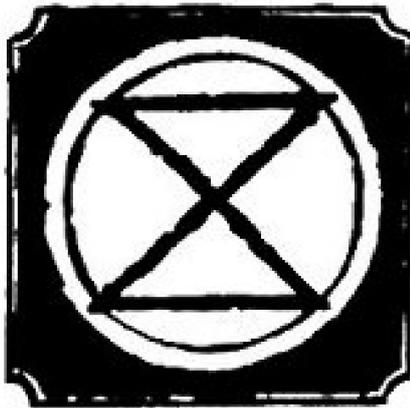


Corpus

Sprüche des Corpus setzen sich mit Menschen oder menschenähnlichen Körpern sowie allem damit zusammenhängenden auseinander. Viele humanoide Feen haben genug mit Menschen gemein, so dass man sie mit Corpus-Sprüchen beeinflussen kann. Die durch Corpus beeinflussbaren Charakteristika sind Körperkraft, Konstitution, Geschicklichkeit und Schnelligkeit.

Ein Individuum für einen Corpus-Spruch ist so groß wie ein menschliches Wesen mit höchstens Größe +1.



Creo Corpus

Richtlinien für Creo Corpus

CrCo-Heilssprüche sind oft nur als Rituale sinnvoll, da sie sonst die Wundheilung aufhalten und bei Wirkungsende die Wunde aufbricht. Kein hermetischer Zauber kann Erschöpfungsstufen zurückgeben. Ein Heilzauber kann auch weniger schlimme Arten des gleichen Effekts kurieren (ein Wundheilzauber kann aber keine Gifte o. Krankheiten heilen usw.).

Patzer in diesem Bereich führen oftmals zu schlimmen Wunden anstelle sie zu heilen, erzielen das Gegenteil des Gewünschten oder führen zu unbeabsichtigten Nebenwirkungen.

Stufe 1

Einer Person +1 auf Erholungswürfe gewähren

Die Wunden des Zieles gelten als 1 Kategorie leichter in Bezug auf Aktivitäten damit

Einer Person +1 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

Stufe 2

Einer Person +3 auf Erholungswürfe gewähren

Das Verwesens eines Leichnams verhindern

Einer Person +3 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

Stufe 3

Einer Person +6 auf Erholungswürfe gewähren

Dem Ziel +1 auf Geburtswürfe gewähren

Verhindern, dass sich Wunden des Zieles verschlechtern

Einer Person +6 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

Stufe 4

Einer Person +9 auf Erholungswürfe gewähren

Sämtliche Alterszeichen verschwinden lassen

Dem Ziel +3 auf Geburtswürfe gewähren

Einer Person +9 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

Stufe 5

Einer Person +12 auf Erholungswürfe gewähren

Einen menschlichen Leichnam oder einen Teil davon (mit dem Ziel: Teil) erschaffen

Dem Ziel +6 auf Geburtswürfe gewähren

Einer Person +12 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

Stufe 10

Einer Person +15 auf Erholungswürfe gewähren

Dem Ziel +9 auf Geburtswürfe gewähren

Einer Person +15 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

Stufe 15

Eine leichte Wunde heilen

Eine mindere Krankheit heilen

Eine kleine Alterungskrise bewältigen

Dem Ziel +12 auf Geburtswürfe gewähren

Einer Person +18 auf Erholungswürfe gewähren

Einer Person +18 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

Stufe 20

Eine mittlere Wunde heilen

Schädigende Nachwirkungen von Gift, Krankheit oder Verletzungen heilen

Eine ernste Alterskrise bewältigen

Eine ernste Krankheit heilen

Einer Person +21 auf Erholungswürfe gewähren

Einer Person +21 auf Würfe zur Vermeidung von Krankheiten gewähren

Stufe 25

Heilen einer schweren Wunde

Eine verlorene Gliedmaße regenerieren

Eine große Alterskrise bewältigen

Eine große Krankheit heilen

Alle Wundstufen um 1 Wundgrad heilen

Stufe 30

Eine Wundstufe „Außer Gefecht“ heilen

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +0)

Eine kritische Alterskrise bewältigen

Eine kritische Krankheit heilen

Bei einer Person die volle körperliche Reife (ca. 20 Jahre) binnen 1 Tages/Nacht erreichen (mind. Dauer: Sonne)

Stufe 35

Heilen aller Wunden

Eine tödliche Alterskrise bewältigen

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +1)

Eine beliebige Krankheit heilen

Stufe 40

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +2)

Stufe 45

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +3)

Einen magischen Menschen erschaffen (erfordert mindestens Vim als Requisite)

Stufe 50

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +4)

Stufe 55

Eine körperliche Charakteristik einer Person um 1 erhöhen (aber nicht höher als +5)

Stufe 70

Bis zu einem gewissen Grad einen Toten auferstehen lassen

Das Creo Corpus Grimoire

Stufe 4

Kraft für den verwundeten Grog

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

Die Abzüge einer jeden Wunde des Ziels gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Sicherer Gang durch verseuchtes Land

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

Der Hermetiker erhält einen Bonus von +3 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 2, +2 Sonne]

Vergessen der schwärenden Wunde

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

Die Abzüge einer jeden Wunde des Ziels gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

[Basis 1, +3 Mond]

Stufe 5

Des Lehrlings rasche Genesung

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

Der Hermetiker erhält durch diesen Spruch für die Dauer eines Mondes +3 auf Erholungswürfe, notwendig aufgrund von Krankheiten oder Verletzungen.

[Basis 2, +3 Mond]

Leiden des Kriegers lindern

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

Die Abzüge einer jeden Wunde des Zieles gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

[Basis 1, +1 Berührung, +3 Mond]

Lindern der Qualen der Turba

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

Die Abzüge einer jeden Wunde einer Gruppe von bis zu 10 Menschen gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

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

Stufe 10

Das Gleichgewicht der Säfte erhalten

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

Das Ziel erhält einen Bonus von +6 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Des Lehrlings rasche Genesung

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

Das Ziel erhält durch diesen Spruch für die Dauer eines Mondes +3 auf Erholungswürfe, notwendig aufgrund von Krankheiten oder Verletzungen.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

fortsetzen des Marsches

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

Die Abzüge einer jeden Wunde einer Gruppe von bis zu 10 Menschen gelten als 1 Kategorie niedriger in Bezug auf Aktivitäten damit für den Wirkungszeitraum des Spruches.

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

Schließen der Wunde

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

Dieser Zauber verhindert die Verschlechterung einer Wunde aufgrund körperlicher Aktivitäten. Das Ziel leidet aber noch immer an den Wundabzügen und kann unter dessen Wirkung sich auch nicht natürlich regenerieren.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schönheit der Prinzessin

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

Dieser Zauber entfernt sämtliche sichtbaren und oberflächlichen Zeichen des Alters beim Ziel, wodurch es so jung wie gewünscht aussehen kann. Gebrechen aufgrund des Alters werden hierdurch nicht beeinflusst.

[Basis 4, +2 Sonne]

Zauber gegen Verwesung

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Mittels dieses Spruches wird die Verwesung eines menschlichen Leibes oder Körperteils verhindert. Er ist unter Nekromanten recht verbreitet. Dies gewährt auch einen Schutz gegen den Zauber *Staub zu Staub* (die Penetration dieses Zaubers muss hierfür überwunden werden).

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Wundersame Genesung

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

Das Ziel erhält durch diesen Spruch für die Dauer eines Mondes +3 auf Erholungswürfe, notwendig aufgrund von Krankheiten oder Verletzungen.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Stufe 15

Der Seuche trotzen

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

Das Ziel dieses Zaubers erhält einen Bonus von +9 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Rasche Genesung Des Recken

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

Das Ziel erhält durch diesen Spruch für die Dauer eines Mondes +6 auf Erholungswürfe, notwendig wegen Krankheiten oder Verletzungen.

[Basis 3, +1 Berührung, +3 Mond]

Stufe 20

Berührung Der heiligen Jungfrau

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

Dieses Ritual erschafft bei einem weiblichen Wesen wieder das Jungfernhäutchen, was ihre Unbeflecktheit und Würde wieder herstellt.

[Basis 15, +1 Berührung]

Beschwören Des Kolossus

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

Dieses Ritual erschafft den Leichnam eines Riesen (Größe 4), dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann.

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 (7, wenn man die Person besser kannte) erkennen, dass der Leichnam und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Größe, Ritual]

Der Pestilenz grausamen Griff

verhindern

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers erhält einen Bonus von +9 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Erschaffen Des Kadavers

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

Dieses Ritual erschafft einen Leichnam, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann. Möchte er, dass der Leichnam wie jemand Bestimmtes aussieht, so benötigt er dazu eine arkane Verbindung desjenigen, welche dann Teil des Leichnams wird (dieses ist aber auch eine Arkane Verbindung zu jener Person).

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 (7, wenn man die Person besser kannte) erkennen, dass der Leichnam und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, Ritual]

Erschaffen der toten Turba

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

Dieses Ritual erschafft bis zu 10 tote Körper, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann. Möchte er, dass die Körper wie jemand Bestimmtes aussehen, so benötigt er dazu jeweils eine arkane Verbindung desjenigen, welche dann Teil des Leichnams wird (dieses ist aber auch eine Arkane Verbindung zu jener Person).

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennen, dass die Leichname und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Erleichterung Der Niederkunft

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Hiermit erhält eine werdende Mutter einen Bonus von +3 auf Geburtswürfe. Hat sie noch immer Wehen, wenn die Wirkung des Zaubers endet, so muss sie sofort einen Geburtswurf machen, welcher aber niemals eine Verbesserung bewirken kann.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Erweitern Des Fluss Styx

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

Dieser Zauber löst eine durch Alterung ausgelöste mindere Krise erfolgreich. Das Ziel muss sich jedoch dennoch bis zum Ende der Jahreszeit von diesem Ereignis erholen.

[Basis 15, +1 Berührung]

Die heilende Hand Des Chirurgen

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

Der Zauber heilt bei seinem Ziel eine einzelne leichte Wunde, sofern diese nicht aufgrund von Krankheit oder Gift entstanden ist.

[Basis 15, +1 Berührung]

Irdische Hinterlassenschaft Des Menschen

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

Dieser Zauber erschafft einen menschlichen Leichnam, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann. Möchte er aber, dass der Leichnam wie jemand Bestimmtes aussieht, so benötigt er dazu eine arkane Verbindung desjenigen, welche dann Teil des toten Körpers wird (der Leichnam selbst ist aber auch eine Arkane Verbindung zu jener Person).

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 (7, wenn man die Person besser kannte) erkennen, dass der Leichnam und die Todesursache nicht echt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Reinigung Der schwärenden Wunde

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Die Erholungswürfe durch aufgrund von Verletzung erlittener Wunden des Ziels nach erfolgreicher Verabreichung dieses Zaubers erhalten einen Bonus von +9 solange er unter dessen Einfluss steht. Dieses Bonus-Intervall besteht ab Sprechen des Zaubers.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Salomes Wunsch nachgeben

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

Durch diesen Spruch wird ein vollständiger, menschlicher Kopf erschaffen, dessen Aussehen der Hermetiker bestimmen kann.

Möchte er, dass der Kopf wie jemand Bestimmtes aussieht, so benötigt er dazu eine arkane Verbindung desjenigen, welche dann Teil des Schädels wird (dieser ist aber auch eine Arkane Verbindung zu jener Person).

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Teil, Ritual]

Sanfte Berührung der Läuterung

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

Das Ziel wird von einer minderen Krankheit geheilt.

[Basis 15, +1 Berührung]

Zehn, die dem üblen Tode trotzen

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

Eine Gruppe von bis zu 10 Menschen erhält durch diesen Zauber einen Bonus von +6 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

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

Stufe 25

Anrufung der heiligen Margarete

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Hiermit erhält eine werdende Mutter einen Bonus von +9 auf Geburtswürfe. Hat sie noch immer Wehen, wenn die Wirkung des Zaubers endet, so muss sie sofort einen Geburtswurf machen, welcher aber niemals eine Verbesserung bewirken kann.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Den Sensemann überlisten

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

Mittels dieses Spruches wird eine große (oder auch weniger schlimme) Krise, ausgelöst durch Alter, bewältigt. Das Ziel muss sich noch immer bis zum Ende der Jahreszeit ausruhen, um sich vollständig zu erholen. Die Anwendung des Zaubers verursacht beim Ziel Verformung.

[Basis 25, +1 Berührung]

Heilung des durchtrennten Gliedes

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

Ein von einem Körper abgenommenes Gliedmaß kann an einen solchen wieder befestigt werden, sämtliche Einbußen aufgrund von Verwesung bleiben aber bestehen. Nach einem Tag der Verwesung ist das Gliedmaß schwach, am Ende einer Woche ist ein solches beinahe nutzlos und infiziert dessen neuen Träger möglicherweise (Konstitutionswurf gegen 6, bei Fehlschlag erhält das Ziel eine mittlere Wunde). Nach mehr als 2 Wochen ist es vollkommen nutzlos.

[Basis 25, +1 Berührung, -1 da ein kaltes Gliedmaß benötigt wird]

Herbeirufen der toten Armee

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

Dieses Ritual erschafft bis zu 100 tote Körper, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann.

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennen, dass die Leichname und die Todesursache nicht echt sind.

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

Gesundung des versehrten Recken

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

Der Zauber heilt bei seinem Ziel 1 mittlere Wunde, die durch eine Verletzung entstanden ist.

[Basis 20, +1 Berührung]

Genesung des befleckten Leibes

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

Dieser Zauber heilt die schädlichen oder erlähmenden Effekte durch Krankheiten, Giften, Verletzungen oder vorzeitiger Alterung – nicht aber dadurch verlorene Gesundheitsstufen. Hierdurch könnten aufgrund von Krankheiten entstandene Schwächen entfernt werden. Die Auswirkungen natürlicher Alterung können nicht rückgängig gemacht werden.

[Basis 20, +1 Berührung]

Niederregnen der Nadeln

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

Requisite: Rego

Eine Vielzahl kleiner knöcherner Nadeln entsteht über dem Ziel und prasselt auf dieses hernieder, was +10 Schaden verursacht – sofern der Hermetiker eine eventuell vorhandene Magieresistenz überwinden kann. Danach verschwinden die Nadeln wieder.

