

Aurum Orbis - Alchemistische Ordnung

Jordan Eichner, Christoph Schmidt

Inhaltsverzeichnis

I	Grundlagen	2
II	Runen	3
	Elementare	4
III	Zauber	5

Teil I

Grundlagen

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

Teil III

Zauber