

Zaubersprüche

Beschwörung



Kleinen Gnom beschwören

Beschwört einen Gnom herbei, der für Euch kämpft, bis er eine gewisse Menge an Treffern einstecken musste. Wird er besiegt, verschwindet der Gnom.

Großen Gnom beschwören

Beschwört einen Gnom herbei, der für Euch kämpft, bis er eine gewisse Menge an Treffern einstecken musste. Wird er besiegt, verschwindet der Gnom.

Uralten Gnom beschwören

Beschwört einen magisch begabten Gnom herbei, der eine Zeit lang für Euch kämpft. Wenn diese Zeit abgelaufen ist, verschwindet der Gnom.

Gnomenfürst beschwören

Beschwört einen Gnom herbei, der für Euch kämpft, bis er eine gewisse Menge an Treffern einstecken mußte. Wird er besiegt, verschwindet der Gnom.

Verbannung

Dieser Zauberspruch beschwört einen Wirbel aus reiner Energie herbei, der eine gewisse Chance hat, Eure Gegner ins Nichts fortzusaugen. Versagt der Zauber, fügt er keinen zusätzlichen Schaden zu. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Elektrofunken



Kleine Funken

Dieser Nahkampf-Zauber verschleudert einen kleinen Funkenschauer, der einen einzelnen Gegner verletzen oder brennbares Material entzünden kann.

Große Funken.

Dieser Nahkampf-Zauber verschleudert einen großen Funkenschauer, der einen einzelnen Gegner verletzen oder brennbares Material entzünden kann.

Funkenflug

Dieser Zauber setzt eine Kugel aus elektrischer Energie frei, die zu Eurem nächstgelegenen Gegner fliegt und ihn mit einem großen Funkenschauer überschüttet. Dann fliegt die Kugel weiter zum nächsten Gegner und so fort, bis ihre Energie erschöpft ist (3 - 6 Ladungen).

Blitz.

Dieser weitreichende Zauber verletzt einen einzelnen Gegner mit einer konzentrierten, elektrischen Ladung.

Blitzgewitter

Dieses Relikt der Ahnenmagie läßt eine Serie von Blitzen aus, die von der Decke oder vom Himmel auf alle Ziele im Umkreis von etwa 15 Metern herabregnen. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Feuerfunken



Flammenflug

Dieser Nahkampf-Zauber verschleudert einen kleinen Schauer von winzigen Flammen, der einen einzelnen Gegner verletzen oder brennbares Material entzünden kann.

Flammenregen

Dieser Nahkampf-Zauber verschleudert einen großen Schauer von winzigen Flammen, der einen einzelnen Gegner verletzen oder brennbares Material entzünden kann.

Feuerkugel

Schleudert eine kleine Feuerkugel.

Feuerball

Schleudert einen großen Feuerball.

Feuerhagel

Dieser Zauber der Ahnenmagie läst einen gewaltigen Hagel von Mini-Feuerkugeln aus, die mit Urgewalt von der Decke oder vom Himmel herabbrausen und alle Ziele im Umkreis von etwa 15 Metern treffen. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Winter



Eiszapfen

Schleudert einen scharfen Eiszapfen auf ein Ziel in der Nähe, der beim Aufprall zerbricht.

Kälteschwarm

Erschafft eine zufällige Formation von Eiskugeln, die Ziele in der Nähe verfolgen und treffen.

Eiskugel

Kondensiert und friert die Luftfeuchtigkeit um den Zauberer herum zu einer großen Kugel aus Eis und Schnee zusammen, die dann auf ein beliebiges Ziel in der Nähe geschleudert werden kann.

Frostbrand

Durch diesen Spruch wird das Wesen, das dem Zauberer am nächsten steht, für eine gewissen Zeit eingefroren.

Schneesturm

Dieser Spruch aus der Ahnenmagie ruft einen gewaltigen Schnee- und Hagelschauer herbei, der mit Urgewalt von der Decke oder vom Himmel herabbraust und alle Ziele im Umkreis von etwa 15 Metern trifft. Benötigt Ahnenmagie.

Prisma



Blendung

Dieser Zauberspruch erzeugt einen gleißend hellen Lichtstrahl auf der Hand des Magiers, der alle Gegner im Umkreis von drei Metern blendet.

