

Imaginem

Imaginem ist die Form der Sinnesempfindungen und Illusion, womit man Sinneseindrücke erschaffen, wahrnehmen, zerstören und kontrollieren kann – und nicht notwendigerweise nur Trugbilder. Das Haus Jerbiton spricht hierbei von Reizen, welche ein Objekt verlassen und dann auf ein Sinnesorgan treffen, dass diese dann interpretiert.

Diese Kunst beeinflusst kein Licht, aber sie kann Dinge beeinflussen, bei denen uns Licht erlaubt, diese zu sehen. Gestank und süße Düfte, Flecken, Farben und Schatten, Melodie und grausame Klänge – alles sind Reize, die von dieser Kunst manipuliert werden können. Da diese Kunst mit den Sinnen arbeitet und nicht mit dem Geist, kann ein dummes Tier genauso leicht davon getäuscht werden wie ein Mensch – jeder kann eine hiermit erschaffene Illusion wahrnehmen.

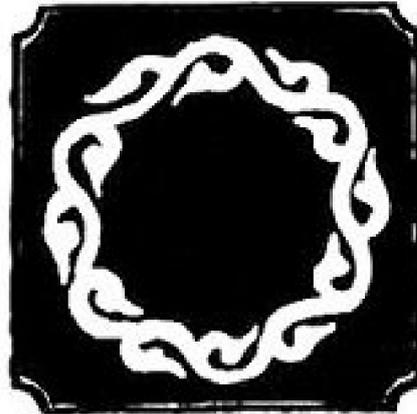
Dämonen sind schwer zu täuschen, während Feenwesen Illusionen oftmals durchblicken und diese im Gegenzug manipulieren, um dessen Erschaffer zu verwirren. Einfache Untote lassen sich auch von Trugbildern täuschen.

Kein Spruch dieser Kunst kann die Auswirkungen der Gabe annullieren, wengleich manche dies etwas aufwiegen könnten.

Es ist schwieriger, ein bestimmtes Objekt, eine spezifische Person oder eindeutigen Reiz nachzuahmen als einen allgemeinen Sinneseindruck. Ein Wurf auf **Wahrnehmung** + **Finesse** entscheidet darüber, ob sich jemand täuschen lässt oder nicht – wobei eine Schwelle von 6 für entfernte Bekannte, 9 für Freunde und 12 für nahe Freunde und Verwandte ausreicht. Je nach Vertrautheit mit der Person oder dem Reiz erhält der Hermetiker einen Bonus von +3 bis hin zu einem Malus von -3, falls er das nachzuahmende Bild beispielsweise seit länger als einem Jahr nicht mehr gesehen hat oder nur eine arkane Verbindung dazu besitzt.

Bei einem Patzer des Finesse-Wurfs nimmt der Hermetiker selbst an, dass der Sinneseindruck gelungen ist, obwohl sie beim ersten Aufeinandertreffen mit anderen als Trugbild oder falscher Eindruck erkannt wird.

Als **Individuum** für Imaginem gilt das Äquivalent eines erwachsenen, menschlichen Wesens – egal ob es das visuelle Bild der Größe, der Geräusche, des Geruchs oder ähnlichem ist.



Creo Imaginem

Richtlinien für Creo Imaginem

Die wichtigste Regel bei diesen Zaubersprüchen ist, dass nur der Eindruck eines Objekts erzeugt wird und nicht das Objekt selbst. So fühlt sich eine hiermit erzeugte Wand fest an, es wird aber keinen Widerstand bieten wenn jemand eine Hand hindurch drückt.

Eine Erhöhung der Komplexität einer sensorischen Wahrnehmung (ein bewegliches Abbild oder klare Worte, anstelle nur eines Geräusches) erhöht die Ordnung um 1. Sehr komplexe Sinnesbilder erhöhen die Ordnung des Spruches um insgesamt 2 Stufen. Ein Bild oder ein Geräusch auf den Befehl des Magiers erschaffen, während sich dieser konzentriert, erhöht die Ordnung um 2.

Siegel in Imaginem-Sprüchen könnten für den aufmerksamen Beobachter sehr offensichtlich sein – nämlich Eigenarten oder Accessoires an der Illusion, die auf den Hermetiker hindeuten.

Bei Patzern dieser Kategorie kommt es zu offensichtlichen Trugbildern, die klar auf den Hermetiker und möglicherweise seine Gabe hindeuten.

Stufe 1

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der einen einzelnen Sinn beeinflusst

Stufe 2

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der zwei Sinne beeinflusst

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der einen einzelnen Sinn beeinflusst

Stufe 3

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der drei Sinne beeinflusst

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der zwei Sinne beeinflusst

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der einen einzelnen Sinn beeinflusst

Stufe 4

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der vier Sinne beeinflusst

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der drei Sinne beeinflusst

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der zwei Sinne beeinflusst

Stufe 5

Einen einfachen Eindruck erschaffen, der fünf Sinne beeinflusst

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der vier Sinne beeinflusst

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der drei Sinne beeinflusst

Stufe 10

Einen komplexen Eindruck erschaffen, der fünf Sinne beeinflusst

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der vier Sinne beeinflusst

Stufe 15

Einen sehr komplexen Eindruck erschaffen, der fünf Sinne beeinflusst

Stufe 3

Himmelsbild

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

Der Hermetiker erschafft ein Objekt in Reichweite, welches nur den Sehsinn beeinflusst. Es kann sich nicht bewegen oder Geräusche verursachen.

[Basis 1, +2 Stimme]

Ungreifbares Schwert

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

Der Hermetiker erschafft ein Objekt in Reichweite, das nur den Sehsinn beeinflusst.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Diameter]

Stufe 4

Spiegel des erstarrten Bildes

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

Durch berührung einer sich spiegelnden Oberfläche kann der Hermetiker das dort für die Zauberdauer festhalten, was in jenem Moment gerade zu sehen ist. Diese symbolische Repräsentation könnte dann einen Bonus auf Penetration von +2 für eine sympathische Verbindung gewähren.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Subtiler Geruch der frischen Beute

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

Innerhalb der Reichweite wird der Geruch eines frisch erlegten Wildes erzeugt, was Beutejäger irritiert und zu dieser Stelle locken wird.

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

Stufe 5

Auslösen der fernen Kraft

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

In der Nähe des Ortes, der Person oder des Objekts, zu dem der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt, kann er ein Geräusch erklingen lassen. Hiermit kann er keine Stimme nachahmen oder Worte sprechen.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung]

Der studierende Doppelgänger

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

Hierdurch erschafft der Magier einen unbeweglichen, den Sehsinn beeinflussenden Doppelgänger, der auf einem Stuhl sitzt und ein Buch studiert.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Berührung, +1 Feinheiten]

Die nicht entfernbar Augenbinde

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

Die den Sehsinn beeinflussende Illusion einer Augenbinde wird um die Augen des Ziels erschaffen. Solang dieses Bild nicht zerstört wird oder sich die Illusion nicht durchblicken lässt, kann die Augenbinde für die Wirkungsdauer nicht entfernt werden

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Diameter, +1 bewegt sich mit dem Ziel]

falsches fenster

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

Der Hermetiker vermag mit diesem Spruch eine Illusion hinter einem Tür- oder Fensterrahmen erschaffen. Für eine überzeugende Illusion ist ein Wurf auf Wahnehmung + Finesse gegen die 9 erforderlich, wenn die Illusion einen Raum zeigen soll, gegen die 12 beim Anzeigen eines Bauwerks oder ähnlichem oder gegen die 15, wenn das Trugbild bis zum Horizont reichen soll. Die so erschaffene Illusion ist statisch und innerhalb dessen findet keine Bewegung statt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Rauch der flucht

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

In der Nähe des Hermetikers erscheint eine Wolke aus dichtem, rotem Rauch.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Diameter, +1 Größe, +1 für Sicht undurchdringlich]

Übermitteln des eigenen Eindrucks

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

Der Hermetiker erschafft vor sich eine verkleinerte Erscheinung, welches seine Erzählungen bildhaft und mit Geräuschen darstellt. Dieses verändert sich je nach Erzählung des Magiers.

[Basis 2, +1 Berührung, +1 Konzentration, +1 verändertes Bild]

Stufe 10

Ager Belli

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

Requisite: Rego

Hiermit wird eine nur die Sicht betreffende Illusion erschaffen, die eine Gestalt nach Wunsch des Hermetikers annimmt (ein römischer Soldat, ein Barbar, ein Satyr, etc.). Die Figur bewegt sich den Wünschen des Magiers entsprechend, welcher die Konzentration aufrechterhalten muss.

Dieser Zauber wird von Lehrlingen verwendet, um Bellum zu spielen. Dabei bekämpfen sich die Illusionen der Mitspieler gegenseitig und ein Schiedsrichter entscheidet nach jeder Runde, wer am besten gespielt hat. Dies wird durch das höchste Ergebnis der Spieler bei einem Stresswurf auf Intelligenz + Finesse entschieden. Wer über drei Runden hinweg die Mitspieler schlägt, hat das Spiel gewonnen. Es ist auch möglich zu gewinnen, indem man die Konzentration des anderen Spielers bricht und dadurch dessen Soldaten auflöst. Dies erfordert einen zweiten Zauber und einen Stresswurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 15. Bei Erfolg kann er einen zweiten Spruch zaubern, welcher die Konzentration des oder der Spieler stören soll. Dabei müssen die Kontrahenten auf Konstitution + Konzentration würfeln, die Schwierigkeit wird vom Erzähler je nach Art des Zauberspruchs festgelegt.

[Basis 1, +1 Berührung, +1 Konzentration,
+2 Koordination komplexer Bewegungen,
+1 Requisite]

Beschwörung der unfassbaren

Augenbinde

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

Die den Sehsinn beeinflussende Illusion einer Augenbinde wird um die Augen des Ziels erschaffen. Solange dieses Bild nicht zerstört wird oder sich die Illusion nicht durchblicken lässt, kann die Augenbinde für die Wirkungsdauer nicht entfernt werden

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne,
+1 bewegt sich mit dem Ziel]

Ehrfurcht vor der lauernnden Horde

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

Der Hermetiker vermag mit diesem Spruch eine sich verändernde Illusion hinter einem Tür- oder Fensterrahmen erschaffen. Für eine überzeugende Illusion ist ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9 erforderlich, wenn die Illusion einen Raum zeigen soll, gegen die 12 beim Anzeigen eines Bauwerks oder ähnlichem oder gegen die 15, wenn das Trugbild bis zum Horizont reichen soll.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Narretei für das Auge

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

Der Eindruck eines sich schnell bewegenden, hellen Objekts wird zum Kopf eines Ziels hin erschaffen. Sofern es die Magieresistenz überwindet, verspüren die meisten Ziele, dem Gegenstand auszuweichen und zur Flugbahn des Objekts zu sehen, was es dem Hermetiker ermöglichen kann, Blickkontakt mit ihm zu schließen.

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

Phantasma des sprechenden Kopfes

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

Ein illusorisches Gesicht, welches sprechen kann, erscheint auf einer Mauer oder anderem flachen Gegenstand. Das Siegel des Hermetikers beeinflusst stark das Aussehen, Mimik und Stimme des Trugbildes.

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

Stiller Schrei

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

Dieser Spruch erschafft einen Schwall an Sinneseindrücken, welche der Stimme des Hermetikers gleichen, am Kopf des Ziels. Er erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 6 (ansonsten ist es unklar, zu wem die Stimme gehört). Sofern es eine eventuell vorhandene Magieresistenz des Ziels überwindet, hört es die Nachricht.

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

Stimme des hermetikers

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

Innerhalb von 15 Schritt Entfernung zum Hermetiker kann dieser seine Stimme klar und verständlich erscheinen lassen.

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

Widerwärtiges Wispern der dämonischen Stimme

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

Das Ziel des Spruches und womöglich Nebenstehende (Wahrnehmung + Aufmerksamkeit) werden das Flüstern einer finsternen Stimme hören. Dies könnte einen Persönlichkeitswurf auf Mut erforderlich machen.

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

Stufe 15

Ablenkung der zornigen Biene

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

Dieser Zauber erzeugt die Töne und das Bildnis einer großen, zornigen Biene in der Nähe eines Ortes oder Person.

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

Buch der Bilder

R: Berührung, **D:** Ring, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber können Bilder und Töne in einem Kreis bewahrt werden. Somit kann ein ganzes Buch oder eine Galerie fantastischer Eindrücke und sprechender Bilder erzeugt werden – mit den entsprechenden Finesse-Würfen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring,
+2 bewegliche Bilder, +1 Komplexität]

Illusionäre Spielleute

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

Dieser Zauber erschafft illusionäre Musik aus einer vom Hermetiker bestimmten Richtung. So kann ein ganzer Trupp Spielleute simuliert werden. Ein Wurf auf Finesse bestimmt die Qualität der Musik.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Konzentration,
+2 Bewegung auf Befehl, +1 Komplexität]

Sinnestrunken durch Des Magus Siegel

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

Sämtliche sichtbaren Sinneseindrücke, die auf ein Ziel eintreffen, werden verwaschen, was dazu führt, dass es zeitweilig nichts sehen kann. Hat das Ziel gleich nach Beginn des Spruches seine Augen geschlossen, erhält es sein Augenlicht 1 Runde nach Ende der Wirkungsdauer, andernfalls dauert es 2 Minuten.

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

Trügerisches Phantom

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

Das Gefühl einer kalten Hand, welche Sanft am Nacken oder Wange des Ziels entlangstreicht (oder auch andere Berührungen nachahmt), wird durch diesen Zauber erzeugt.

[Basis 1, +3 Sicht, +1 Konzentration,
+2 Bewegung auf Befehl]

Zeichnen der Turba

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

Dieser Zauber zeichnet eine Menschenmenge von bis zu zehn Personen, so dass z. B. im Eifer eines Gefechtes man leicht zu unterscheiden vermag, wer Freund ist und wer Feind. Die Form der Zeichnung spiegelt meist das Siegel des Zauberers wieder, kann aber jede beliebige Form haben.

Jeder Aufmerksamkeitswurf bezüglich des Herausfindens der Stellung von Streitmächten erhält während dieses Zaubers einen Bonus von +3.

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

Vision der höllischen Bestie

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

Das Trugbild einer Kreatur mit meist furchtbarem Antlitz bis hin zur Größe eines Ponys (Größe +1) erschafft der Hermetiker durch diesen Zauber. Unter dessen mentaler Kontrolle und kann es sich bewegen und Geräusche verursachen – dies erfordert Konzentration und das Trugbild muss sich in Spruchreichweite befinden. Endet die Konzentration oder verlässt der Hermetiker die Reichweite, so verharrt das Tier starr am Ort. Das Trugbild riecht weder wie ein Tier, noch beeinflusst es den Tastsinn.

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

Stufe 20

Bildhaft erzählte Geschichte

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

Während der Hermetiker eine Geschichte oder ein Erlebnis erzählt, werden mit diesem Spruch Bilder und Geräusche dieser Erzählung erschaffen, die sich mit dem Verlauf der Geschichte ändern. Dieser Zauber erzeugt nur eine kleine, dreidimensionale Bühne, aber keine Personen. Singt oder spielt der Magier diese Geschichte, so könnte ein Konzentrationswurf zum Aufrechterhalten des Zaubers notwendig sein.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration,
+2 bewegliche Bilder, +1 Komplexität]

Flüstern der getrennten Zwillinge

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

Requisite: Intellego

Zwei Hermetiker benötigen zwei Objekte, die zueinander eine arkane Verbindung bilden (z.B. Walnuss- oder Muschelschalen). Durch zaubern dieses Spruchs auf die jeweils eigene arkane Hälfte können sie durch Erzeugen einer leisen Stimme miteinander kommunizieren.

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

Phantastisches Feuer

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

Requisite: Ignem

Erschafft das Trugbild eines Feuers (bis zur Größe eines großen Lagerfeuers), welches wie ein echtes Feuer erscheint und auch anscheinend wärmt. Es breitet sich aber nicht aus, verbrennt nichts und bietet auch keinen Schutz vor Kälte. Die Requisite ist notwendig, damit das Trugbild auch Licht erschafft.

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

Phantastisches Tier

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

Das Trugbild einer Kreatur oder eines Tieres bis hin zur Größe eines Ponys (Größe +1) erschafft der Hermetiker durch diesen Zauber. Unter dessen mentaler Kontrolle und kann es sich bewegen und Geräusche verursachen – dies erfordert Konzentration und das Trugbild muss sich in Reichweite befinden. Endet die Konzentration oder verlässt der Hermetiker die Reichweite, so verharrt das Tier starr am Ort. Das Trugbild riecht wie ein Tier, beeinflusst aber nicht den Tastsinn.

