, allerdings muss schon ein magisches Wesen einwirken oder eine kleinere Naturkatastrophe (wie ein Erdbeben) auftreten, um eine grobe Fehleinschätzung entstehen zu lassen.

[Basis 4, +4 Arkane Verbindung,  
+1 Konzentration, +2 Gruppe, +1 Größe]



# Muto Auram

## **Richtlinien für Muto Auram**

Nur eine Eigenschaft von Luft zu verwandeln senkt normalerweise den Zauber um eine Ordnung.

Patzer hierbei verändern möglicherweise den Hermetiker zeitweilig in Luft oder verwandeln diese unerwünscht.

### **Variabel**

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

Luft in ein Gas verwandeln, das + (Basisstufe) Schaden anrichtet

### **Stufe 2**

Bilder in einem Wetterphänomen erscheinen lassen (erfordert eine Imaginem-Requisite)

### **Stufe 3**

Eine Menge an Luft in eine andere Form von Luft verwandeln

### **Stufe 4**

Gas in ein schädliches Gas umwandeln, das eine leichte Wunde verursacht (Konstitutionswurf gegen die 6, um dies zu vermeiden)

Eine Menge an Luft in ein anderes Element verwandeln, was die entsprechende Requisite benötigt

### **Stufe 5**

Gas in ein schädliches Gas umwandeln, das eine mittlere Wunde verursacht (Konstitutionswurf gegen die 6, um dies zu vermeiden)

Eine Menge an Luft in ein Gemisch aus verschiedenen Elementen verwandeln (benötigt entsprechende Requisiten)

Eine Menge an Luft in etwas anderes, leicht unnatürliches verwandeln

### **Stufe 10**

Eine Menge an Luft in etwas sehr unnatürliches verwandeln



## Stufe 3

### Ätzender Windzug

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

Dieser Spruch verwandelt Luft in ein aggressives Medium, welches an allem zerrt und schneidet. Weiches Material, wie Blätter oder Stoff, wird zerschnitten, Lebewesen erleiden +1 Schaden aufgrund von Schürfwunden. Dieser Spruch kann ohne Windhauch nicht gesprochen werden, Der Hermetiker wird davon nicht betroffen.

[Basis 1, +2 Stimme]

## Stufe 10

### Lunge voll des Schwefels

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

**Requisite:** Corpus

Jegliche Luft, die das Ziel einatmet, wird durch diesen Zauber zu Schwefel und richtet jede Runde +1 Schaden an. Rüstung schützt gegen diesen Schaden nicht.

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

### Bilder im Nebel

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

**Requisite:** Imaginem

Ein Nebelfeld wird eine vom Hermetiker bestimmte Form annehmen (wie Personen, Pflanzen oder ein Haus). Erst nach Ende der Zauberdauer werden diese Form wie auch der Nebel selbst sich wieder auflösen.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konz., +1 Imaginem]

## Stufe 20

### Der Schrei

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

**Requisite:** Rego

Ein Schrei des Hermetikers wird so stark verstärkt, dass Lebewesen in Hörreichweite taub werden könnten. Jeder so Betroffene muss einen Konstitutionswurf gegen die 6 schaffen oder er wird taub. Dies hält so lange an, bis er den Schaden wie eine Wunde geheilt hat.

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

### Grinsender Nebel

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

**Requisite:** Rego, Imaginem

Ein Nebelfeld wird eine vom Hermetiker bestimmte Form annehmen (wie Personen, Pflanzen oder ein Haus). Jeden, der sich darin aufhält, umschwirren diese Bilder, so dass man sich leicht verlaufen kann. Auf die meisten Würfe erhalten darin befindliche Personen ein Malus von -3.

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

## Alauen der Winde

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

**Requisite:** Rego

Dieser Spruch verwandelt Luft in ein aggressives Medium, welches an allem zerrt und schneidet. Weiches Material, wie Blätter oder Stoff, wird zerschnitten, Lebewesen erleiden +5 Schaden pro Runde aufgrund von Schnitten. Dieser Spruch kann ohne Windhauch nicht gesprochen werden, Der Hermetiker wird davon nicht betroffen.

