

# Magische Verzauberungen

Magische Verzauberungen können die Macht eines Hermetikers genauso erhöhen wie magisches Wissen. Diese werden mittels ritueller Magie erschaffen und können hermetische Effekte nachahmen – kosten allerdings auch Vis. Das Siegel des Hermetikers, welcher die Verzauberung kreiert hat, zeigt sich auch in dieser bei einer Anwendung.

## Arten von magischen Verzauberungen

Es gibt folgende Arten von magischen Verzauberungen:

### Artefakte

Sie müssen im Laufe einer Jahreszeit für die Verzauberung geöffnet werden, können aber dann mehrere Effekte aufnehmen. Dabei kann das Einsetzen eines einzelnen Effekts auch mehr als eine Jahreszeit in Anspruch nehmen. Das Einsetzen der Effekte muss nicht aneinanderhängend geschehen.

Die Anzahl an für Effekte eingesetztes Vis kann in Summe nicht höher sein als die Menge an Vis, welche zum Öffnen für die Verzauberung investiert wurde. Ist diese Zahl erreicht, so gilt das Objekt als voll. Ein einmal eingesetzter Effekt kann nicht entfernt werden, um Raum für einen anderen zu machen.

Eine besondere Form eines Artefakts ist ein *Talisman*.

### Einfache Verzauberungen

Diese müssen nicht vor Einsetzen eines Effekts geöffnet werden, können aber auch nur immer eine einzige Verzauberung beinhalten, die zudem noch innerhalb einer Jahreszeit vollständig abgeschlossen sein muss (so dass die Laborsumme des Hermetikers mindestens doppelt so hoch sein muss wie die Stufe des Effekts).

Das Einsetzen eines Effekts kostet 1 Vis für je 10 Effektstufen. Die Höchstanzahl an einsetzbarem Vis entspricht dabei *Material und Größe* des Objekts. Diese beiden Optionen entsprechen auch dem Einsetzen eines Effekts bei einem Artefakt.

### Aufgeladene Objekte

Diese Verzauberungen verzehren kein Vis, können aber auch nur bestimmt oft benutzt werden, ehe die Magie von ihnen weicht. Sie werden innerhalb einer Jahreszeit erstellt.

Der Effekt ist normal zu erschaffen, allerdings werden die *Anwendungen pro Tag* nicht bestimmt. Die Laborsumme wird mit der Effektstufe verglichen. Für je angefangene 5 Punkte Differenz erhält das Objekt eine Aufladung (mindestens aber 1 Aufladung) – es können aber auch weniger Aufladungen erstellt werden. Dabei können die Aufladungen auch auf mehreren Objekten aufgeteilt werden – wenngleich diese Gegenstände identisch sein müssen. So können zum Beispiel magische Giftpfeile erzeugt werden.

Material und Größe der Gegenstände sind bei aufgeladenen Objekten egal, da sie kein Vis aufnehmen müssen. Passende Gestalt und Material aber gewähren wie üblich Boni.

## Talisman Aneignung

Ein Talisman ist eine besondere Form eines Artefakts. Er hilft einem Hermetiker, seine Magie zu konzentrieren und zu erweitern.

Ein Magier kann sich nur ein zuvor von ihm selbst für Verzauberung vorbereitetes Objekt als Talisman aneignen. Dies erfordert eine Jahreszeit, aber keine besondere Laborsumme. Ein Hermetiker kann immer nur einen Talisman zur gleichen Zeit besitzen – möchte er einen neuen erschaffen, so muss er den alten zuerst zerstören. Es ist auch nicht möglich, einen Talisman für jemand anderen zu erschaffen. Falls er alle Effekte eines Artefakts selbst eingesetzt hat (ggf. auch mit Laborhilfe anderer), kann er ein solches auch im Nachhinein noch sich als Talisman aneignen.