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

Veneficus Enigma

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

Dieser Zauber erschafft ein Rätselspiel. Ein Kasten erscheint auf der Hand des Hermetikers. Dieser Kasten erzeugt Lichter und Töne, welche Hinweise zur Öffnung gewähren. Dies Herausfinden erfordert einen Wurf auf Intelligenz + Artes Liberales mit einer Schwierigkeit gleich Intelligenz + Artes Liberales + 5 des Magus.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,
+2 Bewegung/Geräusche, +1 Komplexität]

Worte an der Wand

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

Der Hermetiker benötigt für diesen Zauber eine flache Oberfläche, welche eine arkane Verbindung zu einer anderen Oberfläche darstellt. Beim Wirken des Zaubers kann er eine Nachricht auf diese Verbindung schreiben, welche dann sogleich auf der eigentlichen Oberfläche für die Dauer dieses Zaubers erscheint.

[Basis 1, +4 arkane Verbindung,
+2 Sonne, +1 klare Buchstaben]

Stufe 25

Der erste Strich weißt den zweiten

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

Requisite: Intellego

Dieser Spruch legt das Abbild der Seite eines Buches auf ein leeres Blatt, so dass der Magier den Inhalt der Seite nachfahren und kopieren kann. Dies erschafft identische Kopien von Büchern, was besonders nützlich ist, wenn einem Buch eine Seite fehlt, dieses aber mittels einer Kopie eines anderen Exemplars der Abschrift ersetzt werden kann.

Mehrmals im Laufe einer Jahreszeit angewandt kann dies der Erschaffung von Kopien helfen, so dass Kopisten ohne die Profession Schreiber keine drei zusätzlichen Patzerwürfel erhalten.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe,
+1 verändert sich mit Umblättern der Seiten,
+1 Requisite]

Manifestierung der Träume des Propheten

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

Die Träume des Hermetikers manifestieren sich um ihn herum in einem alle Sinne betreffenden Trugbild, welches jeder Anwesende sehen kann.

[Basis 10, +2 Sonne, +1 bewegliches Bild]

Musik der Sphären

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

Durch diesen Zauber kann Musik (oder andere Geräusche) von ein bis zehn Stimmen erzeugt werden.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Konzentration,
+2 Gruppe, +2 Bewegung auf Befehl,
+1 Komplexität]

Phantasma der menschlichen Gestalt

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

Durch diesen Zauber wird eine gekleidete und ausgerüstete menschliche Gestalt erschaffen, die Geräusche produzieren kann. Unter dem direkten mentalen Kommando des Hermetikers kann die Gestalt sich bewegen, sprechen und benehmen wie ein Mensch.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne,
+2 Bewegung, +1 Komplexität]

Stufe 30

Aufrichten der veronesischen Flagge

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

Die Illusion von bis zu zehn bewaffneten, veronesischen Söldnern, die unabhängig voneinander sprechen (ohne dass dies aber einen Sinn ergeben würde) und sich bewegen können, aber niemals ihren Posten verlassen.

[Basis 2, +2 Stimme, +2 Sonne,
+2 Gruppe, +2 Bewegung und Komplexität]

Von Schatten gezeichnet

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

Dieser Zauber zeichnet eine Menschenmenge von bis zu tausend Personen, so dass z. B. im Eifer eines Gefechtes man leicht zu unterscheiden vermag, wer Freund ist und wer Feind. Die Form der Zeichnung spiegelt meist das Siegel des Zauberers wieder, kann aber jede beliebige Form haben.

Jeder Aufmerksamkeitswurf bezüglich des Herausfindens der Stellung von Streitmächten erhält während dieses Zaubers einen Bonus von +3.

[Basis 1, +3 Sicht, +2 Sonne,
+2 Gruppe, +2 Größe]

Stufe 35

Ewige Wiederkehr in des bodenlosen Beckens

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

Mittels dieses Zaubers kann der Magier den Inhalt eines Buches oder Textes, zu dem er eine arkane Verbindung hat, innerhalb einer Spiegelnden Fläche erscheinen lassen. Durch wörtliche Befehle kann er die Seiten umschlagen oder dort bestimmte Textstellen oder -abschnitte suchen.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung, +2 Sonne,
+1 klare Worte, +2 akzeptiert Befehle,
+1 Komplexität]

Geschichte einer Legende

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

Während der Hermetiker eine Geschichte oder ein Erlebnis erzählt, werden mit diesem Spruch Personen, Kreaturen, Objekte und Geräusche dieser Erzählung erschaffen, die sich mit dem Verlauf der Geschichte ändern. Dieser Zauber kann bis zu 100 Statisten, Kreaturen, Wolken oder ähnliches erzeugen. Singt oder spielt der Magier diese Geschichte, so könnte ein Konzentrationswurf zum Aufrechterhalten des Zaubers notwendig sein.

[Basis 2, +2 Stimme, +1 Konzentration,
+2 Gruppe, +1 Größe, +2 bewegliche Bilder,
+1 Komplexität]

Spukort des lebendens Geistes

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

Requisite: Intellego

Beim Sprechen dieses Zaubers wird ein Abbild des Hermetikers augenblicklich an einen Ort projiziert, zu welchem er eine arkane Verbindung besitzt (nach Maßgabe des Erzählers könnte dies aber eine Beschränkung von 500km haben). Er kann durch dieses Abbild sehen und hören, es muss sich aber in einem Medium befinden (einem Gewässer, Spiegel, Feuer, etc.). Hiermit könnte ein Hermetiker auch an einem entfernt stattfindenden Treffen oder Tribunal teilnehmen.

[Basis 2, +4 Arkane Verbindung,
+1 Konzentration, +2 Bewegung auf Befehl,
+1 Requisite]

Stufe 40

Bildnis der Edelstame

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

Requisite: Mentem

Durch diesen Zauber wird eine gekleidete und ausgerüstete menschliche Gestalt innerhalb des Zirkels erschaffen, die Geräusche produzieren kann. Die Gestalt kann sich selbständig bewegen, sprechen und benehmen wie ein sehr einfältiger Mensch und genießt eine begrenzte Freiheit und simulierte Intelligenz. Auch kann das Abbild allgemeine Befehle in neuen Situationen interpretieren. Es kann nichts neues lernen, wohl aber sich eine Geschichte merken, die erzählt wurde, während dieser Zauber gesprochen wurde.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring,
+2 Bewegung, +4 Komplexität, +1 Requisite]

Der Schatten menschlichen Lebens

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

Requisite: Mentem

Durch diesen Zauber wird eine gekleidete und ausgerüstete menschliche Gestalt erschaffen, die Geräusche produzieren kann. Die Gestalt kann sich selbständig bewegen, sprechen und benehmen wie ein sehr einfältiger Mensch und genießt eine begrenzte Freiheit und simulierte Intelligenz. Auch kann das Abbild allgemeine Befehle in neuen Situationen interpretieren.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne,
+2 Bewegung, +4 Komplexität, +1 Requisite]

Intellego Imaginem

Richtlinien für Intellego Imaginem

Diese Zauber verbessern die Sinne des Hermetikers, indem sie ihm zu Eindrücken verhelfen, zu denen er normalerweise keinen Zugang hat. Es muss aber immer gewährleistet sein, dass er auch etwas wahrnehmen könnte, wenn er direkt vor Ort wäre (z.B. dass in einem Raum Licht ist oder dort etwas gesprochen wird).

Auch bei Imaginem geben Patzer dieser Technik in der Regel falsche Informationen wieder.

Variabel

Eine Illusion entdecken, die durch Zauber einer Stufe gleich oder niedriger der Basisstufe dieses Zaubers erschaffen wurde (Ziel: Sehen)

Stufe 1

Einen Sinn auf Entfernung nutzen

Die eigenen Trugbilder durchblicken

Die Erinnerung an ein Sinnesbild perfektionieren oder sich an dieses überhaupt erinnern, welchem man begegnet ist

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

Stufe 2

Zwei Sinne auf Entfernung nutzen

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

Stufe 3

Drei Sinne auf Entfernung nutzen

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

Einen der Sinne auf eine bestimmte Weise verbessern (im Dunkeln sehen, Dinge auf große Entfernung erkennen, auch auf große Entfernung klar sehen)

Stufe 4

Vier Sinne auf Entfernung nutzen

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

Stufe 5

Fünf Sinne auf Entfernung nutzen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Imaginem verbundenen Macht erspüren

Variabel

Unterscheidung der wahren und falschen Bilder

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

Der Hermetiker erkennt, ob ein Eindruck durch einen Zauber erschaffen oder verändert wurde, wobei er den ursprünglichen und den veränderten Eindruck wahrnimmt. Dabei muss die Illusion eine Stufe gleich oder niedriger der Stufe des Zaubers -5 besitzen, damit sie aufgedeckt werden kann. Bei einem Patzer könnte er Illusionen für real und wirkliche Dinge für Täuschungen halten. Er kann hiermit auch nichtvisuelle Eindrücke wahrnehmen, allerdings muss er hierzu deren Quelle sehen können.

[Basisspruch, +1 Konzentration, +4 Sehkraft]

Das unterscheidende Auge

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

Dieser Zauber führt dazu, dass der Magier sagen kann, ob ein Bild erschaffen oder verändert wurde, da er sowohl das ursprüngliche wie auch veränderte Bild wahrnimmt. Eine durch Magieresistenz geschützte Zone erscheint dem magischen Sinn des Magiers als dunkel – so dass er beim Zaubern ohne Penetration Orte und Objekte mit Magieresistenz wahrnehmen kann (wie beispielsweise unsichtbare Magier).

Um eine Illusion erkennen zu können, muss die Stufe dieses Zaubers mindestens um 3 Ordnungen höher sein als die des Trugbildes (Der Einsatz der Meisterschafts-Option Genauer Sinn wird aber dennoch eine Anomalie erkennen). Bei einem Patzer wird er Illusionen als real erkennen und vice versa.

Dieser Zauber ist nicht nur auf optische Scheinbilder begrenzt, jedoch muss er für andere sinnbetreffende Illusionen die Quelle betrachten, um diese enthüllen zu können.

[Basisspruch, +2 Sonne, +4 Sehkraft, +1 verstärkter Effekt]



Stufe 3

Auge im Hinterkopf

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

Der Hermetiker kann seinen Sehsinn an einer bestimmten Stelle an seinem Körper nutzen. So könnte er um eine Ecke blicken, indem er seinen Finger hervorstreckt.

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

Blick aus dem Blickwinkel

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

Der Hermetiker kann für einen kurzen Augenblick seinen Sehsinn zu einem Ort innerhalb der Reichweite dieses Zaubers hin verlagern.

[Basis 1, +2 Stimme]

Ein Tag, aufgespart für die Zukunft

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

Die Erinnerungen während der Wirkungsdauer des Spruches sind perfekt und er wird sich an jegliches Detail erinnern können, wengleich im Anschluss daran diese Erinnerungen gemäß seines Gedächtnisses normal schwinden werden.

[Basis 1, +2 Sonne]

Stufe 5

Ausspähen des nahen Grog

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

Berührt der Hermetiker eine Wand eines Raumes, so kann er sehen, was darin vor sich geht – sofern dieser ausreichend erleuchtet ist oder der Hermetiker über entsprechende Sinne verfügt. Dabei kann er auch seinen Sichtpunkt während der Wirkungsdauer ändern.

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

Finger für Augen

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

Der Hermetiker kann den Raum erkennen, in welcher sich die Person befindet, welche er berührt. Befindet sich diese in keinem Raum, so schlägt der Zauber fehl. Ebenso muss er eine eventuelle Magierestistenz überwinden, um solcherart geschützte Wesen in diesem Raum zu entdecken. Ein blinder Magus könnte durch diesen Zauber sehen.

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

Erwecken des gemalten Bildes

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

Requisite: Muto

Ein Bildnis wird kurzzeitig animiert und erzählt eine kleine Geschichte über sich. Dadurch erfahren die Anwesenden, was der Künstler bei der Erstellung des Werkes gefühlt hat und wie er es zum Ausdruck brachte.

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

Stufe 10

Aufmerksame Wahrnehmung

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

Die Ziele dieses Zaubers werden sich jeglicher Details an Sinneseindrücken bewußt, welche sie während der Wirkungsdauer des Spruches erfahren haben. Dies gewährt ihnen einen Bonus von +3, um diesbezügliche Phänomene wahrnehmen zu können, aber einen Abzug von -3 auf Konzentrationswürfe.

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

Enthüllung der Winselfurche

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

Alle Eindrücke, die von einem Objekt innerhalb des Zirkels ausgehen, werden noch lebendiger, so dass der Hermetiker winzige Details wahrnehmen kann. Hiermit können beispielsweise Kunst- oder Bauwerke genauer betrachtet werden.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Ring]

Hören, was er hört

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

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber hören was das Ziel hört, zu dem er eine arkane Verbindung besitzt. Er nutzt den Sinn des anderen – wenn das Ziel nichts hören kann, so hört auch der Magier nichts.

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

Kritisches Auge des Kopisten

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

Bei diesem Zauber sieht sich der Magus zwei anscheinend identische Texte an und erkennt aber sogleich, wo sich der zweite vom ersten unterscheidet. Um ein hermetisches Werk hiermit zu überprüfen benötigt ein Magier in etwa eine Woche Zeit.

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

Stufe 15

Augen und Ohren eines anderen

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

Der Hermetiker kann durch diesen Zauber hören und sehen, was das Ziel sieht, zu dem er eine arkane Verbindung besitzt. Er nutzt die Sinne des anderen – wenn das Ziel geblendet ist, so nimmt auch der Hermetiker nichts wahr.

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

Belauschen der Unterhaltung

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

Mit diesem Zauber vermag der Hermetiker jede Unterhaltung mehrerer Personen innerhalb seines Sichtfeldes zu belauschen, solange er sich darauf konzentriert.

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

Ein Ohr für entfernte Klänge

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

Dieser Zauber erlaubt es dem Magier, die genaue Entfernung und Richtung eines Klanges zu seinem Aufenthaltsort zu bestimmen.

[Basis 3, +1 Konzentration, +3 Gehör]

Erkennen eigener Illusionen

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

Dieser Zauber macht die eigenen Illusionen für den Hermetiker durchscheinend, aber immer noch erkennbar.

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

Hören des stillen Chors

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

Dieser Spruch verleiht dem Gehör die Kraft, die kaum hörbaren Bewegungen der Himmelskörper wahrzunehmen, was eine Erleichterung beim Erstellen von Horoskopen, astrologischen Aufgaben oder Komponieren von Liedern von +3 mit sich bringen kann (wenn ihm ein Stresswurf auf Intelligenz + Artes Liberales gegen die 12 gelingt – jede 0 bei einem Patzer hierbei gewährt ihm einen Verformungspunkt).

[Basis 3, +1 Konzentration, +3 Gehör]

Stufe 20

Gespür für die Himmel

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

Dieser Spruch verleiht dem Gehör die Kraft, die kaum hörbaren Bewegungen der Himmelskörper wahrzunehmen, was eine Erleichterung beim Erstellen von Horoskopen, astrologischen Aufgaben oder Komponieren von Liedern von +3 mit sich bringen kann (wenn ihm ein Stresswurf auf Intelligenz + Artes Liberales gegen die 12 gelingt – jede 0 bei einem Patzer hierbei gewährt ihm einen Verformungspunkt).

[Basis 3, +2 Sonne, +3 Gehör]

Stiller Zeuge der Statue

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

Mittels dieses Spruchs kann der Hermetiker eine Statue, zu welcher er eine arkane Verbindung verfügt, so wie den Raum, in welchem sie sich befindet, sehen. Befindet sie sich nicht in einem Raum, so schlägt der Zauber fehl

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung,
+1 Konzentration, +2 Raum]

Wahrnehmung der fernen Stimmen

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

Der Hermetiker kann alles innerhalb des Zielraums hören, sofern er eine Arkane Verbindung zu einem Objekt oder Wesen darin besitzt.

[Basis 1, +4 Arkane Verbindung,
+1 Konzentration, +2 Raum]

Stufe 25

Augen der Eule

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

Der Hermetiker kann in vollständiger Dunkelheit sehen, selbst wenn diese magisch erzeugt wurde. Er nimmt die bildhaften Sinneseindrücke hierbei ohne Lichtquelle wahr. Nebel oder ähnliches behindert seine Wahrnehmung noch immer.

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

Augen des Adlers

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

Der Hermetiker kann entfernte Dinge deutlich und klar wahrnehmen, als ob sie nur etwa 30cm von ihm entfernt wären. Auch kann er deren Abstand zu ihm bis auf wenige Zentimeter genau abschätzen, selbst wenn diese mehrere Meilen von ihm entfernt sind.

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

Beschwörung des fernen Bildes

R: Arkane Verbindung, **D:** Konzentration, **Z:** Raum
Sofern er die arkane Verbindung zu einem Raum oder einer Person darin besitzt, kann er durch diesen Zauber hören und sehen, was darin vor sich geht – sofern dieser ausreichend erleuchtet ist oder er über entsprechende Sinne verfügt. Dabei kann er auch seinen Sichtpunkt während der Wirkungsdauer ändern.

