

Zaubersprüche (Schadenszauber):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplika- tionsfaktor</u>	
telekinetisches töten	div.	(MP=Lebenspunkte des Gegner/10)
Schockwelle	1,0	(Der Gegner wird kampfunfähig, wenn 50% der Lebenspunkte getroffen werden. Um Schaden anzurichten, muss pro Schadenspunkt 0,01 hinzuaddiert werden)
Feuerwelle	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1)
Säurepeil	2,5	(5 R; pro R 10 pz)
Nottöten	6,5	(Bei 1/4 LP anwendbar; jeder andere Zauber kleiner des mp verliert Wirkung; Gegner verliert 1000 lp)
Eisstrahl / Blitzstrahl	2,0	(für 30 LP; pro 10 LP mehr + 0,1)
Feuerball	15,0	(4 R Zauber / 2500 LP Schaden)
Eisregen / Meteoriten- regen	2,0	(50 Grundscha- den, pro 10 LP mehr 0,3 auf 50qm Fläche)
Meteor	5,0	(250 Grundscha- den, pro 20 LP mehr 0,4 auf 50qm Fläche)
Stoß/Windstoß	3,0	(schleudert das Ziel 20m nach hinten + 100 LP Schaden)
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.)
Sonnenstrahl	2,5	(Ein handtellergroßer 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.)
Sonnenlicht	5,0	(500 Grundscha- den, pro 20 LP mehr +0,4; wirkt nur auf Untote.)
Dunkellanze	1,8	(Wirft ein Blitz dunkler Energie. 50 Grundscha- den, pro 20 LP mehr + 0,3)
Magische Kugel	1,0	(Ohne Grundscha- den, pro LP mehr + 0,01)
Blitzhand	0,5	(s. Magische Kugel)
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-)
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.)

Zaubersprüche (Zauber für besondere Zwecke):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplika- tionsfaktor</u>	
Licht	0,1	
Alkohol entgiften	-selbst 0,3 -andere 0,2	(pro 0,1 0/000) (pro 0,2 0/000)
Gesicht reinigen	0,3	
Kleidung reinigen	0,3	
Geräusch	0,5	(einfache Geräusche, wie Türknarren)
Ton, Musik, Sprache	1,0	(pro Minute)
Trocknen	0,3	(Überschüssige Flüssigkeit perlt wie an einem Lotusblatt ab und fließt zu Boden)
Vereiste Fläche	1,5	(Vereist 2qm Oberfläche zu blankpoliertem Eis. Pro qm mehr + 0,3)
Dunkelwolke / Nebelwolke	1,5	(Beschwört eine Wolke absoluter Dunkelheit/absoluten Nebels. 10 Meter Durchmesser. Pro 10 Meter mehr +1,5)
Schneefall	0,3	(Zaubert Schneefall in den bezauberten Raum. Pro qbm 0,3)
Regen	0,3	(Zaubert Regen in den bezauberten Raum. Pro qbm 0,3)
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.)
Gebrauchs- gegenstand 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.)
Farbkugel	3,0	(Färbt einen Gegner ein.)
Blindheit	Sinne des Gegners/10	(Der Magiewirkende muss den MP des Spruches blind schätzen. Wenn dabei die Sinne des Gegners übertroffen werden, erblindet dieser.)
Stinkende Kugel / Furcht	2,5	(Wenn der Bezauberte eine Willenskraftprobe nicht besteht, verlässt er ob des Gestankes/der Furcht den Bereich.)
Kiemen	1,5	(Unter Wasser atmen)
Umgebungs- temperatur projizieren	2,1	(Eine Kugel, die die Umgebungstemperatur widerspiegelt wird errichtet. Durchmesser 3 Meter.)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf sich selbst):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplika- tionsfaktor</u>	
magische Warnung	1,8	(Mindestens, da ein starker Zauber sich nicht durch einen niedrigeren Spruch demaskieren lässt. mehr ist also besser.)