Das Aneignen eines Talismans hat folgende Auswirkungen:

- Der Talisman gilt als Teil des Magiers selbst, solange er ihn berührt (was die Reichweite seiner Berührungs-Zauber erhöht). Zauber mit Reichweite Persönlich können auch seinen Talisman beeinflussen. Und Effekte im Talisman mit der Reichweite Persönlich können den Hermetiker als Ziel haben. Seine Magieresistenz schützt auch den Talisman, solange der Hermetiker ihn berührt.
- Der Hermetiker besitzt immer eine arkane Verbindung zu seinem Talisman, weswegen er diesen relativ leicht finden kann – allerdings ist dies auch eine Gefahr, falls er in die Hände von Feinden fällt.
- Selbst wenn der Magier den Talisman nicht berührt, erhält das Objekt Magieresistenzen in Höhe der Formwerte des Hermetikers.
- Ein Talisman ist sehr einfach zu bezaubern. Die Kapazität an Effektstufen ist unabhängig von Material und Größe des Talismans. Er kann mit Vim Vis bis hin zu einer Höhe gleich der höchsten Form und Technik des Hermetikers vorbereitet werden. Dieses Öffnen muss zudem nicht innerhalb einer Jahreszeit geschehen, sondern kann auch zu unterschiedlichen und versetzten Zeiten stattfinden.

Möchte der Hermetiker einen Effekt in seinen Talisman einsetzen, so erhält er einen Bonus von +5 auf seine Laborsumme. Andere Magier können keine Effekte in den Talisman des Hermetikers einfügen.

Während jeder Jahreszeit, in welcher der Hermetiker seinen Talisman für die Verzauberung vorbereitet oder einen Effekt einsetzt, kann er auch diesen für eine **Art der Magie einstimmen**. Dabei muss er die Tabelle *Boni für Gestalt und Material* konsultieren, um zu sehen, welche Einstimmungen möglich sind (bei einem Stab wäre dies beispielsweise Dinge auf Entfernung zu beeinflussen +4). Pro Jahreszeit kann er nur eine Einstimmung hinzufügen – es gibt aber keine Begrenzung bezüglich der Gesamtzahl an Einstimmungen, die ein Talisman besitzen kann. Boni aus Einstimmungen kann der Hermetiker zu Summen für rituelle, spontane und formelle Zauberei addieren, jedoch nicht für Magieresistenzen oder zu Laborsummen.

# Der Vorgang der Verzauberung

## 1. Auswahl von Gestalt und Material

Zuerst muss sich der Hermetiker für ein Objekt entscheiden, in welches er die Verzauberung einfließen lässt. Dabei kann er den Abschnitt *Boni für Gestalt und Material* konsultieren, je nachdem, welchen Effekt oder Effekte er einsetzen möchte – denn dies gibt ihm mitunter einen Bonus beim Einsetzen. Hat er sich entschieden, so notiert er Größe und Zusammensetzung gemäß folgender Tabellen:

Material	Basispunkte
Stoff, Glas	1
Holz, Leder	2
Knochen, weiches Gestein	3
Hartes Gestein	4
Einfaches Metall	5
Silber	6
Gild	10
Halbedelstein	12
Edelstein	15
Kostbarer Edelstein	20

Größe	Beispiel	Multiplikator
Winzig	Ring, Armreif, Anhänger, Edelstein	x1
Klein	Zauberstab, Dolch, Gürtel, Kappe	x2
Mittel	Schwert, Tunika, Stiefel, Schädel	x3
Groß	Stab, Schild, Umhang, Skelett	x4
Riesig	Boot, Wagen, kleiner Raum, menschlicher Körper	x5

## 2. Artefakte: Vorbereitung der Verzauberung

Ein Artefakt muss, bevor es mit Effekten gefüllt wird, für die Verzauberung geöffnet werden. Dazu muss er im Laufe einer Jahreszeit eine Anzahl an Vim Vis gleich dem Produkt aus Material und Größe in den Gegenstand hineinfließen lassen. Dabei kann er nicht mehr als seinen doppelten Wert in Magietheorie in Vis einsetzen – und ein Objekt muss innerhalb einer Jahreszeit vollständig geöffnet werden.

