

Verwandlung

Cantamen (Zaubersformel) – contra (gegen) – metamorphosis (Verwandlung)

Zauberzeit: halbe Zauberzeit des zu brechenden Zaubers

Wirkung: Hebt eine bestehende Verwandlung auf. Die Zauberprobe ist um die PQ des zu brechenden Spruches erschwert. Eine sorgfältige Untersuchung des zu konterndes 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

Wirkungsdauer: augenblicklich

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *Talisman:* Durch diesen Zauber wird ein Schmuckstück mit einer schützenden Wirkung gegen einen bestimmten Verwandlungszauber ausgestattet. Wird der Träger des Talismans Ziel des ausgewählten Spruches und liegt dessen PQ unter der des Talismans so absorbiert das Schmuckstück die Energie und wird dabei zerstört. Das Schmuckstück muss jedoch mit passenden und teilweise sehr kostspieligen Edelsteinen besetzt sein. Zauberzeit: Sehr Lang. Kraftaufwand: Mittel. Wirkungsdauer: TaB Monate. Modifikationen: *+Zauberzeit, +Verlöschen.*

Verwandlungsschutz (TaB 2): Umgibt ein Lebewesen mit einem Zauber welcher alle Verwandlungszauber um PQ/4 erschwert. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: leicht. Wirkungsdauer: TaB Stunden. Modifikationen: *+Zauberzeit, +Verlöschen.*

angepasster Verwandlungsschutz (TaB 3): Der Zauber erschwert einen bestimmten Verwandlungszauber gegen die Zielperson um PQ/2. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: mittel. Wirkungsdauer: TaB Stunden. Modifikationen: *+Zauberzeit, +Verlöschen.*

metamorphosis (Verwandlung) – impediavi (stören) (TaB 4): Gesprochen auf eine Person werden alle ihre Verwandlungszauber um PQ/4 Punkte erschwert. Zauberzeit: Kurz. Kraftaufwand: Mittel. Wirkungsdauer: TaB Minuten. Modifikationen: *+Zauberzeit, +Verlöschen.*

Vox (Stimme) – commutavi (verändern/vertauschen)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Spruch verändert die Stimme des Verzauberten so das sie klingt wie die einer anderen Person. Ist die Person deren Stimme angenommen werden soll nicht vor Ort und unterstützt die Verzauberung ist die Probe um 2 Punkte erschwert. Drei oder mehr Punkte Erschwernis werden fällig wenn der Zaubernde die zu erzeugende Stimme nicht einmal gut kennt, sie zum Beispiel nur für ein paar Sätze oder vor langer Zeit gehört hat. Die PQ gibt die Kunstfertigkeit an mit der die Stimme imitiert wird.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: TaB Stunden

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *deauravi (vergolden) (TaB 2):* Die Stimme des Verzauberten wird leicht verändert und erhält einen wohlklingenden Unterton. Dies erleichtert Gesangsproben, Betörungsversuche und den allgemeinen gesellschaftlichen Umgang.

abdedi (entfernen) (TaB 2): Diese Variante des Zaubers raubt dem Ziel für PQ Minuten den die Fähigkeit zu Sprechen

Lassitudo (Erschöpfung) – levare (erleichtern)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Spruch lässt den Verzauberten für die Dauer seiner Wirkung langsamer erschöpfen. Märsche und normale körperliche Arbeit stellen kaum eine Belastung für ihn da. Den Anstrengungen eines Dauerlaufs, oder ähnlicher Beanspruchung, kann der Zauber aber nicht lange entgegenwirken. Der Spruch kann auch auf hinreichend bekannte Tiere angewandt werden.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: PQ Stunden

Zauberteleportation: keine Teleportation möglich

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: + *stärkere Version + Kurzatmitkeit*

Nitor (klettern) – velut (wie) – Arenea (Spinne)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Unter dem Einfluss dieses Zaubers finden die bloßen Hände und Füße des Verzauberten auch an den glattesten Felswänden halt. Er kann sich sogar mit dem Kopf nach unten oder an der Decke hängend fortbewegen. Die Talente Klettern und Körperbeherrschung steigen um PQ/2. Aber verliert der Zaubernde die Konzentration für den Zauber so verlischt die Wirkung augenblicklich was schlimme Folgen nach sich ziehen kann.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: TaB x15 Minuten