[Basis 2, +4 Arkane Verbindung,
+1 Konzentration, +2 Raum]

Musik der Sphären

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

Durch diesen Zauber kann Musik (oder andere Geräusche) von ein bis zehn Stimmen erzeugt werden.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Konzentration,
+2 Gruppe, +2 Bewegung auf Befehl,
+1 Komplexität]

Sehen, wie eine Plethron entfernt

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

Der Hermetiker kann mittels dieses Zaubers seine Umgebung wahrnehmen, als würde er an einem anderen Ort innerhalb seines natürlichen Sichtfeldes stehen. Seinen Ansichtspunkt zu verändern erfordert einen Wurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 6.

Damit ist es ihm nicht möglich, neue Objekte oder Wesen als Ziele für Sprüche zu nutzen, die er durch Veränderung seines Ansichtspunktes nun sehen kann, zuvor aber nicht für ihn sichtbar waren.

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

Stufe 30

Augen der Blüte, Ohren der Eiche

R: Arkane Verbindung, **D:** Sonne, **Z:** Gruppe

Sofern er die arkane Verbindung zu einem Ort, einem Objekt oder einer Person dort besitzt, kann er durch diesen Zauber hören und sehen, was dort vor sich geht – sofern der Ort ausreichend erleuchtet ist oder der Magier über entsprechende Sinne verfügt. Dabei kann er auch seinen Sichtpunkt während der Wirkungsdauer ändern.

[Basis 2, +4 Arkane Verbindung,
+2 Sonne, +2 Gruppe]

Muto Imaginem

Richtlinien für Muto Imaginem

Hiermit können mächtige Trugbilder erzeugt werden, die aber letztlich nur so gut sind, wie die Kenntnis des erschaffenden Hermetikers darüber.

Patzer könnten sogar das Antlitz des Hermetikers selbst auf gefährliche oder ärgerliche Art und Weise verändern.

Stufe 1

Einen Sinneseindruck eines Objekts ändern (ein Blatt erscheint wie eine Münze), nicht aber seine Art (nicht von Sicht zu Gehör)

Stufe 2

Zwei Sinneseindrücke eines Objekts ändern (ein Blatt erscheint wie eine Münze und fühlt sich so an), nicht aber seine Art

Die Art eines Sinneseindrucks ändern (Töne können gehört werden, Schweißgeruch wird gesehen, usw.)

Stufe 3

Drei Sinneseindrücke eines Objekts ändern, nicht aber seine Art

Stufe 4

Vier Sinneseindrücke eines Objekts ändern, nicht aber seine Art

Stufe 5

Fünf Sinneseindrücke eines Objekts ändern, nicht aber seine Art

Stufe 3

Gefährliche Schöpfkelle

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

Ein Objekt kann hierdurch wie ein anderes erscheinen. Dies beeinflusst aber nur den Sehsinn.

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

Stimme eines anderen

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

Der Hermetiker erhält eine bestimmte Stimme. Dadurch kann er dann entweder einfach eine andere Stimme besitzen, einen bestimmten Akzent oder Dialekt nachahmen (Intelligenz + Finesse gegen die 6) oder gar die Stimme eines anderen einsetzen – sofern er diese zuvor schon einmal wahrgenommen hatte (obiger Wurf gegen die 9). Jemand, der die Stimme eines anderen aber kennt, könnte noch immer die Täuschung durchblicken.

[Basis 1, +2 Sonne]

Verkleidung des Magiers

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

Der Hermetiker nimmt das visuelle Aussehen einer anderen Person an. Um wie jemand einer bestimmten Region auszusehen, ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 6 notwendig, das Aussehen einer bestimmten Person erfordert einen Wurf gegen die 9; er muss die Person aber schon zuvor gesehen haben. Jemand, der die andere Person aber kennt, könnte noch immer die Täuschung durchblicken.

[Basis 1, +2 Sonne]

Vertreiben des ärgerlichen Kötters

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

Requisite: Auram, Animal

Mittels dieses Zaubers nimmt ein Hund am Hermetiker einen schrecklichen Geruch wahr, welcher ihn zurück drängt.

[Basis 1, +2 Sonne]



Stufe 4

Die verstohlene Maske

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

Dieser Zauber lässt das Gesicht des Ziels verschwommen werden und sich die Stimme verzerren, so dass es von niemandem erkannt wird, welcher es kennt. Dabei bestimmt das Siegel des Magiers, wie sich die Veränderung zeigt.

Magier mit recht offensichtlichem Siegel müssen eine mächtigere Version dieses Zaubers erlernen, um dies Merkmal weiter zu verschleiern (dieser ist dann um 1 zusätzliche Ordnung schwerer).

[Basis 2, +2 Sonne]

Feenflöte

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

Mit diesem Zauber wird eine Person oder ein Musikinstrument bezaubert, so dass die Stimme oder Klänge wohlgefälliger klingen. Meist könnte ein Spiel auf einem solchen Instrument auch Feen anlocken.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]

Fliegenplage

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

Diese sensorische Illusion löst beim Ziel Juckreiz aus, wodurch körperliche Handlungen oder solche, die Konzentration erfordern, um 1 schwieriger sind als normal.

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

Stimme des Leukrota

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

Das Ziel dieses Zaubers verfügt über eine vom Hermetiker bestimmte Stimme. Dadurch kann es dann entweder einfach eine andere Stimme besitzen, einen bestimmten Akzent oder Dialekt nachahmen (Intelligenz + Finesse gegen die 6) oder gar die Stimme eines anderen einsetzen – sofern der Hermetiker diese zuvor schon einmal wahrgenommen hatte (obiger Wurf gegen die 9). Jemand, der die Stimme eines anderen aber kennt, könnte noch immer die Täuschung durchblicken.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Sonne]



Stufe 5

Anschein der Menschlichkeit

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

Das Ziel dieses Zaubers erscheint und riecht wie jemand anderes, jedoch zumindest muss die andere Gestalt noch annähernd menschlich sein. Andere Sinne werden hiervon nicht betroffen.

Damit kann auch ein Gegenstand das Aussehen eines Menschen annehmen, doch sollte auch dieser eine halbwegs menschenähnliche Form haben (wie ein kleiner Baum, eine Vogelscheuche oder ähnliches).

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Die falsche Düne

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

Dieser Spruch verändert das Aussehen und die Geräusche, welche im inneren des Zirkels entstehen. So könnte beispielsweise ein Nachtlager getarnt werden.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring]

Die gestohlene Stimme

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

Dies erlaubt es dem Zauberer, von einem Ziel in Reichweite die Stimme anzunehmen. So er das Ziel nicht berührt, muss er es hören können, während der Zauber gesprochen wird.

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

Ein sichtbares Erfordernis nach

Reparatur

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

Das Ächzen und Knarzen eines beschädigten oder strapazierten Objekts wird hierdurch in Bilder umgewandelt, so dass der Hermetiker einen Bonus von +3 auf Würfe erhält, um beschädigte Stellen bei Gegenständen ausfindig zu machen.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring]

Geschmack nach Kräutern und Gewürzen

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

Eine Mahlzeit oder Getränk erhält mit diesem Zauber den Geschmack und Geruch nach Wunsch des Hermetikers.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Kurzweiliger Anblick der Hexe

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

Das Gesicht des Ziels erscheint für einen Augenblick alt, verrunzelt und faltig. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse ist für eine subtilere Gestaltung vonnöten.

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

Verwirren des rivalisierenden Sängers

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

Dieser Spruch zielt auf den Ton, welchen die Stimme produziert. So kann beispielsweise die Stimme eines Sängers höher oder schriller erscheinen oder es könnten gar Wörter verändert oder in die Länge gezogen werden.

Es ist ein Wurf auf Intelligenz + Finesse erforderlich, um die Stimme zu manipulieren, ist der Hermetiker mit dem Stück vertraut, so darf er seinen Wert in Musik zum Wurf addieren:

Gegen die 3: Eine zufällige Note wird falsch gesungen, die Stimme wirkt abgehakt

Gegen die 6: Eine Aufführung könnte so erscheinen, als hätte ein guter Sänger einen schlechten Tag erwischt; die Stimme klingt beispielsweise verzerrt oder Instrumente könnten ein erneutes Stimmen vertragen

Gegen die 9: Der Gesang könnte schal und flach klingen, oder aber schrill

Gegen die 12: Nun können sogar einzelne Worte verändert oder vertauscht werden

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

Stufe 10

Anmut des alten Weibs

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

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber weniger freundlich, unattraktiv und unsympathisch, die Stimme wird etwas schriller oder krächzender, die Haltung wirkt etwas gebeugter, das Gesicht etwas unreiner und aufgeblähter, usw. Das Ziel erhält -3 auf alle Würfe um andere zu beeinflussen, zu verführen oder um anderen Gefallen abzuringen. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Aura des einfachen Barden

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

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber unschuldiger und vertrauenserweckender, dies wird durch Veränderung deren Gestalt um ein paar subtile Einzelheiten hervorgebracht (das Aussehen wirkt kindhafter). Das Ziel erhält +3 auf passende Würfe. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert – hierbei erscheint der Hermetiker mit der Gabe nur misstrauenserweckend unschuldig.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Aura kindhafter Unschuld

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

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber naiver, leichtgläubiger und argloser. Er erhält +3 auf Würfe, um andere von seiner Unschuld zu überzeugen oder Misstrauen anderer zu mindern. In einer Debatte erhält das Ziel +3 auf Würfe zur Verteidigung gegenüber auf Arglist basierenden Würfeln. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert – ein solches Ziel erscheint anderen scheinheilig und selbstgerecht.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Aura vertrauenswürdiger Gestalt

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

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber freundlicher, vermittelnder und glaubwürdiger, dies wird durch Veränderung deren Gestalt um ein paar subtile Einzelheiten hervorgebracht. Das Ziel erhält +3 auf alle Würfe um Vertrauen zu erlangen oder neue Freunde zu gewinnen. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert – hierbei erscheint der Hermetiker mit der Gabe nur misstrauenserweckend überfreundlich.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Sichern der vertraulichen Unterhaltung

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

Requisite: Rego

Jeder sicht- und hörbare Sinneseindruck, welcher von innerhalb des Zirkels produziert wird, wird verschleiert und ist nicht für Außenstehende, die beim Wirken des Spruches sich nicht im Ring befanden, erkennbar. Die Personen innerhalb des Zirkels werden hiervon nicht betroffen.

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

Aura vortrefflicher Gestalt

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

Das Ziel erscheint durch diesen Zauber mächtiger, autoritärer und glaubwürdiger. Dabei wird dessen Erscheinung um ein paar unauffällige Veränderungen erweitert: dessen Gesicht scheint erhellt, er wirkt aufrecht stehender und hat eine klarere und lautere Stimme. Das Ziel erhält +3 auf alle Würfe, um andere zu beeinflussen, führen und zu überzeugen. Die Auswirkungen der Gabe werden hierdurch nicht negiert.

[Basis 3 ,+1 Berührung, +2 Sonne]

Das illusionäre Siegel

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Dieser Zauber wird auf eine Tür gesprochen, so dass diese dann erscheint wie ein Teil der Mauer, in welcher sie eingearbeitet wurde. Bei sehr stark verzierten Mauern könnte ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse für eine gründliche Illusion notwendig sein. Sollte jemand den Türknopf finden, so kann er noch immer durch die verschleierte Tür schreiten.

[Basis 2, +1 Berührung, +3 Mond]

Mercurianische Veränderung der neuen Gewandung

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

Die visuelle Erscheinung der Zielgruppe verändert sich vom Aussehen her. Dabei nehmen alle Gruppenmitglieder ein ähnliches Aussehen an (alle könnten beispielsweise zu Gardisten, Mönche oder Kinder verändert werden)

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

Noten wunderbaren Klanges

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

Alle Geräusche und Töne innerhalb des Raums – besonders Musik – klingen klarer und volltöniger. Noten sind klarer, schärfer und leichter zu unterscheiden.

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

Stufe 15

Anblick der warmen Oberfläche

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

Das Ziel dieses Spruchs kann die Wärme eines Objekts sehen, die ansonsten durch Berührung gefühlt werden kann.

[Basis 2, +1 Berührung,
+1 Konzentration, +4 Sehen]

Steinerne Täuschung

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

Eine Gruppe erscheint und hört sich an wie kleine Steine. Solcherart bezaubert kann die Zielgruppe nicht miteinander kommunizieren.

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

Verkleidung des veränderten Aussehens

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

Das Ziel dieses Zaubers erscheint, klingt, riecht und fühlt sich an wie jemand anderes, jedoch zumindest muss die andere Gestalt noch annähernd menschlich sein.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 20

Glühende Fußstapfen des Diebes

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

Dieser Spruch macht die Spuren des Schweißes, der von einer Person hinterlassen wurde, sichtbar, indem er den Geruch in sichtbare Eindrücke umwandelt. Hierfür muss der Hermetiker sich des Geruchs desjenigen bewusst sein, den er verfolgen möchte. Die leuchtenden Spuren sind auch für Umstehende sichtbar.

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

Kaleidoskop der Aurelia

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

Sämtliche Sinneseindrücke von Sicht, Gehör, Berührung und Geruch innerhalb des Zielraums werden zufällig verändert, so dass keiner eine Person darin so erreicht, wie er sollte. Jedes dies nicht gewohnte Wesen muss einen Stresswurf auf Intelligenz oder Wahrnehmung gegen die 9 machen oder wird für einen Diameter nur verwirrt dastehen.

Das Zaubern in einem solchen Raum ist sehr schwierig, da die Reichweiten Stimme und Sicht quasi nicht mehr durchführbar sind. Reichweite Berührung wäre wohl durchaus noch möglich.

[Basis 4, +1 Berührung,
+1 Konzentration, +2 Raum]

Perfekte Kopie der fernen Wache

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

Requisite: Intellego

Dieser Zauber erschafft (dank der Requisite ohne Finesse-Wurf) eine perfekte illusionäre Verkleidung eines anderen.

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

Sichere Zufucht

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

Das Aussehen eines Gebäudes, bis hin zur Größe eines kleinen Magierturms oder Schlosses, wird verändert und erscheint wie eine kleine und armselige Hütte.

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

Trugbild

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

Ein Objekt (egal ob lebendig oder leblos) kann als etwas anderes von etwa gleicher Größe und Form erscheinen. Wird der Zauber auf etwas gewirkt, was nicht mit dem finalen Trugbild überein stimmt, so funktioniert der Spruch nicht. Bewegt sich das Ziel oder wird es bewegt, ohne dass dies mit der Bewegung der Illusion überein stimmt, so erscheint dies sehr befremdlich.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Verborgene Festung

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

Das Aussehen eines Gebäudes, bis hin zur Größe eines kleinen Magierturms oder Schlosses, wird verändert und erscheint wie eine natürliche Struktur (beispielsweise eine Klippe, Hügel oder Felsen).

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

Stufe 25

Mondsilber

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

Der Inhalt eines Beutels mit Objekten (beispielsweise Laub) wird vom Klang, Aussehen und Gefühl her für die Wirkungsdauer des Spruchs in Münzen verwandelt.

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

Sehen Des Gegners als seiner selbst

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

Das Aussehen der berührten Mitglieder der Zielgruppe wechselt untereinander.

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

Stufe 30

Gestank Des Ogers

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

Die aus bis zu 100 Personen bestehende Zielgruppe erhält einen veränderten Körpergeruch, so dass sie schrecklich und widerwärtig riechen. Andere werden deren Nähe meiden. Bei ihnen befindliche Personen müssen einen Stresswurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen oder sie erhalten -3 auf alle Würfe. Bei einem Patzer müssen sie sich übergeben.

[Basis 1, +2 Stimme, +2 Sonne, +2 Gruppe, +1 Größe, +2 sehr detaillierter Geruch]

Verdo Imaginem

Richtlinien für Verdo Imaginem

Möchte man sich verändernde Sinneseindrücke zerstören, so erhöht sich die Ordnung des Spruches um 1 Stufe. Das Zerstören des Sinneseindrucks eines Schattens fällt unter Pelg oder ReIg. Das Spiegelbild eines zerstörten/veränderten Sinnesbildes wird allerdings auch zerstört/verändert.

Die Auswirkungen von Unsichtbarkeit ergeben sich aus folgender Tabelle, jemand Unsichtbares könnte aber noch immer gehört oder gerochen werden:

Grad der Unsichtbarkeit	Beispiele	Bonus auf Nahkampf	Bonus auf Verteidigung	Heimlichkeits/Bonus
Offensichtlich	Unsichtbar mit sichtbarer Waffe Unsichtbar, teilweise mit Schlamm bedeckt Unsichtbar, wadet durch Schnee oder knöchelhohem Wasser	+1	+3	+3 (Beobachter werden ihn aber automatisch entdecken)
Klar	Unsichtbar, wirft Schatten in direktem Sonnenlicht Unsichtbar, hinterlässt Fußabdrücke in Gras, Sand und leichtem Schnee	+3	+3	+3
Leicht	Unsichtbar, wirft Schatten an bewölktem Tag Unsichtbar, hinterlässt Fußabdrücke auf fester Erde und Kies	+3	+6	+6
Schwach	Unsichtbar, wirft Schatten bei Mondlicht Unsichtbar, hinterlässt Fußabdrücke auf Pflasterstein	+6	+9	+9
Keine Zeichen	Unsichtbar, ohne sichtbare Hinweise	+9	+9	+12

Ein Patzer bei einem dieser Sprüche könnte den Reiz noch intensiver machen oder das falsche Trugbild zerstören.

