

Veränderung

Cantamen (Zauberformel) – contra (gegen) – mutatio (Veränderung)

Zauberzeit: halbe Zauberzeit des zu brechenden Zaubers

Wirkung: Hebt eine bestehende Veränderung auf. Die Zauberprobe ist um die PQ des zu brechenden Spruches erschwert. Eine sorgfältige Untersuchung des zu konterndenden Spruches erleichtert die Probe (-1 für jeweils 3 PQ aus einer magischen Analyse).

Kraftaufwand: 1/3 der Kosten des zu brechenden Spruches (aufrunden)

Reichweite: Berührung

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: Reichweite, Wirkungsdauer

Varianten: *Talisman:* Durch diesen Zauber wird ein Siegel mit einer schützenden Wirkung gegen einen bestimmten Veränderungszauber ausgestattet. Wird der Gegenstand auf dem sich das Siegel befindet Ziel des ausgewählten Spruches und liegt dessen PQ unter der des Talismans so absorbiert dieses die Energie und wird dabei zerstört.

Zauberzeit: Sehr Lang. Kraftaufwand: Mittel. Wirkungsdauer: TaB Monate. Modifikationen: +Zauberzeit, +Verlöschen.

Veränderungsschutz (TaB 2): Umgibt einen Gegenstand mit einem Schutzzauber welcher alle Veränderungszauber für TaB Stunden um PQ/4 erschwert. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: leicht. Modifikationen: +Zauberzeit, +Verlöschen.

angepasster Veränderungsschutz (TaB 3): Der Zauber erschwert einen bestimmten Veränderungszauber gegen das Zielobjekt für TaB Stunden um PQ/2. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: mittel. Modifikationen: +Zauberzeit, +Verlöschen.

Veränderungen stören (TaB 4): Gesprochen auf eine Person werden alle ihre Veränderungszauber um PQ/4 Punkte erschwert. Zauberzeit: Kurz. Kraftaufwand: Mittel. Wirkungsdauer: TaB Minuten. Modifikationen: +Zauberzeit, +Verlöschen.

Calor (Hitze) – ve (oder auch) – gelu (Kälte)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zauber verändert die Temperatur eines Gegenstandes von maximal Truhengröße. Die Temperaturveränderung vollzieht sich im Laufe der Zauberzeit.

Temperatur	Wertigkeit	Schaden (Berührung)	Schaden (Zone)
-100°	-15	1W6	2W6 / Runde
-50°	0	1W3	1W6 / Runde
-25°	9	1	1W6 / 5 Minuten
-15°	12	-	1W6 / Stunde
-5° bis +20°	15	-	-
40°	18	-	1W6 / Stunde
60°	21	1	1W6 / 5 Minuten
100°	30	1W3	1W6 / Runde
200°	45	1W6	2W6 / Runde

Kraftaufwand: Ein Drittel der Differenz zwischen den Temperaturwertigkeiten.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: PQ Minuten, danach passt sich die Temperatur wieder der Umgebung an

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer

Varianten: *Klimatisierung:* Für leichte Erschöpfung kann die Temperatur des Zielobjekt oder die Luft unmittelbar um eine Zielperson um maximal 10° in Richtung einer Wunschtemperatur verändert werden. Ist die Umgebung kälter so erwärmt sich die Luft, ist die umgebende Luft zu warm so wird sie abgekühlt. Wirkungsdauer: PQ x30 Minuten.

Zone (TaB 3): Die Temperaturveränderung betrifft eine unbewegliche Zone von maximal TaB Schritt Durchmesser um den Zaubernenden herum. Diese Wirkung kostet die volle Differenz der Wertigkeiten.

Zonenzentrum (TaB 4): Die Temperaturveränderung betrifft eine unbewegliche Zone von maximal TaB Schritt Durchmesser in maximal TaBx10 Schritt Entfernung zum Zaubernenden. Diese Wirkung kostet die volle Differenz der Wertigkeiten.

Extabescum (Verfall) – intercipere (unterbrechen)

Zauberzeit: Lang

Wirkung: Dieser Spruch hält den Verfall von unbelebten Objekten zeitweise auf, handelt es sich nun um Lebensmittel oder eine Leiche. Die zu schützenden Objekte müssen in einem Behälter verschlossen und versiegelt werden. Wird das Siegel vorzeitig gebrochen verlischt der Zauber.

Kraftaufwand: Leicht pro 5 Stein Gewicht

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: TaB Wochen

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *Alterung:* Diese Variante lässt unbelebtes und nichtmagisches Material drastisch altern. Die maximale Alterung mit einer Anwendung des Zaubers beträgt TaB Jahre. Der Zaubernde kann den Prozess jedoch vorzeitig unterbrechen um so einen bestimmten Alterungszustand zu erreichen. Je nachdem wie „edel“ das Material ist hat die Alterung unterschiedliche Auswirkungen. Edelsteine und Gold werden auch nach 100 Jahren nichts von ihrem Glanz eingebüsst haben. Silber wird anlaufen während Eisen rostet und beginnt zu zerfallen. Von gewöhnlichem Holz wird man nach 100 Jahren meist nicht einmal Sägemehl finden. Die durch das Altern hervorgerufene Veränderung ist permanent.