[Basis 5, +2 Sonne, +1 Teil, +1 Rego]

Stufe 30

Arm des Salamanders

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

Dieses Ritual gibt jemanden, der ein Gliedmaß verloren hat, dieses wieder zurück. Falls die Amputation länger als 1 Jahreszeit zurück liegt, dauert es eine Woche, bis sich das Ziel an das Gliedmaß gewöhnt hat (während dieser Zeit hat es -3 auf Würfe damit). Fehlen dem Ziel mehrere Gliedmaße, so wird die jüngste Amputation behoben.

[Basis 25, +1 Berührung]

Augenblickliche Erholung des Kriegers

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

Der Zauber heilt bei seinem Ziel 1 schwere Wunde, die durch eine Verletzung entstanden ist.

[Basis 25, +1 Berührung]

Beraubte Gliedmaße

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

Requisite: Rego

Dieser Zauber erschafft ein menschliches Bein, welches sich hüpfend fortbewegen und kontrolliert werden kann durch den Hermetiker. Wenn es einen Kontrahenten tritt, hat dieser einen Abzug von -3 auf alle Würfe und erleidet 2 zusätzliche Patzerwürfel.

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

Erquickende Gefühle

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

Mittels dieses Spruchs werden alle Schmerzen entfernt, die nicht größer als die sind, welche durch eine leichte Wunde verursacht werden. Oftmals wird dieser Zauber eingesetzt, um eine Empfängnis schmerzfrei zu gestalten.

[Basis 15, +1 Berührung]

Geschmeidige Hände

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

Die Geschwindigkeit des Hermetikers wird für immer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +0.

[Basis 30]

Herbeirufen der toten Horde

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

Dieses Ritual erschafft bis zu 1000 tote Körper, dessen scheinbare Todesursache und Verwesungsgrad der Magier bestimmen kann.

Andere können mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennen, dass die Leichname und die Todesursache nicht echt sind.

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

Sanfte Pflege des Aesclepius

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

Durch dieses Ritual verbessern sich sämtliche Wunden des Ziels um 1 Stufe – eine schwere Wunde wird zu einer mittleren, eine leichte Wunde heilt augenblicklich, usw.

[Basis 25, +1 Berührung]

Segen für das Neugeborene

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

Das Ziel dieses Zaubers erhält einen Bonus von +12 auf Konstitutionswürfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu verhindern.

[Basis 5, +1 Berührung, +4 Jahr]

Stufe 35

Kraft für den schwachen Magus

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

Die Stärke des Hermetikers wird für die Dauer des Spruches um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +0.

[Basis 30, +1 Diameter]

Vitalisieren des fast Gefallenen

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

Der Zauber heilt bei seinem Ziel 1 Wunde „außer Gefecht“, die durch eine Verletzung entstanden ist.

[Basis 30, +1 Berührung]

Stufe 40

Artemis Fruchtbarkeit

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

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

[Basis 20, +1 Berührung, +3 Mond]

Blick des Caladrius

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

Mittels dieses Spruches wird eine kritische (oder auch weniger schlimme) Krise, ausgelöst durch Alter, bewältigt oder aber eine kritische Krankheit geheilt. Das Ziel muss sich noch immer bis zum Ende der Jahreszeit ausruhen, um sich vollständig von der Alterskrise zu erholen. Die Anwendung des Zaubers verursacht beim Ziel Verformung, sofern er nicht für dieses speziell entwickelt wurde.

[Basis 30, +1 Berührung, +1 zusätzlicher Effekt]

Gewandtheit für den Heroen

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

Die Geschicklichkeit des Ziels wird für immer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +1. Insofern dieses Ritual nicht für ein bestimmtes Ziel entwickelt wurde oder es der Hermetiker auf sich selbst spricht, erhält das Ziel 1 Verformungspunkt.

[Basis 35, +1 Berührung]

Stärkung der Reflexe

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

Die Geschwindigkeit des Ziels wird für die Dauer des Spruches um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +0.

[Basis 30, +1 Berührung, +1 Diameter]

Wille über Fleisch

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

Die Konstitution des Hermetikers wird für die Zauberdauer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +0.

[Basis 30, +2 Sonne]

Zauber der vollkommenen Erquickung

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

Nach Abschluss des Rituals werden sämtliche Wundstufen aufgrund von Verletzungen, nicht aber wegen verlorener Gliedmaße, Krankheiten oder Giften, geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung]

Stufe 50

Beschwören des wandelnden Toten

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

Requisite: Auram, Terram, Vim

Dieses Ritual erschafft einen Wiedergänger, einen böartigen, magischen wandelnden Toten mit einer magischen Macht von 9. Auch wenn das Wesen keine Intelligenz besitzt, so hat es eine gewalttätige Persönlichkeit und greift die nächste Kreatur an (was oft der Hermetiker ist, sofern er es nicht beherrscht).

[Basis 45, +1 Berührung]

Kammer der genesenen Krieger

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

Nach Abschluss des Rituals werden sämtliche Wundstufen aufgrund von Verletzungen, nicht wegen verlorener Gliedmaße, Krankheiten oder Giften, von Personen, die sich im Raum befinden, geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung, +2 Raum]

Ritus der Heilung

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

Nach Abschluss des Rituals werden sämtliche Wundstufen aufgrund von Verletzungen, nicht wegen verlorener Gliedmaße, Krankheiten oder Giften, von den hierbei betroffenen Personen geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Segen des Apollo

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

Jeder in einem solcherart verzauberten Raum erhält einen Bonus von +18 auf Erholungswürfe von Krankheiten oder Verletzungen. Jedoch müssen sich die Verletzten für den gesamten Genesungszeitraum an diesem Ort befinden, um den Bonus zu erhalten.

[Basis 15, +1 Berührung, +4 Jahr, +2 Raum]

Universeller Heilstrank

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

Nach Abschluss des Rituals werden sämtliche Mitglieder der Gruppe von jeglichen Krankheiten, an welchen sie leiden, geheilt.

[Basis 35, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Zirkel der Gesundheit

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

Dieses machtvolle Ritual heilt jeden innerhalb des Zirkels eine Wundstufe pro Runde bei einem erfolgreichen Wurf auf Konstitution gegen eine Schwierigkeit von 3. Der Ring besteht bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang, genau so lang bleiben die Wunden geheilt (was zum Tod bei sehr schwer Verletzten führen kann).

[Basis 30, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Effekt]

Stufe 55

Belohnung für den Helden

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

Die Stärke des Ziels wird für immer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +4. Falls das Ritual nicht für ein best. Ziel entwickelt wurde oder es der Hermetiker auf sich selbst spricht, erhält das Ziel 1 Verformungspunkt.

[Basis 50, +1 Berührung]

Den sorglosen Gefährten herbeirufen

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

Requisite: Auram, Imaginem Vim

Dieses Ritual erschafft eine Pixie, eine kleine fliegende Fee, welche abgesehen von den Flügeln aussieht wie ein kleiner Mensch mit einer Feenmacht von 9. Die Pixie verfügt über menschl. Intelligenz und spielt oft Streiche.

[Basis 45, +1 Berührung, +1 Mentem]

Stärke des Bären

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

Die Stärke des Ziels wird für die Dauer des Spruches um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +2.

[Basis 40, +1 Berührung, +2 Sonne]

Zähe Haut der alten Gebeine

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

Die Konstitution des Hermetikers wird für die Zauberdauer um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +3.

[Basis 45, +2 Sonne]

Stufe 65

flinke Finger für immer

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Die Geschicklichkeit des Ziels wird für die Dauer des Spruches um +1 erhöht, jedoch nicht höher als auf +3.

[Basis 45, +1 Berührung, +3 Mond]

Segen von Artemis Fruchtbarkeit

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

Alle Menschen innerhalb des bezauberten Gebiets erhalten gesteigerte Fruchtbarkeit, selbst wenn sie bei der Durchführung des Rituals nicht anwesend waren. Bei Bewohnern des Gebiets verursacht es aber Verformung.

[Basis 20, +1 Berührung, +4 Jahr, +4 Grenze]

Stufe 75

Phantom des erneuerten Lebens

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

Requisite: Mentem

Vor diesem Ritual muss der Körper des Leichnams unversehrt sein oder er stirbt wieder nach Ende des Rituals.

Für jeden Tag, den die Person tot war, muss sie einen Alterungswurf machen. Nach Ende des erfolgreichen Rituals muss gewürfelt werden, um das Ergebnis zu sehen:

1: Der Körper löst sich auf

2: Der Körper ist von einer übernatürlichen Wesenheit besessen

3: Gedankenloser und nutzloser lebender Leichnam

4-5: Automat mit keinen Fähigkeiten über 3

6-7: Automat mit Fähigkeiten wie zu Lebzeiten

8: Person mit Selbstlenkung, aber ohne Persönlichkeit und gefährlich wahnsinnig

9-10: Person mit Willen aber ohne Persönlichkeit

Auf jeden Fall lebt die wiedererweckte Person nicht wirklich und erhält nie mehr Erfahrungspunkte. Zudem muss sie zu jedem Jahresbeginn einen Alterungswurf machen.

[Basis 70, +1 Berührung]

Intellego Corpus

Richtlinien für Intellego Corpus

Häufige Siegel bei InCo-Sprüchen geben die Informationen der Zauber oft auf ungewöhnliche Weise weiter.
InCo-Patzer erzeugen in der Regel falsche Informationen und Eindrücke.

Stufe 1

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

Stufe 2

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

Stufe 3

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

Eine Person finden, zu welcher man eine arkane Verbindung besitzt

Stufe 4

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

Sehr allgemeine Informationen eines Körpers spüren

Stufe 5

Eine spezifische Information eines Körpers erfahren

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Corpus verbundenen Macht erspüren

Mit einem toten Körper sprechen

Stufe 10

Alle nützlichen Informationen über einen Körper erfahren

Das Intellego Corpus Grimoire

Stufe 4

Das Gespür Des Arztes

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

Dieser Zauber enthüllt die allgemeine Gesundheit des Hermetikers. Spezifische Krankheiten oder Leiden erspürt der Magier in der betroffenen Körperregion als leicht juckende Stellen. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Medizin ist notwendig, um unübliche Krankheiten zu identifizieren, nach diesem Zauber erhält der Magier aber einen +1-Bonus auf Prognosen-Würfe. Die Schwierigkeit des Wurfes hängt von der Seltenheit der Krankheit ab.

[Basis 4]

Geruch von altem Blute

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

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Corpus verbundene Macht von 40+ besitzt (und wenn seine Penetrationssumme höher ist als dessen Macht), an dessen charakteristischen Geruch erkennen.

[Basis 2, +2 Geruch]

Konvergenz Des Ortes

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Hermetiker kann durch diesen einfachen Zauber den derzeitigen himmlischen Standort des Ziels feststellen (sofern er dessen Magieresistenz überwinden kann). Dies ist ausreichend, um binnen einer Stunde ein Tageshoroskop über das Ziel zu errechnen (Wurf auf Intelligenz + Artes Liberales [Astronomie] gegen die 9), welches dem Hermetiker einen +1-sympathische Verbindung gewährt.

Es ist beabsichtigt, diesen Spruch mittels der *Öffnung des ätherischen Tunnels* zu sprechen.

[Basis 3, +1 Berührung]

Stufe 5

Clothos Frage aufwerfen

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird beim Ziel festgestellt, ob dieses schwanger ist. Bei Männern schlägt der Zauber fehl.

[Basis 4, +1 Berührung]

Das Auge Des Arztes

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber enthüllt die allgemeine Gesundheit einer einzelnen Person. Spezifische Krankheiten oder Leiden erscheinen dem Magier in der betroffenen Körperregion als geblichfarbene Flecken. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Medizin ist notwendig, um unübliche Krankheiten zu identifizieren, nach diesem Zauber erhält der Magier aber einen +1-Bonus auf Prognosen-Würfe. Die Schwierigkeit des Wurfes hängt von der Seltenheit der Krankheit ab.

[Basis 4, +1 Berührung]

Das Gespür Des Magneten

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

Der Hermetiker kann mit diesem Spruch die Entfernung und Richtung zu einem Ziel, und – wenn er sich länger konzentriert – dessen Reisegeschwindigkeit festzustellen.

Es ist beabsichtigt, diesen Spruch mittels der *Öffnung des ätherischen Tunnels* zu sprechen.

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

Erkenntnis Der wahren Gestalt

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Magier kann mittels dieses Spruches die wahre und ursprüngliche Form einer Person sehen, welche durch weltliche Masken und Verkleidungen verändert wurde.

[Basis 4, +1 Berührung]



Stufe 10

Einschätzen Des Direkten Gegners

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

Mit diesem Spruch kann der Hermetiker körperliche Altersbeschwerden, Beschwerden oder Verletzungen erahnen, welche die Bewegung des Ziels einschränken.

[Basis 5, +1 Blickkontakt]

Enthüllte Mängel Des sterblichen Leibes

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Magier ist mit diesem Spruch in der Lage, sämtliche medizinischen Defekte und Krankheiten bei einer Person in spezifischer Form festzustellen. Der Magier erhält +3 auf nachfolgende Prognosis-Summen, sofern die nachfolgende Behandlung von ihm bestimmt wird.

[Basis 5, +1 Berührung]

Herzschlag Des magischen Titanen

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

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker die Anwesenheit von magischen mit Corpus verbundenen Wesen mit einer Macht von 50 oder mehr in seiner Nähe wahrnehmen, indem er verstärkt deren Herzschlag hört.

[Basis 2, +3 Gehör]

Konvergenz Der Geburt

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein Hermetiker kann durch diesen einfachen Zauber Geburtsort und -zeit des Ziels feststellen (sofern er dessen Magieresistenz überwinden kann). Dies ist ausreichend, um binnen einem Tag ein Geburtshoroskop über das Ziel zu errechnen (Wurf auf Intelligenz + Artes Liberales [Astronomie] gegen die 9), welches dem Hermetiker einen +2-sympathische Verbindung gewährt.

Es ist beabsichtigt, diesen Spruch mittels der *Öffnung des ätherischen Tunnels* zu sprechen.

[Basis 5, +1 Berührung]

Monas Frage aufwerfen

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch beantwortet dem Hermetiker, ob ein Ziel schwanger ist und wieviele Monate es noch bis zur planmäßigen Geburt sind.

Ist das Ziel nicht schwanger, so wird dem Hermetiker der exakte Menstruations-Zyklus von ihr verraten.

