

[SPELLS]

Interface Light / Light off
im Spellbook

Index	Spruch	Magieart	Level	NPC
0	Lichtsphäre Schwundet	Alchemie - Kreis des Feuers	1	-
1	Magischer Pfeil Seele & Graw	Alchemie - Kreis des Feuers	1	off
2	Schild Nutzt dich ab / Feed back	Alchemie - Kreis des Feuers	2	def
3	Magisches Schloss endlich block	Alchemie - Kreis des Feuers	2	-
4	Maske des Lichts	Alchemie - Kreis des Feuers	3	-
5	Feuerball Graw + Explode	Alchemie - Kreis des Feuers	3	off
6	Spiegelbild stationär TADU	Alchemie - Kreis des Feuers	3	-
7	Luftblase um Kopf Zeitskalen	Alchemie - Kreis des Feuers	4	-
8	Blitzschlag OK	Alchemie - Kreis des Feuers	4	off
9	Dunkle Pforte	Alchemie - Kreis des Feuers	4	-
10	Wirbelsturm INVEST + Floor Hit	Alchemie - Kreis des Feuers	5	off
11	Unverwundbarkeit	Alchemie - Kreis des Feuers	5	def
12	Identifizieren	Alchemie - Kreis des Feuers	5	-
13	Steinernes Grab	Alchemie - Kreis des Feuers	6	off
14	Niedere Beschwörung	Alchemie - Kreis des Feuers	6	inOff
15	Wunden heilen Ok	Alchemie - Kreis des Wassers	1	reg
16	Kampfspruch Magische Rüst	Alchemie - Kreis des Wassers	1	off
17	Zauberklinge	Alchemie - Kreis des Wassers	2	inOff
18	Schlag Ok	Alchemie - Kreis des Wassers	2	inOff
19	Magische Stille höherer Spell	Alchemie - Kreis des Wassers	3	def
20	Verschrumpeln	Alchemie - Kreis des Wassers	3	-
21	Vergiftung heilen	Alchemie - Kreis des Wassers	3	reg
22	Regeneration Ok	Alchemie - Kreis des Wassers	4	reg
23	Seance	Alchemie - Kreis des Wassers	4	-
24	Verwandlung/Rückwandlung Ok	Alchemie - Kreis des Wassers	4	-
25	Magie bannen Magieblock	Alchemie - Kreis des Wassers	5	inOff
26	Teleportation Ok Feed back	Alchemie - Kreis des Wassers	5	def
27	Unsichtbarkeit Ok	Alchemie - Kreis des Wassers	5	def
28	Fluch des Steins Gut	Alchemie - Kreis des Wassers	6	off
29	Wiederbelebung	Alchemie - Kreis des Wassers	6	reg
30	Manos - Die helfende Hand	Alchemie - Dämonenbeschwörer	7	inOff
31	Sentra - Die Wächterin	Alchemie - Dämonenbeschwörer	8	inOff
32	Agonom - Die geplagte Seele	Alchemie - Dämonenbeschwörer	9	inOff
33	Devor - Der hungrige Schatten	Alchemie - Dämonenbeschwörer	10	inOff
34	Supremos - Der Unbezwingbare	Alchemie - Dämonenbeschwörer	11	inOff
35	Böser Blick Ok RW/PSI/EV	Psimagie - Novizen	1	-
36	Wort der Bindung	Psimagie - Novizen	1	inOff
37	Freundschaft Ok	Psimagie - Novizen	2	-
38	Telekinese Gut Monster	Psimagie - Novizen	2	-
39	Verwirrung Aggressiv	Psimagie - Novizen	3	inOff
40	Faust des Erleuchteten Gut	Psimagie - Novizen	3	off
41	Auge des Diebes	Psimagie - Novizen	4	-
42	Schwert des Meisters	Psimagie - Novizen	4	-
43	Zorn des Windes Faust II	Psimagie - Novizen	5	off
44	Paralysieren	Psimagie - Novizen	5	inOff
45	Wandernde Seele	Psimagie - Novizen	6	-
46	Levitation Düsenrucksack	Psimagie - Novizen	6	def
47	Wille des Meisters	Psimagie - Gurus	7	-
48	Agonie	Psimagie - Gurus	8	off
49	Gedankenlesen	Psimagie - Gurus	9	-
50	Chaos WS+Tollwut(Rad)	Psimagie - Gurus	10	inOff
51	Gedankenschlag	Psimagie - Gurus	11	off