Der Magier kann auch nur einen Teil des Objekts bezaubern, um weniger Vis einzusetzen. Beispielsweise könnte er bei einem Stab mit einem Rubin nur den Rubin bezaubern. Er würde dann bei einem Effekt damit den Bonus aufgrund des Stabes (nicht aber durch dessen Material) erhalten, werden aber Stab und Stein getrennt, so würde sich jener Effekt auch nicht mehr nutzen lassen.

Ebenso ist es möglich, bei einem aus mehreren Komponenten bestehenden Gegenstand dies in der Gesamtheit zu öffnen, damit ein Hermetiker Boni aller Komponenten für alle Effekte erhalten kann. Dabei kann er höchstens so viele Komponenten gemeinsam als ein Objekt verzaubern, wie er Punkte in Magietheorie besitzt.

Ein so vorbereitetes Objekt ist erst magisch nutzbar, wenn es mit Effekten gefüllt oder als Talisman angeeignet wurde.

## 3. Einsetzen eines Effekts

Die in eine Verzauberung einsetzbaren Effekte ähneln Zaubern und werden auch genauso kreiert, sie sind aber keine Sprüche. Ein Magus muss auch keinen Spruch kennen, um einen solchen Effekt in ein Objekt einfließen zu lassen.

### Kreieren des Effekts

Zuerst muss der Hermetiker sich überlegen, welchen Effekt er in eine Verzauberung einfügen möchte. Dabei folgt er den gleichen Richtlinien wie bei einem Zauberspruch.

Effekte, welche Ritualzauber nachahmen sollen, können nicht in Verzauberungen gebannt werden, es sei denn, sie sind Rituale aufgrund einer Stufe von 50 und höher und nicht aufgrund von Dauer, Ziel oder eines großen Effekts.

Die so erhaltene Effektstufe wird nun weiter verändert aufgrund der Häufigkeit der Anwendungen pro Tag, welche dieser eingesetzt werden soll. Die so erhaltene Modifikation wird als Zahl zur Effektstufe addiert und nicht als Anzahl an Ordnungen, so die Effektstufe 5 oder höher ist.

Anwendungen pro Tag	Stufen
1x	+0
2x	+1
3x	+2
6x	+3
12x	+4
24x	+5
Unbegrenzt oft	+10

Anschließend muss der Hermetiker den Auslöser bestimmen. Dies kann eine Handlung mit dem Objekt sein, ein bestimmtes Wort oder ein Satz, eine Geste oder Bewegung des Benutzers, oder ähnliches. Regulär muss jemand das Objekt berühren, um einen Effekt darin einsetzen zu können. Allerdings kann der Auslöser oder der Effekt selbst auch noch modifiziert und mit mehreren Optionen erweitert und gekoppelt werden. Die dabei erhaltenen Stufen sind reale Stufen und erhöhen die Effektstufe um genau die angegebene Anzahl und nicht ggf. um Ordnungen, falls der Effekt die Stufe 5 überschreitet.

### Modifikationen für einen Effekt

- **Ablaufender Effekt:** Der Magier kann festlegen, dass der Gegenstand nach seiner ersten Aktivierung nur einen bestimmten Zeitraum den Effekt behält (permanente und ablaufende Effekte können gemischt werden). Dadurch wird die Menge der Punkte, um welche die Laborsumme die Stufe des Effektes überschreitet, multipliziert:

Verzauberung hält	Modifikator
1 Jahr	x10
7 Jahre	x5
70 Jahre	x2

- **Beschränkter Einsatz:** Der Gegenstand kann darauf beschränkt werden, nur beim Erschaffer und bestimmten Personen zu funktionieren, oder nur bei einem bestimmten Personenkreis (nur Frauen, nur Nachfahren von...) mittels eines verbundenen Auslösers. Dies kann nie mehr geändert und gelöscht werden. Dies erhöht die Stufe um 3.

