

Zaubersprüche (Schadenszauber):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Blitzstrahl	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1.)
Dunkellanze	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1.)
Eisregen	2,0	(50 Grundschaden, pro 10 LP mehr 0,3 auf 50m ² Fläche.)
Eisstrahl	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1.)
Feuerball	15,0	(2500 LP Schaden.)
Feuerwelle	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1)
Flammenwand	3,5	(150 Grundschaden 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.)
Lebenstransmission	3,0	(50 LP Heilung sofort. Pro 50 LP mehr + 0,5. Zieht dem Gegner Lebenspunkte ab, die ggf. dem Magiewirkenden zugeführt werden, wenn er Verletzungen aufweist.)
Meteoritenregen	2,0	(50 Grundschaden, pro 10 LP mehr 0,3 auf 50m ² Fläche.)
Nottöten	6,5	(Bei 1/4 LP anwendbar; jeder andere Zauber kleiner des MP verliert Wirkung; Gegner verliert 1000 LP.)
Säuresturm	2,0	(50 LP Grundschaden, pro 10 LP mehr + 0,6 auf 50m ² Fläche. Jeder Treffer verursacht 10 Verätzungspunkte, die sich aufaddieren können und permanenten Schaden bewirken.)
Sonnenlicht	5,0	(500 Grundschaden, pro 20 LP mehr +0,4; wirkt nur auf Untote.)
Sonnenstrahl	4,0	(Ein handtellergroßer Lichtstrahl geht vom Zaubernenden 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)

Zaubersprüche (Schadenszauber):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Windstoß	3,0	(Schleudert das Ziel 20m nach hinten + 100 LP Schaden.)
----------	-----	---

Zaubersprüche (Zauber für besondere Zwecke):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplikationsfaktor</u>	
Alkohol entgiften -selbst	0,3	(Pro 0,1 Promille.)
Alkohol entgiften -andere	0,2	(Pro 0,2 Promille.)
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. 10m Durchmesser. Pro 10m 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. Dabei muss der Bezauberte natürlich in der Lage sein, Furcht zu empfinden.)
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 10m im Umkreis.)
Licht	0,1	
Musik	1,0	(Pro Minute.)
Nebelwolke	1,5	(Beschwört eine Wolke absoluten Nebels. 10m Durchmesser. Pro 10m mehr +1,5.)
Regen	0,3	(Zaubert Regen in den bezauberten Raum. Pro m ³ 0,3.)
Schneefall	0,3	(Zaubert Schneefall in den bezauberten Raum. Pro m ³ 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.)
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 3m.)
Vereiste Fläche	1,5	(Vereist 2m ² Oberfläche zu blankpoliertem Eis. Pro m ² 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 oder Magisches	1,3	(1,9 bei Gefahr für andere.)
fliegen	2	
Gefahr orten	6	
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.)
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	(Wenn dieser nicht zum Angriff benutzt wird. Sonst Sinne des Gegners mit den höchsten Sinnen/10.)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplikationsfaktor</u>	
Altern	5	(Pro 5 Jahre.)
Antisteinspruch	3	(Löst die Versteinering eines Wesens auf, das von einem Troll versteinert wurde.)
Atmosphärische Kugel beschwören	2,5	
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. Die Situation ist abhängig von der SL.)
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. Die Situation ist abhängig von der SL.)
besessen machen	5	(Die Seele wird dadurch an etwas gebunden. Ist aber Situationsabhängig und kann erheblich schwerer werden. Abhängig von der Einsatzart.)
Böses/Untote vertreiben	8	
Entseelen	3	(Seelenbefreiung aus Gegenständen.)
Feind espern	0,4 (Gilt für alle Lebewesen.)	(Mindestens, denn wenn etwas durch einen Zauber verborgen wurde, kann ein 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.)
Gedanken-sendung	0,8	(Ein Magier sendet seine Gedanken zu jemand Nichtmagischem.)
Gegner beeinflussen	div.	(MP=Willenskraft des Gegner/10.)
Gesinnung spüren	Willenskraft des Wesens / 10	

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Halten		Kraft des Wesens / 10	(Eine Person kann ihren Standort nicht mehr verändern, sich aber noch immer bewegen.)
Heilung	-Gift	1	(Mal Schadenswert pro Runde/10.)
Heilung	-Wunden	2,5	(Für 20 lp; pro 20 lp mehr + 0,1.)
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	
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 Runden angreifen.)
Reflexspruch		12	(Bringt den den Bezauberten aus akuter Gefahr.)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

Spruch

Multiplikationsfaktor

Schlaf	3	(Tiere fallen in einen Schlaf, der so lange anhält, wie der Magier den Schlaf aufrecht erhält.)
Stille (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.)
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 Backslash auf seine Lebenspunkte.)
Verkleinern	7,3	(Hat keinen Einfluss auf die Konstitution eines Gegners.)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

Spruch

Multiplikationsfaktor

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.)
Wiederbelebung	10	(Ein Wiederbelebter verliert 15% auf ALLE Werte.)
Zerspringen	4,0	(Lässt feste Gegenstände bis 1kbn in 30-40 kleinere Gegenstände gleicher Art zerspringen.)
Zielwert des Gegners verringern	8	(Pro Punkt der vom Zielwert abgezogen werden soll. Der Zauber ist nicht spürbar.)