[Basis 5, +1 Berührung]

Wissbegierde Der Eltern

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

Das Geschlecht eines Kindes im Mutterleib lässt sich durch diesen Spruch feststellen, frühestens aber ab dem 4. Monat – davor schlägt der Zauber fehl.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Teil]

Stufe 15

Des Herzens letzten Schlag spüren

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Requisite: Mentem

Der Hermetiker kann durch die Berührung eines Teils eines Leichnams spüren, was dieser zuletzt gefühlt und gedacht hat. Da es die Eindrücke widerspiegelt, welche dem Körper verhaftet sind, kann der Zauber auch an einem Leichnam durchgeführt werden, dessen Seele kirchlich bestattet wurde oder sonst wie nicht mehr erreichbar ist.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Mentem]

Die befleckte Edeffrau

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber erfährt der Hermetiker den Grund einer Unfruchtbarkeit des Ziels (z.B. aufgrund eines Langlebigkeits-Rituals) – und ob überhaupt eine solche vorliegt.

[Basis 10, +1 Berührung]

Gefflüster Durch Das schwarze Tor

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

Requisite: Mentem

Bei diesem Zauber kann der Magier durch die Barriere zwischen Leben und Tod und mit einem noch nicht gänzlich skelettierten Leichnam sprechen. Auch darf der Leichnam nicht durch eine kirchliche Bestattung beerdigt worden sein oder jemanden gehören, dessen Seele direkt in den Himmel gefahren ist (wie dies bei Kreuzfahrern der Fall ist). Der hierbei gerufene Geist muss dem Magier nicht die Wahrheit erzählen. Die Antworten werden von der Stimme des Leichnams ausgesprochen.

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

Die genethlialogische Nachforschung

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

Der Magier erfährt Geburtstag, -zeit und -ort des Zieles. Auf einen anderen Hermetiker gesprochen könnte dies zu einem Magierkrieg führen.

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

Rettung Des Seemans

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

Requisite: Aquam

Hierdurch kann der Magier eine Person, welche sich in Reichweite des Zaubers in einem Gewässer befindet, aufspüren.

[Basis 5, +2 Stimme]

Verifizierung Der Anwesenheit von Artemis Segen

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

Der Hermetiker wird sich einer Empfängnis (Schwangerschaft) des Ziels während der Zauberdauer bewußt.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 20

Das Ganze vom Teil

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

Für diesen Zauber wird eine arkane Verbindung zu einem menschlichen Körper benötigt. Hierdurch erhält der Zauberer ein geistiges Bild der wahren Gestalt der Zielperson, also nackt ohne Hautbilder, Narben oder sonstigem. Da nur die arkane Verbindung Ziel des Zaubers ist, muss nicht die Magieresistenz des Ziels überwunden werden.

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

Des Toten Gestank zurückverfolgen

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

Dieser Zauber bestimmt den Aufenthaltsort eines bestimmten Leichnams. Hierfür benötigt der Magier neben der arkanen Verbindung auch noch eine Karte. Nach dem Sprechen fährt er mit dem Finger über die Karte (er schafft dabei pro Stunde 30cm² der Karte). Berührt er mit seinem Finger den Aufenthaltsort der gesuchten Leiche, so spürt er deren Präsenz.

Er kann dabei den Leichnam innerhalb einer Daumenweite auf der Karte lokalisieren.

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

Die unerbittliche Suche

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

Dieser Zauber bestimmt den Aufenthaltsort einer bestimmten Person. Hierfür benötigt er neben der arkanen Verbindung auch noch eine Karte. Nach dem Sprechen fährt er mit dem Finger über die Karte (er schafft dabei pro Stunde 30cm² der Karte). Berührt er mit seinem Finger den Aufenthaltsort der gesuchten Person, so spürt er deren Präsenz.

Er kann dabei die Person innerhalb einer Daumenweite auf der Karte lokalisieren.

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

Durch die Augen des Toten blicken

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

Requisite: Imaginem

Der Zauber konzentriert sich auf einen Leichnam und kann dann alles sehen, was dieser sieht – seine eigenen Sinne sind während dieser Zeit in Schlummer. Die Augen des (Un-)Toten müssen noch intakt sein, damit dieser Zauber gewirkt werden kann.

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

Von Macht durchtränkte Wesen erspähen

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

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber jedes Wesen, das eine mit Corpus verbundene Macht von 15 oder mehr besitzt (und wenn die Penetrationssumme des Magiers höher ist als die Macht des Wesens), an einer sanft rötlichen Aura erkennen.

[Basis 4, +4 Sehkraft]

Weissagen des wahren Erben

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

Dieser Zauber wird auf eine Gruppe gewirkt, welche alle behaupten, die rechtmäßigen Erben zu sein (zumindest relativ gesehen vom Verwandtschaftsgrad – Gesetze oder abwesende Personen werden hierbei verständlicherweise nicht berücksichtigt). Der Hermetiker muss eine arkane Verbindung der in Frage stehenden Blutlinie haben oder ein Mitglied dieser Linie muss anwesend sein. Dadurch erfährt der Magier die relativen Verwandtschaften und Verwandtschaftsgrade der Anwesenden zueinander und wie viele Generationen sie voneinander und vom Repräsentanten entfernt sind.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Stufe 25

Erblicken der Mängel des sterblichen Leibes

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

Der Hermetiker ist mit diesem Spruch in der Lage, sämtliche medizinischen Defekte und Krankheiten bei einer Person in spezifischer Form festzustellen und wie schwer diese sind. Der Magier erhält +3 auf nachfolgende Prognosis-Summen, sofern die nachfolgende Behandlung von ihm bestimmt wird.

[Basis 5, +4 Sehkraft]

Erkennen des geschmolzenen Magiers

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

Durch diesen Zauber vermag der Magier Corpus-Material (Haar, Blut, etc.) in seinem Blickfeld mit einem rötlichen Schein zu sehen, wobei der Schein umso heller ist, je kürzer dieses Material von seinem „Besitzer“ getrennt ist.

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

Geheimnisse der Gesundheit des Magiers

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

Bei diesem Spruch teilt der Hermetiker die körperlichen Eindrücke mit denen des Ziels und erfährt so dessen allgemeinen Gesundheitszustand, Verletzungsgrade und Altersgrad. Stirbt das Ziel während der Hermetiker noch diesen Zauber aufrechterhält, so wird er bewußtlos und muss jede Minute durch einen einfachen Wurf auf Konstitution gegen die 6 feststellen, ob er wieder erwacht.

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

Stufe 30

Auge Des Assassinen

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

Sämtliche menschliche Lebewesen in Sinnesreichweite des Hermetikers, deren Positionen sowie allgemeine Körperhaltung, werden ihm offenbart. Sofern er deren magische Resistenz durchdringt, kann er auch Unsichtbare Personen damit wahrnehmen. Da er die Personen mit allen Sinnen wahrnimmt, ist der Zauber nützlich, um Hinterhalte in der Wildnis vorzubeugen, in der Stadt aber könnte dies ihn überwältigen.

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

Das Auge Des Weisen

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

Requisite: Imaginem

Mittels dieses Zaubers kann der Magier alles innerhalb eines Schrittes zu der Person sehen, von welcher er über die arkane Verbindung verfügt. Dieses Bild erlaubt es auch, Texte lesen zu können.

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

Geheimnis Der Wunde

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

Requisite: Animal

Durch Berühren eines (menschlichen oder tierischen) Leichnams erhält der Hermetiker ein geistiges Bild wie das Ziel zu Tode gekommen ist (war es kein Tier, so schlägt der Zauber fehl). Ist der Leichnam übernatürlichen Ursprungs, so ist eine Vim-Zauberrequisite erforderlich.

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

Von seiner Linie abstammend

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

Dieser Spruch enthüllt, ob ein Ziel (repräsentiert durch eine arkane Verbindung) von einer bestimmten Blutlinie abstammt (welche ebenfalls durch eine arkane Verbindung vorhanden sein oder ein Abkömmling hiervon sich in der Gegenwart des Hermetikers befinden muss). Dabei kann der Zauberer auch spüren, wie weit das Ziel vom vorhandenen Repräsentanten der Blutlinie entfernt ist.

[Basis 5, +4 Arkane Verbindung,
+1 Komplexität]

Stufe 35

Des Jägers fährte

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

Der Hermetiker berührt eine arkane Verbindung zu einem Ziel und anschließend eine ausgewählte Person. Für die Dauer des Spruchs kann sie die Entfernung und Richtung zum Ziel, und – wenn er sich länger konzentriert – dessen Reisegeschwindigkeit festzustellen.

[Basis 3, +4 Arkane Verbindung,
+3 Mond, +1 Effekt]

Der brennende Wächter

R: Arkane Verbindung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Requisite: Ignem

Bei diesem Spruch bringt der Hermetiker die arkane Verbindung eines Ziels an eine passend große Kerze an und entzündet diese. Im Anschluss daran zeigt die Flamme bis Ende der Zauberspruchwirkung an, wie die allgemeine Gesundheit des Ziels ist. Bei ruhiger Flamme geht es dem Ziel gut, flackert sie, so erleidet es Schmerzen oder hat Verletzungen. Ist die Flamme schwach, deutet es darauf hin, dass das Ziel erschöpft ist. Geht die Flamme aus, so ist das Ziel verstorben. Ist die Kerze abgebrannt oder wird die Flamme erloschen, bevor die Zauberdauer zuende ist, so endet der Zauber dennoch frühzeitiger.

[Basis 4, +4 Arkane Verbindung, +3 Mond]

Muto Corpus

Richtlinien für Muto Corpus

Verwandlungen behalten immer noch einen Teil der Eigenschaften ihrer ursprünglichen Gestalt – so wird beispielsweise ein lahmer, dürrer Mann ein lahmer, dürrer Wolf werden. Manchmal haben Verwandlungen subtile, manchmal aber auch drastische, permanente Effekte.

Jemand, der mehr als 1 Monat als ein Tier verbringt, wird beginnen, sich wie dieses zu verhalten und sehr willensschwache Wesen könnten ihre Identität vollkommen verlieren. Wird man zurück in menschliche Gestalt verwandelt, so könnte derjenige einen Teil oder Aspekte der verwandelten Form für kurze Dauer oder permanent behalten.

Muto Corpus Sprüche verändern nicht die Intelligenz eines verwandelten Wesens. Magier können in verwandelter Gestalt zaubern, müssen dies aber in der Regel ohne Worte und Gesten machen. Die verwandelte Person erhält alle Eigenschaften des Tieres, könnte aber etwa einen Tag benötigen, um sich daran zu gewöhnen.

Um die Ausrüstung mit zu verwandeln sind Spruchrequisiten notwendig. Zudem werden diese dann nur mitverwandelt, wenn sie auch ein wirklicher Bestandteil der Ausrüstung der Person sind.

Hat man einen Verwandlungszauber im Besitz einer Spruchkomponente (Rabengefieder, Wolfsfell) gewirkt, so kann man den Zauber problemlos frühzeitig beenden, indem man diese Komponente ablegt – ansonsten muss man Perdo Vim Magie wirken oder aber warten, bis die Wirkung von alleine endet.

Bei Patzern könnten neben unerwünschten Verwandlungen auch unbestimmte Wirkungsdauern der Zauber auftreten oder aber, dass diese schwer aufzulösen sind.

Stufe 2

Etwas verändern, um ihm eine kleine Fähigkeit zu gewähren

Stufe 3

Die Erscheinung oder Größe einer Person vollständig ändern, sie muss aber noch wie ein Mensch aussehen

Eine Eigenschaft von Knochen verändern (wie seine Flexibilität)

Stufe 5

Menschl. Körperteile einem Ziel nehmen o. hinzufügen, so dass es nicht mehr menschlich aussieht. Diese Teile sind funktionell (könnten aber je nach Spruch unbrauchbar sein); Ziel ist *Teil* (das Ziel *Gruppe* oder höher wirkt normal)

Einem Körper +1 auf Absorptionswürfe gewähren

Stufe 10

Einen Menschen in ein Landtier verwandeln (Animal Requisite)

Einem Körper +2 auf Absorptionswürfe gewähren

Stufe 15

Einem Körper +3 auf Absorptionswürfe gewähren

Stufe 20

Einen Menschen in einen Fisch oder Vogel verwandeln (Animal Requisite)

Einem Körper +4 auf Absorptionswürfe gewähren

Stufe 25

Einen Menschen in ein festes, unbelebtes Objekt verwandeln (Terram Requisite)

Einen Menschen in eine Pflanze verwandeln (Herbam Requisite)

Einem Körper +5 auf Absorptionswürfe gewähren

Stufe 30

Einen Menschen in ein körperloses Objekt verwandeln (Auram oder Aquam Requisite)

Das Muto Corpus Grimoire

Stufe 3

Krallen Der Katze

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

Requisite: Animal

Aus den Fingerspitzen des Hermetikers wachsen Krallen wie die einer Katze.

[Basis 2, +1 Diameter]

Katzenblick

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

Requisite: Animal

Durch diesen Zauber erhält der Magier die Augen einer Katze und kann in fast vollständiger Dunkelheit sehen.

[Basis 2, +1 Diameter]

Blinzeln Der Katze

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

Requisite: Animal

Durch diesen Zauber erhält das Ziel für einen Augenblick die Augen einer Katze und kann in fast vollständiger Dunkelheit sehen.

[Basis 2, +1 Berührung]

Stufe 4

Augen Des Falken

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

Requisite: Animal

Der Hermetiker erhält die Augen eines Falken, was es ihm erlaubt, Dinge selbst auf große Entfernung zu sehen.

[Basis 2, +2 Sonne]

Dieb Der Gestalt

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

Der Hermetiker nimmt ein vollständig anderes Aussehen an, einzig die Größe muss die gleiche sein. Zauberrequisiten könnten je nach Kleidung vonnöten sein.

[Basis 3, +1 Konzentration]

Ohren Des Hasen

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

Requisite: Animal

Der Magier erhält das Gehör eines Hasen und so +3 auf alle Gehör-basierten Wahrnehmungswürfe.

[Basis 2, +2 Sonne]

Schnauze Des Bluthunds

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

Requisite: Animal

Hiermit erhält der Zauberer den Geruchssinn eines Jagdhundes, womit er andere durch ihren Geruch verfolgen kann.

[Basis 2, +2 Sonne]

Zunge Der Kobra

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

Requisite: Animal

Der Magier erhält eine gespaltene Schlangenzunge, mit der er gut riechen und sich im Dunkeln orientieren kann – ohne jedoch Farbe oder eine genaue Form zu erkennen.