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

## Steiniger Regen

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

**Requisite:** Terram

Derzeit hernieder kommender Regen wird zu Stein verwandelt, was +0 Schaden alle zwei Runden bei Wesen verursacht, die sich im Freien aufhalten. Falls der Regen vor Ende der Wirkungsdauer endet, so endet auch der Spruch. Nach Zauberspruchende verwandelt sich der Steinregen wieder in Wasser.

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

## Stufe 25

### fluch der üblen Gase

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

Mit diesem Spruch wird reine Luft in schlechte Gase umgewandelt, welche zwar unsichtbar sind, aber schlimm riechen. Die Gaswolke ist etwa 20 Schritt weit und 10 Schritt hoch. Jeder, der zum ersten Mal die Luft einatmet, muss auf Konstitution, Schwierigkeit 6, würfeln. Bei einem Fehlschlag hat er sich mit Malaria angesteckt und erhält eine mittlere Wunde.

Nach Ende der Wirkungsdauer löst sich die Wolke schnell auf, steife Brisen können dies in zwei bis drei Runden tun, bei starken Winden ist der Zauber nutzlos.

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

### Regenbogenbrücke

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

Ein bestehender Regenbogen erhält dadurch die Eigenschaft, dass man ihn betreten und auf ihm laufen kann – alle anderen Eigenschaften behält er.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

## Stufe 30

### Atem des schwarzen Schlafs

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

**Requisite:** Rego

Durch diesen Zauber wird die vom Hermtiker ausgeatmete Luft zu einem tödlichen Gas, welches sich schnell und stark ausbreitet. Es bedeckt einen kegelförmigen Raum mit einer Länge von etwa 10 Schritt. Jeder, der darin steht und nicht den Atem anhält, erleidet +10 Schaden. Der Hermetiker ist dagegen immun.

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

### Blutiger Regen

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

**Requisite:** Aquam, Corpus

Dieser Spruch verwandelt die Tropfen einer Regenwolke in Blut, welches den Boden während der Wirkungsdauer tränkt. Nach Ende des Regens wird das Blut auf natürliche Weise versickern.

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

### Stöße für den unbelehrbaren Angreifer

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

**Requisite:** Creo, Rego

Dieser Spruch verwandelt die Luft um den Hermetiker herum in ein aggressives Medium, welches an allem zerrt und schneidet, ihn zugleich aber beschützt. Jeder, der so nahe am Ziel steht, so dass er es angreifen könnte, muss zu Beginn jeder Runde einen Stresswurf auf Größe gegen 9 machen oder wird zurückgeworfen. Angriffe im Nahkampf sind um 3, im Fernkampf um 9 erschwert. Zudem erleiden Wesen in seiner Nähe +5 Schaden aufgrund von Schnittwunden, welches Material wird zerschnitten. Der Magier wird hiervon nicht betroffen.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Diameter, +2 Requisiten, +2 unnatürlicher Effekt]

### Regen aus Wein

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

**Requisite:** Aquam

Regen wird durch diesen Zauber in Wein verwandelt – dessen Art und Geschmack bestimmt der Hermetiker.

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

### Undurchdringliche Luft

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

**Requisite:** Rego

Die Luft um den Hermetiker herum wirkt wie eine Rüstung und schlägt Angriffe zur Seite. Er erhält einen Absorptionsbonus von +3 hierdurch.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Diameter, +2 Unnatürlich]

## Stufe 35

### Gefangen im Reichtum

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

**Requisite:** Terram, Rego

Um das Ziel herum verwandelt sich die Luft in Silber. Wird es darin gefangen, so muss es gelingen, die Luft bis zum Wirkungsende anzuhalten, ansonsten wird es jämmerlich ersticken.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Metall, +1 Rego]

### Luft der wasserhaften Kraft

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

Das vom Hermetiker beeinflusste Luftfeld wird sich anfühlen, als bewege man sich darin wie in Wasser. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit beträgt nur noch  $\frac{1}{4}$  der sonstigen Geschwindigkeit und alle mit Geschwindigkeit zusammenhängenden Würfe haben einen Malus von -3. Fernkampf ist in diesem Feld unmöglich und Nahkampfaffen verursachen 5 Schaden weniger als normal. Die Atmung wird darin nicht beeinflusst, ebenso ist es nicht möglich, in diesem Feld zu schwimmen.