- **Konstanter Effekt:** Zum Erschaffen eines konstanten, immer andauernden Effekts muss die Verzauberung eine Dauer von Tag besitzen, zweimal täglich anwendbar sein und einen Umwelt-Auslöser besitzen, dies ergibt +4 Stufen
- **Konzentration:** Der Gegenstand hält die Konzentration des Effektes aufrecht, einzig zum aktivieren und Ändern des Effektes muss sich der Träger konzentrieren, +5 Stufen
- **Gekoppelter Auslöser:** Der Effekt wird durch einen anderen Effekt im gleichen magischen Objekt ausgelöst. Dies könnte beispielsweise sein, indem ein anderer Effekt Gedanken liest oder Effekt, der bei einer bestimmten Feststellung durch einen installierten Intellego-Effekt seinen Effekt aktiviert. Wird dem gekoppelten Auslöser widerstanden, so löst sich der Effekt nicht aus. Dies erhöht die Stufe des auszulösenden Effekts um 3 Stufen.
- **Penetration:** Für jede so eingesetzte Effektstufe erhöht sich die Penetration um +2 – bei mehreren Effekten muss jedem einzeln eine Penetration zugewiesen werden.
- **Schneller Auslöser:** +3 Initiative für diesen Effekt, erhöht die Stufe um 5.
- **Umwelt-Auslöser:** Der Effekt wird durch etwas aus der Umwelt des Gegenstandes aktiviert (z.B. Sonnenaufgang, Änderung in der Höhe der örtlichen Aura, usw.), anstelle durch eine Handlung mit dem Objekt selbst. Dies erhöht die Stufe um 3.

### Einfügen des Effekts

Wenn der Effekt inklusive Auslöser, Häufigkeit der Anwendungen und anderer Optionen fertig kreierte wurde, kann er als Jahreszeit-Tätigkeit in ein Objekt eingesetzt werden. Dabei wird die Laborsumme mit der jeweiligen Kombination aus Form und Technik gemäß Effekt mit der Effektstufe verglichen. Mehrere andere Modifikatoren sind zudem noch auf die Laborsumme anzuwenden:

- Spruchrequisiten des Effekts werden auf die Laborsumme angewendet.
- Lassen sich Boni gemäß der Tabelle Boni aus Gestalt und Material auf den Effekt anwenden, so werden diese zur Laborsumme addiert. Der Gesamtbonus hierbei kann aber den Wert in Magiethorie des verzaubernden Magiers nicht überschreiten.
- Für jeden bereits in ein Artefakt eingefügten Effekt, welcher Form und/oder Technik des neu einzusetzenden Effekts entspricht, erhöht sich die Laborsumme um +1.
- Ist dem Hermetiker ein dem Effekt ähnlicher Spruch bekannt, so erhält er ebenso einen Bonus (siehe weiter unten *Ähnliche Sprüche*).

Die Laborsumme muss größer sein als der Effekt, um diesen in eine Verzauberung einfügen zu können. Bei einem **Artefakt** sammelt der Hermetiker jede Jahreszeit die Differenz von Laborsumme zur modifizierten Effektstufe an. Besitzt er eine Anzahl an angesammelten Punkten gleich der modifizierten Effektstufe, so wurde der Effekt erfolgreich eingesetzt. Für je 10 Punkte oder Teile dazu von der modifizierten Effektstufe muss der Hermetiker 1 Bauern Vis einer beteiligten Kunst ausgeben. Dies findet in der ersten Jahreszeit statt. Übersteigt die Summe an eingesetztem Vis aufgrund von Effekten der Anzahl an Vis, welches zur Vorbereitung des Artefakts eingesetzt wurde, so kann jener

Effekt nicht eingefügt werden. In zukünftigen Jahreszeiten kann der Hermetiker weitere Effekte in das Artefakt einfügen, bis dieses gefüllt ist.