Wahrheit (WS+)

Magie = OVERLOAD

PSI = automatische Abschaltung

UNTOTE haben
WIL = Ø

aufblasen

Dieb

→

Problem
(Treppen)

Stasis

levte.
Magische
Stile

Niedere
Beschwörung

Wahrheit
cost(life), cost(gold)
TOLLWUT

evtl.
später

PSI und Magie
Schließt sich offens. aus

Doch

PSI
Design:

Feedback
mehr
durch
Sounds

PSI

Level 1

Fear
Word of Binding

Level 2

Charm → Betäuben
Telekinesis
~~██████~~

Level 3

~~Psalms~~ Confuse (16gues)
Clearvoyance → Fallen einschmeien
Telekinetic Impact



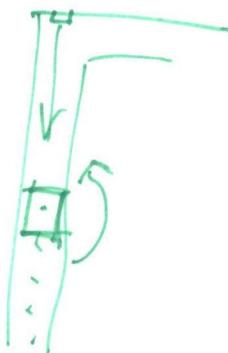
Level 4

Paralyze

(Greater) Illusion → Monster erschaffen (?)
→ (Remote Blade)

Level 5

Mind Warp → Geist trennt sich vom Körper
→ durch Wand → Radius
~~Control Monster Point~~



Level 6

~~█~~ Levitation

Control Monster

~~██████~~ - Zeit aufzudecken halten →
Death Grip (PAIN) → HP (NSC)

Ab Level 6

Tann 2 Sprüche
gleichzeitig

aufrecht erhalten:

Gedankenenschlag
Chaos (Marsenverwirrung)



SCROLLS?

PSI: Thrall

LEV 1
Light
Magic Missile

Cure
Bleed

Anti-Missile

LEV 2
~~Bubble Summon Bat~~
~~Magic Lock Trap~~
Shield

Sleep
Unlock (Chance: 5% * (ev))

Zauber
Schutz
Tourneire

LEV 3
Fireball
~~Dispell Magic~~
Mirror

Shriek
Cure Poison

The Gate

LEV 4
Summon Monster
Bubble

Invisibility
Heal

Illusion

LEV 5
~~Hi~~
Dispell Magic

Teleport
Morphing

Waffe
Zur Stoen

LEV 6
Stone Block

Invincibility
Kinetic Vortex

Masquerade

LEV 7
~~Stone Block~~

Stone Touch
Reanimation

Tarren
Invisible Door

Bottom
PIT

CONTROL?

Chore
Object

Youth
Black Hole/Magnetism

Create
Amulet

Will o' the Wisp
Frozen Typer

SEANCE
Interview
with the Dead

Beschlagnahme

Zustände

Mirror

- Paralyzed

Darkness (Blindness)

- Asleep

- Panic

- Normal

- Poisoned



Geist

FEAR (Böser Blick)

1 Gegner wird nach einem mißlungenen Rettungswurf (RW) auf Fluchtmodus gesetzt. Der Gegner bleibt verängstigt, solange er sich innerhalb eines 3 Felder Radius um den Magier aufhält

WORD OF BINDING

1 Gegner wird auf der Stelle festgehalten. Er kann sich nicht drehen und nicht gehen, allerdings in Blickrichtung attackieren.
RW: Alle 2 Sekunden W100 → ST(Monster) - WIL(Magier)

Der Spruch bleibt bestehen bis

- der RW gelingt
- der Magier das Monster nicht mehr sieht
- SP(Magier) = Ø

HARM

Die Attitüde 1 Gegners wird um 3 Abstufungen gesteigert
Der Gegner muss direkt vor dem Magier stehen. Nach einem mißlungenen RW ($W100 \rightarrow 2 \times WIL(\text{Monster}) - WIL(\text{Magier})$) wirkt der Spruch permanent.

TELEKINESIS

Ein Objekt kann auch dann aufgenommen werden, wenn es nicht unmittelbar vor dem Magier liegt.
Ein Hebel/Kopf/etc. kann bewegt werden wenn der Magier nicht direkt daran steht. Der Spruch kann ausschließlich auf den Magier selbst gesprochen werden.
Nachdem dies geschehen ist, kann der Magier eine der o. a. Aktionen ausführen. Diese Möglichkeit behält er bis er einen neuen Spruch spricht

CONFUSE

Ein Gegner wird verwirrt und bewegt sich zufällig durch den Dungeon. Er kann dabei vor Wände laufen und zufällig attackieren (ggf. zaubern). ~~sowie panizca~~
RW: 1 W100 → WIL(Monster) Dauer: 10 Sekunden * LEV(Magier)