Wasserfeen könnten den Aufenthalt in einem solchen Feld als angenehmer denn in normaler Luft empfinden.

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

## Stufe 40

### Aus dem Nebel beschwören

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

**Requisite:** Terram

Ein Teil der Luft wird mit diesem Spruch in Stein beliebiger Form verwandelt. Komplizierte Formen erfordern einen Wurf auf Intelligenz + Finesse, jedoch sind Stufen, Wälle und andere Hindernisse möglich.

[Basis 4, +2 Stimme, +2 Sonne,  
+1 Teil, +1 Komplexität]

### Satans tödlicher Brodem

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

Der normale Rauch eines Feuers wird hiermit in eine dicke, ätzende Wolke verwandelt. Jeder davon Umgebende erhält +25 Schaden (nur einmal), gegen welchen Rüstung nur den halben Schutz gewährt. Weiche Materialien werden hierdurch geschwärzt und ruiniert.

Solange sich der Hermetiker konzentriert, wird jeder neu hinzu kommende Rauch ebenfalls verwandelt und selbst nachdem er seine Konzentration fallen gelassen hat, wird der Rauch noch für Stunden über dem Gebiet hängen. Da er schwerer ist als Luft wird er sich dann nahe über dem Boden sammeln.

[Basis 25, +2 Stimme, +1 Konzentration]

### Steiniger Regen

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

**Requisite:** Terram

Eine Wolke wird hiermit in einen Stein gleicher Größe verwandelt, was bis zu +30 Schaden anrichten bei Zielen anrichten kann. Bei Gebäuden kann ebenfalls erheblicher Schaden angerichtet werden. Da der Stein sehr porös ist, wird er nach einem Aufprall in kleinere Stücke zerspringen.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Diameter,  
+4 sehr unnatürlich]

## Stufe 45

### Nebel der Verwirrung

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

**Requisite:** Rego, Imaginem

Mittels dieses Rituals wird eine bis zu 9km lange Nebelbank in einen silbrigen Nebel verwandelt, der undurchdringlich für Blicke ist – abgesehen von höchstens sieben Personen, die beim Wirken des Rituals anwesend waren und davon nicht beeinflusst werden.

Wesen im Nebel hören zufällige Schreie, Zischen, Rufe und ähnlich verstörende Geräusche, die womöglich sogar zu einer Gefahr führen konnten. Ein Navigieren durch den Nebel gestaltet sich besonders in unbekanntem Terrain als sehr schwer. Der Nebel selbst löst sich erst mit Ende des Rituals auf nach 1 Jahr.

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

## Stufe 50

### Öliger Regen

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

**Requisite:** Aquam

Dieses Ritual verwandelt Regentropfen eines großen Gebiets in entflammbares Öl, welches den Boden während der Wirkungsdauer trinkt. Nach Ende des Regens wird das Öl auf natürliche Weise verdampfen. Mit einem Ignem Zauber, welcher mindestens als Ziel Gruppe (besser aber noch größer) hat, lässt sich der Regen in Brand setzen – auf dem Boden angekommen würde dies aber leichter fallen.

[Basis 4, +3 Sicht, +2 Sonne, +5 Größe]

### Höllenglut der Verdammnis

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

**Requisite:** Rego, Ignem

Die Luft im Zielgebiet wird schmerzhaft heiß – einzig ein Gebiet 3 Schritt um den Hermetiker herum bleibt normal temperiert. Jeder andere in dieser Hitze muss jede Minute einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen oder verliert eine Erschöpfungsstufe. Pflanzen in diesem Gebiet werden absterben.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond,  
+4 Grenze, +1 Rego]

# Verdo Auram

## Richtlinien für Verdo Auram

Die Vernichtung der Luft mit großer Präzision erhöht die Ordnung des Spruches um mindestens 1 Ordnung.