Zauberteleportation: keine Teleportation möglich

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: -

Ars (Fertigkeit/Eigenschaft) – firmavi (stärken)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zauber erhöht Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution um PQ Punkte. Dieser Spruch kann auch auf hinreichend bekannte Tiere angewandt werden.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: TaB x15 Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen, mehrere Ziele*

Varianten: *Schwächung (TaB 2):* Der Zauber schwächt das betroffene Lebewesen und reduziert seine Muskelkraft. Menschen und menschenähnliche Lebewesen haben für die Dauer der Zauberwirkung eine um PQ Punkte reduzierte Körperkraft und verspüren leichte Schmerzen am ganzen Leib. Dies führt zu einem Abzug von je PQ/4 Punkten auf den AT- und PA-Wert sowie einer Reduzierung des zugefügten Schadens um 1.

Schnellsteigerung (TaB 3): Hiermit wird eine Eigenschaft für TaB Minuten um PQ erhöht.

+ Herzstillstand? + Effekt mit GE und KO Schwächung auf andere

Somnus (Schlaf) – atque (und auch) – Insomnia (Schlaflosigkeit)

Zauberzeit: Lang

Wirkung: Der Verzauberte fällt in einen einstündigen, traumlosen Schlaf aus dem er geistig vollkommen erholt und frisch erwacht. Er regeneriert jedoch keine LeP oder ErP wie dies bei einer wirklichen Nacht Schlaf der Fall wäre. Der Zauber ist nur einmal innerhalb von 24 Stunden anwendbar da der Verzauberte vorher einfach nicht wieder müde wird. Wird der Spruch mehrere Tage hintereinander auf dieselbe Person angewandt ist er jedes Mal um 2 Punkte schwerer durchzuführen. Den Spruch und alle seine Varianten kann der Zaubernde *nicht* auf sich selbst anwenden. Ist das Ziel nicht mit dem Wirken des Zaubers einverstanden kann es auch nicht verzaubert werden.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: je nach Kraftaufwand

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, mehrere Ziele*

Varianten: *Heilschlaf:* Der Verzauberte fällt, durch eine mittlere Anstrengung, in einen, tiefen, traumlosen und sehr erholsamen, Schlaf von 1W6+PQ Stunden Dauer, während dem er pro Stunde 1 LeP regeneriert. Aus solch einem Heilschlaf kann Jemand nur mit größeren Anstrengungen geweckt werden.

geruhssame Nacht (TaB 2): Diese Variante unterdrückt für eine Nacht die Traumphasen des Verzauberten. Dies schützt ihn effektiv vor Alpträumen sowie magischem Eindringen in seine Träume. Kraftaufwand: Leicht. Modifikationen: +*Wirkungsdauer*

Regeneration stärken (TaB 3): Verdoppelt die nächtliche LeP Regeneration für 1W6+PQ Tage. Kraftaufwand: Mittel.

Winterschlaf (TaB 4): Der Zaubernde versetzt sein Ziel in einen totenähnlichen Tiefschlaf während dem es keine Nahrung und kaum Atemluft benötigt. Alle Körperfunktionen des Zieles sind um den Faktor 1+PQ*2 verlangsamt. Dies schließt auch die Wirkung von Giften und Krankheiten ein. Wenn das Ziel also jede Minute Schaden durch ein

Gift erleiden würde so erhöht sich dieser Abstand bei einer PQ von 7 auf 15 Minuten. Auch würde ihm die Atemluft in einem geschlossenen Raum 15mal so lange am Leben erhalten. Der Winterschlaf hält TaB Tage lang an. Wird der Zauber erneut auf eine bereits schlafende Person gesprochen verlängert sich die Dauer des Effektes. Kraftaufwand: Mittel. Modifikationen: +*Wirkungsdauer*, +*Verlöschen*
+mal Regeln für Verhungern/Verdursten ansehen und mit Faktor spielen.

Corpus (Leib) – sanare (heilen)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Spruch heilt die Zielperson. Er stoppt Blutungen aber weder Gifte noch Krankheiten. Die Anwendung des Zaubers hinterlässt keine Narben. Der Zauber kann auf ein Ziel nur einmal täglich angewendet werden. Er kann auch auf hinreichend bekannte Tiere angewandt werden.

