



# SPELLS

Interface Light / Light off  
im Spellbook

Index	Spruch	Magieart	Level	NPC
0	Lichtsphäre <i>Schwündet</i>	Alchemie - Kreis des Feuers	1	-
1	Magischer Pfeil <i>Seele &amp; Grow</i>	Alchemie - Kreis des Feuers	1	off
2	Schild <i>Nurzt sich ab / Feedback</i>	Alchemie - Kreis des Feuers	2	def
<del>3</del>	<del>Magisches Schloß</del>	Alchemie - Kreis des Feuers	2	-
4	Maske des Lichts	Alchemie - Kreis des Feuers	3	-
5	Feuerball <i>Grow + Explode</i>	Alchemie - Kreis des Feuers	3	off
6	Spiegelbild <i>stationär TADU</i>	Alchemie - Kreis des Feuers	3	-
7	Luftblase <i>um Kopf Zeitkale</i>	Alchemie - Kreis des Feuers	4	-
8	Blitzschlag <i>OK</i>	Alchemie - Kreis des Feuers	4	off
<del>9</del>	<del>Dunkle Pforte</del>	Alchemie - Kreis des Feuers	4	-
10	Wirbelsturm <i>INVEST + Floor Heu</i>	Alchemie - Kreis des Feuers	5	off
<del>11</del>	<del>Unverwundbarkeit</del>	Alchemie - Kreis des Feuers	5	def
12	Identifizieren	Alchemie - Kreis des Feuers	5	-
<del>13</del>	<del>Steinernes Grab</del>	Alchemie - Kreis des Feuers	6	off
14	Niedere Beschwörung	Alchemie - Kreis des Feuers	6	inOff
15	Wunden heilen <i>Ok</i>	Alchemie - Kreis des Wassers	1	reg
16	Kampfspruch <i>Magische Pfeil</i>	Alchemie - Kreis des Wassers	1	off
17	Zauber Klinge	Alchemie - Kreis des Wassers	2	inOff
18	Schlag <i>Ok</i>	Alchemie - Kreis des Wassers	2	inOff
19	Magische Stille <i>höheres Spell</i>	Alchemie - Kreis des Wassers	3	def
20	Verschumpeln	Alchemie - Kreis des Wassers	3	-
21	Vergiftung heilen	Alchemie - Kreis des Wassers	3	reg
22	Regeneration <i>Ok</i>	Alchemie - Kreis des Wassers	4	reg
23	<del>Seance</del>	Alchemie - Kreis des Wassers	4	-
24	Verwandlung/Rückwandlung <i>Ok</i>	Alchemie - Kreis des Wassers	4	-
25	Magie bannen <i>Magieack</i>	Alchemie - Kreis des Wassers	5	inOff
26	Teleportation <i>Ok</i> <b>Feedback</b>	Alchemie - Kreis des Wassers	5	def
27	Unsichtbarkeit <i>Ok</i>	Alchemie - Kreis des Wassers	5	def
28	Fluch des Steins <i>Gut</i>	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 <i>Ok RW/PSI/LEV</i>	Psimagie - Novizen	1	-
<del>36</del>	<del>Wort der Bindung</del>	Psimagie - Novizen	1	inOff
37	Freundschaft <i>ok</i>	Psimagie - Novizen	2	-
<del>38</del>	<del>Telekinese Gut</del>	Psimagie - Novizen	2	-
<del>39</del>	<del>Verwirrung Aggression</del>	Psimagie - Novizen	3	inOff
40	Faust des Erleuchteten <i>Gut</i>	Psimagie - Novizen	3	off
41	Auge des Diebes	Psimagie - Novizen	4	-
42	Schwert des Meisters	Psimagie - Novizen	4	-
43	<del>Zorn des Windes</del> <i>Faust II</i>	Psimagie - Novizen	5	off
44	Paralysieren	Psimagie - Novizen	5	inOff
45	Wandernde Seele	Psimagie - Novizen	6	-
46	Levitation <i>Düsenrucksack</i>	Psimagie - Novizen	6	def
47	Wille des Meisters	Psimagie - Gurus	7	-
<del>48</del>	<del>Agonie</del>	Psimagie - Gurus	8	off
<del>49</del>	<del>Gedankenlesen</del>	Psimagie - Gurus	9	-
50	Chaos <i>WS+Tollwut (Rad)</i>	Psimagie - Gurus	10	inOff
51	Gedankenschlag	Psimagie - Gurus	11	off

aufblasen



Dieb

2

Problem (Treppe)

Stasis

evtl. Magische stufe

Niedere Beschwörung

Wahnsinn

cost(life), con(gop)  
TOLLWUT

evtl. später

Wahnsinn (WS+)

