

Zaubersprüche (Schadenszauber):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplikationsfaktor</u>	
Blitzhand	0,5	(s. Magische Kugel)
Blitzstrahl	2,0	(für 30 LP; pro 10 LP mehr + 0,1)
Dunkellanze	1,8	(Wirft ein Blitz dunkler Energie. 50 Grundscha-den, pro 20 LP mehr + 0,3)
Eisregen	2,0	(50 Grundscha-den, pro 10 LP mehr 0,3 auf 50qm Fläche)
Eisstrahl	2,0	(für 30 LP; pro 10 LP mehr + 0,1)
Feuerball	15,0	(4 R Zauber / 2500 LP Schaden)
Feuerwelle	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1)
Flammenwand	3,5	(150 Grundscha-den pro Runde, in der ein Gegner in der Wand steht, pro 20 LP mehr 0,4. Die Wand wird links und rechts erst durch zwei natürliche Hindernisse begrenzt und seien es Bäume.)
Lebenstrans-mission	3,0	(Pro 50 LP mehr + 0,5. Zieht dem Gegner Lebenspunkte ab, die ggf. dem Magiewirkenden zugeführt werden, wenn er Verletzungen aufweist.)
Magische Kugel	1,0	(Ohne Grundscha-den, pro LP mehr + 0,01)
Meteor	5,0	(250 Grundscha-den, pro 20 LP mehr 0,4 auf 50qm Fläche)
Meteoriten-regen	2,0	(50 Grundscha-den, pro 10 LP mehr 0,3 auf 50qm Fläche)
Nottöten	6,5	(Bei 1/4 LP anwendbar; jeder andere Zauber kleiner des mp verliert Wirkung; Gegner verliert 1000 lp)
Säurepfeil	2,5	(5 R; pro R 10 pz)
Säuresturm	2,0	(50 LP Grundscha-den, pro 10 LP mehr + 0,6 auf 50qm Fläche. Jeder Treffer verursacht 10 Verätzungspunkte, die sich aufaddieren können und permanenten Schaden bewirken.)
Schockwelle	1,0	(Der Gegner wird kampfunfähig, wenn 50% der Lebenspunkte getroffen werden. Um Schaden anzurichten, muss pro Schadenspunkt 0,01 hinzuaddiert werden)

Zaubersprüche (Schadenszauber):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Sonnenlicht	5,0	(500 Grundscha-den, pro 20 LP mehr +0,4; wirkt nur auf Untote.)
Sonnenstrahl	2,5	(Ein handteller-großer Lichtstrahl geht vom Zaubern-den aus. Dieser verhält sich wie Sonnenlicht. Wirkung: Untote bis max. 1000 Lebenspunkte werden kampfunfähig, also gelähmt. Untote mit Werten darüber erhalten diese 1000 abgezogen, sie können somit in einen Minusbereich rutschen und werden ab 0 kampfunfähig.)
Stoß	3,0	(schleudert das Ziel 20m nach hinten + 100 LP Schaden)
telekinetisches töten	div.	(MP=Lebenspunkte des Gegner/10)
Windstoß	3,0	(schleudert das Ziel 20m nach hinten + 100 LP Schaden)

Zaubersprüche (Zauber für besondere Zwecke):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Alkohol entgiften	-selbst	0,3	(pro 0,1 0/000)
Alkohol entgiften	-andere	0,2	(pro 0,2 0/000)
Blindheit		Sinne des Gegners/10	(Der Magiewirkende muss den MP des Spruches blind schätzen. Wenn dabei die Sinne des Gegners übertroffen werden, erblindet dieser.)
Dunkelwolke		1,5	(Beschwört eine Wolke absoluter Dunkelheit. 10 Meter Durchmesser. Pro 10 Meter mehr +1,5)
Farbkugel		3,0	(Färbt einen Gegner ein.)
Furcht		2,5	(Wenn der Bezauberte eine Willenskraftprobe nicht besteht, verlässt er ob der Furcht den Bereich.)
Gebrauchsgegenstand erschaffen		1,2	(Wie üblich wirkt auch der Spruch nur, bis etwas neues gezaubert wird. Damit sind übrigens wirklich Gebrauchsgegenstände wie Hammer, Schaufel oder Teller gemeint.)
Geräusch		0,5	(einfache Geräusche, wie Türknarren)
Gesicht reinigen		0,3	
Kiemen		1,5	(Unter Wasser atmen)
Kleidung reinigen		0,3	
Leben sehen		1	(pro 10 Meter im Umkreis)
Licht		0,1	
Musik		1,0	(pro Minute)
Nebelwolke		1,5	(Beschwört eine Wolke absoluten Nebels. 10 Meter Durchmesser. Pro 10 Meter mehr +1,5)
Regen		0,3	(Zaubert Regen in den bezauberten Raum. Pro qbm 0,3)
Schneefall		0,3	(Zaubert Schneefall in den bezauberten Raum. Pro qbm 0,3)