Schloss (Clastrum) – unüberwindlich (inexpugnabile)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zauber verriegelt einen beliebigen Verschluss. Es ist dabei unerheblich ob ursprünglich ein Schloss vorhanden war oder nicht. Existiert ein Schloss so kann dieses selbst mit dem passenden Schlüssel nicht mehr geöffnet werden. Die Stärke des Verschlusses entspricht der Stärke des Zielobjektes, kann der Zauber nicht gebannt werden ist es also notwendig das Objekt selbst zu zerstören. Das Material des Verschlusses wird durch den Zauber jedoch zusätzlich verstärkt so, dass alle Versuche diesen zu zerstören um TaB Punkte erschwert werden.

Kraftaufwand: Leicht für ein Schmuckkästchen bis Sehr Schwer für ein Burgtor.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: PQ Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite*

Varianten: *Schlüssel (TaB 2):* Der Zauberer kann TaB x2 Gegenstände bestimmen welche die Verriegelung aufheben. *vertraute Hände (TaB 4):* Der Zauberer kann TaB /2 Personen bestimmen welche die Verriegelung aufheben können.

Scriptura (Schriftstück) – obscura (verborgen)

Zauberzeit: Lang

Wirkung: Verwandelt eine Seite Text in unleserliche Zeichen die nach Sprechen des Lösungswortes für TaB Minuten wieder einen lesbaren Text bilden. Eine magische Analyse (+PQ +Bonus) kann das Lösungswort ermitteln, enormer Kraftwand (Schwer + 3x Bonus) kann den Zauber brechen.

Kraftaufwand: Leicht + Leicht pro Punkt zusätzliche Sicherheit

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: PQ Tage

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *unleserliches Buch:* Jede Verdreifachung des Kraftaufwand verfünffacht gleichzeitig die Seitenzahl.

Clavis (Schlüssel) – magica (magisch)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Die Spruch öffnet ein beliebiges Schloss (+0 für einen einfachen Riegel bis +10 für ein Zwergenschloss). Fallen am Schloss können die Probe zusätzlich um bis zu 5 Punkte erschweren. Auch kann ab TaB 2 ein magisch verschlossenes Objekt geöffnet werden, die Probe hierzu ist um die halbe PQ erschwert.

Kraftaufwand: Leicht für ein Schmuckkästchen bis Sehr Schwer für ein Burgtor

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Das Schloss bleibt offen bis man es wieder verschließt.

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite*

Varianten: -

liquefacere (verflüssigen) – ve (oder auch) – indurare (härten)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zauber lässt bis zu TaB x3 Kubikschritte Wasser oder ähnliche Flüssigkeiten langsam zu einer festen Masse werden. Die Wirkung setzt nach Ablauf der ersten 5 Sekunden Zauberzeit ein, ab diesem Zeitpunkt wird die Flüssigkeit in der zu beeinflussenden Zone immer zähflüssiger. Lebewesen bemerken dies augenblicklich und können den Wirkungsbereich verlassen. Wird dennoch ein wasseratmendes Wesen im Wirkungsbereich des Zaubers gefangen so droht es langsam zu ersticken und erleidet nach der ersten Minute 1W6-2 Punkte Schaden, nach der zweiten 2W6-4 u.s.w. Die Tragkraft einer solchen Konstruktion liegt bei PQ Stein pro 10 Finger Dicke. Sumpf oder Treibsand lassen sich mit diesem Zauber ebenfalls verfestigen. Je nach Form des zu verfestigenden Volumens ist die Probe um 5 bis 10 erschwert (TaB 3)

Kraftaufwand: Schwer + Mittel pro Kubikmeter

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *Erweichen:* Der Zauber lässt eine bestimmte Menge harten Materials weich und formbar wie Lehm werden. Nach Ende der Wirkungsdauer nimmt das Material wieder seine ursprüngliche Härte an. Die PQ gibt die Kunstfertigkeit an mit der die Veränderungen durchgeführt werden können. Kraftaufwand: Schwer + Mittel pro 100 Kubikzentimeter (maximal TaB x300 Kubikzentimeter)

Gase verfestigen (TaB 3): Durch diese Variante gerinnt die Luft oder ein anderes Gas, für TaB Minuten, zu einem zähen, quasi flüssigen Medium mit geringer Dichte. Dieses verhindert schnelle Bewegungen (AT/PA und GE –PQ/4), gestattet aber eine dem schwimmen ähnliche Fortbewegung und ist in der Lage Stürze zu bremsen und Geschoße aufzuhalten. Große Flammen werden gedämpft während kleinere Feuer verlöschen. Sämtliche Bewegungen innerhalb der Zone sind sehr erschöpfend. Befindet sich die Atemorgane einer Person dauerhaft in solch einer Zone so erleidet sie nach der ersten Minute 1W6-2 Punkte Schaden, nach der zweiten 2W6-4 u.s.w.