Magie = OVERLOAD

PSI = automatische Abschaltung

PSI und Stasis  
schaffen sich gegen aus

DOCH

PSI

Design:

Feedback  
mehr  
durch  
Sounds

UNTOTE  
haben  
WIL=0



# PS1

## Level 1

Fear  
Word of Binding

## Level 2

Charm → Betäuben  
Telekinesis  
~~Teleportation~~

## Level 3

~~Paralyze~~ Confuse (1600er)  
Clairvoyance → Fallen erkennen  
Telekinetic Impact



## Level 4

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

## Level 5

Mind Warp → Geist trennt sich vom Körper  
→ durch Wand → Radius \* LEV

~~Control Monster~~ ~~Paralyze~~

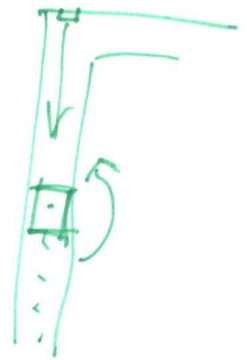
Telekinetic Storm → → SPRITZ

## Level 6

~~Levitation~~  
Control Monster  
~~Control Monster~~ — Zeit aufrecht erhalten →  
Death Grip (PAIN) — HP (NSC)

## Level 7

• Gedankenschlag  
Chaos (Massenverwirrung)



Ab Level 6  
kann 2 Sprüche  
gleichzeitig  
aufrecht erhalten.



# SCROLLS?

PSI: Thrall

Anti-Missile

LEV 1  
Light  
Magic Missile

/ Cure  
Bleed

Fusion  
Schutz  
tourisme

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

/ Sleep  
/ Unlock (Chance: 5% \* Lev)

LEV 3  
Fireball  
~~Dispell Magic~~  
Mirror

/ Shriek  
Cure Poison

The Gate

Illusion

LEV 4  
Summon Monster  
Bubble

/ Invisibility  
Heal

Waffe  
zurücksetzen

LEV 5  
~~Mirror~~  
Dispell Magic

/ Teleport  
Morphing

Masquerade

LEV 6  
Stone Block  
~~Stone~~

/ Invincibility  
Kinetic Vortex

Tanen  
Invisible Door

LEV 7  
~~Stone Block~~  
Summon Demon  
Wizard's Wrath

/ Stone Touch  
Reanimation

Curse  
Object

Create  
Amulet

SEANCE  
Interview  
with the Dead

Zustände

- Paralyzed
- Asleep
- Panic
- Normal
- Poisoned

Geist

CONTROL?

Youth

Blade Hole / Magnetism

Will o' the Wispes  
Frozen Typen

Betrachtung

Mirror

Darkness (Blindness)





## 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  $W100 \rightarrow ST(\text{Monster}) - WIL(\text{Magier})$

Der Spruch bleibt bestehen bis

- der RW gelingt
- der Magier das Monster nicht mehr sieht
- $SP(\text{Magier}) = 0$

## 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/Knopf/etc. kann bewegt werden wenn der Magier nicht direkt davor 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 parieren~~

RW:  $1 W100 \rightarrow WIL(\text{Monster})$  Dauer:  $10 \text{ Sekunden} \times LEV(\text{Magier})$

## CLEARVOYANCE

Der Magier erhält für 30 Sekunden  $\times LEV(\text{Magier})$  Diebesfähigkeiten, d.h. Fallen & Geheimtüren leuchten rot auf (wenn sie von einem Dieb angelegt wurden, dessen  $LEVEL \leq LEV(\text{Magier})$ )



## TELEKINETIC IMPACT

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

## PARALYZE

Ein Gegner ist bei Unflungen von RW ( $W100 \rightarrow W1L$  (Monster) -  $W1L$  (Magier)) komplett bewegungsunfähig für  $8 \times \text{LEV (Magier)}$  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 der schwebenden Klinge, 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  $\text{LEV (Magier)} \times 2$  Feldern um den reglosen Körper des Magiers herum bewegen. Der Spruch kann solange aufrecht erhalten werden bis  $\text{SP (Magier)} = 0$ .

## TELEKINETIC STORM

1 ausgewählter Gegner wird durch einen konzentrierteren, mächtigeren TELEKINETIC IMPACT getroffen. Er wird rückwärts gegen die nächste Wand geschleudert und nimmt dort  $20 \times \text{LEV (Magier)} - 10 \times [\text{Entfernung zur Wand in Feldern}]$  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 Spielersicht wechselt: Der Spieler sieht jetzt durch die Augen des Monsters und kann dieses lenken wie sich selbst (evtl. auch im Inventar rumkramen) Das Monster hat alle 2 Sekunden einen RW ( $W100 \rightarrow \overset{WIL}{ST}(\text{Magier Monster}) - \overset{WIL}{ST}(\text{Magier})$ ). 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 Berührungswerte 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 WLK angegriffen werden können. Dauer: 8 Sekunden \* LEV(Magier). Kein Rettungswurf!