[Basis 2, +2 Sonne]



Stufe 5

Augen des Fisches

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

Requisite: Animal

Durch diesen Zauber erhält das Ziel die Augen eines Fisches und kann damit unter Wasser ohne Einschränkung sehen, an Land ist seine Sicht jedoch leicht verschwommen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Buschiger Schwanz des Zweigtänzers

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

Requisite: Animal

Das Ziel des Zaubers erhält den buschigen Schwanz eines Eichhörnchens, wodurch er +3 auf Würfe erhält, um das Gleichgewicht zu bewahren.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Der böse Blick

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

Hierdurch wird ein Auge des Ziels vergrößert, was dessen Gesicht entstellt und grässlich anzusehen macht.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Der Echse klebrige Zehen

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

Requisite: Animal

Bei diesem Spruch werden Füße und Hände des Ziels klebrig, so dass er besser klettern kann (+3 auf Klettern-Würfe), dies kann aber auch manchmal hinderlich sein.

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

Die Schlüpfrigkeit des Aals

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

Requisite: Animal

Dieser Zauber macht den Körper des Ziels biegsam und beweglich, wodurch er einen +3 Bonus auf Würfe erhält, um durch kleine Öffnungen und ähnliches schlüpfen zu können.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Katzenaugen

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

Requisite: Animal

Mittels dieses Zaubers erhält das Ziel die Augen einer Katze und kann in fast vollständiger Dunkelheit sehen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schlagpressen des knöchernen Einbands

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

Dieser Zauber verändert das starre Wesen von Knochen, so dass es flexibel und unter Druck biegsam wird. Dadurch kann ein Schädel beispielsweise zu einem Buchrücken geformt werden, der zwar nach Ende der Zauberdauer seine Elastizität verliert, jedoch die veränderte Form beibehält. Solch ein Einband gewährt einen Bonus für Werke gemäß Form und Material.

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

Schleim des Sumpfschwimmers

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

Requisite: Animal

Das Ziel erhält die schlüpfrige, schleimige Haut eines Aals, wodurch er +6 auf Verteidigungswürfe erhält, um Haltegriffen zu entgehen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schnelligkeit des Pferdes

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

Requisite: Animal

Durch diesen Zauber erhält das Ziel die starken Beine eines Pferdes. Dadurch erhält es +3 auf alle Würfe zum schnellen Rennen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schwimmhäute des Teichvolkes

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

Requisite: Animal

Mittels dieses Zaubers erhält das Ziel die schwimmhäutigen Füße eines Frosches, was ihm +3 auf Würfe gibt, um in stillem oder ruhig bewegendem Gewässer zu schwimmen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Standfestigkeit des Spaltenspringers

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

Requisite: Animal

Durch diesen Zauber erhält das Ziel die Hufe einer Bergziege. Dadurch erhält es +3 auf alle Würfe zum Klettern und Bewegen auf steilen Klippen und Spalten.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Suchender Rüssel des Schweins

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

Requisite: Animal

Das Ziel erhält den Rüssel eines Schweins. Dadurch erhält es +3 auf alle Überlebens-Würfe zum Auffinden von Nahrung durch Erschnüffeln und +1 zu Riechen-Würfen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Trick des Incubus

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

Hiermit wird der Körper eines männlichen Magiers so, als wäre er eine Frau. Augen- und Haarfarbe, Frisur, Statur und Gestalt sowie ähnliche Charakteristika verändern sich nicht, so man ihn nach diesem Zauber erkennen (oder für den weiblichen Zwilling halten) könnte.

[Basis 3, +2 Sonne]

Trick des Succubus

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

Hiermit wird der Körper des weiblichen Magiers so, als wäre sie ein Mann. Augen- und Haarfarbe, Frisur, Statur und Gestalt sowie ähnliche Charakteristika verändern sich nicht, so man sie nach diesem Zauber erkennen (oder für den männlichen Zwilling halten) könnte.

[Basis 3, +2 Sonne]

Stufe 10

Annehmen der Statur der Riesen von Elb

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

Addiert +3 zur Größe des Zauberers, was ihn in einen ansehnlichen Riesen verwandelt. Kleidung, Rüstung und Waffen werden auch entsprechend vergrößert (mittels der passenden Zauberrequisiten). Die Charakteristika des Magiers verändern sich nicht, seine Wundschwellen passen sich aber entsprechend an.

Ein Modifikator der Größe ist notwendig, da die finale Größe das Zehnfache der Masse dessen einer normalen Basisgröße für Corpus ist.

[Basis 3, +1 Diameter, +1 Größe, +1 um Waffen und Rüstung auch zu beeinflussen]

Ansturm von fleisch und Stahl

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

Bis zu 10 Männer der Größe +1 können durch diesen Spruch so schnell laufen wie ein Pferd. Dies gewährt ihnen bei einem Sturmangriff einen Bonus auf ihren Angriffswurf in Höhe deren Sportlichkeitswertes, maximal aber +3.

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

Biss der Natter

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

Requisite: Animal

Beim Ziel des Zaubers bilden sich in dessen Mund lange Fänge, wie die einer Natter. Damit kann er waffenlos auch angreifen, wenn seine Arme und Beine gefesselt sind. Dafür hat er folgende Werte:

Fänge: Ini +0, Ang +1, Vert +1, Schaden +1 (+ Gift)

Ist der Angriff gegen einen Gegner erfolgreich, so muss diesem ein Wurf auf Konstitution gegen die 6 gelingen oder er erleidet eine zusätzliche leichte Wunde.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Blut meines Feindes

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

Durch den Verzehr einer arkanen Verbindung eines anderen wird der Hermetiker für die Dauer des Zaubers zu einem Blutsverwandten zu dem anderen (er behält seine eigene Blutsverwandtschaft jedoch auch bei). Eine Blutsverwandtschaft gilt als +1-sympathische-Verbindung.

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

Stufe 15

fänge der Kobra

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

Requisite: Animal

Beim Ziel des Zaubers bilden sich in dessen Mund lange Fänge, wie die einer großen Giftschlange. Damit kann er waffenlos auch mit folgenden Werten angreifen, wenn Arme und Beine gefesselt sind.

Fänge: Ini +0, Ang +1, Vert +1, Schaden +3 (+ Gift)

Ist der Angriff gegen einen Gegner erfolgreich, so muss diesem ein Wurf auf Konstitution gegen die 9 gelingen oder er erleidet eine zusätzliche Wunde „außer Gefecht“.

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

herausgerissene Augen des Zauberers

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

Requisite: Intellego, Imaginem

Hiermit wird ein Auges des Zauberers entfernt und fliegt zum Orte seines Interesses, wo das Augen die Informationen geistig überträgt. Zum Ende des Zaubers regeneriert sich das Auge wieder in der Augenhöhle des Magiers.

[Basis 3, +1 Konzentration, +1 Teil, +1 Imaginem, +1 Intellego]

Tarnung des neuen Gesichts

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

Die Gesichtszüge des Ziels werden in die einer ähnlichen menschlichen Gestalt geformt.

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

Ungewöhnliches Wachsen und Schrumpfen

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

Die Größe des Ziels wird um 1 Punkt gesteigert oder um 2 Punkte gesenkt – andere Charakteristika ändern sich hierdurch nicht.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 Wachsen und Schrumpfen]

Erweitern des Gebärgangs

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

Eine Geburt wird mittels dieses Zaubers erleichtert, indem der Gebärrkanal flexibel und erweitert wird. Nach Ende der Zauberdauer nimmt dieser wieder seine ursprüngliche Form an

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

Stufe 20

Arm des Säuglings

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

Die Arme des Ziels schrumpfen zu halber Größe und werden pummelig, wie die eines Säuglings.

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

Augen der Hauskatzen

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

Requisite: Animal

Mittels dieses Zaubers erhalten die Ziele die Augen einer Katze und können in fast vollständiger Dunkelheit sehen.

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

Das verdrehte Rückrat

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

Requisite: Perdo

Die Wirbelsäule des Opfers wird mittels dieses Spruchs verdreht und verformt, wodurch er furchtbare Schmerzen erleidet wenn er sich zu bewegen versucht.

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

Die zähe Haut

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

Die Haut des Ziels wird zäher, was ihm einen Bonus von +2 auf Absorptionwürfe verleiht.

[Basis 10, +2 Sonne]

Dorniger Brustkorb

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

Am Brustkorb des Ziels bilden sich kleine Dornen, welche beim nächsten Einatmen des Ziels dessen Lunge durchlöchern. Wird das Ziel beim Sprechen des Zaubers vorgewarnt, so ist ein Konstitutionswurf gegen die 6 notwendig, um die Luft anzuhalten. Ohne Vorwarnung beträgt die Schwelle 9. Wird die Lunge durchbohrt, so lassen innere Blutungen das Ziel langsam sterben.

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

Gesicht aus geformtem Lehm

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

Requisite: Perdo

Das Antlitz des Ziels wird in eine hässliche und schreckliche Fratze geformt. Dies zerstört auch einen Teil seiner Nerven und gestaltet es schwer, ihn zu verstehen. Für die meisten erscheint solch eine Veränderung als Fluch.

Das Ziel hat einen Malus von -3 auf alle sprachbezogenen Würfe (wie auch das Zaubern mit Stimme), wie auch den gleichen Malus auf Würfe mit Bezug auf das Gehör, die Sicht und den Geruchssinn.

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

Gestalt des Bauchkriechers

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

Requisite: Animal

Hiermit wird der Hermetiker in eine Schlange verwandelt. Falls er symbolisch einen Gürtel aus Schlangeleder bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

[Basis 10, +2 Sonne]

Hoher Baum oder schmaler Fels

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

Das Ziel des Zaubers wird entweder zu einem 3 Schritt großen, dünnen Riesen oder zu einem einen halben Schritt kleinen, dicken Zwerg, der mehr rollt als zu gehen. Die Masse des Ziels wird nicht beeinflusst.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 für Wachsen oder Schrumpfen]

Plage des Verfolgers

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

Bei diesem Zauber verdrehen sich die Füße des Ziels unkontrollierbar, so dass es ihm unmöglich ist, auch nur zu gehen.

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

Stufe 25

Gabe der Bärenstärke

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

Die Haut des Hermetikers wird zäh, so dass er +3 auf Absorptionswürfe erhält. Gleichzeitig wird sein Tastempfinden jedoch schlechter und hat in Bezug damit auf Würfe, welche Feinfühligkeit und sensible Finger erfordern (wie das Knacken von Schlössern) einen Malus von -1.

[Basis 15, +2 Sonne]

Gestalt des Wolfes

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

Requisite: Animal

Dieser Spruch verwandelt das Ziel in einen Wolf. Falls er symbolisch einen Umhang aus Wolfspelz bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Pelz des Bären

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

Requisite: Animal

Dieser Spruch verwandelt den Hermetiker in einen Bären. Falls er symbolisch einen Umhang aus Bärenpelz bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

[Basis 10, +2 Sonne, +1 Größe]

Locken der Medusa

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

Requisite: Animal, Rego

Anstelle des Haupthaars bilden sich auf dem Kopf des Hermetikers ein Dutzend bis zu 50cm langer Schlangen. Sie können jeden in Reichweite angreifen mit folgenden Werten (als Basis zählen die Werte des Magiers selbst, die Schlangen greifen gemeinsam einmal pro Runde an):

Fänge: Ini +3, Ang +3, Vert +1, Schaden +3 (+ Gift)

Erleidet ein Gegner durch den Biss Schaden, so muss er ihm ein Wurf auf Konstitution gegen die 9 gelingen oder er erleidet eine zusätzliche Wunde „außer Gefecht“.

Schaden gegen die Schlangen geht vollends auf den Körper des Hermetikers über. Er selbst kann den Zauber jederzeit beenden.

Einem Mundänen muss ein Wurf auf den Persönlichkeitszug *Mut* gegen die 6 gelingen, um sich solch einem Gegner zu stellen.

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

Turba der Riesen

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

Addiert +3 zur Größe eines jeden Mitglieds der Gruppe, was diese zu ansehnlichen Riesen verwandelt. Kleidung, Rüstung und Waffen werden auch entsprechend vergrößert. Die Charakteristika der Verzauberten verändern sich nicht, deren Wundschwellen passen sich aber entsprechend an.

Zauberrequisiten werden benötigt, um die Ausrüstung der Verzauberten ebenfalls anzupassen. Ein Modifikator der Größe ist notwendig, da die finale Größe das Zehnfache der Masse dessen einer normalen Basisgröße für Corpus ist.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter, +1 Größe, +2 Gruppe, +1 um Waffen und Rüstung auch zu beeinflussen]

Segen von Starkad

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

Das Ziel erhält ein zusätzliches Paar Arme. Hiermit werden bestimmte Aufgaben wie Klettern oder Auf- und Zuhalten von Türen erleichtert (der Erzähler kann einen Bonus von +3 bei entsprechenden Aufgaben gewähren).

Zudem kann das Ziel zwei zusätzliche Waffen und/oder Schilder tragen. Bei einem Einzelkampf erhält der Verzauberte einen zusätzlichen Angriff mit diesem Waffensatz. Wird als Gruppe gekämpft, so gilt es, als hätte man ein zusätzliches Mitglied, welches nicht gegen die Führungsqualitäten des Anführers zählt. Dieses zusätzliche Mitglied wird nicht zum erlittenen Schaden miteingerechnet.

Zauberrequisiten sind notwendig, damit sich die Waffen, Kleidung und Rüstung entsprechend mitverändern.

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

Stufe 30

Circes fluch

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

Requisite: Animal

Das Ziel dieses Zaubers wird in ein Schwein verwandelt.
[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne]

fluch der Schlange

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

Requisite: Animal

Einer der Arme des Ziels verwandelt sich in eine mittelgroße Giftschlange und greift das nächste Lebewesen an, was zumeist das unglückliche Ziel des Spruches ist. Die Schlange verfügt über folgende Werte:

Fänge: Ini +3, Ang +8, Vert +7, Schaden -3 (+ Gift)

Ist der Angriff gegen das Ziel erfolgreich, so muss diesem ein Wurf auf Konstitution gegen die 6 gelingen oder er erleidet eine zusätzliche mittlere Wunde.

Die Schlange hat folgende Wundstufen: -0 (l. Wunde, 1-3), -0 (m. Wunde, 4-6), -0 (schw. Wunde, 7-9), Tot (10+) und einen Absorptionswurf von +3; wird sie besiegt, übertragen sich nach Ende der Wirkungsdauer die verlorenen Wundstufen auf das Ziel und es findet sich wahrscheinlich mit einem zertrümmerten Arm wieder. Besiegt die Schlange ihr Ziel, so verwandelt sich der Arm auch nach Zauberende zurück.