Variabel

Den Effekt eines CrIm-Zaubers zerstören, dessen Stufe kleiner oder gleich ist als das Ergebnis auf einem Stresswurf + Basisspruchstufe +10

Stufe 2

Die Fähigkeit eines Objektes, den Geschmackssinn oder Tastsinn zu beeinflussen, zerstören

Stufe 3

Die Fähigkeit eines Objektes, das Gehör oder den Geruchssinn zu beeinflussen, zerstören

Die Fähigkeit eines Objektes, den Geschmackssinn und Tastsinn zu beeinflussen, zerstören

Stufe 4

Die Fähigkeit eines Objektes, drei von vier der folgenden Sinne zu beeinflussen, zerstören: Geruch, Gehör, Geschmack, Tastsinn

Die Fähigkeit eines Objektes, den Sichtsinn zu beeinflussen, zerstören

Stufe 5

Die Fähigkeit eines Objektes, vier der Sinne zu beeinflussen, zerstören

Stufe 10

Die Fähigkeit eines Objektes, alle Sinne zu beeinflussen, zerstören

Das Herdo Imaginem Grimoire

Variabel

Bannung Des Phantombilds

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

Mit diesem Spruch wird das Abbild eines Creo Imaginem-Zaubers, dessen Stufe der Hermetiker mit einem Stresswurf + Stufe des Zaubers zumindest erreicht.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Stufe 3

Gabe Des Hundes

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Hermetiker zerstört durch diesen Spruch zeitweilig den Geschmackssinn des Ziels, so dass es viele, unangenehm schmeckende Dinge einfacher herunterzuschlucken kann.

[Basis 2, +1 Berührung]

Fehlende Haut

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

Durch diesen Zauber kann der Magier nicht mehr erfühlt oder ertastet werden.

[Basis 2, +1 Diameter]

Stufe 5

fader Geschmackssinn Der Zunge

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

Dieser Zauber verbirgt den Geschmack einer jeglichen Substanz, egal ob flüssig oder fest.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne]

Schreiten wie eine Katze

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

Mittels dieses einfachen Zaubers verursachen die Schritte des Hermetikers keinerlei Geräusche.

[Basis 3, +2 Sonne]

Verbergen vor Den Augen anderer

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

Der Zauber sorgt dafür, dass der Hermetiker unsichtbar bleibt, solange es sich nicht bewegt. (abgesehen von leichtesten Bewegungen, wie Atmen oder kleine Bewegungen an Ort und Stelle). Der Verzauberte wirft noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +1 Konzentration]

Zauberspruch Des leisen Monologes

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

Requisite: Rego

Dieser Zauber bewirkt, dass nur jemand, der mit dem Zauberer direkten Blickkontakt hat, dessen Stimme wahrnimmt.

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

Stufe 10

Abschütteln Des verfolgenden Hundes

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

Das Ziel dieses Zaubers sondert keinen Geruch mehr ab.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Geraubte Stimme

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

Der Zauber sorgt dafür, dass ein Wesen oder Objekt keine Geräusche mehr verursacht. Wird dies auf einen zaubernden Hermetiker gesprochen, so erleidet er die Aufschläge für das Zaubern ohne Worte.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter, +1 verändertes Bild]

Illusion kalter Flammen

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

Einer Wärmequelle (wie einem Lagerfeuer) wird die Eigenschaft der Hitze genommen. Die Temperatur scheint dann auf die der Umgebung zu fallen. Sie hat aber noch immer ihre anderen Eigenschaften (wie glühende Kohlen, Fleisch wird noch immer darauf gekocht, eine hinein greifende Hand wird verbrannt, etc.), wenngleich es sich nicht warm anfühlt.

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

Unsichtbarkeit Des wandernden Magus

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

Durch diesen Spruch wird der Hermetiker vollständig für den Sehsinn nicht erfassbar, egal, welche Handlung er vollführt. Er wirft aber noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +1 Diameter, +1 verändertes Bild]

Verbergen in Der Menge

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

Dieser Spruch verhindert, dass die Eindrücke des Hermetikers zu einer bestimmten Person hin zerstört werden, so dass diese ihn nicht mehr wahrnehmen kann. Dies wird erreicht, indem die visuellen Eindrücke in einem bestimmten Bereich vernichtet werden und umgeht deswegen auch die Magieresistenz der Person. Bewegt diese sich sehr unberechenbar und bewegt sich dadurch aus dem Bereich hinaus, endet die Wirkung des Spruches.

Bewegt sich die Zielperson nicht, so muss dem Hermetiker ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 6 gelingen. Bewegt sie sich langsam und berechenbar, ist der Wurf gegen die 9 notwendig. Bei sehr schnellen, aber vorhersehbaren Bewegungsabläufen (ein die Straße entlang Reitender) erfordert den Wurf gegen die 15.

[Basis 4, +2 Sonne]

Witterung Des Jägers

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

Mittels dieses Zaubers wird der Geruch des Ziels zerstört, so dass es sich beispielsweise leichter an Wild anpirschen kann.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 15

Beenden des Hahnenschreies

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

Das Ziel dieses Zaubers sondert keine Geräusche mehr ab, wohl kann es aber durch Nutzung von anderen Objekten welche verursachen.

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

Buch unleserlicher Zeichen

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

Für andere werden die visuellen Eindrücke des Zielobjekts verschwimmen und unentzifferbar. Ein Buch könnte in diesem Zustand nicht gelesen werden, und es würde jemanden sogar schwer fallen, einen bestimmten Gegenstand von einem ähnlichen der gleichen Art zu unterscheiden.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Kammer der verstummtten Schritte

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

Im von diesem Zauber betroffenen Raum entstehen keinerlei Geräusche – egal, ob die Quelle im oder außerhalb des Raums zu finden ist. So sind weder Schritte darin zu hören noch die Stimme einer Person.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter, +2 Raum]

Unsichtbarkeit des stillstehenden

Magiers

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

Der Zauber sorgt dafür, dass das Ziel unsichtbar bleibt, solange es sich nicht bewegt. (abgesehen von leichtesten Bewegungen, wie Atmen oder kleine Bewegungen an Ort und Stelle). Der Verzauberte wirft noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne]

Verbergen des misslichen Barden

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

Durch diesen Spruch wird der Hermetiker vollständig für den Sehsinn nicht erfassbar, egal, welche Handlung er vollführt. Er wirft aber noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +2 Sonne, +1 verändertes Bild]

Verschwindender Schleier

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

Das Ziel dieses Spruches sondert keine Sinneseindrücke bezüglich Sicht, Gehör, Geruch und Berührung ab, so dass er – abgesehen von einem geworfenen Schatten – unentdeckbar für die Sinne anderer wird. In diesem Zustand kann der Hermetiker sich auch bewegen.

[Basis 5, +1 Konzentration, +1 verändertes Bild]

Stufe 20

Die Beseitigung des auffallenden Siegels

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

Runen, Glyphen, Inschriften oder ähnliche Markierungen auf einem Objekt werden mittels dieses Zaubers verborgen, so dass beispielsweise ein mit Runen versehenes Schwert nicht besonders auffällig erscheint.

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

Hinterhaft auf verlassener Straße

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

Dieser Zauber zerstört sämtliche Eindrücke, den die Ziele im Zirkel in eine Richtung hin ausstrahlen, so dass sie in diese Richtung unsichtbar sind. Die Richtung kann auch langsam verändert werden, so dass vorbei marschierende Gruppen den Inhalt des Zirkels nicht wahrnehmen können. Dieser Transparenz-Effekt erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Ring]

Ohren des dankbaren Vaters

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

Die Stimmen einer Gruppe aus bis zu 10 Zielen werden soweit verändert, dass sie höchstens die Lautstärke einer normalen Unterhaltung erreichen.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration, +2 Gruppe, +1 verändertes Bild]

Stille des gedämpften klanges

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

Der Zauber sorgt dafür, dass ein Wesen oder Objekt keine Geräusche mehr verursacht. Wird dies auf einen Magier gesprochen, so erleidet er die Aufschläge beim Zaubern ohne Worte.

[Basis 3, +2 Stimme, +2 Sonne, +1 bewegendes Bild]

Schleier der Unsichtbarkeit

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

Durch diesen Spruch wird das Ziel vollständig für den Sehsinn nicht erfassbar, egal, welche Handlung er vollführt. Er wirft aber noch immer einen Schatten.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +1 verändertes Bild]

Stufe 25

Kammer der Unsichtbarkeit

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

Der Zauber sorgt dafür, dass die Zielgruppe unsichtbar bleibt, solange sich die Mitglieder nicht bewegen. (abgesehen von leichtesten Bewegungen, wie Atmen oder kleine Bewegungen an Ort und Stelle). Die Verzauberten werfen noch immer einen Schatten. Sobald sich ein Mitglied der Gruppe bewegt, so wird es alleine sichtbar.

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

Unsichtbare Arme

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

Requisite: Creo

Das Armpaar des Hermetikers wird unsichtbar und durch ein anderes ersetzt. Dieses kann einfachste Bewegungen ausführen, für anspruchsvollere Handlungen als das Schwingen der falschen Arme ist ein Konzentrationswurf erforderlich. Der Hermetiker könnte beispielsweise mit dem verborgenen Armpaar etwas entwenden, während er mit den Trugbild-Armen eine große Geste vollführt.

[Basis 4, +2 Sonne, +1 Teil,
+1 verändertes Bild, +1 Requisite]

Warten bis zur Dunkelheit

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

Sämtliche Sinnesindrücke von Sicht, Gehör, Berührung und Geruch innerhalb des Zielraums werden zerstört.

Das Zaubern in einem solchen Raum ist sehr schwierig, da die Reichweiten Stimme und Sicht quasi nicht mehr durchführbar sind. Reichweite Berührung wäre wohl durchaus noch möglich.

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

Stufe 30

Reinigen der Gedanken des Magiers

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

Requisite: Vim

Sämtliche Eindrücke von Außen, welche den Kreis durchdringen, werden unterdrückt, es sei denn, sie wurden durch eine Quelle des Reiches der Magie erschaffen. Dies gewährt einen Bonus von +1 auf Konzentrationswürfe für Handlungen innerhalb des Zirkels, und einen von +3 auf zeremonielles Zaubern darin.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Ring, +1 Requisite]

Stufe 45

Die verlorene Stadt

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

Requisite: Rego

Der Stadtwall und alles sich darin Befindliche wird für Außenstehende unsichtbar. Sobald jemand die Grenzen des Zaubers nach Innen hin durchschritten hat, wird ihm das Verschleierte offensichtlich. Verlässt jemand das Gebiet, so wird dieser sichtbar.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Sonne, +4 Grenze,
+1 Requisite, +1 verändertes Bild]

Rego Imaginem

Richtlinien für Rego Imaginem

Möchte man sich verändernde Sinneseindrücke beeinflussen, so erhöht sich die Ordnung des Spruches um 1 Stufe. Die Ordnung steigt des Weiteren um 1, wenn sich das Sinnesbild ebenfalls mit dem Objekt verändern soll. Für jeden zusätzlichen Sinn nach dem ersten erhöht sich die Ordnung ebenfalls um 1 Stufe.

Patzer in dieser Kategorie könnten die falschen Reize kontrollieren oder etwas vollkommen Unerwünschtes beim Zielsinneseindruck hervorrufen.

Variabel

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

Einen ReIm-Zauber aufheben, der ein Bild von seinem Ursprung bewegt hat, wenn Basisstufe des Zaubers + Stresswurf + 10 den gegnerischen Zauber schlägt; das Ziel des Zaubers ist das bewegte Bild

Stufe 2

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu einem Schritt von seiner eigentlichen Position entfernt

Stufe 3

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu fünf Schritte von seiner eigentlichen Position entfernt
Ein Objekt so erscheinen lassen, als würde es sich auf verwirrende Weise schnell bewegen

Stufe 4

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es an ein anderes Objekt gebunden oder in einem anderen Objekt gefangen, welches zum Zeitpunkt des Zauberns definiert wird (eine Stimme erscheint aus einer Tasche heraus)

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu 15 Schritte von seiner eigentlichen Position entfernt

Stufe 5

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu 100 Schritt von seiner eigentlichen Position entfernt
Einen zierlichen Geist des Imaginem kontrollieren

Stufe 10

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es bis zu Sichtweite von seiner eigentlichen Position entfernt

Stufe 15

Ein Objekt für einen Sinn erscheinen lassen, als wäre es an einem Ort, zu dem der Hermetiker eine arkane Verbindung besitzt

Einen zierlichen Geist des Imaginem herbeirufen

Variabel

Rückruf Des bewegten Bildes

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

Ein Rego Imaginem-Spruch, der einen Eindruck oder Bild bewegt, wird durch diesen Zauber aufgehoben, solange die Stufe dieses Zaubers + das Ergebnis eines Stresswurfs mindestens so hoch ist wie die Stufe des aufzuhebenden Zaubers. Dieser Spruch hat das bewegte Bild als Ziel.

[Basisspruch, +2 Stimme]

Stufe 3

Versetzung Des Ich

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

Das Abbild des Hermetikers erscheint nach diesem Zauber bis zu einem Schritt von seinem eigentlichen Standort entfernt, so dass Angriffe gegen ihn wahrscheinlich verfehlen. Wann immer man sein Abbild trifft, verschwindet es und erscheint anderswo. Sobald der Hermetiker sich bewegt, endet der Zauber.

Im Kampf verfehlt im Normalfall der erste Angriff automatisch, danach hat das Ziel noch immer +9 auf Verteidigungswürfe, da Angreifer nach ihm suchen müssen.

[Basis 2, +1 Konzentration]

Stufe 4

Der springende Bierkrug

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

Der berührte Gegenstand erscheint einen Schritt entfernt von seinem eigentlichen Standort.

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

Stufe 5

Sekundenschnelles Ausweichen

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

Das Abbild und die Stimme des Hermetikers erscheinen bei diesem Zauber bis zu einem Schritt von seinem eigentlichen Standort entfernt, so dass Angriffe gegen ihn wahrscheinlich verfehlen. Im Kampf verfehlt im Normalfall der erste Angriff automatisch.

[Basis 3 +1 veränderndes Abbild, +1 bewegtes Abbild entspricht den Veränderungen]

Zirkel Der ungestörten Ruhe

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

Kein Bild oder Klang kann den Zirkel verlassen, so dass eine lautlose, dunkle Kuppel darin entsteht. Dies macht beispielsweise diesen Zauber gut geeignet für ein Nachtlager.

[Basis 1, +1 Berührung, +2 Ring, +1 zusätzlicher Sinn]

Stufe 10

Des Zauberers Seitschritt

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

Das Abbild des Hermetikers erscheint nach diesem Zauber bis zu einem Schritt von seinem eigentlichen Standort entfernt, so dass Angriffe gegen ihn wahrscheinlich verfehlen. Wann immer man sein Abbild trifft, verschwindet es und erscheint anderswo.

Im Kampf verfehlt im Normalfall der erste Angriff automatisch, danach hat das Ziel noch immer +9 auf Verteidigungswürfe, da Angreifer nach ihm suchen müssen.

[Basis 2, +2 Sonne, +1 veränderndes Abbild, +1 bewegtes Abbild entspricht den Veränderungen]

Illusion Des verschobenen Bildes

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

Ein Wesen oder Objekt erscheint einen Schritt von seinem eigentlichen Aufenthaltsort entfernt. Das Bild kann nicht in ein festes Objekt platziert werden. Sobald sich das Ursprungsobjekt bewegt, verschwindet das verschobene Bild.

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

Maske Der Missbilligung

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

Die scheinbare Mimik des Ziels wird dahingehend verändert, dass es aussieht, als würde es sich vor etwas ekeln oder etwas verabscheuen.

[Basis 2, +3 Sicht, +1 veränderndes Bild]

Stufe 15

Ewige Worte Des Magiers

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

Innerhalb des Zielzirkels wird immer wieder ein Satz mit der Stimme und Erscheinung des Hermetikers, den er während des Sprechens des Zaubers genannt hat, wiederholt.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Ring,
+1 Zwei Sinne, +1 veränderndes Bild]

Explosion Der Farben

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

Das Ziel dieses Zaubers scheint in eine Wirbelsturm aus explodierenden Farben und Fragmenten seiner selbst zu verschwinden. Diese Explosion hat eine Reichweite von 2 Schritt um das Ziel herum bei Größe 0 und ändert sich entsprechend der Größe. Hierdurch wird das Ziel quasi unsichtbar im Kampf, da sein präziser Aufenthaltsort nicht bestimmt werden kann – auch nicht vom Hermetiker selbst ohne zusätzlichen Zauber.

