

[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 sich 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/LEV | Psimagie - Novizen | 1 | - |
| 36 | Wort der Bindung | Psimagie - Novizen | 1 | inOff |
| 37 | Freundschaft Ok | Psimagie - Novizen | 2 | - |
| 38 | Telekinese Gut Mourder | Psimagie - Novizen | 2 | - |
| 39 | Verwirrung Aggressions | 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

PSI
Design:
Feedback
mehr
durch
Sounds

aufblasen

Dieb

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

↓

→

PSI

Level 1

Fear
Word of Binding

Level 2

Charm → Betäubern
Telekinesis



Level 3

~~Paralyze~~ Confuse (16gues)
Clearvoyance → Fallen erkennen
Telekinetic Impact



Level 4

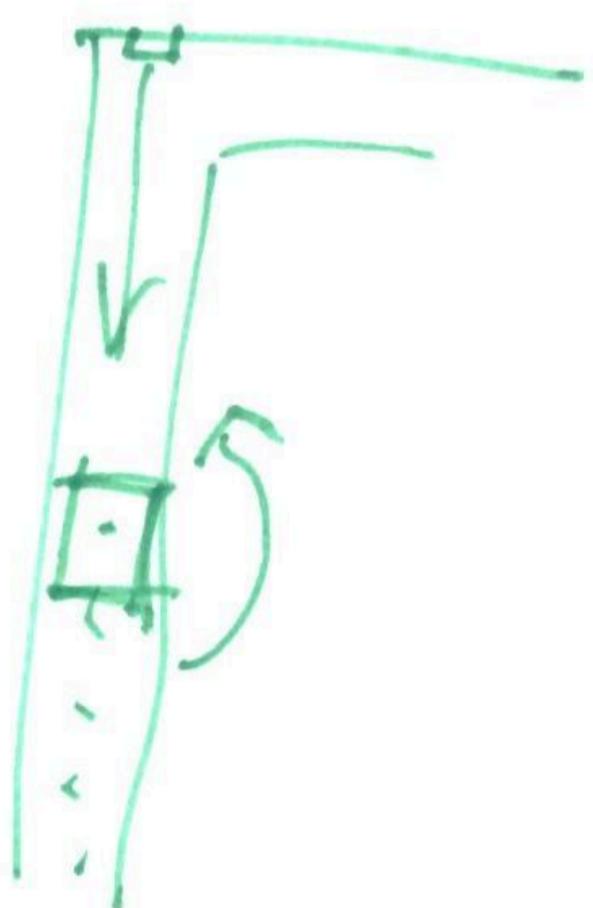
Paralyze

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

Level 5

Mind Warp → Seele trennt sich vom Körper
→ durch Wand → Radius

~~Control Monster~~ ~~Point~~ Telekinetic Storm $\Rightarrow \downarrow \Rightarrow \leftarrow \Rightarrow \rightarrow \Rightarrow \uparrow \Rightarrow \downarrow$ *LEV SPRITZ



Level 6

* Levitation

Control Monster

~~Death Grip~~ - Zeit aufrechterhalten → PAIN → HP(NSC)

Level 7

Death Grip

- Zeit aufrechterhalten → PAIN

Ab Level 6

jeann 2 Sprüche gleichzeitig

aufrecht erhalten:

Gedankenenschlag
Chaos (Marsenverwirrung)



SCROLLS?

LEV 1
Light
Magic Missile

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

LEV 3
Fireball
~~Dispell Magic~~
Mirror

LEV 4
Summon Monster
Bubble

LEV 5
~~Mirror~~
Dispell Magic

LEV 6
Stone Block

LEV 7
~~Stone Block~~
Summon Demon

Bottom
PIT
Wizard's Wrath

Cure
Bleed

Sleep
Unlock (Chance: 5% * lev)

Shrink
Cure Poison

Invisibility
Heal

Teleport
Morphing

Invincibility
Kinetic Vortex

Stone Touch
Reanimation

CONTROL?

Youth

Black Hole/Magnetism

Will o' the Wisp
Frozen Typer

Besiechung

Mirror

Darkness (Blindness)

PSI: Thrall

Anti-Missile

Zodiac
Sentry
Tournaire

The Gate

Illusion

Wafer
zur Stossen

Masquerade

Tarren
Invisible Door

Circle
Object

Create
Amulet

SEANCE
Interview
with the Dead

Zustände

- Paralyzed
- 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

- a) der RW gelingt
- b) der Magier das Monster nicht mehr sieht
- c) SP(Magier) = \emptyset

HARM

Die Attitüde 1 Gegners wird um 3 Abstufungen gesteigert
Der Gegner muss direkt vor dem Magier stehen. Nach einem mißlungenen RW ($W100 \rightarrow 2 * WIL(\text{Monster}) - WIL(\text{Magier})$) 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 panieren~~
RW: 1 W100 → WIL(Monster) Dauer: 10 Sekunden * LEV(Magier)

CLEARVOYANCE

Der Magier erhält für 30 Sekunden * LEV(Magier)
Diebesfähigkeiten, d.h. Fallen & Scheintüren leuchten rot auf (wenn sie von einem Dieb angelegt wurden, dessen LEVEL \leq 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 Misserfolgen von RW ($W100 \rightarrow \text{WIL}(\text{Monster}) - \text{WIL}(\text{Magier})$) 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 Klinge, während der Körper des Magiers bewegunglos 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 $\text{SP}(\text{Magier}) = 0$.