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

Gabe des Minotaurus

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

Requisite: Animal

Das Ziel erhält den Kopf eines Stieres. Hierdurch verändert sich auch dessen Stimme. Mit Handgemenge kann das Ziel auch mit seinen Hörnern angreifen (Initiative +2, Angriff +3, Verteidigung +2, Schaden +3).

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

Leiden des Sehenden

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

Die Schädelknochen des Ziels formen sich so um, dass sich Knochenplatten über seine Augen ziehen, was Schmerzen und Blindheit verursacht.

[Basis 3, +3 Sicht, +2 Sonne,
+1 Teil, +1 Komplexität]

Mantel der Rabenfedern

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

Requisite: Animal

Hiermit wird der Hermetiker in einen Raben verwandelt. Falls er symbolisch einen Umhang aus Rabenfedern bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen „ablegen“, um den Zauber vorzeitig zu beenden.

[Basis 20, +2 Sonne]

Verborgenes Schuppenkleid der Schlange

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

Requisite: Animal

Die unterste Hautschicht des Ziels wird zu flexiblen Schuppen, was ihm +4 auf Absorptionwürfe verleiht.

[Basis 20, +2 Sonne]

Stufe 35

Der geduldige Baum

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

Requisite: Herbam

Der Hermetiker verwandelt sich in einen etwa 3 – 4 Schritt hohen Baum mit einem etwa 30cm breiten Stamm. Er kann in dieser Gestalt nur die grundlegendsten Dinge wahrnehmen, so wie Tag oder Nacht, starke Winde oder Ereignisse, die den Baum beeinflussen. Der Magier benötigt ein Stück Rinde, deren Art auch die des Baumes bestimmt. „Legt“ er diese ab, so endet damit ggf. auch vorzeitig die Zauberdauer. In dieser Gestalt heilt er weder Wunden noch erholt er sich von Erschöpfung.

[Basis 25, +2 Sonne]

Die sich windende Ranke

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

Requisite: Herbam

Der Hermetiker verwandelt sich in eine etwa 3 – 4 Schritt hohe Ranke mit einem Durchmesser von etwa 30 cm. Er kann in dieser Gestalt nur die grundlegendsten Dinge wahrnehmen, so wie Tag oder Nacht, starke Winde oder Ereignisse, welche die Ranke beeinflussen. Der Magier benötigt ein Stück Ranke. „Legt“ er diese ab, so endet damit ggf. auch vorzeitig die Zauberdauer. In dieser Gestalt heilt er weder Wunden noch erholt er sich von Erschöpfung.

[Basis 25, +2 Sonne]

Fluch der Schildkröte

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

Requisite: Animal

Alle menschlichen Ziele innerhalb des Raums verwandeln sich für die Wirkungsdauer in Schildkröten.

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

Gestalt des schwimmenden Jägers

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

Requisite: Animal

Dieser Spruch verwandelt den Hermetiker in einen Hai mit Größe +2. Falls er symbolisch einen Umhang aus Haischuppen bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

Als Wasserwesen erhält der Hermetiker keine Einbußen aufgrund des Wasserdrucks.

[Basis 20, +2 Sonne, +1 Größe]

Umhang der Kiemen und Schuppen

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

Requisite: Animal

Dieser Spruch verwandelt das Ziel in einen Fisch bis höchstens Größe +1. Falls er symbolisch einen Umhang aus Fischschuppen bei der Verwandlung „angelegt“ hat, kann er diesen während seiner Verwandlung „ablegen“, um diese vorzeitig zu beenden.

Als Wasserwesen erhält der Hermetiker keine Einbußen aufgrund des Wasserdrucks.

[Basis 20, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 40

Blick der Medusa

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

Requisite: Terram

Bei erfolgreichem Wirken dieses Zaubers wird das Ziel zu Stein und ist während der Dauer des Spruchs sich seiner Umgebung nicht bewusst.

[Basis 25, +1 Auge, +2 Sonne]

Gestalt der Sirene

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

Requisite: Animal

Dieser Zauber verwandelt den Magier in ein Mischwesen aus Fisch und Mensch, wie eine Meerjungfrau: sein Oberkörper ist der eines Menschen, abgesehen davon, dass er Schwimmhäute hat, sein Unterleib gleicht dem eines Fisches. Dadurch kann er sowohl in der Luft wie auch im Wasser atmen und erhält einen Bonus von +3 auf Schwimmen-Würfe.

Aufgrund der Kiemen kann er schlechter sprechen: er erhält einen Malus von -3 auf Würfe, um sich verbal auszudrücken, und einen von -5 beim Zaubern (so, als würde er leise sprechen).

Als Wasserwesen erhält der Hermetiker keine Einbußen aufgrund des Wasserdrucks.

[Basis 20, +2 Sonne, +1 Teil, +1 Komplexität]

Nebelgestalt

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

Requisite: Auram

Dieser Spruch verwandelt den Hermetiker in dicken, zähen Nebel von der Größe her der eines Menschen. In dieser Gestalt kann er durch die Luft in Gehgeschwindigkeit schweben. Zudem sieht und hört er alles um sich herum. Selbst durch kleine Ritzen kann er fließen, feste Objekte bilden jedoch weiterhin ein Hindernis für ihn. Als Nebel ist er dem Wind jedoch ausgesetzt.

Zu Beginn des Zaubers muss der Hermetiker etwas Nebel einatmen und muss diesen in seinem Mund bewahren – denn ein entlassen desselbigen beendet den Spruch gegebenenfalls vorzeitig.

[Basis 30, +2 Sonne]

Schutz der Meere

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

Requisite: Aquam

Der Körper des Ziels nimmt die Eigenschaften von Wasser an, wenngleich er noch immer eine Gestalt bildet. Waffen und Körper werden durch das Ziel einfach hindurchgreifen. Dies macht das Ziel immun gegen Pfeile, Bolzen, Schnitt- oder Stichangriffe. Andere Angriffe richten normalen Schaden an. Während dieser Zeit kann das Ziel auch nichts ergreifen.

Bei jeder Waffe, die durch das Ziel gleitet, muss der Hermetiker einen Wurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die 6 schaffen, ansonsten bleibt sie in dessen Körper hängen und richtet den Waffenschaden +5 an.

Entsprechende Zauberrequisiten sind notwendig, um die Habseligkeiten des Ziels auch mitzuverwandeln.

[Basis 30, +1 Berührung, +1 Konzentration]

Verwandlung in Wasser

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

Der Magier verwandelt sich in Wasser (die Menge entspricht pro Kg Körpergewicht etwa einem Liter). Er kann so langsam dem Boden entlang fließen, jedoch nicht bergaufwärts. Er kann Geräusche hören, Dinge spüren, die ihn berühren, und Temperaturen spüren. Ohne besondere Gewalt kann sein Wasserleib nicht geteilt werden, wurde jedoch von mindestens der Hälfte seines Körpers geteilt, so kann er sich nicht zurückverwandeln (und wird wahrscheinlich verenden, wenn die Zauberdauer endet).

Für die Verwandlung benötigt der Hermetiker eine kleine Menge Wasser. Er kann sich auch jederzeit zurückverwandeln, was auch den Zauber dann beendet.

[Basis 30, +2 Sonne]

Stufe 45

Der stille Wächter

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

Requisite: Terram

Mittels dieses Zaubers vermag der Hermetiker in eine Felsformation zu steigen und mit ihr zu verschmelzen, die mindestens doppelt so groß ist wie er selbst. Hierin kann er alles in seiner Umgebung hören, jedoch sonst keinen Sinn nutzen. ER kann den Zauber vorzeitig beenden, muss jedoch auf jeden Fall dort heraus kommen, wo er in den Felsen gestiegen und mit ihm verschmolzen ist.

Im Felsen muss er keine Nahrung oder Flüssigkeit zu sich nehmen, die Regeneration von Wunden oder Erschöpfung benötigt doppelt so lange, er altert jedoch normal.

[Basis 25, +3 Mond, +1 besonderer Effekt]

Gebeinstatue

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

Bei erfolgreichem Wirken dieses Zaubers wird das Ziel zu einer knöchernen Statue und ist während der Dauer des Spruchs sich seiner Umgebung nicht bewusst.

[Basis 25, +2 Stimme, +2 Sonne]

Stufe 60

Nebel der Verwandlung

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

Requisite: Animal

Nach Sprechen des Zaubers kommt ein leichter Wind auf und kleine Nebelschwaden ziehen übers Land. Manchmal umhüllt solch eine Nebelschwade plötzlich einen Menschen für wenige Augenblicke, während dieser Zeit er sich nicht bewegen kann. Wenn der Nebel wieder verschwindet, wurde die Person verwandelt – das Ergebnis eines Würfelwurfs bestimmt das Tier:

- | | |
|---------------|-----------------------|
| 1 Wolf | 6 Viper |
| 2 Pferd | 7 Wildschwein |
| 3 Braunbär | 8 Hund |
| 4 große Kröte | 9 Katze |
| 5 Frettchen | 10 Wahl des Erzählers |

Verwandelte Menschen behalten ihren Verstand, erhalten jedoch auch all die Leidenschaften und Instikte des Tiers.

Der Nebel bedeckt das Zielgebiet, welches der Hermetiker zu Beginn des Zaubers sehen muss. Beim nächsten Sonnenauf- oder -untergang verzieht sich der Nebel wieder, die Dauer der Verwandlung hält jedoch ein Jahr an.

Bei wichtigen Charakteren sollte ein Würfel geworfen werden für jede halbe Stunde, welche sie sich im Zielgebiet aufhalten. Wird eine Zahl gewürfelt die geringer ist als die Anzahl an bereits geschehenen Würfeln bezüglich der Verwandlung, so wird dieses Ziel binnen der nächsten halben Stunde von diesem Zauber beeinflusst.

[Basis 10, +2 Stimme, +4 Jahr, +4 Grenze]

Stufe 70

Blut des Drachen

R: Persönlich, **D:** Jahr, **Z:** Teil, **Ritual**

Requisite: Rego, Ignem, Terram

Das Blut des Hermetikers wird in Lava verwandelt. Dies schadet ihm selbst nicht, bedeutet jedoch, dass er Immun gegen jeglichen Hitze- oder Feuerschaden ist, der +15 Schaden oder weniger anrichten würde (was auch Lava beinhaltet).

Wird er im Nahkampf verletzt, so muss sein Gegner einen Geschicklichkeitswurf gegen die 6 bestehen oder er wird von der Lave getroffen und erleidet +15 Schaden. Ist sich der Gegner des Lavablutes nicht bewußt, so beträgt die Schwierigkeit 9.

[Basis 25, +4 Jahr, +1 Teil,

+2 Requisiten, +2 Extreme Hitze]

Stufe 85

Bund des Drachen

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

Requisite: Rego, Ignem, Terram

Das Blut einer Gruppe von bis zu 100 Menschen wird in Lava verwandelt. Dies schadet ihnen selbst nicht, bedeutet jedoch, dass diese Immun gegen jeglichen Hitze- oder Feuerschaden ist, der +15 Schaden oder weniger anrichten würde (was auch Lava beinhaltet).

Wird eine der so Verwandelten im Nahkampf verletzt, so muss dessen Gegner einen Geschicklichkeitswurf gegen die 6 bestehen oder er wird von der Lave getroffen und erleidet +15 Schaden. Ist sich der Gegner des Lavablutes nicht bewußt, so beträgt die Schwierigkeit 9.

Jede so verzauberte Person erhält 6 magische Verformungspunkte pro Jahr.

[Basis 25, +1 Berührung, +4 Jahr, +2 Gruppe, +1 Größe, +2 Requisiten, +2 Extreme Hitze]

Verdo Corpus

Richtlinien für Verdo Corpus

Diese Sprüche schaden einem Körper direkt, ohne Möglichkeit auf einen Absorptionswurf – einzig Magieresistenz hilft dagegen. Von Magie verursachte Krankheiten haben einen Widerstandswurf von 6, für jede erhöhte Ordnung steigt der Widerstandswurf um 1 Stufe.

Stufe 3

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

Stufe 4

Schmerz verursachen, aber keinen richtigen Schaden

Etwas aus menschlichen Produkten hergestelltem zerstören

Stufe 5

Eine Person beeinträchtigen, ohne sie wirklich zu verletzen (sie zum lahmen bringen, die Augensicht beeinträchtigen) – diese Beeinträchtigung wird wie eine leichte Wunde geheilt

Eine mindere oder ernste Krankheit mit einer maximalen Schwere von 10 ausbrechen lassen

Einen Leichnam vernichten

Eine Leichte Wunde verursachen

Stufe 10

Eine mittlere Wunde verursachen

Den Verlust einer Erschöpfungsstufe bewirken

Stufe 15

Einen der minderen Sinne einer Person zerstören (Schmerzempfinden, Gleichgewichtssinn und Lage-/Bewegungs-/Koordinationssinn)

Eine schwere Wunde verursachen

Eine Gliedmaße bei einer Person verkrüppeln, so dass es nicht nutzbar ist, sie diese aber wieder wie eine mittelschwere Wunde regenerieren kann

Jemanden um 5 Jahre altern lassen

Eine mindere, ernste oder große Krankheit mit einer maximalen Schwere von 15 ausbrechen lassen

Stufe 20

Eine außer Gefecht setzende Wunde verursachen

Eine Gliedmaße abtrennen oder vernichten, so dass sie nicht mehr regeneriert werden kann

Einen großen Sinn einer Person zerstören – dieser Schaden heilt wie eine Schwere Wunde

Eine beliebige Krankheit ausbrechen lassen

Stufe 30

Eine Person töten

Stufe 40

Eine Eigenschaft einer Person zerstören (wie seine Masse oder Festigkeit)

Stufe 3

Beweise zum Verdammnis eines Bruders

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

Der Hermetiker wird auf eine mindere, aber nicht schädliche Art verletzt, wie beispielsweise ein blaues Auge oder mit Beulen überdeckt zu werden.

[Basis 3]

Stufe 5

Berührung der Gänsefeder

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Zaubers muss laut niesen. Zauberer müssen auf Intelligenz + Konzentration gegen eine Schwierigkeit von 12 mit einem Stresswurf würfeln oder verlieren die Konzentration. Auf die meisten Handlungen erfolgt ein Malus von -1 a aufgrund des Niesens.