[Basis 1, +2 Stimme, +1 Diameter,
+2 schnell bewegendes Bild,
+1 verändert sich mit der Bewegung]

Worte in eines anderen Mund legen

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

Requisite: Muto

Durch diesen Spruch erscheint es, als würde die Stimme des Hermetikers aus dem Mund eines Ziels kommen, das bis zu 5 Schritt entfernt ist. Dabei kann er sie auch anders klingen lassen, ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung + Finesse ist notwendig, damit er jemand anderen nachahmen kann.

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

Stufe 25

Die gefangene Stimme

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

Mittels dieses Zaubers kann der Magier die Stimme des Ziels in einem Beutel gefangen nehmen. Es kann dann nur sprechen, wenn der Beutel geöffnet ist – und dann dringt die Stimme aus dem Beutel. Versucht das Ziel zu schreien, während der Beutel geschlossen ist, so vibriert dieser sichtbar.

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

Stufe 30

Verwirrung wahnsinniger Vibrationen

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

Das Ziel dieses Zaubers nimmt alles in unterschiedlichen Geschwindigkeiten vibrierend wahr, zudem werden Geräusche und Gerüche verschoben wahrgenommen und scheinen von falschen Orten zu kommen. Jeder solcherart beeinflusste erhält einen Malus von -3 auf seine Angriffs- und Verteidigungswerte und muss im Kampf 2 zusätzliche Patzerwürfel nutzen. Das Ziel wird vermutlich desorientiert und verwirrt, eine Orientierung wird unsäglich schwer. Die visuellen Auswirkungen des Zaubers werden in vollkommener Finsternis oder bei geschlossenen Augen aufgehoben.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,
+4 Sehen, +1 zusätzlicher Sinn]

Des Zauberers Ebenbild

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

Requisite: Intellego

Das Abbild des Hermetikers trennt sich von dessen Körper und erscheint an einem Ort, zu welchem er eine arkane Verbindung besitzt. Der Körper bewegt sich so, wie der Magier selbst es macht. Es spricht in seiner Stimme, wenn er spricht, und er kann durch dessen Augen sehen und Ohren hören. Es ist ein Stresswurf auf Intelligenz + Konzentration für jede geschrittene Meile und jedes feste Objekt erforderlich, durch welchen sich das Abbild bewegt. Möchte er, dass es sich außerhalb seiner Sichtweite bildet und/oder entfernen kann, so benötigt der Hermetiker eine arkane Verbindung von sich, welche mit dem Abbild verschmilzt und zu Boden fällt, wenn der Zauber endet.

Während das Abbild von seinem Körper entfernt ist, ist der Hermetiker unsichtbar und verursacht keine Geräusche. Das Abbild entspricht dem des Magiers und ebenso fällt auch nur das Licht auf das Abbild, welches am derzeitigen Aufenthaltsort des Hermetikers auf diesen fällt.

Sofern die Penetration nicht hoch genug war, vermag das Ebenbild nicht in einen Bereich eindringen, welcher durch einen Aegis von Heim und Herd geschützt wird.

[Basis 15, +1 Konzentration,
+1 zusätzlicher Sinn, +1 Requisite]

Vergessenheit

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

Durch Blickkontakt kann der Hermetiker dafür sorgen, dass das Ziel in die Leere gezogen wird. Sofern in der Realität eine Lichtquelle vorhanden ist, ist dies das einzige, was das Ziel noch wahrnimmt, ansonsten ist auch dies nicht anwesend. Mit einer Rego-Requisite kann der Hermetiker entscheiden, dass bestimmte Sinneseindrücke in die Leere eindringen können (wie das Abbild und die Stimme des Magiers beispielsweise). Wird das Ziel verletzt, so spürt es die Schmerzen, wenngleich es nicht weiß, woher diese stammen.

[Basis 15, +1 Blickkontakt, +2 Sonne]

Stufe 35

Wanderndes Eïdolon

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

Requisite: Intellego

Das Abbild des Hermetikers trennt sich von dessen Körper und erscheint an einem Ort, zu welchem er eine arkane Verbindung besitzt. Der Körper bewegt sich so, wie der Magier selbst es macht. Es spricht in seiner Stimme, wenn er spricht, und er kann durch dessen Augen sehen und Ohren hören. Möchte er, dass es sich außerhalb seiner Sichtweite bildet und/oder entfernen kann, so benötigt der Hermetiker eine arkane Verbindung von sich, welche mit dem Abbild verschmilzt und zu Boden fällt, wenn der Zauber endet.

Während das Abbild von seinem Körper entfernt ist, ist der Hermetiker unsichtbar und verursacht keine Geräusche. Das Abbild entspricht dem des Magiers und ebenso fällt auch nur das Licht auf das Abbild, welches am derzeitigen Aufenthaltsort des Hermetikers auf diesen fällt.

Sofern die Penetration nicht hoch genug war, vermag das Ebenbild nicht in einen Bereich eindringen, welcher durch einen Aegis von Heim und Herd geschützt wird.

[Basis 15, +2 Sonne, +1 zusätzlicher Sinn,
+1 Requisite]

Stufe 50

Illusionen des verlegten Schlosses

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

Das Abbild eines begrenzten Bauwerks oder mehrerer Bauwerke (bis zur Größe einer Burg) wird bis zu einer Meile von seiner eigentlichen Position versetzt.

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

Mentem

Intelligente und vernunftbegabte Wesen werden von Mentem beeinflusst, während Tiere nur durch Animal Sprüche manipuliert werden können. Die mentalen Charakteristika sind Intelligenz, Wahrnehmung, Erscheinung und Ausdruck – diese können durch Mentem Sprüche beeinflusst werden. Gedankengeister haben keine Größe, mehrere davon können aber zu Gruppen zusammengefasst werden; ebenso alle Gedankengeister in einem Raum, einem Bauwerk oder einer Grenze.



Creo Mentem

Richtlinien für Creo Mentem

Neben dem Heilen von Geistern können mit diesen Sprüchen auch Gedanken, Gefühle und Erinnerungen im Kopf einer anderen Person erzeugt werden. Diese Kreationen interagieren normal mit den anderen Gedanken des Ziels und können sich auch während dieses Prozesses verändern.

Typische Siegel sind oftmals kleine Eigenheiten in den erzeugten Gedanken.

Patzer könnten unerwünschte Gefühle im Geist des Ziels oder des Hermetikers selbst auslösen.

Stufe 3

Worte in den Gedanken eines anderen formen

Stufe 4

Die Erinnerung an ein vergangenes Erlebnis, das nicht länger andauerte als eine kurze Konversation (etwa 3 Kampfrunden) auffrischen – dies wird erinnert, als wäre es vor etwa einer Stunde geschehen

Einen Gedanken oder ein Gefühl im Geist eines anderen pflanzen

Stufe 5

Die Erinnerung an ein vergangenes Erlebnis, das nicht länger andauerte als etwa 2 Minuten, auffrischen (von dem noch Erinnerungsfragmente vorhanden sein müssen)

Stufe 10

Gewissensbisse im Geist eines intelligenten Wesens auslösen, wodurch die temporäre Besessenheit eines Dämons aufgehoben wird

Die Erinnerung an ein vergangenes Erlebnis, das nicht länger andauerte als etwa 1 Tag, auffrischen

Stufe 30

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

Stufe 35

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

Stufe 40

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

Stufe 45

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

Stufe 50

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

Stufe 55

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

Stufe 5

Durch sein Wirken

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

Die spezifische Erinnerung des Magiers bezüglich eines Details wird durch diesen Zauber aufgefrischt, solange er sich konzentriert und zumindest noch ein Fragment dessen in den Gedanken zu finden ist. Durch die Konzentration und das Studium der Erinnerung wird ein neues Bild erschaffen, welches nicht mit Ende des Zaubers verschwindet.

[Basis 4, +1 Konzentration]

flüsternde Finger

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

Durch diesen Zauber kann der Hermetiker sich direkt mit dem Berührten auf mentale Art mitteilen, solange er sich konzentriert.

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

Stufe 10

Worte ungebrochener Stille

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

Der Hermetiker kann bis zu zwei Worte direkt in den Geist des Ziels projizieren. Das Ziel kann dessen Stimme und übernatürliche Herkunft erkennen.

[Basis 3, +3 Sicht]

Stufe 15

Panik des lebenden Herzens

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

Dieser Zauber erzeugt beim Ziel eine überwältigende Angst vor einem spezifischen Objekt, Wesen oder Ort.

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

Anschwellender Zorn

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

Das Ziel wird zornig einem bestimmten Objekt oder Wesen gegenüber. Ein Stresswurf auf einen passenden Persönlichkeitszug gegen die 9 ist erforderlich, damit er seinen Zorn dagegen in Zaum halten kann – es wird ihm aber auch bei einem geglückten Wurf reichlich Unbehagen bereiten.

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

Herz des Löwen

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

Hierdurch wird das Ziel von unglaublichem Mut erfüllt, wodurch sein Mut-Persönlichkeitszug um 3 erhöht wird. Dies könnte – muss aber nicht – zu Rücksichtslosigkeit und Draufgängertum führen, zudem verliert das Ziel vor jeder Person die Angst (also auch ggf. vor dem Magier).

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

Aufsteigende Gelüste

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

Dieser Zauber weckt starke fleischliche Gelüste im Ziel, über welche es selbst keine Kontrolle hat und wahrscheinlich unpassend und unüblich agieren wird.

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

Sieh mich an

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

Dieser Spruch erschafft einen Gedanken im Geist des Ziels, wodurch es direkt den Zauberer anblickt – was genügt, um auf Blickkontakt dieses zu bezaubern. Falls das Ziel sich gerade auf etwas anderes konzentriert, darf es auf Konstitution + Konzentration gegen die 6 würfeln, um dem Drang zu widerstehen.

[Basis 4, +3 Sicht]

Schwenken der Köpfe

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

Durch diesen Zauber wird die Aufmerksamkeit aller im Raum auf subtile Weise zum Hermetiker hin gelenkt, so dass sie zumindest kurzzeitig in seine Richtung blicken.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Raum]

Treffe mich bei Mondenschein

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

Dieser Spruch pflanzt den Gedanken in ein Ziel, dass es sich zu einer speziellen Zeit an einem spezifischen Ort einfinden muss. Bei Ende der Spruchdauer verschwindet auch die Einflüsterung.

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



Stufe 20

Betrachtung eines Augenblicks

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

Dieser Zauber entfernt beim Ziel den durch die Besessenheit eines Dämons ausgelösten Persönlichkeitszug „Besessen“.

[Basis 10, +2 Stimme]

Die weit reichende Stimme

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

Hiermit kann der Zauberer zwei Minuten lang zu jemandem reden, dessen Arkane Verbindung er hält (das Ziel kann jedoch nicht antworten).

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

Erinnerung des fernen Traumes

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

Eine vollständige Erinnerung wird in den Geist des Ziels gepflanzt. Wenn das Ziel diese Gedanken überdenkt und sich darauf länger konzentriert, darf es auf Intelligenz gegen die 9 würfeln, um zu erkennen, dass diese Erinnerungen falsch sind. Endet die Wirkungsdauer, so verschwindet die Erinnerung, das Ziel könnte sich aber erinnern, sich daran erinnert zu haben.

[Basis 5, +1 Blickkontakt, +2 Sonne]

Erschaffung des Simile

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

Dieser Zauber erschafft eine neue Kategorie von Dingen im Kopf des Betrachters, erstellt unbewusst Vertrautheit mit einer großen Bandbreite an Begegnungen mit dieser Sache. Je besser der Magier dabei mit dieser Sache vertraut ist, umso intensiver wird diese beim Betrachter.

Der Spruch kann nur eingesetzt werden, wenn das Ziel nicht bereits über Vertrautheit und Zuordnungskriterien über jene Sache verfügt. So könnte ein Magier bei einer Stadtwache Zauberkomponenten als „Waschzeug“ vertraut und so unbedeutend machen, falls die Wache bereits die Dinge mit „Werkzeuge des Teufels“ in Verbindung bringt, misslingt dieser Zauber.

[Basis 5, +1 Auge, +2 Sonne]

Erschaffung einer ungerechtfertigten

Reputation

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

Hiermit wird im Ziel die Erinnerung erschaffen, dass eine bestimmte Person mit einer anderen einen höchst vergnüglichen Abend inklusive Beischlaf hatte. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennt das Ziel, dass die Erinnerung falsch ist. Die zweite Person kann benannt oder aber mit einem Malus von +3 auf den Finesse-Wurf nur angedeutet werden, so dass das Opfer seine eigenen Rückschlüsse ziehen kann.

Bei Ende der Dauer verschwindet die Erinnerung an die Details des Zwischenfalls, die grobe Erinnerung bleibt aber erhalten – so könnte er sich nicht mehr an den Zeitpunkt der „Beichte“ erinnern, wohl aber an die Beteiligten. Wird das Opfer danach befragt, so verfestigen sich die Erinnerungen mit jedem Verhör mehr und mehr.

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

Geschwätz des Marktplatzes

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

Requisite: Rego

Eine Information wird mit diesem Zauber an ein Ziel weitergegeben, welches sich dann bis zum Ende der Zauberdauer gezwungen fühlt, dieses Wissen an all seine Freunde weiterzugeben.

[Basis 3, +1 Blick, +2 Sonne, +2 Komplexität, +1 Rego-Requisite]

Sanftes Brennen Des Verlangens

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

Ein fieberndes körperliches Verlangen nach einer bestimmten Person löst dieser Spruch aus, wodurch das Ziel den Persönlichkeitszug „Verlangen nach X +2“ für die Dauer des Zaubers erhält.

[Basis 4, +1 Blickkontakt, +3 Mond]

Schmerzen immerwährender Sorge

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

Ein nagendes, zerrendes und schmerzhaftes Gefühl wird bei jemanden erzeugt: eine unbewusste, immerwährende Aufregung, eine Angst vor etwas Unbestimmten oder allem, eine Angst vor Nichts, etc.

[Basis 4, +1 Blickkontakt, +3 Mond]

Überzeugung des Mannes zu einem Feind

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Durch diesen Zauber wird das Ziel davon überzeugt, dass es einen Feind hat (dieser muss beim Wirken des Spruchs benannt werden). Es kann sich nicht erinnern, wie es zu dieser Feindschaft kam, wird aber vermutlich meinen, dass dies sehr lange zurück liegt. Das Ziel unterliegt keinem bestimmten Zwang, wie es mit diesem Feind zu verfahren hat.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond]

Verteidigt mich

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

Eine Einflüsterung wird in die Köpfe der Ziele gepflanzt, welche nun den Drang haben, den Hermetiker vor Schaden zu bewahren. Jeder Betroffene muss einen Persönlichkeitswurf gegen die 9 bestehen oder wird versuchen, jeglichen Schaden vom Magier abzuwenden.

[Basis 4, +1 Blickkontakt, +1 Konzentration, +2 Gruppe]

Stufe 25

Freuden einer Nacht

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Üblicherweise wird dieser Spruch auf ein schlafendes Ziel gewirkt. Dieses erhält bis zum Ende der Zauberdauer die Erinnerung, als hätte es eine erotische Nacht mit jemanden zusammen erlebt.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen die 9 erkennt das Ziel, dass die Erinnerung falsch ist. Die zweite Person kann benannt oder aber mit einem Malus von +3 auf den Finesse-Wurf nur angedeutet werden, so dass das Opfer seine eigenen Rückschlüsse ziehen kann.

Bei Ende der Dauer verschwindet die Erinnerung an die Details dieses Zwischenfalls, die grobe Erinnerung bleibt aber erhalten – so könnte er sich nicht mehr an den Zeitpunkt der „Beichte“ erinnern, wohl aber noch an die Beteiligten.

Wird das Opfer danach befragt, so verfestigen sich die Erinnerungen mit jedem Verhör mehr und mehr.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond]

Der gute Zeuge

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

Die Erinnerungen eines Tages in den Gedanken des Ziels werden mittels dieses Zaubers aufgefrischt, solange sich noch ein Bruchstück davon in dessen Geist befindet. Dabei wird das Ziel befragt, sich an ein Ereignis dieses Tages zu erinnern. Anschließend erinnert es sich daran, als wären die Ereignisse erst vor einer Stunde geschehen. Jedoch könnte es auch passieren, dass er sich an manche Ereignisse gar nicht mehr erinnert, wenn er diese verdrängt oder als zu irrelevant angesehen hatte.

[Basis 10, +1 Berührung, +2 Sonne]

Bürde von 1000 Höllen

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

Das Opfer dieses Spruchs fühlt die Verzweiflung, Trauer, Schmerz und Wut von tausend Sündern der Hölle. Es verliert beinahe jede Motivation und irdische Sorge, da es nur noch den eigenen Schmerz empfindet – unendlich, immerwährend und nagend. Passende Persönlichkeitwürfe erhalten einen schlechten Modifikator von -5, alle Fertigkeitswürfe, die Konzentration und klare Gedanken erfordern, erleiden einen Abzug von -2. Das Ziel hat eine starke Tendenz dazu, nur noch über die eigenen Gedanken und Gefühle zu brüten.