Kraftaufwand: leicht für jeweils TaB Punkte Heilung.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Einen Tag lang schreitet die Heilung fort.

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite*

Varianten: *Salvatio (Rettung) - pre (vor) – Nex (dem Tod) (TaB 2):* Durch eine schwere Anstrengung ist es möglich auch Personen mit maximal TaB Lebenspunkten unter 0 zu retten. Ihre LeP werden nach Ablauf der Wirkungsdauer auf 1 gehoben.

Verkrüppelung heilen (TaB 3): Verletzte Gliedmaßen, Augen und Ähnliches können hiermit geheilt werden wenn die Verstümmelung nicht länger als einen Tag alt ist. Verlorene Körperteile können jedoch nicht wieder hergestellt werden. Der Heilprozess dauert einen Monat, während dieser Zeit kann der verletzte Körperteil noch nicht verwendet werden. Kraftaufwand: Schwer. Zauberzeit Lang

Transplantation (TaB 4): Mit Hilfe dieser Zaubervariante können verlorene Körperteile wieder befestigt werden, allerdings darf die Verstümmelung nicht länger als eine Stunde zurückliegen. Ebenso ist es möglich nicht lebensnotwendige innere Organe von einem frisch Verstorbenen zu übertragen. Das Original muss hierzu vorher entfernt werden, warum zum Beispiel ein Herz nicht transplantiert werden kann. Der Heilprozess dauert einen Monat, während dieser Zeit kann der verletzte Körperteil noch nicht verwendet werden. Kraftaufwand: sehr Schwer. Zauberzeit: Lang.

Verstümmelung heilen (TaB 5): Verlorene Augen oder amputierte Gliedmaßen können mit dieser Variante wieder hergestellt werden. Der schmerzhafte Prozess des Nachwachsens dauert einen Monat, während dieser Zeit kann der verletzte Körperteil noch nicht verwendet werden. Kraftaufwand: sehr Schwer. Zauberzeit: Sehr Lang.

Lux (Augenlicht) – furtiva (gestohlen)

Zauberzeit: Spontan

Wirkung: Die Zielperson ist geblendet und kaum in der Lage koordiniert zu Kämpfen (AT/PA je -PQ), zu Zaubern oder Fernkampfwaffen zu verwenden. Dieser Spruch kann auch auf hinreichend bekannte Tiere angewandt werden. Bei vielen Tieren reicht der Schreck aus um sie in die Flucht zu schlagen.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: TaB x5 Schritt

Wirkungsdauer: TaB x5 Sekunden

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Verlöschen, mehrere Ziele*

Varianten: *caecitas (Blindheit) (TaB 3):* Für schwere Erschöpfung wird das Opfer für PQ Minuten vollkommen Blind. Zauberzeit: Mittel.

+ Dauerhaftere Version? – Hexenfluch - Diese Variante kann fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert. + Sicht verbessern?

Crinis (Haar) – commutabilis (veränderlich)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Mit diesem Spruch kann der Magier sein Haar nach belieben „schneiden“ und ihm eine Form vorschreiben. Die PQ gibt die Kunstfertigkeit an mit der die Veränderungen durchgeführt werden können.

Kraftaufwand: Leicht

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: TaB Tage

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: coloro (färben): Für leichte Anstrengung lässt sich auf die Farbe der Haare verändern.

Provenio (wachsen) (TaB 3): Der Zaubernde lässt für die Dauer der Zauberzeit seine Haare und/oder Nägel beschleunigt wachsen. Haare wachsen 5 Zentimeter in 30 Sekunden und Nägel 1 Zentimeter. Kraftaufwand: leicht

Odor (Geruch) – abdo (entfernen/verstecken)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zauber nimmt einem Lebewesen jeglichen Geruch. Wesen die sich auf ihren Geruchssinn verlassen sind kaum noch in der Lage es aufzuspüren oder gar seiner Fährte zu folgen. Die PQ gibt die Gründlichkeit an mit der die Gerüche ausgelöscht werden. Dieser Spruch kann auch auf hinreichend bekannte Tiere angewandt werden.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: TaB x15 Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *taube Nase (TaB 2):* Diese Variante des Zaubers raubt dem Ziel für PQ Minuten den Geruchssinn.