Tarnkappe

Dieser Zauberspruch macht den Magier für eine begrenzte Zeit unsichtbar. Beachtet aber bitte, da er nur die optischen Sinnesorgane täuscht; der Magier kann trotzdem gehört oder gerochen werden.

Hologramm

Dieser Zauberspruch lässt ein holographisches Abbild des Magiers etwa 3 Meter vor ihm entstehen. Dieses Abbild ist unbeweglich, es verläßt den Ort seiner Entstehung nicht. Wird es getroffen, zerfällt es.

Sonnenstrahl

Dieser Zauberspruch erschafft einen starken Strahl künstlichen Sonnenlichtes, der seine Hitze auf einem zugewiesenen Punkt konzentriert.

Tsunami

Dieser Zauber der Ahnenmagie setzt eine zerstörerische Welle aus reiner Energie frei, die allen Gegnern im gleichen Raum erheblichen Schaden zufügt. Selbst einige Gebäude können dadurch zerstört werden. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Nebel des Schicksals



Kleine Erscheinung

Beschwört einen schwachen Abklatsch eines Höllenboten herauf, der auf Eure Gegner losgeht. Wesen, die mit den Todesnebelzaubern herbeibeschworen werden, tragen stets die Kälte des Grabes in sich, so da sie neben ihrem normalen Schaden auch noch ganz erheblichen Kälteschaden verursachen.

Große Erscheinung

Beschwört einen gefräßigen Riesen aus der Unterwelt herauf, der die Seelen Eurer Gegner verschlingt. Wesen, die mit den Todesnebelzaubern herbeibeschworen werden, tragen stets die Kälte des Grabes in sich, so da sie neben ihrem normalen Schaden auch noch ganz erheblichen Kälteschaden verursachen.

Geist.

Beschwört einen mächtigen Höllenboten herauf, der einen Gegner in der Nähe niedermacht. Wesen, die mit den Todesnebelzaubern herbeibeschworen werden, tragen stets die Kälte des Grabes in sich, so da sie neben ihrem normalen Schaden auch noch ganz erheblichen Kälteschaden verursachen.

Spektralphantome.

Beschwört die Klauen eines mächtigen, untoten Monsters herbei, die Eure Gegner in Stücke reißen. Wesen, die mit den Todesnebelzaubern herbeibeschworen werden, tragen stets die Kälte des Grabes in sich, so da sie neben ihrem normalen Schaden auch noch ganz erheblichen Kälteschaden verursachen.

Todesbote

Dieser Zauber der Ahnenmagie verwandelt den Magier für kurze Zeit in einen Fürsten der Unterwelt. Körperliche Angriffe richten dann keinerlei Schaden mehr bei ihm an, magische Attacken nur noch die Hälfte. Außerdem werden alle Gegner innerhalb eines Drei-Meter-Umkreises jede Runde von Geistern der Unterwelt angegriffen, die sich erheben, um ihren vermeintlichen Herrn zu beschützen. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Plasma



Kleiner Plasmastrahl

Ein Strahl konzentrierter Plasmaenergie, der Feuer- und Elektroschaden anrichtet.

Großer Plasmastrahl

Ein Strahl konzentrierter Plasmaenergie, der sein Ziel verfolgt und Feuer- und Elektroschaden anrichtet.

Plasmakranz

Lässt einen ganzen Ring von kleinen Plasmastrahlen aus, die Gegner in der Nähe als Ziel erfassen und verfolgen.

Plasmawall

Erschafft eine Reihe aus kurzlebigen Plasmasäulen, die jedem Schaden zufügen, der mit ihnen in Berührung kommt.

Plasmawesen

Erschafft eine amorphe Ansammlung von Plasmaenergie, die sich einen Gegner in der Nähe als Ziel sucht, sich an ihn heftet und erheblichen Schaden anrichtet. Schnelle Gegner können vor diesem Plasmawesen weglaufen. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Klingen



Kleine Klinge

Erschafft eine einzelne Klinge aus reiner Energie.

Große Klinge

Erschafft eine zielsuchende, doppelschneidige Axt aus reiner Energie.

Klingenturm

Beschwört einen magischen Turm herbei, der mit rotierenden, zielsuchenden Energiescheiben auf alle nahegelegenen Ziele wirft.