### **Variabel**

Genug Materie zerstören, um die Macht eines Auram-Elementars um (Stufe des Zaubers + 10) Punkte zu reduzieren

### **Stufe 3**

Luft mufflig und schwer zu atmen machen

### **Stufe 4**

Ruhige Luft vernichten

Ein kleines Wetterphänomen vernichten: einen Windhauch, leichten Nebel, Nieselregen

Die Intensität eines Wetterphänomens um eine Stufe reduzieren (diese sind wie folgt: sehr schwer, schwer, normal, klein)

### **Stufe 5**

Ein normales Wetterphänomen zerstören: eine Wolke, Wind, Nebel, Regen aus einer schon existierenden Wolke

### **Stufe 10**

Ein schweres Wetterphänomen vernichten: ohrenbetäubender Donner, Wolkenbruch, undurchdringlicher Nebel, Sturm

### **Stufe 15**

Ein sehr heftiges Wetterphänomen zerstören: Hurrikan, Gewitter, Blitzschlag, Wirbelsturm

Eine Eigenschaft von Luft vernichten (ein Gas nicht mehr giftig sein lassen)



## Stufe 15

### Raum voll scharfer Luft

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

Die Luft in einem Raum wird abgestanden und unangenehm. Jede Luft-atmende Kreatur erhält darin -3 auf alle Würfe in Bezug auf körperliche Anstrengung. Zudem muss in solch einem Fall das Wesen jede Runde einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen oder es erleidet eine Erschöpfungsstufe. Dies könnte Angst in manchen Kreaturen auslösen. Die Geschwindigkeit, mit welcher sich die Luft wieder auffrischt, hängt davon ab, wie gut sich der Raum lüften lässt.

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

## Stufe 20

### Besänftigung der rasenden Winde

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

Jegliche sich bewegende Luft wird durch diesen Zauber aufgehalten, so dass danach nur noch Windstille herrscht. Durch Ritual-Zauberei beschworene Winde werden hierdurch nicht beeinflusst. Ebenso muss der Wind in Richtung des Hermetikers wehen, damit dieser hiermit beruhigt werden kann. Unter normalen Umständen wird diese Windstille mindestens eine Stunde anhalten.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

### Dieb des Atems

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

Der Atem eines Lebewesens wird hiermit entfernt, was Panik hervorruft und den sofortigen Verlust einer Erschöpfungsstufe bedeutet, sowie noch eine zweite Stufe, falls dem Ziel ein Stresswurf auf Konstitution von 6+ misslingt. Dieser Zauber kann pro Runde nur einmal auf ein Ziel angewandt werden.

Zauberrequisiten sind *Animal* für Tiere und *Corpus* für Menschen.

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

### Entledigung des verräterischen Rauchs

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

Sämtlicher Rauch innerhalb des Kreises wird vernichtet, was hilft, dass ein Lagerfeuer niemanden verrät oder ein Labor rauchfrei bleibt.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Ring]

### Japsender Tod

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

**Requisite:** Corpus

Jegliche Luft, welche die Lunge des Ziels erreichen würde, wird augenblicklich vernichtet, was dazu führt, dass es nach 30 Sekunden einen Wurf auf Konstitution gegen die 3 machen muss – dies erhöht sich jede vergangene halbe Minute um weitere 3 Punkte. Bei einem Fehlschlag verliert das Ziel 1 Erschöpfungsstufe. Erschöpfungsstufe (oder jeweils 1 Schaden – zuerst leicht, dann mittel, usw. – falls es ohnmächtig wird).

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

## Stufe 25

### Ablehnung des Windes

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

Jegliche sich bewegende Luft in Reichweite des Spruchs wird aufgehalten, so dass danach nur noch Windstille herrscht. Durch Ritual-Zauberei beschworene Winde werden hierdurch nicht beeinflusst. Unter normalen Umständen wird diese Windstille mindestens eine Stunde anhalten.

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

### Tod der lebendigen Luft

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

Durch diesen Spruch verliert ein Luft-Elementar schlagartig 25 Punkte seiner Macht.