[Basis 3, +2 Stimme]

Das Haupt des Klerus

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

Durch diesen Spruch verliert das Ziel sämtliche Haupthaare.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Teil]

Der böse Blick

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

Nachdem der Hermetiker Augenkontakt mit dem Ziel hergestellt hat, erleidet dies für einen Augenblick stechende Schmerzen.

[Basis 4, +1 Blick]

Die gerichtete Haarpracht

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

Requisite: Rego

Das Körperhaar des Hermetikers wird durch diesen Zauber geschnitten. Möchte er eine bestimmte Frisur haben, so muss ihm ein Finesse-Wurf mit einem Bonus von +3 gelingen.

[Basis 3, +1 Teil, +1 Rego]

Stufe 10

Klaue des Gladiators

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der während dieses Zaubers Berührte erleidet eine leichte Wunde, die sich als klaffende, aufgeschlitzte und blutende Öffnung am Körper des Ziels zeigt.

[Basis 5, +1 Berührung]

Das schwarze Tor schließen

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch zerstört einen Leichnam und verwandelt diesen in eine Masse klebrig-zäher Flüssigkeit. Dieser Spruch kann dazu benutzt werden, dass der Geist eines Opfers mittels dessen Leichnam befragt wird.

[Basis 5, +1 Berührung]

Stufe 15

Die weinende Wunde

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

Das Ziel des Zaubers erleidet eine leichte Wunde, die sich als offene, große Wunde zeigt.

[Basis 5, +2 Stimme]

Staub zu Staub

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

Ein toter Körper oder himloser Untoter zerfällt aufgrund dieses Zaubers in 2 Runden zu Staub. Für einen Tierkadaver ist eine Animal-Zauberrequisite erforderlich.

[Basis 5, +2 Stimme]

Schmerzen des unbarmherzigen Fremden

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

Hierdurch wird das Ziel von stechenden Schmerzen geplagt, solange sich der Magier konzentriert

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

Verschwinden des Unrats

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

Unrat und Urin mehrerer Menschen wird mittels dieses Spruchs rückstandslos vernichtet.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Gruppe]



Stufe 20

Herbeirufung der Müdigkeit

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

Durch diesen Zauber verliert das Ziel eine Erschöpfungsstufe.

[Basis 10, +2 Stimme]

Entfesselung der inneren Finsternis

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

Aus dem Schatten bilden sich Tentakel, welche am Ziel zerrren und dadurch eine leichte Wunde verursachen.

[Basis 5, +3 Sicht, freier kosmetischer Effekt]

Kuss des Alterns

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel altert augenblicklich um 5 Jahre – wenn es dadurch 35 Jahre oder älter wird, muss es für jedes Jahr ab 35 einmal auf der Alterungstabelle würfeln.

Das Ziel muss mindestens 16 Jahre alt sein.

[Basis 15, +1 Berührung]

Magender Schmerz

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

Ein Zahn des Ziels bricht, wodurch das Ziel eine leichte Wunde erleidet.

[Basis 5, +3 Sicht]

Verkrüppelnde Faust

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der während dieses Zaubers berührte erleidet eine schwere Wunde, die sich als große offene, stark blutende Wunde zeigt

[Basis 15, +1 Berührung]

Stufe 25

Augen der Ewigkeit

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

Das Ziel altert jede Runde, in welcher der Blickkontakt gehalten wird um 5 Jahre – wenn es dadurch 35 Jahre oder älter wird, muss es für jedes Jahr ab 35 einmal auf der Alterungstabelle würfeln.

Das Ziel muss mindestens 16 Jahre alt sein.

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

Das nahende Unheil aufhalten

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

Das Ziel dieses Zaubers erleidet eine mittlere Wunde, die sich als große offene, stark blutende Wunde zeigt

[Basis 10, +3 Sicht]

Dem Hunger entsagen

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

Durch diesen Spruch wird dem Hermetiker das Empfinden von Hunger und Durst genommen – die Nahrung und Flüssigkeit muss er im Nachhinein aber wieder zu sich nehmen.

[Basis 15, +2 Sonne]

Fluch des alternden Leibes

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

Das Ziel altert augenblicklich um 5 Jahre – wenn es dadurch 35 Jahre oder älter wird, muss es für jedes Jahr ab 35 einmal auf der Alterungstabelle würfeln.

Das Ziel muss mindestens 16 Jahre alt sein.

[Basis 15, +2 Stimme]

Feenstreich

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

Die Zunge des Opfers wird zu einer Spirale verdreht, wodurch es nicht mehr sprechen kann. Dies heilt wie eine mittelschwere Wunde.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Teil]

Fluch des leprösen Fleisches

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber bewirkt eine hermetisch erzeugte Lepra beim Opfer. Das Fleisch des Opfers wird binnen der nächsten Monate von dessen Körper faulen und ein Verwesungsgestank wird an ihm hängen. Es nimmt eine außer Gefecht setzende Wunde und muss sich davon normal erholen, zudem verliert er 1 Punkt Konstitution wenn die Krankheit endet. Falls er die Seuche überlebt, so wird er von seinen Mitmenschen gemieden werden.

Wenn der Zauber auf das Ziel gesprochen wird, kann es mit einem erfolgreichen Wurf auf Konstitution gegen die 6 die Seuche abschütteln, auch wenn es sich für die nächsten Tage unwohl fühlen wird – und er könnte Schwierigkeiten bekommen, wenn ein Arzt feststellt, dass er an der Lepra leidet.

[Basis 20, +1 Berührung]

Griff der würgenden Hände

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

Das Ziel dieses Spruchs fühlt, wie ihm die Kehle zgedrückt wird. Es erleidet jede Runde 1 Stufe Erschöpfungsschaden. Sobald es ohnmächtig wird, endet der Zauber augenblicklich.

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

Des Riesen Müdigkeit rufen

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

Durch diesen Zauber verliert das Ziel (bis Größe 4) eine Erschöpfungsstufe.

[Basis 10, +2 Stimme, +1 Größe]

Lumpeln des bösmäuligen Unholds

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

Die Beine des Ziels werden bei diesem Zauber für dessen Wirkungsdauer gelähmt.

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

Schlagen der klaffenden Wunde

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

Das Ziel dieses Zaubers erleidet eine schwere Wunde, die sich als große offene, stark blutende Wunde zeigt

[Basis 15, +2 Stimme]

Schmerz durch des Magus Blick

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

Hierdurch wird das Ziel von stechenden Schmerzen geplagt, solange sich der Magier konzentriert

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

Schrammen für den Mob

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

Dieser Zauber verursacht bei jedem der Zielgruppe eine leichte Wunde.

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

Vernichtung der Verbindung

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

Dieser Zauber zerstört permanent die Verbindung einer bestehenden Arkane Verbindung zum Magier selbst oder jemanden, den er berührt. Der Hermetiker muss sich bewußt sein, welche Arkane Verbindung er zerstören will.

[Basis 3, +5 Spezielle Reichweite, +1 Teil]

Stufe 30

Verstümmelung durch 1000 Messer

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

Dieser Zauber verursacht beim Ziel eine Wunde „Außer Gefecht“ und verstümmelt es grausam.

[Basis 20, +2 Stimme]

Den Unschuldigen erschlagen

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

Requisite: Animal

Dieser Zauber verursacht beim Ziel – welches Mensch oder Tier sein kann – grauenvolle Verletzungen und eine Wunde „Außer Gefecht“.

[Basis 20, +2 Stimme, freie Requisite]

Fluch der milchigen Augen

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

Dieser Spruch bewirkt eine Form der Suffusio beim Opfer und lässt die Augen milchig-weiß werden, wodurch es erblindet. Dies heilt wie eine schwere Wunde.

[Basis 20, +2 Stimme]

Spiraldrehung der Zunge

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

Die Zunge des Opfers wird zu einer Spirale verdreht, wodurch es nicht mehr sprechen kann. Dies heilt wie eine mittelschwere Wunde.

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

Stufe 35

ferner Tadel für den Trupp

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

Dieser Zauber verursacht bei jedem der Zielgruppe eine mittlere Wunde.

[Basis 10, +3 Stimme, +2 Gruppe]

fluch der Unfruchtbarkeit

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

Das Ziel dieses Spruchs wird unfruchtbar und ist nicht mehr zum Geschlechtsverkehr fähig. Dies heilt wie eine mittelschwere Wunde.

[Basis 15, +2 Stimme, +1 Teil,
+1 zusätzlicher Effekt]

Nach Luft ringender Trupp

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

Die Betroffenen der Zielgruppe dieses Spruchs fühlen, wie ihnen die Kehle zgedrückt wird. Sie erleiden jede Runde 1 Stufe Erschöpfungsschaden. Sobald ein Ziel ohnmächtig wird, endet der Zauber zu diesem augenblicklich.

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

Unerwünschtes Geschenk der geteilten Schmerzen

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

Dieser Zauber verursacht, dass das Ziel – welches Mensch, Geist, Elementar, Tier oder Dämon sein kann (mit einer entsprechenden Spruchrequisite) – die gleichen Wundstufen erleidet wie der Hermetiker selbst. Diese werden nach einem entsprechenden Absorptionswurf übertragen. Stirbt der Hermetiker, so endet der Zauber augenblicklich, ebenso wenn das Ziel sein Leben lässt.

[Basis 20, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 40

Der herzerzermalmende Griff

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

Der Hermetiker ballt seine Faust zusammen für diesen Spruch. Daraufhin bäumt sich das Ziel auf und stirbt anschließend.

[Basis 30, +2 Stimme]

Verstümmelung durch 10 000 Messer

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

Dieser Zauber verursacht bei jedem der Zielgruppe eine Wunde „Außer Gefecht“.

[Basis 20, +2 Stimme, +2 Gruppe]

Stufe 45

Der kuss des Todes

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die vom Hermetiker geküsste Person stirbt plötzlich. Einzig ein dunkler Abdruck der Lippen des Zauberers verbleibt am Ziel. Für diesen Spruch muss nicht gesprochen werden.

[Basis 30, +1 Berührung, +2 Keine Worte]

Leiden in den Eingeweiden

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

Durch diesen Spruch werden in den Eingeweiden des Ziels kleine Risse und Zerrungen verursacht, was in einer Wunde „außer Gefecht“ resultiert und bei schlechter Behandlung zu dessen Tod führen könnte.

[Basis 20, +4 Arkane Verbindung, +1 Teil]

Stufe 50

Schrei der Alfraune

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

Eine Gruppe von bis zu 10 Menschen, welche die Stimme des Hermetikers wahrnehmen kann, stirbt augenblicklich. Nichts hören zu können hilft gegen diesen Zauber.

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

Stufe 55

Fluch der grässlichen Seuche

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

In einer Stadt oder einem anderen umgrenzten Gebiet bricht eine Seuche aus. Nach erfolgreicher Beendigung des Rituals wird jeder innerhalb des Gebietes von der Seuche betroffen

Das Fleisch der Opfer wird binnen der nächsten Monate von deren Körper faulen und ein Verwesungsgestank wird an jedem einzelnen hängen. Sie nehmen eine außer Gefecht setzende Wunde und müssen sich davon normal erholen, zudem verlieren sie 1 Punkt Konstitution wenn die Krankheit endet. Falls jemand die Seuche überlebt, so wird derjenige von seinen Mitmenschen gemieden werden.

Wenn der Zauber gesprochen wird, kann jeder im Zielgebiet mit einem erfolgreichen Wurf auf Konstitution gegen die 6 die Seuche abschütteln, auch wenn er sich für die nächsten Tage unwohl fühlen wird – und er könnte Schwierigkeiten bekommen, wenn ein Arzt feststellt, dass er an der Lepra leidet.

Betritt nach Ende des Rituals jemand das Zielgebiet, so wird derjenige nicht mehr von den Auswirkungen beeinflusst.

[Basis 20, +3 Sicht, +4 Grenze]

Rego Corpus

Richtlinien für Rego Corpus

Putzer bei diesen Zaubern bewirken unter anderem, dass der Körper auf ungewollte Art und Weise bewegt oder kontrolliert wird.

Mittels ReCo-Zaubern und einer entsprechenden arkanen Verbindung ist es möglich, eine Regio auf magischem Wege zu betreten.

Variabel

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

Stufe 2

Dem Ziel die Kontrolle über einen Körperteil verlieren lassen

Stufe 3

Die minderen Symptome einer Krankheit verursachen, ohne das zugrunde liegende Unwohlsein zu erschaffen (z. B. leichtes Fieber, Husten, Ausschlag)

Das Ziel langsam in eine bestimmte Richtung über eine Oberfläche bewegen, die sein Gewicht tragen kann

Stufe 4

Die groben physischen Bewegungen eines Ziels kontrollieren

Das Ziel langsam in eine beliebige vom Zauberer genannte Richtung bewegen

Das Ziel langsam nach oben oder in eine bestimmte Richtung über eine Oberfläche bewegen, die sein Gewicht tragen kann

Stufe 5

Das Ziel langsam in eine beliebige Richtung bewegen, selbst wenn die Oberfläche sein Gewicht nicht tragen kann

Den Körper des Ziels bewegungslos halten

Die größeren Symptome einer Krankheit verursachen, ohne das zugrunde liegende Unwohlsein zu erschaffen (z. B. Erbrechen, Geschwüre, Lähmung)

Einen trivialen chirurgischen Eingriff ausführen

Einen zierlichen Geist des Corpus kontrollieren

Stufe 10

Die Bewegungen eines Ziels kontrollieren

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 5m entfernten Ort bewegen

Einen minderen chirurgischen Eingriff vornehmen, eine leichte Wunde verursachen oder eine leichte Wunde sich nicht verschlimmern lassen

Die Abzüge durch Wunden und Erschöpfung entfernen

Einen Leichnam beleben

Stufe 15

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 50m entfernten Ort bewegen

Den Fluss der Körperenergie bestimmen

Einen großen chirurgischen Eingriff vornehmen, eine mittlere Wunde verursachen oder eine mittlere Wunde sich nicht verschlimmern lassen

Einen zierlichen Geist des Corpus herbeirufen

Ein Ziel vor anderen menschlichen Wesen schützen – um dies gegen einen Zauberer zu wirken, muss der Schutz dessen Magieresistenz überwinden

Ein Ziel in eine beliebige Richtung bewegen, selbst wenn es nicht getragen wird

Stufe 20

Einen kritischen chirurgischen Eingriff vornehmen, eine schwere Wunde verursachen oder eine schwere Wunde sich nicht verschlimmern lassen

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 500 Schritt entfernten Ort bewegen

Stufe 25

Einen lebensrettenden chirurgischen Eingriff vornehmen, eine tödliche oder außer Gefecht setzende Wunde sich nicht verschlimmern lassen

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 6km entfernten Ort bewegen

Stufe 30

Das Ziel augenblicklich zu einem bis zu 40km entfernten Ort bewegen

Schutzzeichen gegen menschliche Wesen (Berührung, Ring, Zirkel)

Stufe 35

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

Das Rego Corpus Grimoire

Variabel

Schutzzeichen gegen Monstren, welche als Menschen umherwandeln

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

Kein mit Corpus assoziiertes Wesen mit einer Macht gleich der Zauberstufe oder weniger kann den Schutzkreis durchschreiten oder Wesen darin beeinflussen.