Klingenschlag

Überschüttet ein einzelnes Ziel in der Nähe mit einem Schwall von Energieklingen.

Klingenhagel

Überschüttet alle Ziele in 15 Metern Umkreis mit einem Schwall von Energieklingen. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Finsternis



Panik

Erzeugt eine kleine, unbewegliche Zone der Dunkelheit, die alle Monster, die sich in ihren Einflußbereich wagen, in wilde Panik versetzt. Diese Wesen fliehen aus der Panikzone, so schnell sie nur können.

Kleiner Vampir

Entzieht dem Opfer Mana und Gesundheitspunkte mit Hilfe von roten und blauen Energiesphären. Erreichen diese Sphären den Magier, werden die Punkte von ihm im Verhältnis 1 zu 1 übernommen.

Massenpanik

Erzeugt eine große, unbewegliche Zone der Dunkelheit, die alle Monster, die sich in ihren Einflußbereich wagen, in wilde Panik versetzt. Diese Wesen fliehen aus der Panikzone, so schnell sie nur können.

Großer Vampir

Entzieht dem Opfer Mana und Gesundheitspunkte mit Hilfe von roten und blauen Energiesphären. Erreichen diese Sphären den Magier, werden die Punkte von ihm im Verhältnis 2 zu 1 übernommen.

Horror

Diese Rune erzeugt eine große Zone der Dunkelheit, die alle Monster, die sich in ihren Einflußbereich wagen, in wilde Panik versetzt. Der Fluch hängt sich an Gegner und bewegt sich mit ihnen. Daher fliehen diese Opfer immer weiter, bis der Zauber nachläßt. Kommen während dieser Flucht andere Wesen in den Bereich der dunklen Zone, werden auch sie von der Panik ergriffen, bis der Zauber nachläßt. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Licht



Weniger Licht

Verursacht zeitweilig eine nur schwache Lichtquelle (wie eine Fackel) und beleuchtet dadurch den derzeitigen Standort des Spielers in der jeweiligen Welt.

Lichtimpuls

Erzeugt einen ungelenkten Lichtimpuls.

Mehr Licht

Verursacht zeitweilig eine weitreichende Lichtquelle (wie eine Fackel) und beleuchtet dadurch den derzeitigen Standort des Spielers in der jeweiligen Welt.

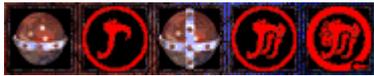
Lichtwerfer

Erzeugt einen zielsuchenden Lichtimpuls.

Lichtorgel

Erzeugt eine zufällige Formation von Lichtimpulsen, die Gegner in der Nahe als Ziel erfassen und verfolgen. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Zerstörung



Sprengkapsel

Erzeugt eine kleine, instabile Kugel. Wird die Zauberspruchtaste in der ersten Sekunde nach dem Zaubern losgelassen, fliegt die Kugel los, bis sie gegen ein Wesen oder einen Gegenstand prallt, und explodiert dort. Wird die Zauberspruchtaste länger als eine Sekunde festgehalten, detoniert die Kugel, sobald die Taste losgelassen wird.

Sprengrunne

Dieser Zauberspruch verwandelt den Mauszeiger in den Zielcursor. An der Stelle, auf die nach dem Zaubern als nächstes geklickt wird, erscheint eine magische Rune, die nur der Spieler sehen kann. Kommt ein Geschöpf nun dieser Rune zu nahe, wird eine mittlere Explosion ausgelöst, die auch die Rune selbst zerstört.

Sprengkugel

Erzeugt eine kleine, instabile Kugel. Wird die Zauberspruchtaste in der ersten Sekunde nach dem Zaubern losgelassen, fliegt die Kugel los, bis sie gegen ein Wesen oder einen Gegenstand prallt, und löst dort eine Serie mittlerer Explosionen aus. Wird die Zauberspruchtaste länger als eine Sekunde festgehalten, detoniert die Kugel, sobald die Taste losgelassen wird.