Bei **minderen Verzauberungen** muss die Laborsumme doppelt so hoch sein wie die modifizierte Effektstufe, da der Effekt innerhalb einer Jahreszeit in den Gegenstand eingefügt werden muss. Auch hier muss er 1/10 der modifizierten Effektstufe in Vis ausgeben.

Bei **aufgeladenen Objekten** wird der Effekt normal erschaffen und modifiziert, allerdings die *Anwendungen pro Tag* nicht bestimmt. Die Laborsumme wird mit der modifizierten Effektstufe verglichen. Für je angefangene 5 Punkte Differenz erhält das Objekt eine Aufladung (mindestens aber 1 Aufladung) – es können aber auch weniger Aufladungen erstellt werden. Dabei können die Aufladungen auch auf mehreren Objekten aufgeteilt werden – wengleich diese Gegenstände identisch sein müssen. So können zum Beispiel magische Giftpfeile erzeugt werden. Vis muss bei aufgeladenen Objekten nicht eingesetzt werden.

### Ähnliche Sprüche

Kennt der Hermetiker einen Spruch, welcher dem in eine magische Verzauberung zu bindenden Effekt ähnlich ist, erhält er einen Bonus gleich der Ordnung jenes Zaubers. Dabei erhält er immer nur den Bonus der Ordnung des höchststufigsten Zaubers, der ihn bekannt ist.

Ein Zauber ist ähnlich, wenn er eine der folgenden Kriterien erfüllt:

- Gleicher Effekt bei unterschiedlicher Reichweite, Dauer und/oder Ziel
- Sehr ähnlicher Effekt (z.B. Schadenszauber mit CrIg; MuCo-Spruch, der jemanden in ein Landtier verwandelt) bei gleicher Reichweite, Dauer und Ziel

### Einsatz von magischen Verzauberungen

Folgende Regeln gelten beim Einsatz magischer Verzauberungen:

- Damit produzierte Effekte besitzen eine unmodifizierte Penetration von 0.
- Die Reichweite wird vom Objekt an gemessen, nicht von dessen Benutzer.
- Wenn nicht anders modifiziert benötigt ein Spruch mit der Zauberdauer Konzentration die Konzentration des Benutzers für die Aufrechterhaltung des Effekts.
- Alle Ziel-Würfe, welche der Effekt erfordert, müssen vom Benutzer mit dessen Finesse bewältigt werden.
- Insofern nicht anders geregelt kann jeder, welcher die Auslösehandlung der Verzauberung kennt, das Objekt nutzen. Diese Handlung kann auch durch Untersuchen der Verzauberung in Erfahrung gebracht werden.
- Er kann von einem Gegenstand einen Effekt je Runde nutzen mit dem entsprechenden Auslöser. Dabei würfelt er niemals auf Erschöpfung. Die Initiative für ein verzaubertes Objekt beträgt Schnelligkeit + Stresswurf des Benutzers.
- Wird eine magische Verzauberung zerstört, so sind auf jegliche Effekte darin verloren.
- Er kann die Effekte eines Artefakts nutzen, ohne dass es vollständig gefüllt ist, und es im Nachhinein weiterhin mit Effekten füllen.

# Artefakte

## **Ring der stillen Verstohlenheit**

### **Gehorche meinem stillen Befehl**

**InMe 30**

**Penetration +0, 1x pro Tag**

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

Sobald ein vom Magus festgelegter Gedanke fällt, während er das Artefakt am Finger trägt, wird der Effekt *Schleier der Unsichtbarkeit* ausgelöst. Dies schränkt die Einsetzbarkeit und den Missbrauch durch andere ein. Der Hermetiker muss seinen Parma Magica unterdrücken, damit das Artefakt dessen Gedanken lesen kann (oder aber diesen Effekt mit entsprechend hoher Penetration entwickeln).

