

**1 Periodensystem (I)** / D: C; R: 1m/St • Der Zaubernde kann ein beliebiges Element spezifizieren und klassifizieren und im Sinne von Oxidation, Reoxidation und Reduktion geringfügig verändern. Dieser Zauber darf nicht als Angriffszauber verwendet werden und gleicht einem typischen Schulexperiment.

**2 Natrium I (K)** / D: P; R: B • Durch den Einsatz dieses Zaubers kann eine beliebige aus Metall bestehende Waffe, oder eine metallener Gegenstand mit einem nicht-magischen Bonus von +5 ausgestattet werden.

**3 Schwefelsäure (K)** / D: P; R: B • Bei misslungenen WW löst sich sämtliches organisches Material vollständig auf, welches der Zaubernde berührt.

**4 Kalium (K)** / D: -; R: 10m • Der Zaubernde kann eine Wasseransammlung von mind. einem Liter durch Zugabe des Elements Kalium entflammen. Wesen die mit dem Feuer in Kontakt kommen erleiden einen krit. Hitzetreffer der Klasse „B“.

**5 Flusssäure (K)** / D: C; R: 30m • Dieser Zauber erzeugt eine Wand (3 x 3 Meter) aus Qualm. Alle Wesen die diese Wand durchschreiten müssen einen WW ablegen. Schlägt dieser fehl stellen sich Gewebe- und Knochenschäden ein (-50 a. a. H.).

**6 Säurestrahl I (E)** / D: -; R: 30m • Der Zaubernde verschießt einen Strahl konzentrierter Ameisensäure. Schadensermittlung auf ATM 3. Zusätzlich wird ein WW (Stufe 3) gegen Augen- und Atemwegsreizung fällig (1/10 Rd Fehlschlag Benommenheit).

**7 Lithium I (K)** / D: 1 Rd/St; R: B • Der Zaubernde berührt das Ziel, worauf dieses sofort alle negativen Gedanken, Depressionen, Pessimismus und Furcht vergisst. Das Ziel handelt für die Dauer des Spruches mit einem Bonus von +15 auf alle Handlungen.

**8 Natrium II (K)** • Wie *Natrium I*, aber mit einem Bonus von +10.

**9 Zitronensäure (H)** / D: P; R: B • Durch den Einsatz von Zitronensäure könne selbst schwerste Knochenverletzungen geheilt werden. Das Ziel muß allerdings einen WW gegen Gift ablegen um nicht 1/10 Fehlschlag Tage mit einem allgemeinen Malus (Krämpfe, hohes Fieber, Erbrechen u. ä.) von -100 zu agieren.

**10 Essigsäure (K)** • Wie *Schwefelsäure*, aber es können selbst Metalle (nicht magisch) zersetzt werden.

**11 Phosphorsäure (K)** / D: -; R: V • Der Zaubernde bildet in seiner Hand einen magischen Kristall. Dieser Kristall kann einen nachfolgenden Zauberspruch mit einer der folgenden Optionen verstärken. Option 1: Der Zauber kann ohne MP-Verlust verwendet werden. Option 2: Die Reichweite des Zaubers verdoppelt sich. Option 3: Ein eventuell angerichteter Trefferschaden verdoppelt sich. Option 4: Der nächste Zauber kann mit einem Bonus von +20 verwendet werden. Für Zaubersprüche dieser Liste ist der Kristall nicht zu verwenden.

**12 Magnesium (E)** / D: -; R: 45m • Der Zaubernde lässt in der einen Hand etwas Magnesium und in der anderen etwas Wasser entstehen und führt die beiden Elemente dann schwingvoll zusammen, so das ein gleißender weißer Strahl entsteht. Dieser Strahlangriff wird auf der Angriffstabelle für Plasmasträhle ermittelt und macht stets zwei kritische Hitzetreffer gleicher Schwere.

**13 Lithium II** • Wie *Lithium I*, aber mit einem Bonus von +30.

**14 Natrium III** • Wie *Natrium I*, aber mit einem Bonus von +15.

**15 Salizylsäure (H)** / D: P; R: B • Durch den Einsatz dieses Spruches werden sofort alle Krankheiten die durch Bakterien ausgelöst wurden geheilt. Bei anderen Krankheiten erhält das Opfer einen Bonus von +30 auf seinen WW gegen die entsprechende Krankheit.

**18 Lithium III** • Wie *Lithium I*, aber mit einem Bonus von +45.

**20 Cäsium (K)** / D: P; R: B • Der Zaubernde kann sämtliche Flüssigkeiten durch den Einsatz von Mikrowellen übermäßig stark erhitzen. Dazu zählen beispielsweise auch Körperflüssigkeiten. Jeder, der mit einer so erhitzten Flüssigkeit in Kontakt kommt, erleidet pro Runde einen kritischen Hitzetreffer Klasse „E“.

**25 Säurestrahl II (E)** / D: P; R: 100m • Wie *Säurestrahl I*, aber es wird konzentrierte Ammoniakssäure verschossen. Der Trefferschaden wird verdoppelt und es wird ein WW (Stufe 6) gegen tödliche Verätzungen notwendig.

**30 Phosphorsäure II** • Wie *Phosphorsäure I*, aber der Kristall kann bis zu dreimal verwendet werden, jeweils mit einer der folgenden Optionen. Option 1: Der Zauber kann ohne Magiepunktverlust gesprochen werden. Option 2: Die Reichweite des Spruches verdreifacht sich. Option 3: Ein eventuell angerichteter Trefferschaden verdreifacht sich. Option 4: Der nächste Zauber kann mit einem Bonus von +40 verwendet werden.

**50 Säurestrahl III (E)** / D: -; R: 150m • Wie *Säurestrahl I*, aber es wird konzentrierte Salzsäure verschossen. Der Trefferschaden wird verdreifacht und es wird ein WW (Stufe 10) gegen schwere Lungenschäden, Magenverätzungen und Hautreizungen fällig. Schlägt der WW fehl, handelt das Ziel mit -100 auf alle Handlungen und stirbt in 1W10 Tagen.