CLEARVOYANCE

Der Magier erhält für 30 Sekunden * LEV(Magier)
Dieses Fähigkeiten, d.h. Fallen & Scheintüren leuchten rot auf (wenn sie von einem Dieb angelegt wurden, dessen LEVEL ≤ LEV(Magier))

TELEKINETIC IMPACT

Der Magier verschießt eine konzentrierte Druckwelle in eine ausgewählte Richtung. Ein Monster das dieser Welle im Weg steht nimmt $7 \times \text{LEV}(\text{Magier})$ Schaden und die Welle löst sich auf.

PARALYZE

Ein Gegner ist bei Auflösung seines RW ($\text{W100} \rightarrow \text{WIL}(\text{Monster}) - \text{WIL}(\text{Magier})$) komplett bewegungsunfähig für $8 \times \text{LEV}(\text{Magier})$ Sekunden

REMOTE BLADE

Eine in Sichtweite auf dem Boden liegende Waffe wird telekinetisch aufgehoben und kann solange geführt werden, bis der Magier keine SP mehr hat. Sobald der Spruch gesprochen wurde wechselt die Spieleransicht: Der Spieler bewegt sich als unverwundbarer Geist hinter den schwebenden Klüge, während der Körper des Magiers bewegungslos auf der Stelle steht

WICHTIG Alle in der 3D Sicht geführten Waffen komplett (mit Griff) als GFX

MIND WARP

Der Geist des Magiers verlässt den Körper und kann Wände durchdringen. Der Spieler kann den unverwundbaren Geist in einem Radius von $\text{LEV}(\text{Magier}) \times 2$ Feldern um den reglosen Körper des Magiers herum bewegen. Der Spruch kann solange aufrecht erhalten werden bis $\text{SP}(\text{Magier}) = \emptyset$.

TELEKINETIC STORM

1 ausgewählter Gegner wird durch einen konzentrierten, mächtigeren TELEKINETIC IMPACT getroffen. Er wird rückwärts gegen die nächste Wand geschleudert und nimmt dort $20 \times \text{LEV}(\text{Magier}) - 10 \times [\text{Entfernung zur Wand in Feldern}]$ Schaden. Wenn der Schaden tödlich ist, wird das Monster in seine Einzelteile zerlegt

LEVITATION

Der Magier oder ein benachbarter NSC kann fliegen. Die Person steht in der Luft und kann in 6 Richtungen bewegen werden Dauer: Bis $\text{SP} = \emptyset$.

CONTROL MONSTER

1 Gegner ist vom Magier besessen. Der Körper des Magiers erstarrt, die Spieleranicht wechselt: Der Spieler sieht jetzt durch die Augen des Monsters und kann dieses lenken wie sich selbst (evtl. auch im Inventar rückrufen). Das Monster hat alle 2 Sekunden einen RW (W100 → ~~ST~~^{WIL} (Magier Monster) – ST (Magier)). Wenn diese gelingt, befreit sich das Monster in einer 3 sekündigen Phase in der sich der Wille des Magiers und der Wille des Monsters zufällig bei der Kontrolle des besessenen Körpers abwechseln.

PAIN

Sobald der Spruch gesprochen wurde, hält der Magier eine Hand vor sich. Er geht auf ein Monster zu und sobald dieses in Berührungsweite ist bekommt es alle 0.2 Sekunden ~~LEV~~ LEV (Magier): 2 Schadenspunkte. Der Magier verliert gleichzeitig alle 0.2 Sekunden 1 SP. Dauer: Bis SP = 0. Der Spruch kann vorher abgebrochen werden, in dem der Magier auf das betreffende Icon klickt, bzw. sich vom Monster entfernt.

CHAOS

Wie CONFUSE, wirkt aber in einem Radius von 7 Feldern auf alle Kreaturen die durch WIL angegriffen werden können. Dauer: 8 Sekunden * LEV (Magier). Kein Rettungswurf!