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Konzentration, +5 Objekt hält Konzentration aufrecht]

## **Schleier der Unsichtbarkeit**

**Peim 23**

**Penetration +0, 1x pro Tag**

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

Durch diesen Spruch, der ausgelöst wird, sobald der erwählte Gedanke durch *Gehorche meinem stillen Befehl* gelesen wird, 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; +3 gekoppelter Auslöser]

# Aufgeladene Objekte

## **Der augenblickliche Mauerbruch**

**DeTe 15**

**Penetration +0, aufgeladenes Objekt**

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

Sobald dieses Objekt Stein berührt, wird der Effekt ausgelöst und zerstört bis zu 9m<sup>3</sup> Stein. Dies genügt in der Regel, um selbst in dicke Wehrmauern eine Bresche zu schlagen.

Meist werden Metallkugeln mit dieser Bezauberung belegt, welche in Gruppen durch einen Tribock gegen eine Mauer geschleudert werden.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Teil, +1 Größe; keine Modifikationen]

## **Pfeil, der Brücken schlägt**

**Crhe 15**

**Penetration +0, aufgeladenes Objekt**

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

Sobald der Pfeil abgeschossen wurde, aktiviert sich das Objekt und bildet eine Brücke aus verdrehtem Holz hinter sich bis zu dessen Einschlagsort. Sie ist 1 Schritt breit, bis zu 100 Schritt lang und kann Wesen mit Größe von +4 tragen.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Diameter, +2 Größe; keine Modifikationen]

## **Feuerpfeile**

**Crig 5**

**Penetration +0, aufgeladenes Objekt**

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

Sobald einer dieser Pfeile ein Ziel berührt, erleidet es – zusätzlich zum Schaden des Pfeils - +5 Feuerschaden. Zudem werden entflammbare Objekte ebenfalls in Brand gesteckt (was jede Runde +5 Schaden verursacht, bis das Feuer gelöscht wurde).

[Basis 4, +1 Berührung; keine Modifikationen]

## **Kristall der magischen Trennung von Salz und Wasser**

**ReAg 4**

**Penetration +0, aufgeladenes Objekt**

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

Von einer vollen Basismenge Salzwasser kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit + Finesse gegen die 12 kann sämtliches Salz gelöst und getrocknet werden, was dann etwa 1228 Pfund davon ergibt. Eine Tonne Salz lässt sich an einem bedürftigen Markt für 120 Mystische Pfund verkaufen.

[Basis 3, +1 Berührung; keine Modifikationen]

## **Pfeile des Morpheus**

**ReMe 15**

**Penetration +0, aufgeladenes Objekt**

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

Sobald einer dieser Pfeile ein Ziel berührt, versinken es und seine zugehörige Gruppe von bis zu 9 Mann in tiefen Schlaf.

[Basis 4, +1 Berührung, +2 Gruppe; keine Modifikationen]

# Einfache Verzauberungen

## **Am des Zeus**

**KeTe 30**

**Penetration +0, unbegrenzte Anwendungen pro Tag**

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

Dieser verzauberte Lastenkrane kann Gewichte bis zu 100 Tonnen mit Leichtigkeit heben und so Verladearbeiten um ein Vielfaches beschleunigen.

[Basis 3, +1 Berührung, +1 Konzentration,  
+2 Größe; +5 Objekt hält Konzentration aufrecht,  
+10 Unbegrenzt]

## **Badestein**

**Crig 19**

**Penetration +0, konstanter Effekt**

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

Dieser einfache Stein wird in einen Badezuber gelegt und erhitzt dessen Wasser auf eine angenehme Temperatur.

[Basis 2, +1 Berührung, +2 Sonne, +2 Raum;  
+4 Konstanter Effekt]

## **Behältnis des geisterhaften Vis**

**KeDi 24**

**Penetration +0, 12x pro Tag**

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

Diese Verzauberung wurde auf eine Muschel gesprochen. Der Nutzer kann damit formloses Vis, das nur hörbar ist, binden oder befreien. Ist Vis darin gebunden und hält man sich die Muschel ans Ohr, so kann man dies darin hören. Je mehr Vis darin gebunden ist, umso lauter sind die Klänge.