[Basisspruch]

Stufe 5

Fluch der aufsässigen Zunge

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

Das Ziel beginnt zu stottern und stammeln. Würfe auf Ausdruck unterliegen einem Malus von -3 (-6 bei gesprochenen Zaubern) und er hat dabei noch 1 zusätzlichen Patzerwürfel.

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

Der verwirrte Sprecher

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

Das Ziel beginnt zu stottern und stammeln. Würfe auf Ausdruck unterliegen einem Malus von -3 (-6 bei gesprochenen Zaubern) und er hat dabei noch 1 zusätzlichen Patzerwürfel.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Fluch der Windel des Säuglings

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

Mit diesem Zauber wird das Ziel durch Manipulation der Schließmuskeln dazu veranlasst, augenblicklich zu urinieren – sofern es nicht erst vor kurzem Wasser gelassen hat, denn sonst wäre dieser Spruch wirkungslos.

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

Fluch des Besitzers

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

Das Ziel wird seine Hand kaum noch öffnen können und darin gehaltene Gegenstände nur noch mit größter Mühe fallen lassen können (Stresswurf auf Körperkraft gegen die 12, bei einem Patzer verliert er eine Erschöpfungsstufe). Fragile Gegenstände in jener Hand könnten in dessen Hand zerbrechen und möglicherweise leichten Schaden verursachen.

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

Furzen des pompösen Höflings

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

Mittels dieses Zaubers furzt das Ziel laut und ausgedehnt.

[Basis 2, +3 Sicht]

Im Sattel geboren

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

Mittels dieses Zaubers wird der Zauberer sattelfest, er erhält +3 auf Reitenwürfe.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Zuckungen der widerspenstigen Hände

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

Eine der Hände des Ziels beginnt wild zu zucken. Gegenstände, die er damit hält, werden zu Boden fallen.

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

Stufe 10

Anschein der Erkältung

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

Das Ziel dieses Zaubers leidet für dessen Dauer an Husten und leichtem Fieber, als wenn es erkältet wäre.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Aufstieg des Federgewichts

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

Dieser Zauber erlaubt es dem Ziel, vertikal (nicht aber horizontal) auf beliebige Höhe mit der Geschwindigkeit aufsteigenden Rauchs zu schweben (langsamer, wenn er viel bei sich trägt) und mit sich Gewicht bis zu 50 Pfund zu tragen.

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

Gabe der gequälten Eingeweide

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

Hierdurch erleidet das Ziel kurze Krämpfe im Unterleib und daraufhin Durchfall. Danach erleidet er keine negativen körperlichen Auswirkungen mehr.

[Basis 5, +1 Blick]

Unendliche Männlichkeit

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

Das Glied des Ziels bleibt durch diesen Zauber für dessen Dauer erregt. Dies erhöht jedoch nicht dessen Potenz.

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

Versiegeln der Lippen

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

Dem Ziel wird es aufgrund dieses Zaubers unmöglich gemacht, auch nur ein Wort zu sprechen.

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

Wandeln auf Wasser

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

Hiermit ist es dem Magier möglich langsam auf einer Wasseroberfläche zu laufen. Bei starkem Wellengang oder unruhigem Gewässer könnten Stresswürfe auf Geschicklichkeit vonnöten sein, damit der Charakter nicht stürzt und taucht. Der Zauber endet vorzeitig, wenn der Hermetiker sein Gleichgewicht verliert und stürzt oder aber er Land betritt.

[Basis 5, +1 Konzentration]

Werfen des Grobschlächtigen

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

Eine Zielperson wird bis zu 3 Schritt in die Höhe oder 5 Schritt weit geschleudert. Dies kann Fallschaden hervorrufen.

[Basis 4, +2 Stimme]

Gelächter der fee

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

Das Ziel des Zaubers beginnt augenblicklich zu lachen bis zum Ende der Zauberdauer. Möchte es unterdessen etwas anderes machen, so muss ihm jede Runde ein Wurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 9 gelingen.

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

Stufe 15

Augen der Schlange

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

Solange der Magus seine Konzentration aufrechterhält, muss das Ziel an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es weder sprechen noch Gesten durchführen oder seine Augen bewegen.

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

Anheben der baumelnden Puppe

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

Eine Person von höchstens Größe +1 wird durch diesen Zauber vertikal in die Luft gehoben. Der Hermetiker kann bestimmen, dass das Ziel so schnell wie Rauch aufsteigt oder sinkt, eine schwerere Person steigt in der Regel langsamer, fällt jedoch schneller.

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

Ausdauer der Berserker

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

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

[Basis 10, +1 Konzentration]

Ausdauer des Trunkenbolde

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

Mittels dieses Zaubers erleidet das Ziel keine körperlichen Auswirkungen aufgrund von Trunkenheit bis Ende der Wirkungsdauer.

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

Bernsteinfalle

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

Bis zum Ende der Wirkungsdauer muss das Ziel an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es nicht sprechen, Gesten durchführen oder die Augen bewegen.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter]

Die verräterische Hand

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

Solange sich der Hermetiker konzentriert, greift die Hand des Zieles diesen selbst an. Dabei erfolgt der Angriffs- und Schadenswurf mit den Werten des Ziels, einzig gilt anstelle der Waffenfähigkeit die Finesse des Magiers.

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

Harmonischer Fall

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

Bis Ende der Wirkungsdauer wird das Ziel dieses Spruchs höchstens 30cm pro Runde fallen. Hierdurch kann es den Sturz aus einer Höhe von bis zu 40 Schritt unbeschadet überstehen. Fällt er bereits, bevor der Zauber gesprochen wurde, so ist für den Hermetiker wahrscheinlich ein Konzentrationswurf erforderlich.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter]

In die Fußstapfen Christus treten

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

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker langsamen Schrittes über jegliche Wasseroberfläche laufen. Bei starkem Wellengang oder unruhigem Gewässer könnten Stresswürfe auf Geschicklichkeit vonnöten sein, damit der Charakter nicht stürzt und taucht. Der Zauber endet vorzeitig, wenn der Hermetiker sein Gleichgewicht verliert und stürzt oder aber er Land betritt.

[Basis 5, +2 Sonne]

Gabe des Froschsprungs

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel des Zaubers kann mit einem einzigen Sprung 3 Schritt hoch oder 5 Schritt weit springen (0,5 Schritt weniger für jeden Belastungspunkt des Ziels). Um ohne Verletzung zu landen, muss das Ziel einen Wurf auf Geschicklichkeit – Belastung gegen die 0 bestehen. Bei einem Fehlschlag erleidet er eine leichte Wunde, bei einem Patzer ist dies eine mittlere. Das Ziel kann pro Sprechen dieses Zaubers nur einen verbesserten Sprung unternehmen, und dieser muss spätestens 10 Sekunden nach dem Wirken des Spruchs stattfinden.

[Basis 10, +1 Berührung]

Mächtiger Sprung

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

Der Hermetiker kann mit einem einzigen Sprung bis zu 30 Schritt hoch oder 50 Schritte weit springen (3 oder 5 Schritt weniger für jeden Belastungspunkt des Hermetikers). Um ohne Verletzung zu landen, muss er einen Wurf auf Geschicklichkeit – Belastung gegen die 0 bestehen. Bei einem Fehlschlag erleidet er eine leichte Wunde, bei einem Patzer ist dies eine mittlere. Der Hermetiker kann pro Sprechen dieses Zaubers nur einen verbesserten Sprung unternehmen, und dieser muss spätestens 10 Sekunden nach dem Wirken des Spruchs stattfinden.

[Basis 15]

Marsch mit eisernen Ketten

R: Berührung, **D:** Dia, **Z:** Ind

Ein unter Einfluss dieses Zaubers Stehender kann sich nur noch halb so schnell wie normal bewegen.

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

Sprung Des Zauberers

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

Der Zauberer teleportiert sich augenblicklich an einen für ihn sichtbaren Ort (oder von dem er eine arkane Verbindung besitzt), der maximal 50 Schritt von seinem derzeitigen Aufenthaltsort entfernt ist.

Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 6 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – das Ziel könnte bei seiner Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnte es womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Der eventuell vorhandene Talisman des Magiers kommt automatisch mit an seinen neuen Aufenthaltsort, für alles weitere (Kleidung, etc.) sind Spruchrequisiten erforderlich.

Würde der Hermetiker hierdurch in ein vor ihm geschütztes Gebiet eindringen (wie einem Aegis von Heim und Herd), so muss seine Penetration höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Zauber schlägt fehl.

[Basis 15]

Unfähigkeit zu Fallen

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

Hiermit wird die Fallgeschwindigkeit eines Ziels auf 30cm pro Sekunde verlängert, ohne dass es sich beschleunigt – dadurch kann er 30 Schritt in die Tiefe stürzen, ohne Angst vor großen Verletzungen haben zu müssen. Nach Ende der Zauberdauer stürzt das Ziel wieder mit normaler Geschwindigkeit.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Diameter]

Verzweiflung Der bebenden Fesseln

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

Das Ziel schüttelt sich von einer Seite zur anderen ohne zu Boden zu fallen. Auf Bewegungs-bezogene Würfe erhält es einen Malus von -3, auf die meisten anderen -1.

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

Stufe 20

Arachnes Unterweisung

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

Hiermit kann bis zum Ende der Wirkungsdauer die sowohl grob- wie auch feinmotorische Kontrolle über eine Person übernommen werden. Gedacht war der Zauber, um einen Schüler beim Durchführen körperlicher Handlungen durch die Lehrmeister den Zögling dahingehend zu unterstützen, dass er durch die eigenen Augen und mit eigenen Händen erlebt, wie er etwas zu tun hat.

Jede Jahreszeit, in welcher ein Zögling so unterstützt wird beim Lernen (vor allem den von körperlichen Fähigkeiten) steigt die Qualität der Quelle um 1.

Je zwei Jahreszeiten einer solchen Unterweisung gelten als „unter einem konstanten, magischen Effekt stehend“ und führen dazu, dass der Zögling in diesem Jahr 1 Verformungspunkt erhält.

[Basis 4, +1 Blick, +2 Sonne,
+1 Kontrolle über Feinmotorik]

Den Bader ablehnen

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

Requisite: Rego

Sämtliche Körperbehaarung des Ziels wächst unnatürlich schnell, was zu körperlichen wie auch sensorischen Unannehmlichkeiten führt. Das Ziel erleidet während der Wirkung +3 auf Geschicklichkeits- wie auch Wahrnehmungswürfe.

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

Gabe Der Stärkung

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Die körperliche Energie des Hermetikers wird auf ein Ziel übertragen, welches mehr Erschöpfungsschaden hat als dieser. So nimmt der Hermetiker dann die Erschöpfungsstufen des Ziels an und dieses die des Hermetikers. Falls der Zauberer durch diesen Spruch Erschöpfungsschaden erleidet, so erleidet er diesen nach dem Transfer.

[Basis 15, +1 Berührung]

Gelächter Der lichten Gemeinde

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

Jedes Mitglied dieser Gruppe beginnt augenblicklich zu lachen bis zum Ende der Zauberdauer. Möchte es unterdessen etwas anderes machen, so muss demjenigen jede Runde ein Wurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 9 gelingen.

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

haltung Des festsitzenden Ritters

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

Dieser Zauber verhindert, dass der Magier aus dem Sattel oder von einem Sitz fällt, selbst wenn er arg durchgeschüttelt wird.

[Basis 10, +2 Sonne]

Mächtiger Schwung des bedrohlichen Ritters

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

Das Ziel dieses Zaubers wird augenblicklich etwa 10 Schritt in eine vom Hermetiker festgelegte Richtung geschleudert (ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse legt fest, wie genau das Ziel in diese Richtung fliegt). Dies bewirkt möglicherweise Fallschaden.

[Basis 10, +2 Stimme]

Mühsamer Schritt der Schildkröte

R: Berührung, **D:** Dia, **Z:** Ind

Ein unter Einfluss dieses Zaubers Stehender bewegt sich nur noch unsäglich langsam – ungefähr 10% seiner normalen Geschwindigkeit.

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

Ruhigstellen des protestierenden Widersachers

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

Solange der Magus seine Konzentration aufrechterhält, muss das Ziel an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es weder sprechen noch Gesten durchführen oder seine Augen bewegen.

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

Sandalen des Merkur

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

Durch diesen Spruch kann sich der Hermetiker in 2 Minuten eine Meile weit bewegen. Für jede Laststufe sinkt die Reiseentfernung um 25%

[Basis 15, +1 Diameter]

Schleudern der Bande Grobschlächtiger

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

Eine Zielgruppe aus bis zu 10 Personen wird bis zu 3 Schritt in die Höhe oder 5 Schritt weit geschleudert. Dies kann Fallschaden hervorrufen.

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

Sprung des Luchses

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

Der Hermetiker kann während der Wirkungsdauer des Zaubers mehrere gewaltige Sprünge wagen. Er kann mit einem einzigen Sprung 3 Schritt hoch oder 5 Schritt weit springen (0,5 Schritt weniger für jeden Belastungspunkt des Ziels) und dabei sicher landen.

[Basis 10, +1 Diameter, +1 risikoloses Springen]

Unbändiger Appetit des Vielfrasses

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

Das Ziel dieses Spruches muss unbändig Dinge essen – und wenn er nichts mehr hiervon vor sich findet, so wird er sich auf die Suche danach machen. Dabei wird er selbst vor schwer verdaulichen oder kaum genießbaren Dingen nicht halt machen.

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

Stufe 25

Das unerwünschte Glied abtrennen

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Zauber amputiert ein Glied des Opfers schmerzfrei und ohne zu bluten. Die Amputation erfordert einen Wurf auf Intelligenz + Finesse, Schwierigkeit 12. Bei einem Fehlschlag bleibt der Arm erhalten, ansonsten erhält das Ziel die Schwäche Fehlende Hand oder Lahm.