Teleportation	2	
Trugbild	4	(Erstellt ein perfektes Abbild des Zaubernden, das zu selbstständigem Handeln fähig, aber nicht materiell ist.)
magische Rüstung	2,5	(für 10 Pkt. mehr. Je 10 Pkt. mehr + 0,5)
fliegen	4	
Unsichtbarkeit/ Maske/Illusion	2,2	
Lautlosigkeit	1,8	
Barriere gegen Materielles	1,3	(1,9 bei Gefahr für andere)
Böses orten	6	(wirkt immer)
Böses lähmen	12	(wirkt immer)
magisches Sehen	8,5	(wie Kristallkugel)
magisches Licht	7,8	(zeigt verborgene Türen)
Geist beschwören	0	(das sind ganz einfache Spiongeister!)
Gift entdecken	1,0	
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].)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplika- tionsfaktor</u>	
Atmosphärische Kugel beschwören	2,5	
Illusion	3,0	(Illusion als bewegtes 3D Bild, Magier muss Original gesehen haben, kann dieses aber verfremden.)
Metall erhitzen	MP=Mp der Waffe, die erhitzt werden soll	
Laufwert verringern	4,5	
Stille (passiv [Stilleglocke])	3,0	
Stille (aktiv [Person zum schweigen bringen])	MP=Magiepunkte des bezauberten / 10	
Wiederbelebung	10	(Ein Wiederbelebter verliert 10% auf ALLE Werte.)
Laufwertverdoppelung	4	
Reflexspruch	20	(bringt den den Bezauberten aus akuter Gefahr)
Böses vertreiben	15	
Wahnsinn	12	
Fiktivtransmission	10	(Für einen kbm, pro kbm mehr + 1, das Ziel muss bildlich bekannt sein!)
Antisteinspruch	3	(Löst die Versteinering eines Wesens auf, das von einem Troll versteinert wurde.)
Verkleinern	7,3	(Hat keinen Einfluß auf die Konstitution eines Gegners.)
Verwandeln	3,7	(Verwandelt ein Tier in ein anderes gleicher Größe und Stärke.)
Entseelen	3	
besessen machen	5	
Vibration	4	(Versetzt einen Gegner so in Vibartion, dass er aus einer zufälligen Hand verliert, was er trägt.)
magisches Singen	6	(Jeder hört zu!)
Reaktionszeit erhöhen	4,5	(Feind kann nur noch alle 2 R angreifen)
Winterschlaf	0,8	(Gilt nur für Mitglieder der Party wenn sie arg in Bedrängnis sind, dauer 15 Kampfrunden.)
Altern	5	(pro 5 Jahre)
Gegner beeinflussen	div.	(MP=Willenskraft des Gegner/10)
Heilung	-Gift 1 -Wunden 2,5	(mal Schadenswert pro Runde/10) (für 20 Ip; pro 20 Ip mehr + 0,1)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplika- tionsfaktor</u>	
Zerspringen	4,0	(Läßt feste Gegenstände bis 1kkm in 30-40 kleinere Gegenstände gleicher Art zerspringen.)
Lykantrophie beseitigen	-heilen 0,5 -töten (LP des Wesens / 10) * 0,4	
Halten	Kraft des Wesens / 10	(Eine Person kann ihren Standort nicht mehr verändern, sich aber noch immer bewegen.)
Feind/Magie espern	0,4	(Mindestens, da ein starker Zauber sich nicht durch einen niedrigeren Spruch demaskieren läßt, mehr ist also besser)
Telepathie	0,2	(Geht nur, wenn der Gegner weder kultisch, noch magisch, noch mentalstabilisiert ist.)
Zielwert des Gegners verringern	8	(pro Punkt auf Zielwert)
Telekinese	1	(Gilt nur für das Bewegen einfacher Gegenstände, bei großen Sachen Absprache mit der SL.)
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.)
Fertigkeiten-push	1 * SteigerungsMP der Fähigkeit * Punkte um die die Fähigkeit gesteigert werden soll	(Steigert eine Fertigkeit eines bezauberten Wesens.)
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.)
Herz des Lebens	1 * LP um die die Regeneration gesteigert werden soll	(Steigert die RegenerationsLP.)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplika- tionsfaktor</u>	
Aura des Guten	s. Heilige Aura	(Wirkt gegen Böses.)
Schlaf	Willenskraft der zu Bezaubernden / 30	(Die Bezauberten fallen in einen Schlaf, der so lange anhält, wie der Magier den Schlaf aufrecht erhält.)
Gedanken- sendung	0,8	(Ein Magier sendet seine Gedanken zu jemand Nichtmagischem.)