## MIND DISRUPT (Gedankenschlag)

1 Gegner, der durch WLK verletzt werden kann (d.h. Lebensform) stirbt auf der Stelle. RW:  $W100 \rightarrow 5\%$

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



Spruch		Ziel	Reichweite	Dauer	Schaden	Schaden durch	Kosten	Retungswurf	Spell Effect
Fear	1	1 Gegner	3 Felder	Solange <del>Self</del> in Sicht	-	-	10		1 * W100 → WIL
Word of Binding	1	1 Gegner	Sicht	Solange Fidl in Sicht	-	-	1 SP/Sec	+10 Fix	Alle 2 sec: W100 →
Charm	2	1 NSC	<del>Touch</del>	Permanent	-	-	15		W100 → (2 * WIL(Ms))    STR(Ms) - WIL (Self)
Telekinesis	2	Hebel/Objekt	Sicht	Sofort	-	-	5 * Distanz		- WIL Self
Confuse	3	1 Gegner	Sicht	10 sec * LEV	-	-	10		1 * W100 → WIL
Clearvoyance	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 * W100 → WIL
Remote Blade	4	Beliebig	Beliebig	Bis SP = 0	[Blade] + LEV	Strike/Point	5 Fix + 1 SP/Sec		normale Defense    - WIL (Self)
Mind Wasp	6	Self	LEV * 2 Felder	Bis SP = 0	-	-	30 Fix + 1 SP/Sec		
Telekinetic Storm	5	1 Gegner	Sicht	Sofort	20 * LEV - 10 * Flug	Strike	50		
Levitation	6	Self	Touch	Bis <del>SP = 0</del> <sup>WIL = 100</sup>	-	-	20 Fix + 1 SP/Sec		
Control Ms	6	1 Gegner	Sicht	Bis SP = 0	-	-	1 SP/Sec		sowie 20 Fix
Pain	6	1 Gegner	Touch	Bis SP = 0	(1 * LEV) HP / 0.2 sec	WIL / PSI	1 SP / 0.2 sec		Alle 2 sec: W100 → Str(Ms) sowie 10 Fix → - Str(Self)
Chaos	7	Radius	<del>7</del> 7 Felder	8 sec * LEV	-	-	30		n/a
Mind Disrupt	7	1 Gegner	Sicht	Sofort	FATAL	WIL / PSI	60		1 * <del>W100</del> 5%
Control Human	8								

Intoface: (Fire prepared) = ~~7~~ + Strength 100



LEV 1  
Light  
Magic Missile

Cure  
Bleed

-0%

Additional  
PSI

LEV 2  
(Summon Bat)  
Shield

Sleep  
Unlock  
Masquerade → Erdbebe

-5%

Help!  
Control Mind  
~~Morstu~~

LEV 3  
Fireball  
Missile Shield

Engulf Shadow  
Cure Poison

-10%

Gedanklesen  
(Empathie)

LEV 4  
(Summon Thrall)  
Burstle

Invisibility  
Heal *Seance*

-15%

LEV 5  
Dispell Magic

Morphing  
Teleport  
Dispell Magic

-20%

50-

LEV 6  
Stone Block

Invincibility  
Kinetic Vortex - Summon

-25%

LEV 7  
(Summon Demon)  
Wizard's Wrath

Stone Touch  
Reanimation

Dark Lightning  
(Blitze, solange Mana vorhanden)

Enchant Blade  
Magic Lock

Spell Mishfire  
50% at begin  
(→ wird weniger)

Böse Hexe

- Summoning / inc Will
- ✓ Sentry (Alarms Center on Event / Trespasser)
- ✓ Phoenix (better Fireball)
- ✓ Bat (Spy) Thief!
- Thrall (Fighter) [Stupid Defender] STRONG!
- Demon (Mage/Fighter) [FEAR effect] (\* kann Sprüche des auch der jeweils anderen Mage cast)
- ✓ Banshee [Invincible / Translucent] [cries!]  
[easy to destroy by magic & magic weapons]
- Hellhound (Strong Attacker / at own will / kills e.o. in range)  
(must be linked in order to get rid of → attacks even good(N)SC's)  
(always returns to Center)
- The Thing That Should Not Be (Once casted, kills e.o. in range including the caster → cast & sun)  
(stays for a while, then disintegrates in devastating effect)

ST  
KON  
We  
DK  
WK  
SK  
AG  
WIL  
CH  
Wa