[Basis 15, +2 Stimme]

## Stufe 30

### Maske der reinen Luft

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

Jeglicher giftige Bestandteil in der Luft, welches in den Körper des Ziels dringen will oder sich dort befindet, wird zerstört, so dass man so niemals vergiftet werden kann.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

## Stufe 35

### Wind aus den Segeln

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

Jegliche sich bewegende Luft in Reichweite des Spruchs wird aufgehalten, so dass danach nur noch Windstille bis Ende der Wirkungsdauer herrscht. Durch Ritual-Zauberei beschworene Winde werden hierdurch nicht beeinflusst.

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

## Stufe 40

### Raum voll ungiftiger Luft

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

Jeglicher giftige Bestandteil in der Luft, welches in den Raum dringen will oder sich dort befindet, wird zerstört, so dass man darin immer frische Luft atmen kann.

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

## Stufe 45

### Rückkehr des wolkenlosen Himmels

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

Dieser Spruch bereinigt den Himmel in Sichtweite von jeglichen Wolken oder Wettererscheinungen, die geringer sind als ein Wirbelsturm – unabhängig ob natürlich oder magisch erschaffen (jedoch wirkt es nicht gegen Ritualzauber). Für das Vertreiben von Wolken muss sich der Hermetiker einige Momente konzentrieren.

[Basis 10, +3 Sicht, +2 Gruppe, +2 Größe]



# Rego Auram

## Richtlinien für Rego Auram

Diese Sprüche kontrollieren bereits existierende Wetterphänomene. So kann eine Wolke zum herabregnen gebracht werden oder aber auch zum Beenden des Regens. Eine Luftmenge mit großer Stärke und Präzision kontrollieren hebt die Ordnung des Spruches um mindestens eine Stufe.

### **Variabel**

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

### **Stufe 2**

Ein kleines Wetterphänomen kontrollieren: einen Windhauch, leichten Nebel, Nieselregen

### **Stufe 3**

Ein normales Wetterphänomen kontrollieren: eine Wolke, Wind, Nebel, Regen aus einer schon existierenden Wolke  
Schutz vor einer Art kleinen Wetterphänomens

### **Stufe 4**

Ein schweres Wetterphänomen kontrollieren: ohrenbetäubender Donner, Wolkenbruch, undurchdringlicher Nebel, Sturm

Schutz vor einer Art normalen Wetterphänomens

### **Stufe 5**

Ein sehr heftiges Wetterphänomen kontrollieren: Hurrikan, Gewitter, Blitzschlag, Wirbelsturm

Schutz vor einer Art heftigen Wetterphänomens

Einen zierlichen Geist des Auram kontrollieren

Ein Auram-Elementar vollständig kontrollieren

### **Stufe 10**

Schutz vor einer Art sehr heftigen Wetterphänomens

Schutzzeichen gegen eine Art kleines Wetterphänomen (wie Nebel; Berührung, Ring, Zirkel)

### **Stufe 15**

Schutzzeichen gegen eine Art normales Wetterphänomen (z. B. Regen; Berührung, Ring, Zirkel)

Einen zierlichen Geist des Auram herbeirufen

### **Stufe 20**

Schutzzeichen gegen eine Art schlimmes Wetterphänomen (wie starke Winde; Berührung, Ring, Zirkel)

### **Stufe 25**

Schutzzeichen gegen eine Art sehr schlimmen Wetterphänomens (wie einen Blitzschlag; Berührung, Ring, Kreis)

## Variabel

### Schutzkreis gegen feen der Lüfte

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

Keine mit Auram assoziierte Fee, deren Feenmacht gleich oder geringer ist als die Stufe des Spruches kann hierdurch geschützte Ziele beeinflussen – weder durch übernatürliche Kräfte, direkt oder indirekt (z.B. mittels eines Geschosses), ebenso wenig kann sie den Kreis brechen. Von bestimmten Winkeln aus scheint es, als umgebe den Ring eine violettfarbene Kuppel.

[Basisspruch]

### Die Geister der Lüfte fesseln

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

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

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

[Basisspruch]

## Stufe 4

### Der unzerraupte Wanderer

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

Leichte Brisen werden vom Hermetiker abgelenkt und berühren seinen Körper nicht. Dieser Spruch wirkt nicht gegen stärkere Winde

[Basis 2, +2 Sonne]

### Gestohlener Atem des Magiers

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

Hiermit wird von einem Ziel (dessen eventuell vorhandene Magieresistenz überwunden werden muss) dessen Atem gestohlen und in einem vom Hermetiker gehaltenes Gefäß versiegelt. Dieser Atem ist eine kurzlebige arkane Verbindung, kann jedoch vor verstreichen von dessen Existenzdauer in einem Labor permanent fixiert werden.