Venenum (Gift) – remove (entfernen)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Zauber neutralisiert ein bestimmtes Gift im Körper des zu Heilenden. Die Probe ist um die Giftstufe erschwert und zusätzlich um 5 Punkte wenn das zu neutralisierende Gift nicht identifiziert worden ist. Die Wirkung tritt erst mit Ende der Zauberzeit ein. Dieser Spruch kann auch auf hinreichend bekannte Tiere angewandt werden.

Kraftaufwand: Schwer

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite*

Varianten: *ebrietas (Rausch) - extermino (vertreiben) (TaB 2):* Der Zauber hebt die Beeinflussung durch Rauschmittel aller Art (Spirituosen, Rauschkräuter) auf und schafft wieder volle Konzentrations- und Koordinationsfähigkeit. Kraftaufwand: Je nach Stärke des Rauschmittels leicht bis schwer.

Venenum (Gift) – magicum (magisch) (TaB 4): Der Zauber stellt eine Art magischer Vergiftung dar und raubt dem Opfer pro Stunde 1W6 LeP sowie insgesamt 1W6 Punkte von den Eigenschaften GE, ST und KO. Die Eigenschaften regenerieren sich nach Ablauf der Wirkungsdauer mit derselben Geschwindigkeit während die LeP auf andere Weise wieder hergestellt werden müssen. Sinkt eine Eigenschaft während der Zauberzeit auf 0 verliert das Opfer in dieser Eigenschaft permanent einen Punkt. Kraftaufwand: Mittel pro Stunde. Diese Variante kann fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert.

Tutari (schützen vor) - Venenum (Gift) (TaB 4): Für je leichte Erschöpfung pro Stufe ist der Verzauberte für PQ Stunden resistent gegen Gifte bis zur entsprechenden Stärke. Für mittlere Erschöpfung pro Stufe ist er sogar immun. Modifikationen: +*Wirkungsdauer.*

Aspectus (Aussehen) – novo (neu machen)

Zauberzeit: Sehr Lang

Wirkung: Der Zauber verändert das Aussehen einer Person (Haar, Haut, Augenfarbe, Proportionen der Gliedmassen und des Gesichtes, Gewichts- und Größenveränderungen bis +/- 5%). Narben, Falten und ähnliches können ebenfalls entfernt werden. Die Prozedur ist durchaus schmerzhaft und erfordert je nach Stärke des Eingriffes bis zu einer Woche Erholung.

Kraftaufwand: Mittel bis Schwer

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: PQ Monate

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: -

Varianten: *stabilis (dauerhaft) (TaB 4):* Der Zauber erschöpft Schwer bis sehr Schwer. Der Effekt hält dauerhaft an und ist nach 20-PQ Monaten durch Zauberei nicht mehr zu erkennen oder rückgängig zu machen

sine (ohne) – Fames (Hunger)

Zauberzeit: Sehr Lang

Wirkung: Der Zaubernde empfindet für einen Tag keinen Hunger oder Durst und benötigt weder Nahrung noch Flüssigkeit. Während der Zauber wirkt regeneriert der Körper aber auch nicht. Die Zauberprobe wird pro Tag Wirkung um 2 Punkte erschwert. Jeder Tag den ein Körper nicht unter dem Einfluss dieses Zaubers stand reduziert die nötigen ErP Kosten wieder um 1 und die Probenerschwernis um 2. Dieser Spruch kann auch auf hinreichend bekannte Tiere angewandt werden.

Kraftaufwand: 2ErP am ersten Tag, 4ErP am Zweite, 6ErP am Dritten, 8ErP am Vierten und 10ErP am fünften Tag

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 1 Tag pro Anwendung (maximal TaB Tage)

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite*

Varianten: *Aer (Luft):* Der Zaubernde kann die Luft extrem lange anhalten. Das heißt aber nicht, dass er unter Wasser atmen kann. Nach Ende der Wirkungsdauer muss der Zaubernde eine ganze Weile lang Luft schnappen. Die Zauberprobe wird pro Minute um 2 Punkte erschwert. Jede Minute die ein Körper nicht unter dem Einfluss dieses Zaubers stand reduziert die nötigen ErP Kosten um 1 und die Probenerschwernis um 2. Zauberzeit: Normal. Kraftaufwand: 2ErP für die erste Minute, 4ErP für die Zweite, u.s.w. Wirkungsdauer: maximal TaB Minuten (**Länger**)?