[Basis 4, +1 Blickkontakt, +3 Mond, +1 Komplexität]

Mein neuer, bester Freund

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

Requisite: Muto

Dieser Zauber verursacht beim Opfer, dass es glaubt, einen alten Freund vor sich zu haben. Dabei wird der Zauberer durch einen vorhandenen Freund ersetzt, was dem Ganzen mehr Realismus und Glaubwürdigkeit verleiht. Zudem kommt sich das Ziel nach Ende des Zaubers nicht zum Narren gehalten vor.

Das Ziel wird eine Grundlegende Erinnerung über den Magier haben, meist, wie sie zu Freunden wurden, sowie eine Vielzahl an unterstützenden Erinnerungen über kleinere Ereignisse.

Der Zauberer weiß nicht, welche Erinnerungen ersetzt werden, kann sich aber einer freundlichen Reaktion sicher sein (das Ziel erhält den Persönlichkeitszug „Freundlich zum Magier +3“). Nur falls das Ziel wirklich keine guten Freunde hat, sind die Erinnerungen wahrhaft falsch und ihm steht ein Intelligenz-Wurf gegen 9 zu, um dies heraus zu finden. .

[Basis 5, +1 Blick, +2 Sonne, +1 Komplexität]

Menschliche Einbildung des wachen Geistes

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

Mittels dieses Zaubers wird eine halluzinatorische Person in den Geist des Ziels eingepflanzt, welches nur es selbst sehen und hören kann. Der Zauberer bestimmt, wie das Trugbild aussieht und was es macht, kann es selbst aber auch nicht sehen.

[Basis 3, +1 Blickkontakt, +1 Konzentration, +1 zwei sensorische Arten, +2 Bewegt sich auf Befehl, +1 Komplexität]

Stufe 35

Gabe der Vernunft

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

Die Intelligenz des Ziels wird permanent um 1 erhöht, jedoch nicht höher als +0.

[Basis 30, +1 Berührung]

Die unaufhaltsame Meute

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

Eine Gruppe von Menschen erhält durch diesen Zauber einen Loyalitätswert +4 gegenüber dem Magier. Nach Ende des Zaubers erhalten die Bezauberten 5 Verformungspunkte aufgrund des andauernden, mächtigen mystischen Effekts.

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

Stufe 50

Augenblickliche Loyalität der rebellischen Turba

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

Dieser Zauber verleiht einer Gruppe von bis zu 100 Personen den Persönlichkeitszug „Loyal dem Bund“, dieser wird nicht von der grundlegenden Loyalität des Bundes berührt, wohl aber von den Handlungen der Hermetiker oder Lebensumständen.

Jedes Jahr erhalten Personen unter dem Einfluss dieses Zaubers 5 Verformungspunkte, was ihnen nach einem Jahr einen permanenten Verformungspunkt gewährt (und irgendwann die Schwächen „kurze Aufmerksamkeitsspanne“ oder „einfacher Geist“).

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

Intellego Mentem

Richtlinien für Intellego Mentem

Zusätzliche Ideen für Richtlinien dieser Art können bei den InAn-Richtlinien gewonnen werden. Hiermit kann keine Information aus Niedergeschriebenem gewonnen werden, dafür sind Intellego-Zauber anderer Formen notwendig. Um Aufgeschriebenes zu übersetzen, muss es jemand vorlesen, aus dessen Gedanken der Hermetiker dann die Übersetzung erfahren kann.

Ein augenblicklicher Mentem-Spruch kann eine einzelne Frage beantworten, oftmals benötigt das Herausfinden von viel Information aber auch viel Zeit.

Die Siegel dieser Sprüche übertragen die Informationen oftmals auf sehr charakteristische Art und Weise.

Ein Patzer könnte falsche Informationen an den Hermetiker übertragen.

Stufe 1

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

Stufe 2

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

Stufe 3

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

Stufe 4

Den Bewusstseinszustand eines intelligenten Wesens spüren (schläft, ist wach, meditiert, tot, unter Drogen, wahnsinnig, komatös)

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

Stufe 5

Ein einzelnes Gefühl eines Wesens erspüren

Die Bedeutung hinter gesprochenen Worten verstehen

Ein übernatürliches Wesen mit einer mit Mentem verbundenen Macht erspüren

Stufe 10

Alle Gefühle eines Wesens spüren

Die Wahrheit hinter einer Aussage entdecken

Stufe 15

Mit einem beliebigen Menschen sprechen

Die oberflächlichen Gedanken einer Person lesen

Eine einzelne Antwort aus den Gedanken eines Ziels picken

Stufe 20

Die gestrigen Erinnerungen einer Person lesen

Stufe 25

Alle erwünschten Informationen aus den Gedanken eines anderen erfahren

Das Intellego Mentem Grimoire

Stufe 5

Atem Des Schläfers

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch enthüllt, ob das Ziel schläft.
[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Wahrnehmung Der Vernunft

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

Die allgemeinen Motive (z.B. Angst, Zorn, Gier), die das Ziel am stärksten beeinflussen, enthüllt dieser Spruch.
[Basis 5, +1 Blick]

Stufe 15

Samen Der Zwietracht

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

Die Gefühle des Ziels gegenüber seinem Meister werden in Ablehnung verändert, so dass es diesen leichter hintergehen würde. Ein relevanter Persönlichkeitszug „Loyal“ oder „Treu“ wird für die Wirkungsdauer des Zaubers um 5 Punkte gesenkt.
[Basis 3, +1 Blick, +3 Mond]

Wahrnehmung Der widersprüchlichen Motive

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

Dieser Zauber enthüllt widersprüchliche Motive hinter den Handlungen eines Ziels. Beispielsweise könnte eine Wache sowohl Angst wie auch Pflichtgefühl erleben.
[Basis 10, +1 Blick]

Stufe 20

Frostiger Atem Der Lüge

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

Für die Dauer dieses Zaubers atmet das Ziel jedesmal einen frostigen Nebel aus, wenn es eine Lüge spricht. Bei besonders großen Lügen könnte sich sogar Eis auf den Lippen bilden. Im Winter ist dieser Effekt in der Regel größer. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Ausdruck + List ist es dem Ziel möglich zu bestimmen, ob eine Aussage vom Zauber als Lüge oder Wahr eingeordnet wird. Mit großem Einsatz von CrAu und PeAu kann dieser Spruch besiegt werden. Ein Dämon kann nach Belieben als Verkörperung der Lüge eine Lüge als Wahrheit geltend machen oder anders herum.

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

Die stumme Frage

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

Der Hermetiker kann dem Ziel eine stille Frage stellen und entdeckt dann die Antwort. Der Wahrheitsgehalt der Antwort hängt vom Wissen des Ziels ab – und es ist zu bedenken, dass viele Dinge auch situationsabhängig entscheiden werden.

Das Ziel entdeckt dieser stille Befragung nur, wenn es mit seiner Magieresistenz widerstehen muss.

[Basis 15, +1 Blick]

Enthüllen Des lauernnden Geistes

R: Per, **D:** Konz, **Z:** Sehkraft

Dieser Spruch erlaubt es dem Magier, unsichtbare Geister zu sehen, sofern er die Magieresistenz der anwesenden Toten durchbricht. Der Zauber zwingt den oder die Geister nicht dazu, sichtbar für andere zu werden.

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

Die Augen Der Messer erblicken

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

Dieser enthüllt, ob jemand im Zielgebiet dem Magier feindselig gesonnen ist. Mehrmaliges Sprechen des Zaubers ist notwendig, um präzise festzustellen, wer die feindseligen Gedanken hegt.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Raum]



Stufe 25

Sinn im Geschnatter

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

Der Hermetiker versteht die Sprache der Menschen in seiner Umgebung. Stresswürfe auf Wahrnehmung oder Ausdruck sind notwendig für komplizierte Inhalte. Er versteht auch Menschen, welche eine Sprache falsch benutzen – er hört, was sie sagen, versteht aber, was sie eigentlich zum Ausdruck bringen wollen.

[Basis 5, +1 Konzentration, +3 Gehör]

Stufe 30

Blick in den menschlichen Geist

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

Mit diesem Spruch vermag der Hermetiker den Geist eines Ziels gründlich nach Inhalten zu durchsuchen, inklusive seiner Kurz- und Langzeitziele, Motive, persönlichen Stärken und Schwächen.

[Basis 25, +1 Blickkontakt]

Enthüllen von einhundert sündigen Gedanken

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Mit diesem Spruch vermag der Hermetiker den Geist eines Ziels gründlich nach Inhalten zu durchsuchen, inklusive seiner Kurz- und Langzeitziele, Motive, persönlichen Stärken und Schwächen.

[Basis 25, +1 Berührung]

Ein Ohr für die Wahrheit

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

Der Magier kann einschätzen, ob das Gehörte die Wahrheit ist oder nicht. Blockt die Magieresistenz eines Sprechers den magischen Sinn, so merkt der Zauberer dies als eine Abstinenz.

[Basis 10, +1 Konzentration, +3 Gehör]

Die Augen anderer sich borgen

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

Der Magier kann mit diesem Zauber durch die Augen eines anderen sehen, von welchem er über eine arkane Verbindung verfügt. Hierfür muss die Magieresistenz überwunden werden.

[Basis 5, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Die Ohren anderer sich borgen

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

Der Magier kann mit diesem Zauber durch die Ohren eines anderen hören, von welchem er über eine arkane Verbindung verfügt. Hierfür muss die Magieresistenz überwunden werden.

[Basis 5, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Betrüglisches Wispern des eifersüchtigen Geistes

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

Dieser Spruch erlaubt es dem Magier, das dominante Gefühl bezüglich seiner selbst (und nur dieses) bei jedem in Hörreichweite wahrzunehmen. Dabei hört der Zauberer immer und immer wieder in gedämpfter Stimme und je nach Nähe lauter dieses Gefühl oder die Kernaussage bezüglich dieses Gefühls. Durch Konzentration ist es ihm möglich die Gefühle der jeweiligen Herkunftsperson zuzuordnen.

[Basis 5, +1 Konzentration, +3 Gehör,
+1 Komplexität]

Muto Mentem

Richtlinien für Muto Mentem

Diese Sprüche gewähren einem Geist Eigenschaften, die es so nicht erlangen könnte. Dies sind zu einem das radikale Verändern von Erinnerungen, das Erfahren von Gefühlen und Gedanken, die ein Ziel eigentlich nicht erleben kann (wie die Gedanken eines Tieres) und zum dritten den Geist körperlich zu machen.

Um jemanden einen magischen Sinn zu gewähren ist eine Richtlinie vonnöten, dessen Ordnung um 1 höher ist als sie es wäre, wenn der Hermetiker sich selbst diesen Sinn verleihen möchte – zusätzlich zu den möglichen Steigerungen durch Reichweite und Ziel.

Ein Patzer mit einem dieser Zauber könnte in den Gedanken des Hermetikers selbst falsche Gedanken auslösen, was diese Form der Magie sehr riskant macht.

Stufe 1

Eine kleine Veränderung in den Erinnerungen einer Person an ein Ereignis vornehmen

Stufe 2

Eine große Veränderung in den Erinnerungen einer Person an ein Ereignis vornehmen

Stufe 3

Eine große Veränderung in den Erinnerungen einer Person an mehrere Ereignisse vornehmen

Eine große Veränderung am Gefühl einer Person vornehmen

Stufe 4

Eine große Veränderung in den Erinnerungen einer Person über den Verlauf von dessen Leben vornehmen

Vollständige Veränderung des Gefühls einer Person

Stufe 10

Vollständige Überarbeitung der Erinnerungen einer Person

Stufe 15

Menschliche Gedanken oder Geister sichtbar machen (Imaginem Requisite)

Die Gedanken einer Person vollständig ändern

Stufe 20

Menschliche Gedanken oder einem Geist feste Form verleihen (erfordert eine passende Requisite je nach Gestalt)

Stufe 4

Erinnerung an nie gelebte Momente

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

Ein Details aus dem Gedächtnis des Ziels wird in eine ähnliche Erinnerung umgewandelt. Da sich das Ziel nicht sehr sicher über die Veränderung ist, kann es diese womöglich auch erkennen.

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

Stufe 10

Ablenkung der Elster

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

Durch diesen Zauber werden glänzende Objekte für das Ziel sehr begehrenswert. Für die Dauer des Spruches lässt sich das Ziel leicht durch glänzende Dinge ablenken und er wird solch Gegenstände an sich nehmen, sofern dies möglich ist. Ihm muss ein Intelligenz + Konzentrationswurf (Schwierigkeit 9) in der Gegenwart glänzender Objekte, die ihm nicht gehören, gelingen, um eine komplexe Aufgabe zu erledigen.

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

Gedankenverlorenheit Des Gelehrten

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

Dieser Spruch verändert die Erinnerung des Ziels, so dass es glaubt, dass der Zug der Magier einen Monat vor der eigentlichen Erklärung ihm erklärt wurde. So könnte es sein, dass er seine Vorsichtsmaßnahmen fallen lässt und sich wieder in Sicherheit wiegt. Dieser Zauber wird häufig durch einen *Ätherischen Tunnel* gesprochen.

[Basis 3, +1 Berührung, +2 Sonne]

Stufe 15

Verzauberung der wandelnden Briefftaube

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

Nachdem einer Person eine Information mitgeteilt wurde, verbirgt dieser Zauber die Erinnerung daran. Ein Schlüsselwort oder -satz (der ebenfalls beim Zaubern festgelegt wird) entlockt dann dem Ziel die Erinnerung daran. Ebenso erhält das Ziel nach Ende der Wirkungsdauer Erinnerung an die Information.

Ein Spruch zum Lesen der Gedanken enthüllt diese geschützte Information nur, falls die Penetration die Stufe des Zaubers übertrifft.

[Basis 2, +1 Blick, +3 Mond, +1 Komplexität]

Samen des Betrugs

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

Die Gefühle des Ziels zu dessen Meister werden mit diesem Spruch beinahe ins Gegenteil verkehrt, so dass er diesen sehr wahrscheinlich hintergehen würde. Für die Dauer des Zaubers sinkt ein Persönlichkeitszug Loyal um 5 Punkte.

[Basis 3, +1 Blick, +3 Mond]



Stufe 25

Die nicht erbetene Aufgabe

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

Dieser Spruch erschafft eine einfache, noch auszuführende Erinnerung im Kopf des Ziels („Ich muss die Hintertür morgen unverschlossen lassen...“), welche sich so oft wiederholt, so dass sich das Ziel eine Erklärung für diese Aufgabe erschafft („...damit mein Herr dorthin das Haus verlassen kann, nachdem die Dame eingeschlafen ist“).

Falls es für das Opfer aber keine mögliche vernünftige Erklärung für diese Handlung gibt, schlägt der Spruch fehl. Ein Opfer kann nicht überzeugt werden, Dinge zu tun, welche gefährlich sind, es sei denn, es wird damit öfters – beispielsweise aufgrund seines Berufes – konfrontiert.

[Basis 5, +1 Blickkontakt, +3 Mond]

Stufe 30

Falsche Prophezeiung

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

Mittels dieses Zaubers werden die Erinnerungen des Ziels an dessen Träumen verändert, so dass er sich nur noch einen wiederkehrenden Albtraum ins Gedächtnis rufen kann. Der Magier selbst bestimmt Inhalt des Albtraums.

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

Verstand des Tiers

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

Requisite: Animal

Der Geist eines Menschen wird in den Verstand eines Tieres nach Wahl des Zaubers verwandelt. Es wird sich so gut wie möglich wie dieses Tier benehmen. Dies könnte auch gefährlich werden, beispielsweise wenn es fliegen möchte.

[Basis 15, +1 Blick, +2 Sonne]

Stufe 35

In den Gedanken verloren

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

Die Gedanken des Ziels werden von Erinnerungen verschiedenster Art und Alters erfüllt, welche ihm ständig im Kopf sind. Während dieser Zeit wird er alle Tätigkeiten außer Ruhen, Essen und Trinken zurückstellen. Er kann kurzzeitig durch einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz + Konzentration, Schwierigkeit 9, aus seiner Gedankenverlorenheit gerissen werden.

[Basis 15, +1 Blick, +3 Mond]

Spende der Maske eines anderen

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

Dieser Zauber erschafft die Deckidentität mittels der Identität eines anderen. Dieser „Spender“ muss während des Rituals anwesend, nicht aber bei Bewusstsein oder einverstanden sein – die Magieresistenz muss aber überwunden werden.

Der Zauberer erhält die vollständigen Erinnerungen und Persönlichkeit des Spenders als Tarnidentität mit einem Rufwert von 3 – allerdings wirkt sich die Gabe noch immer normal auf andere aus. Hat der Zauberer nach Ende des Spruches mindestens 5 Erfahrungspunkte auf den neuen Ruf gelegt, so kann er die Tarnidentität darüber hinaus bewahren.

Weitere Magie ist vonnöten, um auch wie der Spender auszusehen, jedoch kann der Magier hiermit sogar engste Freunde und Familie des Opfers täuschen. Bei Sprechen des Rituals erhalten Magier und Spender 1 Verformungspunkt, nach Ende des Rituals bekommt der Zauberer nochmals einen.