[Basis 3, +1 Berührung]

### Verschleiern des eigenen Geruchs

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

Der Hermetiker kann die Richtung eines Windhauchs von ihm ablenken, so dass sein Geruch nicht weitergetragen wird.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Diameter]

## Stufe 5

### Rückenwind

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

Ein existierender Windhauch folgt dem Hermetiker solange bis er seine Wanderschaft beendet für 10 Minuten. Luftphänomene, welche er durchschreitet (wie Nebel) folgen ihm ebenfalls.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

### Stürmischer Wind, Sichter Nebel

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

Ein kleines Wetterphänomen (wie Nebel, Wind, Regen) wird durch diesen Spruch an Intensität verdoppelt.

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

## Stufe 10

### Aeolus Diener rufen

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

Ein Hermetiker kann bestehenden Wind so fokussieren und verstärken, dass er gegen die Segel eines Schiffes weht und das Gefährt sich so schneller fortbewegen kann. Mit einem Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 kann er die Windrichtung ändern.

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

### Die wandernde Distelwolfe

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

Mit diesem Zauber ist es dem Hermetiker möglich, die Luft um ihn herum bis zur Stärke eines mäßigen Windes und einer Windgeschwindigkeit von 30kmh nach seinen Wünschen zu kontrollieren. Eine Veränderung einer Eigenschaft des Windes (Geschwindigkeit oder Richtung) erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 6.

In Verbindung mit dem Zauber *Segelnde Schwingen der Winde* verhindert dieser Spruch, dass der Hermetiker bei Verlust der Konzentration mit voller Geschwindigkeit herunterfällt.

[Basis 3, +2 Sonne, +1 Flexibilität]

### Schutz vor Regen

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

Kein Regen fällt auf den Hermetiker, egal, wie schlecht das Wetter auch sein mag.

[Basis 4, +2 Sonne]

## Stufe 15

### Bilder in den Wolken

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

Mittels dieses Spruchs vermag der Hermetiker eine Wolke so zu formen, wie es ihm beliebt, wie beispielsweise, dass sie ein bestimmtes Bildnis formt.

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

### Geführter Pfeil des Jägers

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

**Requisite:** Herbam

Ein Pfeil wird mittels dieses Zaubers soweit unterstützt, dass es leichter sein Ziel trifft. Der Schütze erhält einen Bonus von +3 auf den Angriffswurf. Dabei unterstützt die Zauberei den Flug des Pfeils, so dass sich der Magier nicht auf das Geschoss weiter konzentrieren muss.

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

### Von den Lüften getragener Pfeil

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

**Requisite:** Herbam

Ein Wind unterstützt die Flugbahn eines Pfeils, so dass dieser doppelt so weit fliegt wie normal. Dabei unterstützt die Zauberei den Flug des Pfeils, so dass sich der Hermetiker nicht auf das Ziel des Geschosses weiter konzentrieren muss.

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

### Das trockene Lager

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

Dieser Schutzkreis bewahrt alles, was sich darin befindet, vor den Auswirkungen von Regen.

[Basis 15]

## Stufe 20

### Dreizack des Zeus

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

Dieser Zauber kann nur während eines Gewitters und bei Blitzschlägen gesprochen werden. Einer der Blitze wird hierbei auf ein vom Hermetiker bestimmtes Ziel gelenkt (dies erfordert einen erfolgreichen Zielwurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 10) und verursacht bei diesem +30 Schaden, während es diesen zu Boden schleudert. Jeder in der Nähe muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 bestehen oder wird ebenfalls umgestoßen.

[Basis 5, +3 Sicht]

## Stufe 25

### Bewegung innerhalb des Sirocco

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

Mittels dieses Spruches kann sich das Ziel selbst im schlimmsten Sandsturm ohne Behinderung bewegen.