Zaubersprüche (Zauber für besondere Zwecke):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Spiegeln	2,5	(Wirft eintreffenden Schaden zurück. Bezaubert werden muss eine getragene Rüstung. MP 2,5 für 5% Reflektion. Je 5% mehr MP 2,5. Maximal können 30% Schaden reflektiert werden. 5% Reflektion. Je 5% mehr MP 2,5. Maximal können 30% Schaden reflektiert werden.)
Sprache	1,0	(pro Minute)
Staubrückblick	4,0	Ein Magier kann im Staub auf dem Boden, Möbeln, etc, einen zeitlichen Rückblick vornehmen. Er kann zu dem Moment zurück blicken, als sich der Staub an dem Ort oder in dem Raum zu legen begann.
Stinkende Kugel	2,5	(Wenn der Bezauberte eine Willenskraftprobe nicht besteht, verlässt er ob des Gestankes den Bereich.)
Ton	1,0	(pro Minute)
Trocknen	0,3	(Überschüssige Flüssigkeit perlt wie an einem Lotusblatt ab und fließt zu Boden)
Umgebungs- temperatur projizieren	2,1	(Eine Kugel, die die Umgebungstemperatur widerspiegelt wird errichtet. Durchmesser 3 Meter.)
Vereiste Fläche	1,5	(Vereist 2qm Oberfläche zu blankpoliertem Eis. Pro qm mehr + 0,3)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf sich selbst):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplikationsfaktor</u>	
Auren der Elemente	15,0	(Der Magiewirkende bildet eine Aura eines der vier Elemente um sich [Erde, Feuer, Wasser, Luft]. Dem Magier ist es dann möglich, im jeweiligen Element zu atmen und es unbehindert zu durchqueren [Luft => alle Gase]. Elementare derselben Art wie die Aura können den Magier nicht mehr angreifen. Schadensarten der gleichen Art wie die Aura, zeigen keine Wirkung mehr [Metall => Erde].)
Barriere gegen Materielles	1,3	(1,9 bei Gefahr für andere)
Böses lähmen	12	(wirkt immer)
Böses orten	6	(wirkt immer)
fliegen	4	
Geist beschwören	0	(das sind ganz einfache Spiongeister!)
Gift entdecken	1,0	
Illusion	2,2	
Lautlosigkeit	1,8	
magische Rüstung	2,5	(für 10 Pkt. mehr. Je 10 Pkt. mehr + 0,5)
magische Warnung	1,8	(Mindestens, da ein starker Zauber sich nicht durch einen niedrigeren Spruch demaskieren lässt, mehr ist also besser.)
magisches Licht	7,8	(zeigt verborgene Türen)
magisches Sehen	8,5	(wie Kristallkugel)
Maske	2,2	
Teleportation	2	
Trugbild	4	(Erstellt ein perfektes Abbild des Zaubers, das zu selbstständigem Handeln fähig, aber nicht materiell ist.)
Unsichtbarkeit	2,2	

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplikationsfaktor</u>	
Altern	5	(pro 5 Jahre)
Antisteinspruch	3	(Löst die Versteinerung eines Wesens auf, das von einem Troll versteinert wurde.)
Atmosphärische Kugel beschwören	2,5	
Aura des Guten	s. Heilige Aura	(Wirkt gegen Böses.)
Barriere gegen magisches	1,9	(Nur für (nicht-) magisches (bei Gefahr für andere 2,5), die Barriere kann eine beliebige Öffnung verschließen, oder eine Kugel sein.)
Barriere gegen nicht-magisches	1,9	(Nur für (nicht-) magisches (bei Gefahr für andere 2,5), die Barriere kann eine beliebige Öffnung verschließen, oder eine Kugel sein.)
besessen machen	5	
Böses vertreiben	15	
Entseelen	3	
Feind espern	0,4	(Mindestens, da ein starker Zauber sich nicht durch einen niedrigeren Spruch demaskieren lässt, mehr ist also besser)
Fertigkeiten-push	1 * SteigerungsMP der Fähigkeit * Punkte um die die Fähigkeit gesteigert werden soll	(Steigert eine Fertigkeit eines bezauberten Wesens.)
Fiktiv-transmission	10	(Für einen kbm, pro kbm mehr + 1, das Ziel muss bildlich bekannt sein!)
Gedanken-sendung	0,8	(Ein Magier sendet seine Gedanken zu jemand Nichtmagischem.)
Gegner beeinflussen	div.	(MP=Willenskraft des Gegner/10)
Halten	Kraft des Wesens / 10	(Eine Person kann ihren Standort nicht mehr verändern, sich aber noch immer bewegen.)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Heilige Aura		(4,5 + 0,1 pro LP, die die Sphäre pro Runde Schaden verursachen soll) * Anzahl der Sphärenempfänger	(Umgibt eine oder mehrere Personen (keinen Ort) mit einer heiligen Sphäre, die Untote permanent schädigt.)
Heilung	-Gift	1	(mal Schadenswert pro Runde/10)
Heilung	-Wunden	2,5	(für 20 lp; pro 20 lp mehr + 0,1)
Herz des Lebens		1 * LP um die die Regeneration gesteigert werden soll	(Steigert die RegenerationsLP.)
Illusion		3,0	(Illusion als bewegtes 3D Bild, Magier muss Original gesehen haben, kann dieses aber verfremden.)
Laufwertverdoppelung		4	
Laufwert verringern		4,5	
Lykantrophie beseitigen	-töten	(LP des Wesens / 10) * 0,4	
Lykantrophie beseitigen	-heilen	0,5	
Magie espern		0,4	(Mindestens, da ein starker Zauber sich nicht durch einen niedrigeren Spruch demaskieren lässt, mehr ist also besser)
magisches Singen		6	(Jeder hört zu!)
Metall erhitzen		MP=Mp der Waffe, die erhitzt werden soll	