[Basis 10, +1 Berührung, +4 Jahr]

Vergangenheit eines anderen

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

Die Erinnerungen des Ziels werden vollständig überschrieben, so dass es sich nicht mehr an sein früheres Leben erinnern kann, bevor dieser Zauber abklingt..

[Basis 10, +1 Blick, +4 Jahr]

Stufe 40

Der innerste Gefährte

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

Requisite: Animal

Durch diesen Spruch wird der Geist des Ziels körperlich zu einem Vogel. Normalerweise hält sich dieser Vogel in der Nähe des Ziels auf, muss es aber nicht. Verfügt es über Magieresistenz, so werden beide Körper davon geschützt. Egal, wie weit sich die beiden voneinander entfernen, das Ziel kontrolliert sie beide. Auch kann er durch die Organe beider die Umwelt wahrnehmen. Stirbt der Vogel, so ist dies auch für das Ziel tödlich.

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

Der spukenden Geister Sichtbarkeit

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

Jeder Geist im Zielgebiet des Zaubers wird sichtbar, wenngleich sie ungesehen bleiben können, falls sie sich hinter Objekten verbergen. Ist die Person unsichtbar oder hat ihr Aussehen oder Gestalt verändert, so überschreibt dieser Zauber die derzeitige Erscheinung.

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

Schwert aus Silber und Mondlicht

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

Requisite: Terram

Dieser Zauber verfestigt die metallenen Ausrüstungsgegenstände eines Geistes, so dass er damit die physische Welt beeinflussen kann, ohne besondere Kräfte anwenden zu müssen.

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

Stufe 45

Den Geist überschreiben

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

Mittels dieses Zaubers werden alle vergangenen Ziele von der neuen, vom Magier vorgegebenen Agenda überdeckt. Für die Wirkungsdauer arbeitet er zielstrebig auf sein neues Ziel hin, hat aber noch immer Macht über seine sonstigen geistigen Fähigkeiten. Dieser Spruch erzeugt Verformung aufgrund eines konstanten magischen Effekts.

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

Stufe 50

Die geisterhafte Quinreme

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

Ein Geisterschiff ist nicht der Geist eines Schiffes, sondern ein von einem Geist projiziertes Objekt, so wie dessen Waffen und Kleidung. Dieser Zauber wird auf einen solchen Geist angewandt und verfestigt so dessen Schiff, so dass darauf Menschen segeln und Fracht verstaut werden kann. Er ruft nicht das Schiff herbei und erhält auch keine Kontrolle darüber – dafür sollte er noch eine (geisterhafte) Mannschaft herbei holen oder sich in der irdischen Welt verfestigen lassen.

[Basis 15, +1 Blick, +3 Mond, +3 Bauwerk]

Stufe 65

Nordischer Triumph

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

Requisite: Herbam, Terram

Dies Ritual wird auf einem Schiff gesprochen und bewirkt, dass sich diese in ein Drachenlangschiff und die Mannschaft sich in wilde Wikinger verwandeln, welche den Zauberer als ihren Häuptling ansehen. Der Spruch gewährt der Mannschaft keine besonderen Fähigkeiten, lässt sich aber denken und handeln wie Wikinger – zudem können sie als trainierte Gruppe im Kampf auftreten.

[Basis 15, +1 Berührung, +3 Mond, +4 Struktur, +2 Requisiten]

Stufe 70

Die Legion der Toten bewaffnen

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

Requisite: Terram

Dieser Zauber verfestigt die metallenen Ausrüstungsgegenstände einer Armee von bis zu zehntausend Geistern, so dass sie damit die physische Welt beeinflussen kann, ohne besondere Kräfte anwenden zu müssen. Er gewährt aber keinerlei Kontrolle über die Toten.

[Basis 25, +1 Berührung, +3 Mond, +2 Gruppe, +3 Größe]

Perdo Mentem

Richtlinien für Perdo Mentem

Gefühle tauchen natürlich mit der Zeit in einer Person auf, so dass Sprüche, welche solche zerstören, eine andauernde Dauer besitzen müssen, um sicherzustellen, dass diese nicht vorzeitig zurückkehren.

Erinnerungen kehren nicht natürlich zurück, so dass hierbei im Normalfall eine augenblickliche Dauer ausreicht, um diese für immer zu entfernen; einer Person kann natürlich erzählt werden, was sie vergessen hat oder sie kann durch Erinnerungsbruchstücke etwas rekonstruieren. Ein andauernder Spruch würde eine Person daran hindern, eine bestimmte Information jemals wieder zu lernen.

Patzer könnten mehr als erwünscht vernichten oder aber im Geist des Hermetikers selbst Schaden anrichten.

Variabel

Die Macht eines Geistes um (Basisstufe + 10) Punkte zu reduzieren

Stufe 3

Ein kleines Detail aus den Erinnerungen einer Person entfernen

Stufe 4

Ein wichtiges Detail aus den Erinnerungen einer Person entfernen

Verringern einer einzelnen mentalen Fähigkeit einer Person

Die Intensität aller Gefühle einer Person reduzieren

Stufe 5

Ein Gefühl in einer Person unterdrücken

Stufe 10

Eine kleine oder kurze Erinnerung aus dem Geist einer Person entfernen

Verringern aller mentalen Fähigkeiten einer Person

Stufe 15

Eine Person in den Wahnsinn treiben

Alle Gefühle einer Person entfernen

Eine große oder lange Erinnerung aus dem Geist einer Person entfernen

Stufe 25

Eine Person als gedankenleere Hülle zurücklassen

Variabel

Ewige Ruhe Des spukenden Geistes

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

Wenn dieser Spruch die Resistenz eines Geistes durchdringt, so verliert er eine Menge an Macht gleich der Stufe des Zaubers. Wird die Macht dadurch auf 0 reduziert, so verschwindet die Erscheinung, scheinbar zerstört.

[Basiseffekt]

Stufe 4

Kratzmesser Der Erinnerung

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

Ein einzelnes, wichtiges Detail wird aus der Erinnerung des Hermetikers entfernt.

[Basis 4]

Stufe 5

Ablenkung für den geschwächten Geist

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

Durch diesen Zauber wird eine spezifische Erinnerung aus den Gedanken des Opfers entfernt. So könnte die Erinnerung einer Wache, dass eine Person durch ein Tor gegangen ist, gelöscht werden.

[Basis 4, +1 Blickkontakt]

Auf der Zunge liegendes Wort

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

Das Ziel vergisst ein Wort nach Wahl des Hermetikers für die Wirkungsdauer. Danach kann er sich wieder daran entsinnen mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die 9. Bei einem Fehlschlag kann er es erneut versuchen, jeder weitere Wurf addiert aber +1 zur Schwierigkeit.

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

Die gebendete Wache

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Hiermit werden alle Sinne des Ziels betäubt, ausreichend, um an ihm vorbeizuhuschen, zu schreien, einen Zauber zu wirken oder dessen Beutel zu stehlen. Nur die anfängliche Berührung wird vom Ziel wahrgenommen.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Agnosia

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

Hiermit wird die Vertrautheit zu einer Kategorie an Objekten, welche sich durch ein einzelnes Nomen repräsentieren lassen, zerstört. Das Opfer des Spruchs kann sich nicht an Begegnungen mit diesen Sachen erinnern, obwohl es sich bewusst ist, dass es dieser Dinge gibt. Bei einer Konfrontation mit einem repräsentativen Gegenstand dieser Sache kann das Opfer es nicht identifizieren oder benutzen. Dieser Spruch zerstört keine Fähigkeiten – falls es ein Objekt ohne bewusstes Nachdenken nutzen muss, kehren die Erinnerungen daran zurück. Dies kann alarmierend für das Opfer sein, da es plötzlich beispielsweise ein bestimmtes Werkzeug nicht mehr bewusst einsetzen kann um vorangegangene Handlungen fortzusetzen.

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

Ohrfeige Der flüchtigen Magie

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

Das Ziel vergisst für die Dauer des Zaubers wie es bewußt eine Form einsetzt. Dies beinhaltet auch das Sprechen von spontanen Zaubern und Ritualsprüchen mit dieser Form (selbst wenn es nur eine Requisite ist). Der unbewußte Einsatz – wie beispielsweise bei der Magieresistenz – wird nicht beeinflusst.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Diameter]

Vertrauen Des kindgleichen Glaubens

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

Das Ziel verliert jegliches Urteilsvermögen und glaubt nahezu jegliche plausible Lüge für die Dauer des Spruches. Mit einem Wurf auf Intelligenz gegen die 6 kann es die Lüge durchblicken, bei wirklich ungläubwürdigen Lügen könnte die Schwierigkeit niedriger sein.

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

Stufe 15

Besänftigung des Herzens

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

Hierdurch wird ein Gefühl vom Ziel entfernt, bis es dieses wieder auf natürliche Weise empfindet. Beispielsweise ist eine wütende Person nicht mehr wütend, eine neugierige verliert dieses Empfinden und Verlangen.

[Basis 5, +2 Stimme]

Die zweifach geschenkte Münze

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Dieser Spruch wird üblicherweise gezaubert, wenn das Ziel eine Münze in die Hand des Magiers legt. Das Opfer vergisst augenblicklich, dass es gezahlt hat. Vorausgesetzt, es hatte einen legitimen Grund zuvor zu zahlen, wird es nun normalerweise nochmals zahlen.

[Basis 10, +1 Berührung]

Geleit ins Jenseits

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Wenn dieser Spruch die Resistenz eines Geistes durchdringt, so verliert er 20 Macht. Wird die Macht dadurch auf 0 reduziert, so verschwindet die Erscheinung, scheinbar zerstört.

[Basis 10, +1 Berührung]

Verlust der momentanen Erinnerung

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

Fünf aneinanderhängende Minuten aus der Erinnerung des Ziels werden entfernt und hinterlassen nur eine Leere. Mit einem Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9 (kann bei wichtigen Ereignissen in diesem Zeitfenster oder drum herum auch niedriger sein) erkennt es das Fehlen eines bestimmten Zeitraums. Vorsichtiges in-sich-gehen könnte im Laufe der Zeit die Erinnerung zumindest Großteils zurückholen, niemals aber vollständig.

[Basis 10, +1 Blick]

Zauber der Gleichgültigkeit

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

Die Intensität aller gerade empfundenen Gefühle des Ziels wird stark gesenkt.

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

Stufe 20

Auflösen des Schilbwallis

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

Hiermit kann der Magier bei einer Gruppe bewirken, dass sie einfache Fähigkeiten vergessen (welche aber nicht so groß sind, dass sie als eigene Fertigkeit zählen). Tänzer könnten Tanzschritte vergessen, Soldaten verlernen als eine Einheit zu kämpfen, etc. Nach dem Sprechen des Zaubers bleiben diese Erinnerungen noch immer verschollen, können aber durch Demonstration und Zeitaufwand wieder erlernt werden (was keine Erfahrungspunkte kostet).

Dieser Spruch entfernt keine autobiografischen Erinnerungen, weshalb den Opfern bewusst ist, dass sie bestimmte Dinge nicht mehr wissen – auch könnte ihnen klar sein, dass der Magier dafür verantwortlich ist.

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

Verlust der Erinnerungen eines Tages

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

Die Erinnerungen des Ziels bezüglich eines Ereignisses mit der Höchstdauer von einem Tag werden hierdurch entfernt. Dabei können die Erinnerungen auch mehrere Elemente beinhalten.

[Basis 15, +1 Blickkontakt]

Stufe 25

Segen kindlicher Wonnen

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

Der Verstand eines Erwachsenen wird auf den eines Kindes reduziert. Dadurch löst es Probleme und drückt seine Gefühle aus wie ein Dreijähriger. Zumindest ist das Ziel anfangs frei von Sorgen und voll des Glücks und der Zufriedenheit.

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

Der Leidenschaften Verlust

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

Sämtliche Gefühle des Ziels werden diesem entfernt, wodurch es lustlos und ohne Motivation handelt.

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

Stufe 30

Der zum Narren gehaltene Bauer

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

Hierdurch wird beim Ziel die Fähigkeit des Denkens weggenommen, wodurch es für die Zauberdauer nur einfach mit offenem Mund dastehen wird, da ihm auch jegliche Vorstellungskraft fehlt. Bei Bedrohung wird er sich aufgrund seiner Einschätzung verhalten.

[Basis 15, +1 Auge, +2 Sonne]

Tanz Des Gauklers

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

Requisite: Corpus

Durch diesen Zauber beeinflusst fühlt sich das Ziel gezwungen bei jedem Klang von Musik zu Tanzen zu beginnen und erst damit aufzuhören, wenn er keine derartigen Klänge mehr hört. Nicht einmal zum Essen, Trinken oder Schlafen wird er einen Tanz unterbrechen. Möchte er noch etwas anderes tun, so hat er einen Malus von 3 auf andere Tätigkeiten und 2 zusätzliche Patzerwürfel.

Dies könnte je nach Art und Dauer des Tanzens Erschöpfung oder möglicherweise körperlichen Schaden verursachen.

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

Vergessen aller Eide

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

Dieser Spruch verringert die Wichtigkeit aller Eide, Schwüre, Pflichten, Versprechungen und Verpflichtungen, welche das Ziel eingegangen ist, für dessen Wirkungsdauer.

[Basis 5, +1 Blickkontakt, +2 Sonne]

Stufe 35

Die immerwachsamer Turba

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

Dieser Spruch verhindert bei einer Gruppe das Gefühl des Schlafens-wollens, sobald Müdigkeit auftritt. Nach 1 vollen Tag Wachsein erhalten sie 1 Erschöpfungsstufe, danach nach je 8 Stunden 1 weiteren, so dass sie nach zwei Tagen Wachsein für 8 Stunden schlafen müssen und danach wieder für zwei weitere Tage wach sein können – es sei denn, sie erschöpfen sich sonst noch außer der Reihe.

[Basis 5, +1 Berührung, +3 Mond, +2 Gruppe]

Stufe 40

Schwarzes Geflüster

R: Berührung, **D:** Mond, **Z:** Ind

Der Hermetiker flüstert einen magischen Satz ins Ohr des Ziels, was mehrere Sekunden dauert, so dass ein unwilliges Ziel dies wahrscheinlich verhindern kann. Bei Aussprechen des vollständigen Satzes muss dem Ziel ein Stresswurf auf Konstitution gegen die 15 gelingen oder es wird vollkommen wahnsinnig. Hierfür werden keine Gesten benötigt, Worte sind aber unabdingbar.

[Basis 15, +1 Berührung,

+3 Mond, +1 keine Gesten]

Stufe 50

Das blanke Gedächtnis

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

Hiermit werden die Erinnerungen des Ziels gelöscht, jede bewahrte Idee und Identitätssinn entfernt. Alle Allgemeinen Fähigkeiten und Sprachen werden behalten. Wissens-, Akademische, Arkane, Kampf- und übernatürliche Fähigkeiten wie auch alle Künste gehen verloren. Sein Vorstellungsvermögen (wie auch sein Bild-Gedächtnis) bleibt erhalten, so dass er sich an Gesichter, besuchte Orte, Lieder und ähnliches erinnert, aber kein Wissen bezüglich Namen, emotionaler Wichtigkeit, von Erzählungen her gekannte Orte und Ähnlichem behält.

Für die Dauer des Spruches kann er diese Erinnerungen auch nicht wieder erlernen.

[Basis 25, +1 Berührung, +4 Jahr]

Stufe 65

fluch Der seelischen Vergiftung

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

Der Hermetiker vermag einen Ort zu verfluchen (z.B. ein Tal, Kleinstadt, Stadt oder einen Bund). Dieser nimmt den Bewohnern langsam Willen und Lebenskraft, so dass diese kraftloser und gleichgültiger werden. Das Leben wird langweiliger, die Farben erscheinen grauer und die Tage länger. Willensstarke Personen und solche mit starken Persönlichkeitszügen spüren die Auswirkungen schwächer, sind aber auch nicht gänzlich davor gefeit. Alle Würfe auf Persönlichkeitszüge erhalten an diesem Ort einen Modifikator von -3.

Nur Personen, die sind während der Wirkungsdauer in diesem Gebiet aufhalten, werden hiervon betroffen. Verlassen Personen den Ort, so sind sie in der Regel überwältigt von den wiederkehrenden Gefühlen und Lebenskräften.

[Basis 4, +1 Berührung, +3 Mond,

+4 Grenze, +5 Größe]

Rego Mentem

Richtlinien für Rego Mentem

Viele Veränderungen am Geist sind Effekte dieser Technik, da der Verstand diesen Zustand auch natürlich erreichen könnte. Anregungen für weitere Richtlinien können den Rego Animal Richtlinien entnommen werden.

Ein Patzer könnte falsche Handlungsweisen auslösen oder aber die Gedanken des Magiers selbst ändern.