[Basis 10, +1 Berührung, +2Sonne]

### Den Pfad des Geschosses umkehren

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

Ein Geschoss fliegt augenblicklich zu seinem Schützen zurück oder auf ein anderes Ziel zu. Dabei macht der Hermetiker einen Angriffswurf mit Wahrnehmung + Finesse gegen einen herkömmlichen Mindestwurf.

Eine Spruchrequisite je nach Art des Geschosses (in der Regel Herbam oder Terram) ist erforderlich.

[Basis 3, +3 Sicht,

+3 mächtiger, unnatürlicher Effekt]

### Schnee zu jeder Zeit

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

Hiermit werden Wolken im Sichtfeld des Hermetikers dazu bewegt, zu schneien. Der Schnee wird erst einige Minuten nach Wirken des Zaubers zu Boden fallen und nach Ende der Zauberdauer noch etwa 10 Minuten weiterschneien. Die Umgebungstemperatur wird hierdurch nicht verändert.

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

### Schutzkreis vor dem Sirocco

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

Dieser Schutzkreis bewahrt alles, was sich darin befindet, vor den Auswirkungen der schlimmsten Sandstürme.

[Basis 25]

## Stufe 30

### Den Zorn des Sturms herbeirufen

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

Dieser Zauber kann nur während eines Gewitters und bei Blitzschlägen gesprochen werden. Dadurch kann der Magus in jeder zweiten Kampfrunde einen der Blitze auf ein von ihm bestimmtes Ziel gelenkt werden (dies erfordert einen erfolgreichen Zielwurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 10) und verursacht bei diesem +30 Schaden, während es diesen zu Boden schleudert. Jeder in der Nähe muss einen Stresswurf auf Größe gegen die 6 bestehen oder wird ebenfalls umgestoßen.

[Basis 5, +3 Sicht, +1 Konzentration, +1 leicht unnatürlich]

### Wolken voll Donnernder Nacht

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

Bereits vorherrschende Wolken und Winde werden zu einem Sturm vereint. Er entsteht in normaler Geschwindigkeit, steht jedoch unter Kontrolle des Hermetikers, solange dieser ihn sehen kann. Hiermit ist es ihm auch möglich, kleinere Stürme aufzulösen.

Falls er den Sturm nicht vor Fallenlassen seiner Konzentration auflöst, existiert dieser gemäß seiner normalen Daseinsdauer weiter.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Konzentration, +2 Gruppe]

## Stufe 35

### Schutz durch den wütenden Sturm

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

Für diesen Zauber müssen am Himmel Unwetter sowie Blitze zu sehen sein. Im Umkreis von 5 Schritt schlagen immer wieder Blitze um den Hermetiker ein. Jeder, der sich dem Magus soweit nähert, wird von einem dieser Blitze getroffen werden. Dabei würfelt der Hermetiker auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 10. Bei Erfolg richtet der Blitz +30 Schaden an und schleudert das Ziel bei einem misslungenen Stresswurf auf Größe gegen die 6 zurück.

[Basis 4, +3 Sicht, +1Diameter, +3 sehr unnatürlich]

### Segen des Zephyr

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

Mittels dieses Spruches kann sich die Zielgruppe selbst im schlimmsten Gewitter ohne Behinderung bewegen.

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

## Stufe 40

### Sammeln der Sturmeskraft

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

Bereits vorherrschende Wolken und Winde werden zu einem mächtigen und großem Sturm vereint. Er entsteht in normaler Geschwindigkeit, steht jedoch unter Kontrolle des Hermetikers, solange dieser ihn sehen kann. Hiermit ist es ihm auch möglich, andere Stürme aufzulösen.

Falls er den Sturm nicht vor Fallenlassen seiner Konzentration auflöst, existiert dieser gemäß seiner normalen Daseinsdauer weiter.

[Basis 4, +3 Sicht, +1 Konzentration, +2 Gruppe, +2 Größe]

## Stufe 45

### Den Sturm beenden

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

Durch diesen Spruch können selbst mächtigste Stürme in Reichweite für die Dauer des Zaubers beendet und nicht mehr neu gebildet werden. Jenseits dieses Gebiets können die Wetterphänomene jedoch weiterhin toben.

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