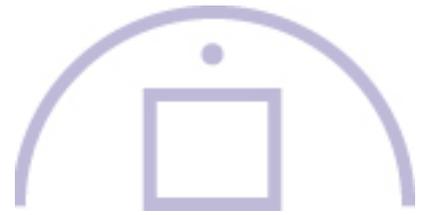


# Geometricae



Orte, ihre Relation zueinander und ihr Verhältnis zueinander sind Thema der geometrischen Studien. Die Geometricae fühlen sich der Ordnung verbunden. Sie halten auf Traditionen und vermeiden Veränderungen. Ihr Fachgebiete sind die Orte und die Geometrie. Sie legen Wert auf strenge Ordnung und Hierarchien und lehnen Wandel ab. Viele von ihnen meditieren regelmäßig um zur Ruhe und zu sich selbst zu finden. Die Geometricae gelten als ruhig und sehr streng in ihren moralischen und ethischen Grundsätzen. Sie weichen nicht von ihren Vorstellungen ab. Ihre Wissensgebiete sind die Geometrie und die Geologie. Viele Geometricae hängen einer der großen Buchreligionen an und arbeiten für die Verbreitung ihrer Grundsätze und Vorstellungen. Geometricae sind häufig konseverativ und dogmatisch in ihren Ansichten.

Ihr Objekt ist der Raum, der Kern den sie berühren die Ordnung und die Aspekte die sie behandeln sind die Anordnung der Dinge.

Das Wort für Raum ist Rean.

## Flieder

Raum-Magier können aus Fliederholz Gegenstände herstellen die in der Lage sind sich selbstständig zu bewegen. Diese können Kisten sein, in denen man auch Dinge transportieren kann, Schlitten die von selbst fahren oder auch fliegende Besen. Es muss nur aus Flieder hergestellt sein.

Ebenso können sie Fliederblüten zu Staub zerreiben, und diesen dann nutzen, um jemanden oder etwas fliegen zu lassen. Hierfür muss der Magier nur bei der Herstellung das Zauberwort sprechen, einen Vernunftspunkt setzen und auf Raum + Okkultismus würfeln. Jeder Erfolg bedeutet, dass der Zauber für ein Jahr anhält. Der Zauber kann mit weiteren Würfeln und weiteren Vernunftspunkten aufgefrischt werden, wenn er gewirkt wird, bevor die Zeit abgelaufen ist. Es ist wichtig, dass der Zauber während der Herstellung des Gegenstandes gewirkt wird. Mit schon fertigen Gegenständen funktioniert es nicht.

Allgemein tut Flieder ihnen gut. Er stärkt sie und gibt ihnen Sicherheit. Tragen sie Flieder bei sich, ob Blüten oder Holz, so erhalten sie zwei Würfel Bonus, ist der Flieder verblüht und trocken, also nicht mehr lebendig, ist es nur ein Würfel Bonus.

Das Wort für Flieder ist Reninein.

# Talente der Geometricae

## Geometrie

- Stufe 1, Fesseln: Der Magier berührt einen Gegenstand oder eine Person, spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Raum + Physik. Was immer er berührt, bleibt nun genau an diesem Ort für so viele Stunden, wie der Magier Erfolge erzielt hat. Personen müssen um den Bann zu brechen so viele Vernunftspunkte setzen, wie der Magier Erfolge erzielt hat. Dabei kann der Magier nachwürfeln, muss aber für jeden Wurf einen Vernunftspunkte setzen.  
Das Wort für diese Stufe ist Regas.
- Stufe 2, Schutzraum: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Raum + Überleben. Um ihn bildet sich ein undurchdringlicher Schutzkreis. Dieser Kreis hat einen Radius von höchstens so vielen Metern, wie der Wurf Erfolge gebracht hat. Er ist allerdings immer rund. Kein festes Objekt kann den Kreis durchdringen. Magie muss zuerst die Magie des Magiers überwinden (die Erfolge des Zaubers der den Kreis überwindet müssen mehr sein, als die Erfolge des Zaubers der den Kreis geschaffen hat), und Geister müssen die Erfolge des Magiers durch von ihnen gesetzte Vernunftspunkte überwinden.  
Das Wort für diese Stufe ist Reges.
- Stufe 3, Orientierung: Der Magier würfelt auf Raum + Wahrnehmung und setzt einen Vernunftspunkt. Dann spricht der das Zauberwort. Erzielt er drei Erfolge, so wird ihm genau klar wo er sich befindet und wo das Ziel ist welches er erreichen will. Ein oder zwei Erfolge erhält er als automatische Erfolge zu seinem Orientierungswurf hinzu, ab 5 Erfolge entwickelt er auch ein magisches Gespür dafür, auf welchem Weg er das Ziel am besten erreichen kann. Es ist ein reiner Orientierungszauber, und es ist nicht möglich mit diesem Zauber jemanden oder etwas zu finden.  
Das Wort für diese Stufe ist Regös.
- Stufe 4, Ordnung: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Kern + Verwaltung. Nun beginnt sich seine Umgebung selbst zu ordnen. Dinge wandern an den Ort, an den sie gehören. Es handelt sich dabei um eine grundlegende Ordnung, die sich an dem orientiert, was schon da ist. Der Zauber erstreckt sich auf sovielen Quadratmeter, wie der Magier Erfolge erwürfelt hat. Er kann eingeschränkt werden, und der Magier kann, wenn er Vernunftspunkte nachsetzt, auch nachwürfeln.  
Das Wort für diese Stufe ist Regis.

- Stufe 5, Ortungszauber: Der Magier braucht eine Karte der Umgebung in der er sucht. Er nimmt einen Stein, hängt ihn an eine Schnur und lässt ihn über der Karte schweben. In der Hand hält er dabei etwas, aus dem persönlichen Besitz des Gesuchten. Nun spricht er das Zauberwort. Dann würfelt er auf Kern + Wahrnehmung und setzt einen Vernunftspunkt. Ab drei Erfolgen zeigt der Stein nach einer Runde genau den Ort an, an dem sich der Gesuchte befindet. Wie genau er es anzeigt hängt an der Genauigkeit der Karte. Weniger Erfolge geben nur eine ungefähre Richtung an. Befindet sich das Objekt/die Person nicht auf der Karte, so bleibt der Stein einfach ruhig hängen.

Um ein Objekt zu finden, muss der Magier es schon gesehen haben und beschreiben können. Während des Zaubers konzentriert er sich auf das Objekt.

Das Wort für diese Stufe ist Regos.

- Stufe 6, Telekinese: Der Magier kann mit der Kraft seines Willens Dinge bewegen. Er konzentriert sich auf ein Objekt oder eine Person und kann sie nach seinen Vorstellungen schieben, ziehen, drehen oder auch schleudern. Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Raum + Akrobatik. Je Erfolg kann er 100 kg bewegen. Abgesehen von kurzen Schleuderbewegungen ist die Geschwindigkeit auf 10 kmh je Erfolg begrenzt. Es kann allerdings auch hier nachgewürfelt werden. Jeder Wurf kostet einen Vernunftspunkt.

Das Wort für diese Stufe ist Regus.