Tactus (Tastsinn) – perturbo (verwirren)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Eine vom Zaubernden mit der Hand (oder dem Stab), innerhalb von PQ x5 Sekunden, berührte Gliedmasse wird auf der Stelle taub und nur noch erschwert einsetzbar. Dies hat folgende Effekte: GE/ST -4 für die entsprechende Extremität. Zusätzlich: Arme (AT/PA -2, gehaltene Gegenstände werden bei einer 6 auf W6 fallen gelassen) – Beine (PA -2, GS – 1/3). Auch werden Versuche sich aus dem Griff einer teilweise betäubten Kreatur zu befreien um 6 Punkte erleichtert. Weitere Auswirkungen nach Ermessen des Spielleiters. Kopftreffer führen zu einer teilweisen Lähmung der Gesichtsmuskeln sowie Sprachproblemen während Brusttreffer die dortigen Muskeln lähmen was leichte Atembeschwerden nach sich zieht. Dieser Spruch kann auch auf hinreichend bekannte Tiere angewandt werden.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, mehrere Ziele*

Varianten: *augeo (steigern):* Diese Anwendung führt bei der verzauberten Person zu einer gesteigerten Sensibilität. Der maximale Grad der Verstärkung richtet sich nach dem TaB, kann bei höheren Werten aber auch bewusst reduziert werden. Ab TaB 2 führt die Verstärkung dazu das Selbstbeherrschungsproben welche durch positive wie negative Empfindungen verursacht werden um PQ /4 erschwert sind. Ab TaB 3 beträgt die Erschwernis PQ /2. Ab TaB 4 wird jegliche Art von Reizung unangenehm (Proben +PQ, nur noch negative Empfindungen). Mit TaB 5 wird der Tastsinn des Opfers auf ein schmerzhaftes Level sensibilisiert. Eine einfache Berührung fühlt sich an wie ein Schlag, der Atem eines anderen Menschen erscheint wie der Flammenstrahl eines Drachen und die eigene Kleidung fühlt sich an als reibe sie über wundes Fleisch. Das Opfer ist vollkommen hilflos und windet sich in unerträglichen Schmerzen. Kraftaufwand: Schwer. Modifikationen: +*Verlöschen*.

Sopire (betäuben) (TaB 2): Eine durchgeführte Probe auf Heilkunde(Wunden) kann um 5 Punkte erleichtert werden da der Zauber die Schmerzen unterdrückt und den Körper entspannt. Zauberzeit: Lang

Dolor (Schmerz) - delibo (wegnehmen) (TaB 4): Der Verzauberte wird immun gegen Schmerzen. Er erleidet keine AT/PA Einbussen mehr durch niedrige Lebensenergie und seine Selbstbeherrschungs-Proben wegen LeP Verlust sind um PQ /2 erleichtert. Er erfährt jedoch lediglich ob und wo er getroffen wurde, die schwere der Verletzung kann er nur grob abschätzen. Erst nach Ablauf der Zauberzeit teilt der Spielleiter ihm mit wie viele LeP ihm noch verbleiben und wo er schwere Verletzungen erlitten hat. Sinken die LeP unter 5 verliert der Verzauberte trotzdem erst mit Ablauf der Wirkungsdauer das Bewusstsein. Zauberzeit: Normal. Kraftaufwand: Schwer

Sanatio (Heilung) – turbo (stören/unterbrechen)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Während der Wirkungsdauer des Spruches werden von jeglicher Heilung (Heilzauber, Erste Hilfe, natürliche Regeneration) TaB Punkte abgezogen. Zusätzlicher Schaden kann dadurch nicht entstehen, aber die betreffende Heilung kann wirkungslos werden. Der Zauber kann fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert.