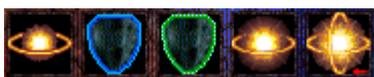
Splitterrunne

Dieser Zauberspruch verwandelt den Mauszeiger in den Zielcursor. An der Stelle, auf die nach dem Zaubern als nächstes geklickt wird, erscheint eine magische Rune, die nur der Spieler sehen kann. Kommt ein Geschöpf nun dieser Rune zu nahe, zerfällt die Rune in vier kleine Kugeln, die knapp zwei Meter weit fliegen und dann je eine mittlere Explosion auslösen, die auch die Rune selbst zerstört.

Kataklysmus

Dieser Zauberspruch verwandelt den Mauszeiger in den Zielcursor. An der Stelle, auf die nach dem Zaubern als nächstes geklickt wird, erscheint eine magische Rune, die nur der Spieler sehen kann. Kommt ein Geschöpf nun dieser Rune zu nahe, zerfällt die Rune in sechs kleine Kugeln, die knapp drei Meter weit fliegen und dann je eine mittlere Explosion auslösen, wobei auch die Rune selbst zerstört wird. Zur gleichen Zeit wird die gesamte Gegend von einem Erdbeben heimgesucht, das Geschöpfen und Gebäuden gleichermaßen Schaden zufügt. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Heilung



Kleine Heilung

Dieser Zauber gibt dem Magier einen kleinen Teil seiner Trefferpunkte zurück.

Schutzschild

Dieser Zauberspruch umhüllt den Magier mit einem unsichtbaren Energieschild, der für eine gewisse Zeit alle Schäden, die der Magier einstecken muß, halbiert und seinen Schutz um ein Viertel verstärkt.

Entgiftung

Dieser Zauberspruch entfernt nicht nur alle Giftspuren aus dem Körper des Magiers (sogar eine Verstrahlung), sondern gibt für eine gewisse Zeit sogar zusätzlichen Schutz vor neuerlicher Vergiftung.

Große Heilung

Dieser Zauberspruch gibt dem Magier einen großen Teil seiner Trefferpunkte zurück.

Regeneration

Diese Ahnenmagie hat gleich mehrere Auswirkungen. Sie gibt dem Magier all seine Trefferpunkte zurück, außerdem erholt er sich für die Dauer des Zaubers mit einer solchen Geschwindigkeit von jeder Verletzung, da er de facto nicht umzubringen ist. Auch jede Spur von Gift wird aus dem Körper des Magiers entfernt. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Schutz



Schild

Erzeugt einen Schild, der einen begrenzten Schutz vor Angriffen von vorn und von den Seiten bietet. Mit 25prozentiger Wahrscheinlichkeit werden Angriffe von vorne komplett abgewehrt.

Großschild

Erzeugt einen Schild, der einen akzeptablen Schutz vor Angriffen von vorn und von den Seiten bietet. Mit 50prozentiger Wahrscheinlichkeit werden Angriffe von vorne komplett abgewehrt.

Magischer Schild

Erzeugt einen Schild, der einen begrenzten Schutz vor magischen Angriffen von vorn und von den Seiten bietet. Mit 25prozentiger Wahrscheinlichkeit werden Angriffe von vorne komplett abgewehrt.

Magischer Großschild

Erzeugt einen Schild, der einen akzeptablen Schutz vor magischen Angriffen von vorn und von den Seiten bietet. Mit 50prozentiger Wahrscheinlichkeit werden Angriffe von vorne komplett abgewehrt.

Schildwall

Erzeugt einen Schild, der vollständigen Schutz vor Angriffen von vorn und von den Seiten bietet. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Begleiter



Verhüllter Golem

Unter dem Einfluß dieses Zaubers ist der Begleiter der Person, die den Zauber ausspricht, unsichtbar und kann in keinsten Weise wahrgenommen werden. Dieser Zauber ist noch effektiver als gewöhnliche Unsichtbarkeit, so daß der Begleiter auch weiterhin Gegner angreifen kann, ohne den Zauber zu brechen.

Verhüllte Glitzerfee

Unter dem Einfluß dieses Zaubers ist der Begleiter der Person, die den Zauber ausspricht, unsichtbar und kann in keinsten Weise wahrgenommen werden. Dieser Zauber ist noch effektiver als gewöhnliche Unsichtbarkeit, so daß der Begleiter auch weiterhin Gegner angreifen kann, ohne den Zauber zu brechen.