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Person orten	MP 6 für die Ortung einer Person. MP 9 wenn zusätzlich auch eine mögliche Gefahr für den Ortenden festgestellt werden soll.	Durch das Orten einer Person, kann die genaue Position in Zeit und Raum festgestellt werden, ohne zu der Person hin zu teleportieren. Deswegen ist die Reichweite der Ortung auch gleich zur Reichweite einer Teleportation. Ebenso muss natürlich die astrale Aura der zu ortenden Person bekannt sein.
Reaktionszeit erhöhen	4,5	(Feind kann nur noch alle 2 R angreifen)
Reflexspruch	20	(bringt den den Bezauberten aus akuter Gefahr)
Schlaf	Willenskraft der zu Bezaubernden / 30	(Die Bezauberten fallen in einen Schlaf, der so lange anhält, wie der Magier den Schlaf aufrecht erhält.)
Stille (aktiv [Person zum Schweigen bringen])	MP=Magiepunkte des Bezauberten / 10	
Stille (passiv [Stilleglocke])	3,0	
Suggestion	Willenskraft des Bezauberten / 10	
Telekinese	1	(Gilt nur für das Bewegen einfacher Gegenstände, bei großen Sachen Absprache mit der SL.)
Telepathie	0,2	(Geht nur, wenn der Gegner weder kultisch, noch magisch, noch mentalstabilisiert ist.)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Translokation	Gewicht in kg / 10 + Volumen in Kubikmeter (Mindest-MP = 2)	(Ein Magier kann einen beliebigen Gegenstand/Lebewesen per Gedankenkraft von Ort A zu Ort B transportieren. Dabei verschwindet der Gegenstand an Ort A, um an Ort B umgehend aufzutauchen. Einschränkungen: Der Magier muss den zu translokierenden Gegenstand kennen oder vollständig sehen können. (Das bedeutet, er kann eine Schriftrolle aus seiner Bibliothek in seine Hand translokieren. Ebenso kann er einen Ast, der auf einer Lichtung liegt, translokieren. Aber nicht den Baumstumpf, der noch verwurzelt ist, da sich das Wurzelwerk seiner Wahrnehmung entzieht. Ebenso muss der Magier den Zielort kennen oder sehen können. Das bedeutet, er kann einen gerade gefundenen Gegenstand in eine Kiste in seinen Turm translokieren, aber keinen Stein in einen Felsen, da er das innere des Felsens nicht kennt und nicht wahrnehmen kann. Sollte ein Magier Translokation in einer Kampfsituation anwenden wollen, so handelt es sich um einen Zauber, der über drei Runden gezaubert werden muss. Magischer Zielwert und Magiewertprobe müssen zwar nur einmal ausgewürfelt werden, jedoch muss der Zauber über drei Runden in der Konzentration gehalten werden. Sollte der Magiewirkende also getroffen werden, selbst mit keinem Schaden, so verliert er die Konzentration und den Zauber. Dabei gibt es aber keinen Backlash auf seine Lebenspunkte.)
Verkleinern	7,3	(Hat keinen Einfluss auf die Konstitution eines Gegners.)
Verwandeln	3,7	(Verwandelt ein Tier in ein anderes gleicher Größe und Stärke.)
Vibration	4	(Versetzt einen Gegner so in Vibration, dass er aus einer zufälligen Hand verliert, was er trägt.)
Wahnsinn	12	
Wiederbelebung	10	(Ein Wiederbelebter verliert 10% auf ALLE Werte.)
Winterschlaf	0,8	(Gilt nur für Mitglieder der Party wenn sie arg in Bedrängnis sind, dauer 15 Kampfrunden.)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Zerspringen	4,0	(Lässt feste Gegenstände bis 1kbn in 30-40 kleinere Gegenstände gleicher Art zerspringen.)
Zielwert des Gegners verringern	8	(pro Punkt auf Zielwert)