Kraftaufwand: mindestens Mittel

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: PQ Tage

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite*

Varianten: *securis (Wunde) - letalis (tödlich) (TaB 3):* Diese Variante verzaubert eine Waffe für PQ Stunden derart, das von ihr verursachte Wunden PQ Tage lang nur sehr schlecht verheilen. Jeder Versuch eine solche Wunde zu behandeln verliert wie oben beschrieben W6 Punkte an Wirkung. Nicht betroffene Verletzungen lassen sich ohne Einbussen verarzten. Kraftaufwand: sehr Schwer für eine Nahkampfwaffe oder leicht für ein einzelnes Geschöß einer Fernkampfwaffe.

Impedio (verhindern) (TaB 5): Der Zauber stört jegliche Heilung der betroffenen Person. Jeder Heilungsversuch wird um die Stärke des Spruchs (anfangs PQ) erschwert. Auch die natürliche Regeneration wirkt nur bei einer misslungenen Probe gegen die PQ. Tritt ein Heilungseffekt ein sinkt die Stärke des Zaubers um einen Punkt. Wirkungsdauer: TaB Tage. Kraftaufwand: Schwer. Modifikationen: +*Verlöschen*.

Corpus (Leib) – animalus (des Tieres)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zaubernde verwandelt sich in ein bestimmtes Tier. Für jedes Tier muss der Zauber neu erlernt werden, allerdings sind diese Steigerungen um eine Kategorie einfacher so lange sie nicht den höchsten TaB in diesem Zauber überschreiten. Ausrüstung sollte vor der Verwandlung abgelegt werden, ansonsten verletzt b.z.w. behindert sie das Tier oder wird bei der Verwandlung beschädigt. Verlorene LeP werden im Verhältnis der Lebensenergie zwischen den Formen umgerechnet. Körperliche Eigenschaften und Kampfwerte des Tieres dürfen den vierfachen TaB nicht überschreiten, eventuelle Talentwerte des Tieres können nicht über dem doppelten TaB liegen.

Bei Tieren mit extrem hoher LeP steigen die Kosten für die Verwandlung. (+1 ErP wenn mehr LeP als beim Zaubernden vorhanden sind bis zu maximal +3 ErP bei doppelter Lebensenergie). Auch die Kosten für die Aufrechterhaltung steigen um diesen Betrag. Die Kosten können bei Sonderfertigkeiten der Tierform nach Ermessen des Spielleiters steigen.

Kraftaufwand: leicht pro 15 Minuten + Mittel für die Verwandlung

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: je nach Anstrengung (vorher festlegen)

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: -

Varianten: *bewusste Gestalt (ab TaB 4):* In dieser Version kann der Zauber aufrechterhalten und zu einem beliebigen Zeitpunkt abgelegt werden. (Die Erschöpfung für die Wirkungsdauer ist also nicht im Voraus aufzubringen)

Corporis (Körper) - confundimus (vereinigen)

Zauberzeit: Sehr Lang

Wirkung: Dieser mächtige Spruch verwandelt zwei oder mehr Lebewesen in eine neuartige Kreatur. Je größer die Wesen (+0-4) und je stärker sie sich unterscheiden (+0-6) umso schwerer ist der Zauber. Die verwendeten Lebewesen sollten sich bester Gesundheit erfreuen, schwache oder kranke Exemplare erschweren die Verwandlung zusätzlich. Umso besser die Zauberprobe gelingt umso besser kann der Zaubernde die gewünschten Eigenschaften zur Geltung bringen. Der Zauber erlaubt keinerlei Kontrolle über das erschaffene Wesen. Die Chimären sind in den meisten Fällen rein von ihren Instinkten gesteuert doch lassen sich ihre geistigen Fähigkeiten durch weitere Zaubererschwerungen bis auf das Level des intelligentesten eingebundenen Wesens erhöhen. Deutlich erschwert wird die Probe zusätzlich wenn das erschaffene Wesen in der Lage sein soll sich mit Exemplaren seiner Art fortzupflanzen. Der Zauber muss für jede Anwendung abgewandelt und an die zu verschmelzenden Lebewesen angepasst werden. Dies erfordert je nach Komplexität einen respektablen Arbeitsaufwand. Es ist ebenfalls möglich die niedergeschriebene Vorlage eines anderen zu verwenden, doch ist dies ohne entsprechende Kenntnisse des Zaubers durchaus mit Risiken verbunden.

Kraftaufwand: bei kleinen Chimären schwer aber in der Regel sehr Schwer

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: -

Varianten: -