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 bewegt werden Dauer: Bis $\text{SP} = 0$.

CONTROL MONSTER

1 Gegner ist vom Magier besessen. Der Körper des Magiers erstarrt, die Spieleransicht wechselt: Der Spieler sieht jetzt durch die Augen des Monsters und kann dieses lebten wie sich selbst (evtl. auch im Inventar rumkramen). Das Monster hat alle 2 Sekunden einen RW ($W100 \rightarrow ST$ (Magier Monster) — ST (Magier)). Wenn diese gelingt, befreit sich das Monster in einer 3sekündigen 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: $W100 \rightarrow 5\%$

Schwarze Seele Ballen $\rightarrow 100\%$
 \rightarrow kann nicht mehr zaubern; muß Drogen zu sich nehmen
Je besser der Wille desto weniger Wahnsinnssteigerung/Sprach

| Spruch | Ziel | Reichweite | Dauer | Schaden | Schaden durch | Kosten | Rettungswurf |
|-------------------|----------------|----------------|----------------------|-------------------------------|---------------|-------------------------------|--|
| Fear | 1 1 Gegner | 3 Felder | Solang Self in Sicht | - | - | 10 | $1 \times W100 \rightarrow WIL$ |
| Word of Binding | 1 1 Gegner | Sicht | Solang Ziel in Sicht | - | - | 1 SP/Sec + 10 Fix | Alle 2 sec: $W100 \rightarrow$ |
| Charm | 2 1 NSC | Touch | Permanent | - | - | 15 | $W100 \rightarrow \frac{2}{WIL(MS)}$ $STR(MS) - WIL$ (Self) |
| Telekinesis | 2 Hebel/Objekt | Sicht | Sofort | - | - | 5 * Distanz | $\underline{-WIL Self}$ |
| Confuse | 3 1 Gegner | Sicht | 10 sec * LEV | - | - | 10 | $1 \times W100 \rightarrow WIL$ |
| Clairvoyance | 3 Self | Touch | 30 sec * LEV | - | - | 10 | — |
| Telek. Impact | 3 Richtung | Sicht | Sofort | 7 * LEV | Strike | 20 | — |
| Paralyse | 4 1 Gegner | Sicht | 8 sec * LEV | - | - | 15 | $1 \times W100 \rightarrow WIL$ |
| Remote Blade | 4 Beliebig | Beliebig | Bis SP = 0 | [Blade] + LEV | Strike/Point | 5 Fix + $\frac{1SP}{sec}$ | Normale Defense $\underline{-WIL (Self)}$ |
| Mind Warp | 5 Self | LEV * 2 Felder | Bis SP = 0 | - | - | 30 Fix + $\frac{1SP}{sec}$ + | — |
| Telekinetic Storm | 5 1 Gegner | Sicht | Sofort | $20 * LEV - 10 * Flug$ | Strike | 50 | — |
| Levitation | 6 Self | Touch | Bis $WIL(W100) = 0$ | - | - | 20 Fix + $\frac{1SP}{sec}$ | — |
| Control MS | 6 1 Gegner | Sicht | Bis SP = 0 | - | - | 1 SP/Sec sowie 20 Fix | Alle 2 sec: $W100 \rightarrow Str(MS)$ |
| 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 | $\underline{\rightarrow W100 \rightarrow Str(Sel)}$ - Str(Sel) |
| Chaos | 7 Radius | 7 Felder | 8 sec * LEV | - | - | 30 | n/a |
| Mind Disrupt | 7 1 Gegner | Sicht | Sofort | FATAL | WIL/PSI | 60 | $1 \times \cancel{5\%}$ 5% |
| Control Human | 8 | | | | | | |

Interface: (Fire pressed) = $\cancel{+} Strength Inc$

LEV 1
Light
Magic Lure

LEV 2
(Summon Bat)
Shield

LEV 3
Fireball
Missile Shield

LEV 4
(Summon Thrall)
Bubble

LEV 5
Dispell Magic

LEV 6
Stone Block

LEV 7
(Summon Demon)
Wizard's Wrath

Dark Lightning
(Blitze, so lange Magie vorhanden)

Böse Hexe

✓ Summoning / inc WILL

✓ Sentry (Alarms Caster on Event / Trespasser)

✓ Phoenix (better Fireball)

✗ Bat (Spy) Thief!

- Thrall (Fighter) [Stupid Idiuder] STRONG!

- Demon (Mage/Fighter) [moderate FEAR effect] (* kann Sprüche des 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 (One castet, kills e.o. in range including the caster → cast & run)
(stays for a while, then disintegrates in devastating effect)

Cure
Bleed

Sleep
Unlock
Masquerade → Erdälse
Erupt Shadow
Cure Poison

Invisibility
Heal Seance
Morphing Dispell Magic
Teleport

Invincibility
Kinetic Vortex - Summon
Stone Touch
Reanimation

Enchant Blade
Magic Lock

Spell Misfire
50% at begin
(→ wird weniger)

ST
KON
We
DK
WK
SK
AG
WIL
CH
Wa

- 0%

- 5%

- 10%

- 15%

- 20%

- 25%

50 -

Additional
PSI

- Help!
- Control Mind
No ~~stu~~

- Gedankenlesen
(Empathie)