Gase erstarren (TaB 4): Gase lassen sich mit dieser Modifikation zu denselben Kosten und mit denselben Auswirkungen wie Flüssigkeiten erstarren. Wird man in derart verfestigter Luft gefangen kann man sich nicht mehr bewegen und droht zu ersticken. Dies verursacht nach der ersten Minute 1W6 Punkte Schaden, nach der zweiten 2W6 u.s.w.

Cibarium (Nahrungsmittel) – abluere (reinigen)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Macht verdorbene (Zuschlag: 2-10 oder Stufe der Krankheit) oder vergiftete (Zuschlag: Giftstufe) Lebensmittel wieder genießbar.

Kraftaufwand: Mittel für TaB Tagesrationen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit*

Varianten: *Prävention (TaB 2):* In dieser Variante bleibt die Nahrung auch für die folgenden PQ Stunden frei von Giften und Krankheitserregern.

Signum (Zeichen) – magicum (magisch)

Zauberzeit: Lang

Wirkung: Der Zaubernde ritzt beim wirken des Zaubers bis zu TaB Zeichen in eine feste Oberfläche (maximal 10 dm² Fläche) und füllt sie anschließend mit einem speziellen Kristallstaub. Die Zeichen verschwinden nach dem Wirken des Zaubers und werden erst wieder für TaB Minuten magisch leuchtend sichtbar wenn eine festgelegte Bedingung Eintritt. Je nach Komplexität des Auslösers wird der Zauber erschwert. Diese Auslösebedingung kann durch eine relativ leichte magische Analyse bestimmt werden. Die Leuchtkraft der Zeichen richtet sich nach der verbleibenden PQ (Glühwürmchen – 1, Kerze – 2 bis 3, Fackel – 4 bis 5, Lagerfeuer 6 bis 7, Sonnenlicht 8+). Bei einer astralen Untersuchung sind die angebrachten Zeichen nicht zu übersehen. *Auslöser:* Berührung eines denkenden Wesen (+1), Gewaltanwendung gegen das Objekt (+1), Objekt wird verzaubert oder magisch untersucht (+2), Schlüsselwort oder -satz (+3), Kontakt mit Zauberkräftigem bestimmter Stärke (+3), definierter Zeitpunkt (+4), Dämonenpräsenz (+4), Eingrenzung der auslösefähigen Personen (+1 bis +4)

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: TaB Tage / Wochen (TaB 2) / Monate (TaB 3) / Jahre (TaB 4) / Jahrzehnte (TaB 5)

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *Botschaft (TaB 2):* Verzehnfachen der Zeichenzahl pro Verdreifachung des Kraftaufwand.

Feenfeuer (TaB 3): Diese Variation des Zaubers wird auf einen Gegenstand von maximal Truhengröße gesprochen werden welcher dann für PQ Minuten schwach zu leuchten beginnt. Zauberzeit: Kurz.

Pondus (Gewicht) – mutare (verändern)

Zauberzeit: Normal

Wirkung: Verdoppelt das Gewicht eines Gegenstandes. Aktionen mit einer so erschwerten Waffe sind um 1 Punkt für jeden zusätzlichen halben Stein Gewicht erschwert. Rüstungen verdoppeln ihren BE Wert. Generelle Effekte sind Meisterentscheid. Der Zauber kann in beiden Varianten maximal TaB-fach auf ein Objekt angewendet werden.

Kraftaufwand: Leicht pro 5 Stein.

Reichweite: TaB x5 Schritt

Wirkungsdauer: PQ Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *Gewichtsreduzierung (TaB 3):* Verringert das Gewicht eines Objektes. Dies reduziert den BE Wert einer Rüstung und erleichtert den Kampf um 1 Punkt pro Anwendung. AT und PA einer Waffe werden ebenfalls um 1 erleichtert, doch sinkt bei allem außer Stichwaffen und Dolchen der Schaden um 1. Natürlich vereinfacht der Zauber auch das Verschieben und Transportieren von Objekten. Kraftaufwand: Leicht für eine Reduktion von 25% pro 5 Stein.

Vestigium (Spur) – inane (wertlos)

Zauberzeit: Lang

Wirkung: Unter Zuhilfenahme dieses Zaubers kann ein Magier abgetrennte Körperteile (z.B. Fingernägel und Haar, aber auch vergossenes Blut oder gar ein abgeschnittener Finger) für den magischen Gebrauch als Fokus vollkommen unbrauchbar machen. Sie zerfallen nach Ablauf der Zauberzeit zu grauem Staub und verlieren dabei die gespeicherten astralen Muster des Magiers.