Variabel

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

Stufe 3

Eine subtile Abweichung im mentalen Zustand einer Person verursachen

Stufe 4

Den geistigen Zustand eines Ziels kontrollieren (ist wach, schläft, verwirrt)

Stufe 5

Ein natürliches Gefühl (Angst, Ruhe) kontrollieren, welches das Ziel aber schon fühlen muss

Einen körperlosen Geist kontrollieren

Einen zierlichen Geist des Mentem kontrollieren

Eine Person zu einer bestimmten Art der Reaktion hinführen

Stufe 10

Eine unnatürliche Emotion kontrollieren (bei einem Feigling Mut hervorrufen)

Die gesamte Reaktion einer Person zu einem bestimmten Gefühl hin inspirieren

Stufe 15

Ein menschliches Wesen kontrollieren, solange es vom Magier gesehen werden kann

Einen Geist beschwören (Ritual)

Einen zierlichen Geist des Mentem herbeirufen

Stufe 20

Einer Person einen komplexen Befehl geben, welchen es nach besten Fähigkeiten auszuführen versucht

Stufe 25

Die Gedanken und Gefühle einer Person vollständig beherrschen

Variabel

Schutzring gegen Geister

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

Nur Geister, deren derzeitige magische Macht größer ist als die Stufe des Spruches können diesen Ring betreten, der manchmal als orangefarbene, durchsichtige Kuppel erscheint. Geister anderer Reiche werden hiervon nicht beeinflusst.

[Basiseffekt]

Stufe 5

Der hypnotische Blick

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

Das Ziel dieses Spruches wird schläfrig und schläft innerhalb der nächsten Augenblicke ein.

[Basis 4, +1 Blickkontakt]

Ohrfeige des Erwachens

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Der Berührte wird durch diesen Zauber augenblicklich erwachen und hellwach sein. Der Spruch wirkt nicht auf noch andauernde Schlafmagie (mit einer nicht augenblicklichen Dauer) oder auf Bewußtlosigkeit aufgrund von Erschöpfungsschaden.

[Basis 4, +1 Berührung]

Stufe 10

Der Ruf des Schlafes

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

Das Ziel des Spruches schnell in einen tiefen Schlaf, durch welchen es erst nach Ablauf der Wirkungsdauer oder aber durch Entzauberung erwacht. Schläft ein hermetisches Ziel während Sonnenauf- oder Sonnenuntergang, so endet auch dessen Parma Magica.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Diameter]

Der Ruf des Schlafes

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

Das Ziel des Spruches wird müde und schläft binnen der nächsten Augenblicke ein.

[Basis 4, +2 Stimme]

Fingerschnippen des Erwachens

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

Das Ziel des Spruches wird durch diesen Zauber augenblicklich erwachen und hellwach sein. Der Spruch wirkt nicht auf noch andauernde Schlafmagie (mit einer nicht augenblicklichen Dauer) oder auf Bewußtlosigkeit aufgrund von Erschöpfungsschaden.

[Basis 4, +2 Stimme]

Stufe 15

Verwirrung des betäubten Wissens

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

Dieser Spruch verwirrt das Ziel, wodurch es einen Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9+ schaffen muss, um eine Handlung ausführen zu können, dieser Wurf ist aber immer notwendig, wenn eine Handlung durchgeführt werden möchte. Mit einem niedrigeren Wurf führt das Ziel irgend eine andere Handlung durch. Bei einer 12+ ist der Zauber gebrochen. Ist es unumgänglich, dass das Ziel eine Handlung vollführt, so kann der Spielleiter einen Modifikator der Handlung auferlegen. Unter diesem Spruch schlägt ein Ziel im Kampf immer zuletzt zu und erhält einen Modifikator von -3 auf Angriffs- und Verteidigungswürfe.

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

Stufe 20

Aura rechtmäßiger Autorität

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

Das Ziel dieses Spruches neigt stark dazu, den Befehlen des Magiers zu gehorchen, als ob dieser einer seiner Vorgesetzten wäre.

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

Bezwingung der nächtlichen Geister

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

Solange der Magier einen Geist mit Drohungen einschüchtern kann, wird dieser ihm gehorchen – je dramatischer und lebhafter diese sind, um so kooperativer wird der Tote sein.

Nachdem der Spruch die Magieresistenz des Geistes durchdrungen hat, entscheidet ein Wurf auf Ausdruck + Führungsqualitäten, wie effektiv die Drohungen sind: besonders gute Drohungen sollten einen Bonus gewähren. Jedoch jedes Ergebnis – abgesehen von einem Patzer – gewährt dem Magier zumindest minimalen Gehorsam.

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

Den Heuhaufen nach einer Nadel

Durchsuchen

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

Das Ziel dieses Spruchs erhält einen Bonus von +3 auf alle Sicht-basierenden Wahrnehmungswürfe bezogen auf ein spezifisches Objekt oder Qualität (z.B. die Farbe Rot, eine bestimmte Person), welche beim Bezaubern festgelegt wird.

Dieser Zauber verleiht keine übernatürlichen Sinne, sondern verstärkt die Empfindsamkeit für eine bestimmte visuelle Charakteristik.

Magier setzen diesen Zauber mitunter ein, um Groggs auf die Suche nach bestimmt aussehendem Vis zu schicken, von welchem sie ein Exemplar besitzen.

[Basis 5, +1 Auge, +2 Sonne]

Den Traum beschwören

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

Der Magier berührt das schlafende Ziel und bestimmt das Thema des Traumes jener Person in dieser Nacht (wie Tod, Hunde, Angst, etc.). Die spezifischen Inhalte des Traums werden nicht bestimmt. Manch Zauberer versucht Bedeutung aus diesen Träumen zu lesen.

[Basis 5, +1 Berührung, +2 Sonne]

Die resoluten Gedanken des eifrigen Forschers

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

Mittels dieses Zaubers ist es einem Magier möglich, für die Dauer des Spruches hochkonzentriert bei einer Sache zu bleiben. Wird der Zauber täglich zur Unterstützung der Laborarbeit benutzt, sollte der Magier die "Abhängig"-Labor-Routine wählen.

[Basis 10, +1 Sonne]

Duft des friedlichen Schlummers

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

Jeder innerhalb des Raumes fällt innerhalb weniger Sekunden in Schlaf, mit dem Duft Flieders in der Nase.

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

Vertraut mir

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

Mittels dieses Spruchs wird eine ausgewogene Haltung gegenüber dem Zauberer beim Ziel erschaffen. Es behält aber noch immer seinen freien Willen (wodurch dieser Spruch auch nicht als „Spionage“ gilt). Dadurch werden Befragungen leichter und fallen meist auch produktiver aus.

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

Verzaubern der Augen meiner Liebsten

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

Das Ziel dieses Spruches verhält sich dem Hermetiker gegenüber so, als ob es diesen lieben würde.

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

Stufe 25

Aura der Inkonsequenz

R: Berührung, **D:** AugB, **Z:** Ind

Das Ziel dieses Zaubers wird unter normalen Umständen nicht beachtet. Sofern es keine Aufmerksamkeit auf sich lenkt oder andere aktiv wachsam sind, verschwendet man an ihm keinen Gedanken. Hat jemand Grund, aufmerksam zu sein, so steht ihm ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen eine Schw. von 12 zu (9 wenn das Ziel die offensichtliche Gabe besitzt, evtl. höher, wenn es besonders unauffällig ist).

Der Zauber beeinflusst ein andere nur, solange diese auf das Ziel sehen und die Penetration des Spruches sollte beim Zaubern notiert werden, da diese die ganze Zeit über gilt. Tiere reagieren noch immer normal auf das Ziel.

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

Bis ins Mark erschüttert

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

Die Zielgruppe wird durch die Stimme des Hermetikers so verunsichert, dass sie einen Abzug von -6 auf sämtliche Schnelligkeitswürfe erhält (auch auf Initiativ- und Verteidigungswürfe).

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

Geißel der nächtlichen Unholde

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

Jeder Geist – egal, welchem übernatürlichen Reich er angehört – der die Stimme des Hermetikers hört (und dessen Magieresistenz er durchdringt), wird von Schrecken ergriffen und muss bis zum Ende der Wirkungsdauer das betroffene Gebiet meiden.

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

Starkköpfigkeit des konzentrierten

Magiers

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

Hiermit erhält der Zauberer +3 auf alle Konzentrationswürfe für die Dauer des Zaubers, scheitert aber automatisch bei allen Intelligenz-Würfen, welche nicht Konzentration beinhalten.

[Basis 15, +2 Sonne]

Stufe 30

Beichte des Sünders

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

Hierbei wird der Bezauberte wahrheitsgetreu und willig alles erzählen, wonach ihn der Zauberer fragt. Dabei wird er die Information so präzise wie möglich wiedergeben, dabei nicht sonderlich ausschweifen und sogar Dinge erzählen, wonach er nicht gefragt wurde, sofern er glaubt, dies sei von Interesse für den Magier.

Dieser Effekt verursacht Verformung beim Ziel und gilt als spionieren, weswegen nur wenige Magier willentlich sich hiermit bezaubern lassen.

[Basis 20, +1 Blick, +1 Konzentration]

Des Tages wichtigste Begebenheit

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

Nach Sprechen des Zaubers erzählt der Magier der Gruppe eine Information. Die Mitglieder der Gruppe fühlen sich dann stark gedrängt, dieses Wissen an jeden bis zum Ende der Zauberdauer weiterzugeben.

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

Endloses Gelächter

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

Durch diesen Zauber bricht das Ziel in lautes, unkontrollierbares Gelächter aus, was normales Handeln und Atmen schwierig macht. Es muss jede Runde einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen, um keine Erschöpfungsstufe zu verlieren.

Falls der Spruch länger als 1 Stunde anhält, so kann es passieren, dass das Ziel ein Ungleichgewicht seines Blutes und damit eine Krankheit erleidet.

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

Veitstanz

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

Das Ziel dieses Zaubers beginnt auf wilde und extatische Art und Weise zu tanzen und hört erst auf mit Ende der Konzentration des Hermetikers. Es muss jede Runde einen Wurf auf Konstitution gegen die 6 bestehen, um keine Erschöpfungsstufe zu verlieren.

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

Vision infermaler Schrecken

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

Alles, was das Ziel wahrnimmt, sieht schrecklich aus und hört sich fürchterlich an, jedes Objekt wirkt irgendwie auf schlimme Weise anders. Das Opfer muss einen Stresswurf auf Konstitution ablegen, welche durch seine Persönlichkeitszüge modifiziert wird:

16+: Das Opfer kann normal handeln mit einem Modifikator von -3

10+: Es flieht, wenn es in die Ecke gedrängt wird, hat es einen Modifikator von -6 auf alle Würfe

6+: Vor Angst ist es außer Gefecht gesetzt

1+: Es ist vor Angst außer Gefecht gesetzt und erhält für immer -1 auf die Konstitution

0 oder weniger: Es erschrickt sich wortwörtlich zu Tode und stirbt auf der Stelle

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

Stufe 35

Die unentschiedene Entscheidung erzwingen

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

Ein magischer, komplexer Befehl wird mittels dieses Spruchs in den Geist eines Ziels gepflanzt, welchen es dann so gut wie möglich für die Dauer des Zaubers ausführt. Ein Persönlichkeitswurf gegen die 9 ist notwendig, um dem Nachgehen des Befehls zu widerstehen.

[Basis 20, +1 Blick, +2 Sonne]

Die Stimme aus der Leere

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

Mittels dieses Zaubers wird ein Geist an einen Ort oder Objekt gebunden, an welchem er bis zur Zerstörung des Ringes bleiben muss. Der Zauber selbst gewährt keinerlei Kontrolle über den Toten.

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

Schreckliches Geheul des Wolfes

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

Requisite: Animal

Jeder – egal ob Mensch oder Tier, bis zu 100 Wesen - der die Stimme des Magiers wahrnimmt, erstarrt vor Angst für eine Runde oder nimmt Reißaus. In jeder darauffolgenden Runde kann er einen Mutwurf gegen die 9 versuchen, damit er normal handeln kann. Wird während der Wirkungsdauer der Zauber nochmals gewirkt, so sind die Ziele nicht nochmals für 1 Runde automatisch erstarrt.

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

Stufe 40

Beschwörung der Toten

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

Mit diesem Spruch wird der Geist eines Toten beschwört. Dafür muss der Hermetiker über eine arkane Verbindung verfügen (der Todesort oder der Leichnam zählt als solche). Oder sich am Ort befinden, an welchem der Geist herumpunkt, sofern er dessen vollen Namen kennt. Mittels einer kirchlichen Zeremonie bestattete oder solche, die zum Todeszeitpunkt direkt in den Himmel gefahren sind (wie Heilige und Kreuzfahrer) können hierdurch nicht gerufen werden. Verfügt der Geist über Magieresistenz, so muss diese für die Beschwörung überwunden werden.

[Basis 15, +4 Arkane Verbindung, +1 Konzentration]

Das Antlitz im Spiegel

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

Dieser Zauber zwingt einen schon anwesenden Geist, Besitz vom Magier zu nehmen, lässt diesem aber noch Kontrolle über seinen Körper. Dadurch kann er den Geist auf persönlicher Reichweite beeinflussen und sich mental mit ihm unterhalten. Auch kann er dem Geist Kontrolle über seine Muskeln gewähren, so dass dieser Fähigkeiten und Kräfte einsetzen kann. Da der Effekt einem ReMe 25 entspricht, wird der Geist meist aus dem Körper des Magiers vertrieben, wenn dieser seinen Parma Magica spricht.

Der Zauber aber gewährt dem Magier keinerlei Kontrolle über den Toten – hierzu muss er einen separaten Zauber sprechen oder aber den Geist auf mundane Art und Weise zur Bereitschaft überzeugen.

[Basis 20, +1 Blick, +3 Mond]

Das verschleierte Tal

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

Jeder, welcher das so verzauberte Gebiet betreten möchte, wird auf subtile Weise umgelenkt, wodurch ein Ort darin von jenen, die nicht aktiv danach suchen, nicht entdeckt wird. Sucht jemand aktiv danach, so muss ihm ein Stresswurf auf Wahrnehmung gegen die 12 gelingen, den er nur einmal täglich versuchen kann. Die Schwierigkeit steigt, falls das umliegende Terrain dichter ist als ein durchschnittlicher Wald, oder aber sie sinkt, falls es nicht so dicht ist. Vollständig offenes Gebiet kann hiermit nicht bezaubert werden. Sobald der verborgene Platz entdeckt wurde, verhindert dieses Ritual nicht das Betreten. Jene, die beim Wirken des Rituals anwesend sind, werden von diesem Zauber nicht betroffen.

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

Die falsche Beichte entlocken

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

Ein magischer Befehl wird mittels dieses Spruchs in den Geist eines Ziels gepflanzt (z.B. das Schreiben eines Briefs mit zuvor bestimmtem Thema). Ein Persönlichkeitswurf gegen die 9 ist notwendig, um dem Nachgehen des Befehls zu widerstehen.

[Basis 20, +4 Arkane Verbindung]

Rufen des Toten

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

Hiermit kann der Hermetiker einen Toten herbeirufen, wenn er sich an dessen Spukort befindet oder sich der Geist in der Gegenwart des Magiers aufhält (weil er davor beschworen wurde). Er benötigt auch eine arkane Verbindung zum Verstorbenen, wie dessen vollen Namen.

[Basis 15, +4 ArkV, +1 Konzentration]

Versklavung des menschlichen Geistes

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

Der Hermetiker kann vollständig die Gefühle, Loyalität, Verlangen, Interessen und Handlungen einer Person beherrschen. Bei Ende der Wirkungsdauer kann das Ziel wieder sein normales Verhalten annehmen und wird wahrscheinlich sehr erzürnt über den Zauberer sein.

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

Stufe 55

Tausch der Geister

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

Die Geister zweier Wesen werden mittels dieses Zaubers vertauscht. Solch ein neuer Körper verwirrt die meisten, aber selbst solche, die darauf vorbereitet sind, benötigen mindestens einen Tag, um sich daran zu gewöhnen. Ein Hermetiker könnte auch seinen eigenen Geist in einen jüngeren Körper transferieren, doch zumeist sind die körperlichen Empfinden des Jungkörpers so stark, dass sie den Zauberer ablenken. Vor dem Wechsel muss beiden beteiligten ein Stresswurf auf Konstitution gegen die 3 gelingen, um dies zu überleben. Gelingt auch nur einem Teilnehmer der Wurf nicht, so stirbt dieser und der Zauber schlägt fehl. Der andere Teilnehmer wird aber hierdurch nicht beeinflusst.

[Basis 20, +1 Berührung, +4 Jahr, +2 Gruppe]

Stufe 65

Die gefallenen Adler aus dem Nebel herbeirufen

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

Auf Schlachtfeldern oder ähnlichen Orten gesprochen ruft dieser Spruch bis zu Zehntausend Geister herbei und gewährt Kontrolle über diese, sofern sich so viele an diesem Ort befinden. Widersprechen die Befehle aber den Überzeugungen der Toten, so kann es passieren, dass diese von Zeit zu Zeit sich der Kontrolle des Magiers entziehen.

[Basis 15, +1 Berührung, +3 Mond, +2 Gruppe, +3 Größe, +1 Herbeirufen und Beherrschen]