Als chirurgischer Eingriff wird ein gescheiterter Erholungswurf des Ziels als stabilisiert gewertet.

[Basis 20, +1 Berührung]

Der Versuchung widerstehen

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

Hierdurch empfindet das Ziel für die Dauer des Zaubers keinen von Durst und Hunger – für einen längeren Zeitraum aber wird er die körperlichen Auswirkungen spüren (besonders wenn er länger als 3 Tage keine Flüssigkeit zu sich nimmt). Mit aber auch nur einem Minimum an Nahrung und ausreichend Flüssigkeit wird er diese 30 Tage überstehen.

[Basis 10, +3 Mond]

Erweckung der schlummernden Leiche

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

Ein Leichnam wird mittels dieses Zaubers belebt und folgt den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden.

Die Seele des Leichnams muss für diesen Zauber noch vorhanden sein (der Körper darf beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

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

fäden der widerwilligen Marionette

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

Der Hermetiker kann die physischen Bewegungen einer Person übernehmen, wie das Gehen, Stehen oder Drehen. Falls das Ziel der Beeinflussung widerstehen möchte, wirken die Bewegungen ungelenkt. Das Ziel kann aufschreien, doch der Hermetiker kann eine verständliche Sprache durch Kontrolle der Kiefer verhindern. Dieser Zauber kann nicht auf bewußtlosen oder schlafenden Zielen angewandt werden.

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

Gelächter des feenfestes

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

Jedes Mitglied dieser Gruppe (die bis aus 100 Personen bestehen kann) beginnt augenblicklich zu lachen bis zum Ende der Zauberdauer. Möchte es unterdessen etwas anderes machen, so muss ihm jede Runde ein Wurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 9 gelingen.

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

Gesegnete Befreiung von den ungewollten Schmerzen

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

Hierdurch wird ein Nierenstein im Inneren des Körpers des Ziels entfernt und erscheint in der Hand des Magiers. Dafür wird ein Wurf auf Intelligenz + Finesse, Schwierigkeit 12, benötigt, bei einem Fehlschlag verbleiben die Steine im Körper des Ziels.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Teil]

Nahrung der Liebe

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

Hierdurch empfindet das Ziel für die Dauer des Zaubers keinen Durst und Hunger – die Nahrung und Flüssigkeit muss er im Nachhinein aber wieder zu sich nehmen.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Standhaftigkeit der ruhigen See

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

Mit diesem Spruch wird verhindert, dass der Bezauberte durch widrige Umstände im Gelände (schaukelndes Schiff, starker Wind) umgestoßen wird.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Taten wie kein Mensch sie vermag

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

Der Hermetiker kann mit diesem Zauber für die Wirkungsdauer kleine übernatürliche Dinge mit seiner Sportlichkeit vollbringen, wie sehr flink eine Mauer nach oben klettern, aus dem Stand auf ein Pferd springen oder weite Strecken ohne Schaden fallen.

[Basis 10, +2 Sonne, +1 Effekt]

Teilen nach dem Blut

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

Requisite: Intellego

Für diesen Zauber muss der Hermetiker ein Gefäß in jeder Hand halten. In einem muss sich Blut befinden – dies kann auch von mehreren Personen stammen, das andere Gefäß muss leer sein. Bei erfolgreichem Wirken des Zaubers gelangt das gesamte Blut einer einzelnen Person in das leere Gefäß. Durch mehrfaches Sprechen (und dem Vorhandensein mehrerer Gefäße) kann er so das Blut einer ganzen Gruppe teilen.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Teil, +1 Requisite]

Verharren der Toten

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

Requisite: Animal

Bis zum Ende der Wirkungsdauer muss das Ziel (welches auch ein Tier sein kann) an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es weder sprechen noch Gesten durchführen oder seine Augen bewegen.

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

Wechsel zwischen den Kerkerstäben

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Ein vom Hermetiker berührtes Ziel wechselt automatisch mit diesem Platz. Für den Mittransport von Ausrüstung und Kleidung sind entsprechende Spruchrequisiten notwendig. Wäre der Hermetiker gefesselt, so ist es das Ziel nach diesem Zauber stattdessen.

[Basis 10, +1 Berührung,

+1 zusätzlicher Effekt, +1 Komplexität]

Stufe 30

Es regnet Menschen

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

Die Zielgruppe wird augenblicklich 5 Schritt in die Höhe befördert und anschließend fallen gelassen. Dies bewirkt Schaden und zerstört eine Militärformation.

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

Halten des Störenfrieds

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

Bis Ende der Wirkungsdauer muss das Ziel an Ort und Stelle regungslos verharren. Auch kann es weder sprechen noch Gesten durchführen oder seine Augen bewegen. Zudem sind seine Augen geschlossen und er kann unter diesem Einfluss nichts sehen

[Basis 5, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 zusätzlicher Effekt]

Hausarrest des ungehorsamen Kindes

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

Dieser Zauber erschafft einen Kreis, den kein menschliches Wesen durchschreiten kann.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Ring]

Lufttänzer

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

Das Ziel des Spruchs kann sich mit Laufgeschwindigkeit durch die Luft in beliebige Richtungen bewegen.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schutzkreis gegen den neugierigen Schüler

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

Dieser Spruch erschafft einen Schutzkreis, welchen Menschen ohne Magieresistenz nicht durchschreiten können.

[Basis 15, +1 Berührung, +2 Ring]

Siebenmeilenschritt

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

Mittels dieses Zaubers wird der Hermetiker zu einem Platz innerhalb von 40km transportiert, den er entweder sehen kann oder zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für sämtliche Besitztümer des Magiers sind Zauberrequisiten notwendig. Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – er könnte bei seiner Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnte er womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Würde der Hermetiker hierdurch in ein vor ihm geschütztes Gebiet eindringen (wie einem Aegis von Heim und Herd), so muss seine Penetration höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Zauber schlägt fehl.

[Basis 30]

Stufe 35

Beharrlichkeit der unerschrockenen Ameise

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

Das Ziel dieses Spruches muss immer und immer wieder eine vom Magus bestimmte Tätigkeit unternehmen bis zu dessen Abklingen. Selbst andere können es nicht davon abbringen. Dadurch kann sein, dass es in Mitleidenschaft gezogen wird (wunde Arme oder Beine, eine fehlende Stimme, etc.), je nach Art der Tätigkeit. Selbst auf Essen, Trinken und Schlafen wird es verzichten. Möchte der Hermetiker, dass das Ziel eine andere Tätigkeit ausführt, so muss er den Zauber nochmals sprechen.

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

Erwecken der schlummernden Toten

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

Die Leichname eines Raums werden durch diesen Spruch belebt und folgen den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden.

Die Seele des Leichnams muss für diesen Zauber noch vorhanden sein (der Körper darf beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

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

Befeben des schlummernden Leichnams

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

Requisite: Mentem

Ein Leichnam wird mittels dieses Zaubers belebt und folgt den mentalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden.

Die Seele des Leichnams muss für diesen Zauber noch vorhanden sein (der Körper darf beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

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

Der lebende Leichnam

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

Requisite: Mentem

Ein Leichnam wird mittels dieses Zaubers in einen beinahe gedankenlosen Diener verwandelt, welcher den einfachen verbalen Befehlen des Hermetikers wortgetreu, aber unkreativ folgend wird. Falls er nicht vor Verwesung geschützt wird, wird dessen Körper normal verfallen, das Skelett wird aber auch animiert bleiben.

[Basis 10, +1 Berührung, +4 Jahr]

Erwecken Des Kolossus

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

Ein Leichnam bis Größe +4 wird mittels dieses Zaubers belebt und folgt den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden.

Die Seele des Leichnams muss für diesen Zauber noch vorhanden sein (der Körper darf beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

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

Marionette Des Puppenspielfers

R: Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Ind

Der Hermetiker kann die physischen Bewegungen einer Person übernehmen, wie das Gehen, Stehen oder Drehen. Falls das Ziel der Beeinflussung widerstehen möchte, wirken die Bewegungen ungenau. Das Ziel kann aufschreiben, doch der Hermetiker kann eine verständliche Sprache durch Kontrolle der Kiefer verhindern. Dieser Zauber kann nicht auf bewußtlosen oder schlafenden Zielen angewandt werden. Auch ist zu beachten, dass der Hermetiker allein durch diesen Zauber sein Ziel nicht wahrnehmen kann.

[Basis 10, +4 Arkane Verbindung, +1 Konzentration]

Siebenmeilenreise

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mittels dieses Zaubers wird das Ziel zu einem Ort innerhalb von 40km transportiert, den der Hermetiker entweder sehen kann oder zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für sämtliche Besitztümer des Ziels sind Spruchrequisiten notwendig. Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – das Ziel könnte bei seiner Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnte es womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Würde der Hermetiker hierdurch in ein vor ihm geschütztes Gebiet eindringen (wie einem Aegis von Heim und Herd), so muss seine Penetration höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Zauber schlägt fehl.

[Basis 30, +1 Berührung]

Sprung Der Heimkehr

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

Durch diesen Zauber wird der Hermetiker zu einem beliebig weit entfernten Ort transportiert, zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für seine Besitztümer sind Spruchrequisiten notwendig.

[Basis 35]

Stufe 40

An Der Klinge Lecken

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

Für diesen Zauber muss der Hermetiker ein Gefäß in einer Hand halten. Bei Wirken des Spruchs wird sämtliches vergossenes Blut im Blickfeld des Zauberers und nicht weiter entfernt liegt als 5km in jenes Gefäß teleportiert. Falls das Blut mehrerer Personen vergossen wurde, so wird er dies im Nachhinein noch trennen müssen, damit er dies als Arkane Verbindung nutzen kann – es sei denn, er möchte die gesamte Gruppe so beeinflussen.

Sobald das Blut den Körper einer Person verlassen hat, wirkt eine eventuell vorhandene Magieresistenz dieser nicht mehr darauf.

Es könnte notwendig sein, dass der Hermetiker seine Wahrnehmung verbessert, um alles Blut in Sichtweite erblicken zu können.

[Basis 25, +3 Sicht]

Kontrolle Der Toten Turba

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

Eine Gruppe von bis zu 10 Leichnamen wird mittels dieses Zaubers belebt. Sie folgen den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden und auf jeden Befehl reagiert die gesamte Gruppe. Im Kampf gelten sie nicht als trainierte Einheit.

Die Seelen der Leichname müssen für diesen Zauber noch vorhanden sein (die Körper dürfen beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

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

Rückkehr Des Riesenbluts

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

Durch diesen Zauber wird der Hermetiker (der eine Größe von bis zu +4 besitzen kann) zu einem beliebig weit entfernten Ort transportiert, zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für seine Besitztümer sind Spruchrequisiten notwendig.

[Basis 35, +1 Größe]

Zufucht Der Sidhe

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird der Hermetiker oder jemanden, den er berührt, zu einem beliebig weit entfernten Ort transportiert, zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für Besitztümer sind Spruchrequisiten notwendig.

[Basis 35, +1 Berührung]

Stufe 45

Herbeirufen des Ahnengeistes

R: ArkV, **D:** Ring, **Z:** Ind, **Ritual**

Innerhalb eines Zirkels kann der Hermetiker den Ahnengeist einer Blutlinie rufen, zu welchem er eine arkane Verbindung besitzt (eine Familienkrone, Erde vom Landsitz, ein Erbstück, usw.). Einmal beschworen kann der Geist wie andere seiner Art befragt und befehligt werden. Beispielsweise könnte er auch den wahren Erben einer Linie wissen oder Merkmale seiner Blutlinie aufzählen.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung, +2 Ring]

Kontrolle der untoten Horde

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

Eine Gruppe von bis zu 100 Leichnamen wird mittels dieses Zaubers belebt. Sie folgen den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden und auf jeden Befehl reagiert die gesamte Gruppe. Im Kampf gelten sie nicht als trainierte Einheit.

Die Seelen der Leichname müssen für diesen Zauber noch vorhanden sein (die Körper dürfen beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

[Basis 10, +2 Stimme, +2 Sonne,
+2 Gruppe, +1 Größe]

Wundersame Reise der Turba

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

Mittels dieses Zaubers wird das Ziel (eine Gruppe aus bis zu 10 Personen) zu einem Ort innerhalb von 40km transportiert, den der Hermetiker entweder sehen kann oder zu dem er eine Arkane Verbindung besitzt. Für sämtliche Besitztümer der Ziele sind Spruchrequisiten notwendig. Wenn der Hermetiker bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 9 versagt, so geht irgendetwas leicht schief – die Ziele könnten bei ihrer Ankunft stolpern oder in die falsche Richtung blicken. Ein Patzer bei diesem Wurf hat schlimmere Konsequenzen: so könnten sie womöglich am falschen Ort oder in einem Gegenstand landen.

Würde der Hermetiker hierdurch in ein vor ihm geschütztes Gebiet eindringen (wie einem Aegis von Heim und Herd), so muss seine Penetration höher sein als die Stufe des Schutzzaubers, oder der Zauber schlägt fehl.

[Basis 30, +1 Berührung, +2 Gruppe]

Stufe 50

Kontrolle der vergangenen Armee

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

Eine Gruppe von bis zu 1 000 Leichnamen wird mittels dieses Zaubers belebt. Sie folgen den verbalen Befehlen des Hermetikers. Die Befehle müssen dabei sehr einfach gehalten werden und auf jeden Befehl reagiert die gesamte Gruppe. Im Kampf gelten sie nicht als trainierte Einheit.

Die Seelen der Leichname müssen für diesen Zauber noch vorhanden sein (die Körper dürfen beispielsweise nicht kirchlich bestattet worden sein).

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

Stufe 60

Der unpassierbare Fluss

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

Ein so bezauberter Fluss wird von keinem menschlichen Wesen mehr passierbar sein. Dabei ist es durchaus möglich, dass ein Mensch noch bis zur Mitte schwimmen kann, aber dann nicht mehr weiter kommt. Auch eine Furt in diesem Fluss lässt sich nicht mehr nutzen. Dieser Spruch ist hervorragend geeignet, um ein Gebiet vor einer Invasion zu schützen oder aber auch, um ein Land von der Versorgung abzuschneiden (da für viele undenkbar ist, dass Güter die Grenze passieren könnten, Menschen aber nicht).

[Basis 15, +1 Berührung, +3 Mond,
+5 auf Grenze basierendes Ziel]