MIND DISRUPT (Gedankenschlag)

1 Gegner, der durch WIL verletzt werden kann (d.h. Lebensform) stirbt auf der Stelle. RW: W100 → 5%

Schwarze Seele Ballen → 100%
→ kann nicht mehr zaubern; magische Waffen nicht anwenden
Je besser der Wille desto weniger Wahrscheinlichkeit/Sprach

Spruch	Ziel	Reichweite	Dauer	Schaden	Schaden durch Kosten	Rettungswurf
Fear	1 1 Gegner	3 Felder	So lange in Sicht Self in Sicht	-	-	10 $1 \times W100 \rightarrow WIL$
Word of Binding	1 1 Gegner	Sicht	So lange Ziel in Sicht	-	-	1 SP/Sec + 10 Fix Alle 2 sec: $W100 \rightarrow$
Charm	2 1 NSC	Touch	Permanent	-	-	15 $W100 \rightarrow 2 \times (STR(MS) - WIL)$ (Self)
Telekinesis	2 Hebel/Objekt	Sicht	Sofort	-	-	5 * Distanz
Confuse	3 1 Gegner	Sicht	10 sec * LEV	-	-	10 $1 \times W100 \rightarrow WIL$
Clearvoyance	3 Self	Touch	30 sec * LEV	-	-	10
Telek. Impact	3 Richtung	Sicht	Sofort	7 * LEV	Strike	20
Paralyse	5 1 Gegner	Sicht	8 Sec * LEV	-	-	15 $1 \times W100 \rightarrow WIL^2$
Remote Blade	4 Beliebig	Beliebig	Bis SP = 0 ↑ [Blade] + LEV	Strike/Point	5 Fix $\frac{1SP}{sec}$	Normale Defense WIL (Self)
Mind Warp	6 Self	LEV * 2 Felder	Bis SP = 0	-	-	30 Fix $\frac{1SP}{sec}$ +
Telekinetic Storm	5 1 Gegner	Sicht	Sofort	$24 \times LEV - 10 \times$ Flug	Strike	50
Levitation	6 Self	Touch	Bis SP = 0 ↑ $WIL \rightarrow 100$	-	-	20 Fix + $\frac{1SP}{sec}$
Control MS	6 1 Gegner	Sicht	Bis SP = 0	-	-	1 SP/Sec sowie 20 Fix Alle 2 sec:
Pain	6 1 Gegner	Touch	Bis SP = 0	$(1 \times LEV) HP / 0.2 sec$	WIL/PSI	1 SP/0.2 sec sowie 10 Fix $W100 \rightarrow STR(MS)$ - StoSel
Chaos	7 Radius	7 Felder	8 sec * LEV	-	-	30 n/a
Mind Disrupt	7 1 Gegner	Sicht	Sofort	FATAL	WIL/PSI	$1 \times \cancel{50} 5\%$
Control Human	8					

Interface: $(Fire_grounded) = \cancel{50} Strength \underline{loc}$

LEV 1

Light

Magic Lure

Cure
Bleed

- 0%

LEV 2

(Summon Bat)

Shield

LEV 3

Fireball

Missile Shield

Sleep

Unlock

Masquerade

- 5%

Eugulf Shadow

Cure Poison

- 10%

LEV 4

(Summon Thrall)

Bubble

Invisibility

Heal

Seance

- 15%

- 20%

LEV 5

Dispell Magic

Morphing

Teleport

Dispell Magic

LEV 6

Stone Block

Invincibility

LEV 7

(Summon Demon)

Wizard's Wrath

Kinetic Vortex - Summon

Stone Touch

Reanimation

- 25%

50 -

Dark Lightning

(Blitze, solange Mana vorhanden)

Enchant Blade

Magic Lock

Spell Misfire

50% at begin

(→ wird weniger)

Böse Hexe

Summoning / inc WILL

✓ Sentry (Alarms Caster on Event / Response)

✓ Phoenix (better Fireball)

✗ Bat (Spy) Thief!

- Thrall (Fighter) [Shylock Deluder] STRONG!

- Demon (Mage/Fighter) [FEAR effect] (* kann Sprüche aus auch der jeweils anderen Mage Class)

✓ Banshee [Invincible / Translucent] [cries!]

[easy to destroy by magic & magic weapons]

- Hellhound (Strong Attacker / at own will / kills e.o. in range)

(must be killed in order to get rid of → attacks even good(N) SC's)

(always returns to Caster)

- The Thing That Should Not Be (Once casted, kills e.o. in range)

including the Caster → cast & own)

(stays for a while, then disintegrates in devastating effect)

ST

KON

We

DK

WK

SK

AG

WIL

CH

Wa



Additional
PSI

- Help!

- Control Mind

~~Move~~

- Gedankenlesen
(Empathie)



Wa

ST

KON

We

DK

WK

SK

AG

WIL

CH

Wa