Verhüllte Homunkula

Unter dem Einfluß dieses Zaubers ist der Begleiter der Person, die den Zauber ausspricht, unsichtbar und kann in keinsten Weise wahrgenommen werden. Dieser Zauber ist noch effektiver als gewöhnliche Unsichtbarkeit, so daß der Begleiter auch weiterhin Gegner angreifen kann, ohne den Zauber zu brechen.

Verhüllter Schatten

Unter dem Einfluß dieses Zaubers ist der Begleiter der Person, die den Zauber ausspricht, unsichtbar und kann in keinsten Weise wahrgenommen werden. Dieser Zauber ist noch effektiver als gewöhnliche Unsichtbarkeit, so daß der Begleiter auch weiterhin Gegner angreifen kann, ohne den Zauber zu brechen.

Vergrößerter Golem

Durch diesen Zauber wächst der Begleiter der Person, die diesen Zauber ausspricht, auf doppelte Größe an. Unter dem Einfluß dieses Zaubers kann der Begleiter in der gewählten Kampfform noch zusätzlichen Schaden anrichten und ist gegen körperliche Angriffe bestens geschützt.

Vergrößerte Glitzerfee

Durch diesen Zauber wächst der Begleiter der Person, die diesen Zauber ausspricht, auf doppelte Größe an. Unter dem Einfluß dieses Zaubers kann der Begleiter in der gewählten Kampfform noch zusätzlichen Schaden anrichten und ist gegen körperliche Angriffe bestens geschützt.

Vergrößerte Homunkula

Durch diesen Zauber wächst der Begleiter der Person, die diesen Zauber ausspricht, auf doppelte Größe an. Unter dem Einfluß dieses Zaubers kann der Begleiter in der gewählten Kampfform noch zusätzlichen Schaden anrichten und ist gegen körperliche Angriffe bestens geschützt.

Vergrößerter Schatten

Durch diesen Zauber wächst der Begleiter der Person, die diesen Zauber ausspricht, auf doppelte Größe an. Unter dem Einfluß dieses Zaubers kann der Begleiter in der gewählten Kampfform noch zusätzlichen Schaden anrichten und ist gegen körperliche Angriffe bestens geschützt.

Golem stärken

Dieser Zauber bringt Trefferpunkte und Mana Eures magischen Begleiters wieder auf das Maximum und erhöht seine Kraft- und Schutzwerte für die Dauer einer Minute um 50 Prozent.

Glitzerfee stärken

Dieser Zauber bringt Trefferpunkte und Mana Eures magischen Begleiters wieder auf das Maximum und erhöht seine Kraft- und Schutzwerte für die Dauer einer Minute um 50 Prozent.

Homunkula stärken

Dieser Zauber bringt Trefferpunkte und Mana Eures magischen Begleiters wieder auf das Maximum und erhöht seine Kraft- und Schutzwerte für die Dauer einer Minute um 50 Prozent.

Schatten stärken

Dieser Zauber bringt Trefferpunkte und Mana Eures magischen Begleiters wieder auf das Maximum und erhöht seine Kraft- und Schutzwerte für die Dauer einer Minute um 50 Prozent.

Golem schützen

Dieser Zauber macht Euren magischen Begleiter für zehn Sekunden unverwundbar.

Glitzerfee schützen

Dieser Zauber macht Euren magischen Begleiter für zehn Sekunden unverwundbar.

Homunkula schützen

Dieser Zauber macht Euren magischen Begleiter für zehn Sekunden unverwundbar.

Schatten schützen

Dieser Zauber macht Euren magischen Begleiter für zehn Sekunden unverwundbar.

Golem wiedererwecken

Dieser Zauber erweckt den magischen Begleiter des Spielers wieder zum Leben, falls er getötet wurde. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Glitzerfee wiedererwecken

Dieser Zauber erweckt den magischen Begleiter des Spielers wieder zum Leben, falls er getötet wurde. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Homunkula wiedererwecken

Dieser Zauber erweckt den magischen Begleiter des Spielers wieder zum Leben, falls er getötet wurde. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.

Schatten wiedererwecken

Dieser Zauber erweckt den magischen Begleiter des Spielers wieder zum Leben, falls er getötet wurde. Zur Anwendung wird Ahnenmagie benötigt.