[Basis 10, +2 Stimme; +4 12 Anwendungen]

## **Der hermetische Karren**

**KeTe 20**

**Penetration +0, 1x pro Tag**

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

Richtig an eine Achse oder ein Rad angelegt, kann diese Verzauberung die Vorderachse eines schwer beladenen Karrens bewegen. Die Arbeit setzt sich fort, bis der Tag zu Ende ist oder die aktivierende Person ein Ende befiehlt.

Meist wird dieser Effekt auf einen Stab mit Scheibe daran gezaubert, welcher sich in mechanische Geräte einfügen lässt.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Konzentration, +1  
Größe; +5 Objekt erhält Konzentration aufrecht]

## **Das geisterhafte Wasserrad**

**KeTe 25**

**Penetration +0, 1x pro Tag**

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

Richtig an eine Achse oder ein Rad angelegt, kann diese Verzauberung ein übliches Wasserrad bewegen. Die Rotation setzt sich fort, bis der Tag zu Ende ist oder die aktivierende Person ein Ende befiehlt.

Meist wird dieser Effekt auf einen Stab mit Scheibe daran gezaubert, welcher sich in mechanische Geräte einfügen lässt.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Konzentration, +2  
Größe; +5 Objekt hält Konzentration aufrecht]

## **Käfig der Verwandlung**

**CrDi 30**

**Penetration +0, 1x pro Tag**

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

Der Effekt dieses Eisenkäfigs (der so groß ist, dass Tiere oder Menschen bis zu einer Masse von Größe 1 hineinpassen) ist, dass darin gefangene Lebewesen 5 Verformungspunkte erhalten, was ausreicht, um deren Verformungswert auf 1 zu steigern und diese eine kleine Schwäche erhalten. Der Erschaffer – welcher normalerweise Tiere dort hineinsperrt – hofft darauf, dass jenes Wesen dann die Schwäche „(Form) Monströs“ erhält – dieses kann dann geschlachtet und 1 Bauer Muto-Vis von ihm gewonnen werden.

Würde solch ein Käfig mit ausreichend Penetration errichtet, könnten darin gefangene Magier Zwilicht erfahren.

[Basis 25, +1 Berührung; keine Modifikationen]

## **Kristall der strahlenden Kraft**

**KeDi 24**

**Penetration +0, 12x pro Tag**

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

Diese Verzauberung wurde auf einen Kristall gesprochen. Der Nutzer kann damit formloses Vis, das nur sichtbar ist (z.B. in Form von einem Licht, das irgendwo hinein fällt), binden oder befreien. Ist Vis darin gebunden so glänzt er entsprechend der Kunst. Je mehr Vis darin gebunden ist, umso strahlender und glänzender der Kristall.

[Basis 10, +2 Stimme;  
Modifikationen: +4 (12x pro Tag)]

## **Magischer Antrieb**

**KeTe 15**

**Penetration +0, 1x pro Tag**

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

Richtig an eine Achse oder ein Rad angelegt, kann diese Verzauberung die Arbeit eines Lebewesens mit Körperkraft +5 erledigen (etwa eine Pferdestärke). Die Rotation setzt sich fort, bis der Tag zu Ende ist oder die aktivierende Person das Ende befiehlt.

Meist wird dieser Effekt auf einen Stab mit Scheibe daran gezaubert, welcher sich in mechanische Geräte einfügen lässt.

[Basis 4, +1 Berührung, +1 Konzentration;  
+5 Objekt hält Konzentration aufrecht]

## **Magische Wünschelrute**

**InDi 15**

**Penetration +0, unbegrenzt oft pro Tag**

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

Diese aus Silber hergestellte Wünschelrute erlaubt es dem Hermetiker, Vis und Visquellen innerhalb von 30 Schritt um ihn herum zu hören. Ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen die 6 ist erforderlich, um den Aufenthaltsort des Vis auf einen halben Meter zu bestimmen.

[Basis 1, +1 Konzentration, +3 Gehör;  
+10 Unbegrenzte Anwendungen]