Kraftaufwand: leicht

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite*

Varianten: *Objekt reinigen (TaB 4):* Diese Variante des Zaubers entfernt alle persönlichen Muster des Zaubers aus einem Gegenstand. Dieser Taugt anschließend weder als Fokus noch kann er auf magischem Weg mit dem Zaubers in Verbindung gebracht werden. Kraftaufwand: Mittel.

Abluere (waschen) – cum (mit) – magica (Magie)

Zauberzeit: Lang

Wirkung: Dieser Zauber reinigt den Leib des Zaubers von allem Schmutz. Der Grad der Sauberkeit richtet sich hierbei nach den PQ. Ein Wert von 15 oder mehr kann es mit der Reinheit nach einem fürstlichen Bad aufnehmen während weniger als 5 Punkte auch mit etwas Wasser ohne Zauberei zu erreichen wären.

Kraftaufwand: leicht

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite*

Varianten: *Robenreinigung:* Eine mittlere Anstrengung bewirkt die Säuberung aller am Leib getragenen Kleidung.

Stiefelputzer (TaB 1): Erlaubt das Reinigen einzelner Kleidungsstücke für leichte Anstrengung.

Lotuseffekt (TaB 3): Der Zaubers, und alles was er am Körper trägt, wird schmutzabweisend. Bereits vorhandener Schmutz wird allerdings nicht entfernt. Kraftaufwand: Leicht für je TaB Minuten Wirkungsdauer.

(Geruch) – (verändern) / (Brise) – (frisch)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Zauber erzeugt einen leichte Windhauch welcher einen Geruch nach dem Willen des Zaubers mit sich bringt. Je nach Komplexität des Duftes wird die Probe erschwert.

Kraftaufwand: leicht

Reichweite: TaB x TaB x TaB Kubikschritt

Wirkungsdauer: PQ Minuten wenn die Wirkung einen geschlossenen Raum komplett ausfüllt. Kürzer wenn der Raum größer oder belüftet ist. Im Freien verfliegt der Geruch bereits nach PQ x5 Sekunden.

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Wirkungsdauer*

Varianten: *Parfüm (TaB 2):* Der Zauberer verleiht sich oder einer Person die er berührt einen beliebigen Geruch. Dies ist im Normalfall ein angenehmer Blütenduft. Üble Gerüche sind nur mit einem Zuschlag möglich. *Zauberzeit:* Mittel. *Kraftaufwand:* Mittel. *Wirkungsdauer:* PQ x15 Minuten.

Gestank (TaB 3): Ein ekelregender Geruch welcher bei allen denen keine **?-Probe+PQ** gelingt zu einem Malus von 1 auf alle Proben führt.

// **Erstmal zurückgestellt**

Zauberzeit: 20 Sekunden

Wirkung: Der Zauber macht eine relativ glatten Boden ohne starken Pflanzenbewuchs schlüpfrig wie gewachst. Für jedes Feld das man betritt muss man eine GE-Probe + PQ/4 ablegen um nicht zu stürzen. AT und PA Wert sinken um 3 während alle anderen körperlichen Talente, ebenso wie das verwenden von Wurf und Schusswaffen, einen Zuschlag von 2 Punkten hinnehmen müssen. Zum Aufstehen nach einem Sturz ist eine erneute GE-Probe + PQ/4 notwendig. Der Zauber kann auf senkrechte Oberflächen gesprochen werden um ein erklettern praktisch unmöglich zu machen.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Das Zentrum der Zone befindet sich maximal 3 Schritt entfernt

Wirkungsdauer: PQ x15 Sekunden

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen:

Varianten: *klebriger Boden (+5):* Jeder der die Zone durchqueren will muss eine KK-Probe +PQ/2 Ablegen, misslingt diese so bleibt er kleben. Zur Befreiung kann diese Probe alle 3 Sekunden wiederholt werden, doch bewegt man sich danach weiter durch die Zone so muss sie erneut abgelegt werden. Ist man am Boden festgeklebt sinken AT/PA um 2 und der Ausweichen Wert halbiert sich. Als Kletterhilfe eignet sich der Zauber nicht da man auf jeden Fall an der Wand fest kleben wird.

Es entsteht eine schwach bläuliche Wand aus eiskalter Luft. Nähert man sich der Wand so ist die stechende Kälte deutlich zu spüren. Die Wand ist mit einer Mut Probe + PQ/2 zu durchschreiten, dies richtet 1W6+PQ Punkte Schaden an. + andere Kälteeffekte? **Caldofrigo? -> Kälteauswirkung (Eiskristalle, Unterkühlung)**