

Aurum Orbis - Arkane Künste

Jordan Eichner, Christoph Schmidt

Inhaltsverzeichnis

I Grundlagen	2
Komponente	3
II Runen	4
Elementare	5
Hilfswörter	6
Beschreibungswörter	7
Zielwörter	8
III Zauber	9

Teil I

Grundlagen

Komponente

S omatisch

Hierzu zählen Handbewegungen, weshalb beim Zaubern mindestens eine Hand frei bleiben muss. S* bedeutet, dass eigentlich zwei Hände benötigt werden. Einhändig solche Zauber auszuführen erschwert die Zauberprobe um 2.

G eistig

Der Magier muss in den Zauber mentales Input, wie Gedankenbilder oder dauerhafte Konzentration. Der Prozess des Zaubers kann daher durch mentale Ablenkung abgebrochen oder verfälscht wurde.

Teil II

Runen

Elementare

Alle Runen aus dieser Kategorie sind für sich schon einfache Zauber, erfordern sofern nicht deklariert keine Zauberprobe und sind Magiern aller Schulen und Zirkel bekannt.

Lux, Lucis; 1M/h; Komponente: -

Die Hand des Magiers wird in einen Lichtschein mit der Helligkeit einer Fackel gehüllt. Durch Berührung kann dieser Lichtschein auf ein berührtes Objekt übertragen werden. Der Magier kann die Farbe bei Erschaffung anpassen.

Ignis, Ignis; 5M; Komponente: S

Durch einen Fingerzeig wird ein Objekt mit der Brennbarkeit von trockenen Holzsplittern entzündet.

Aqua, Aquae; 3M; Komponente: S*

In einer Handschale sammelt der Magier Feuchtigkeit aus der Umgebung. Das Wasser kann zwischen 5 und 20 Grad Celsius Temperatur haben, je nach Wunsch des Magiers,

Ventus, Venti; 3M; Komponente: S

Kurzzeitig wird die Luft um den Magier gebündelt und anschließend als Böhe entlang seines ausgestreckten Armes ausgesendet. Dieser Wind zerfällt über den Verlauf von 10 Fuß und kann dabei nur Objekte bis zu einem Gewicht von 1kg aufnehmen.

Nox, Noctis; 5M/min/10m Radius; Komponente: -

Schlagartig werden in der vom Magier deklarierten Umgebung Licht gedämpft bis hin zur absoluten Dunkelheit. Sonnenlicht verdoppelt den Energieaufwand.

Hilfswörter

Diese teilweise immer noch grundlegenden Begriffe sind für sich keine allein-stehenden Zauber.

Imago, Imaginis; Komponente: S, G

Ein geistiges Bildnis oder die Details einer Realen Vorlage werden auf das gekoppelte Element projiziert.

Globus, Globi; Komponente: S*

Diese Rune bannt einen Zauber in eine Kugel die durch Gesten in Größe und Position angepasst werden kann. Die Zauberkraft wird dabei über die gesamte Kugel verteilt.

Beschreibungswörter

Hilft bei der Zuordnung von Eigenschaften zu magischen Konstrukten.

Asper, Asperis;
Abweisung, Vertreibung, dient damit

Zielwörter

Werden benutzt um die Ziele eines Zaubers zu spezifizieren, wie auch die Hilfswörter sind diese Runden keine eigenen Zaubers.

Soma, Somatis; Bund von Fleisch, Knochen, Blut, Haut einer jeden Lebensform.

Teil III

Zauber