

Magie

In diesem Beitrag werden alle Spells sowie deren Verteilung und Verfügbarkeit für CCs erläutert.

Spells erklärt

- [Altes Magiesystem](#)
- [Water](#)
- [Fire](#)
- [Earth](#)
- [Wind](#)
- [Energy](#)
- [Blood](#)
- [Poison](#)
- [Black](#)
- [Ice](#)
- [Lightning](#)
- [Time](#)

Cooldown: 3 Sekunden

Effekt: Ein Platscher, welcher getroffenen Spielern Schaden zufügt und hochwirft.

Schaden: 35, Caster schadet sich nicht selbst.

Cooldown: 15 Sekunden

Effekt: Zündet Spieler in einem kleinen Radius an.

Schaden: 5-10 & 3-5s Feuer, Caster schadet sich nicht selbst.

Cooldown: 5 Sekunden

Effekt: Ein kleines Erdbeben, welches Spielern Schadet.

Schaden: 35-50, Caster schadet sich nicht selbst.

Cooldown: 15 Sekunden

Effekt: Ein kleiner Wirbelsturm, welcher Spielern schadet und diese hochwirft.

Schaden: Variabel

Cooldown: 5 Sekunden

Effekt: Eine Energiewelle am Boden, welche Spielern schadet und beim Tod die Leiche auflöst.

Schaden: 30-40

Cooldown: 1 Sekunde

Effekt: Ein Blutspritzer, welcher bei Treffer den Caster um den Verursachten Schaden heilt und bei Nicht-Treffer dem Caster schadet. Heilt bis 50% der max. HP.

Schaden: 10-15

Cooldown: 15 Sekunden

Effekt: Vergiftet in einem kleinen Radius Spieler.

Schaden: 15-25 & 15 Sekunden Gift

Cooldown: Keiner, wird gehalten

Effekt: Ein schwarzer Rauch, welcher Spielern schadet.

Schaden: 1-3 pro Tick

Cooldown: Keiner, wird gehalten

Effekt: Ein Eisstrahl, welches Ziele langsam einfriert.

Schaden: 1, pro Sekunde steigt der Frost um 0.35, bei 50 ist das Ziel eingefroren.

Cooldown: 1 Sekunde

Effekt: Ein etwas ungenauer Blitz

Schaden: 50

Cooldown: Keiner

Effekt: Verwandelt das Ziel für einige Sekunden zu Stein und friert es ein.

Schaden: Keiner

Neues Magiesystem

- [Helle Schadenszauber](#)
- [Neutrale Schadenszauber](#)
- [Dunkle Schadenszauber](#)
- [Helle Heilzauber](#)
- [Dunkle Heilzauber](#)
- [Agilitätszauber](#)
- [Helle Effektzauber](#)
- [Neutrale Effektzauber](#)
- [Dunkle Effektzauber](#)
- [Sonstige Zauber](#)
- [Custom Spells](#)

- [Naur Luin](#)

Cooldown: 10 Sekunden

Effekt: Eine Explosion aus blauem Feuer

Schaden: 150 Flächenschaden, 200 Direktschaden

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden, ausgenommen davon ist die Verteidigung von Hauptstädten.

- [Naurangor](#)
- [Dagorith Damnaur](#)
- [Gorgoroth Narcha](#)
- [Naurothril](#)
- [Nauron Laug](#)
- [Nasgalad](#)
- [Nascabed](#)
- [Aearithil](#)

Cooldown: 10 Sekunden

Effekt: Eine Explosion aus grünem Feuer

Schaden: 150 Flächenschaden, 200 Direktschaden

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden, ausgenommen davon ist die Verteidigung von Hauptstädten.

Cooldown: 1.5 Sekunden

Effekt: Ein blauer Schadenszauber

Schaden: 50

Regeln: Darf nicht in Scharmützeln verwendet werden.

Cooldown: 0.8 Sekunden

Effekt: Ein etwas stärkerer, grüner Schadenszauber

Schaden: 50

Regeln: Darf nicht in Scharmützeln verwendet werden.

Cooldown: 0.8 Sekunden

Effekt: Ein unsichtbarer, ungenauer Schadenszauber, welcher beim Tod die Leiche auflöst

Schaden: 50

Regeln: Darf nicht in Scharmützeln verwendet werden.

Cooldown: 2 Sekunden

Effekt: Ein Feuerball

Schaden: 35 & 1 Sekunde Feuer

Regeln: Darf nicht in Scharmützeln verwendet werden.

Cooldown: 2 Sekunden

Effekt: Ein hübscherer Feuerball

Schaden: 50 & 3 Sekunden Feuer

Regeln: Darf nicht in Scharmützeln verwendet werden.

Cooldown: 5 Sekunden

Effekt: Ein Stunzauber, welcher das Ziel ordentlich wegschleudert

Schaden: 10-30

Regeln: Darf nicht gegen andere Magienutzer und nicht in Raids verwendet werden, von letzterem ausgenommen ist die Verteidigung von Hauptstädten.

Cooldown: 1 Sekunden

Effekt: Ein kleiner Wasserball

Schaden: 10-20

Regeln: Darf nicht in Scharmützeln verwendet werden.

- [Culuion Mindon](#)
- [Morthor Girithad](#)
- [Narchol Varthad](#)
- [Naurthangor](#)

Cooldown: 2 Minuten

Effekt: Ein Fluch, welcher den Kopf des Ziels anschwellen lässt, während dessen HP steigen. Sobald das Opfer das doppelte seiner max. HP erreicht, platzt der Kopf und das Opfer stirbt.

Schaden: One Hit Kill

Regeln: Erfordert PassivRP und einen Roll von 75+, um 1 Mal abgefeuert zu werden, darf 1 Mal pro Raid abgefeuert werden, bei fehlgeschlagenem Roll, darf der Versuch nach 2 Minuten wiederholt werden. Darf nicht gegen andere Magienutzer und nicht in Raids verwendet werden.

Cooldown: 2 Minuten

Effekt: Ein Fluch, bei welchem unsichtbare Messer auf das Opfer einstechen, bis es stirbt.

Schaden: One Hit Kill

Regeln: Erfordert PassivRP und einen Roll von 75+, um 1 Mal abgefeuert zu werden, darf 1 Mal pro Raid abgefeuert werden, bei fehlgeschlagenem Roll, darf der Versuch nach 2 Minuten wiederholt werden. Darf nicht gegen andere Magienutzer und nicht in Raids verwendet werden.

Cooldown: 5 Sekunden

Effekt: Ein roter Stunzauber

Schaden: 5

Regeln: Darf nicht gegen andere Magienutzer und nicht in Raids verwendet werden.

Cooldown: 10 Sekunden

Effekt: Eine explosive Rakete

Schaden: 150 Flächenschaden, 200 Direktschaden

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden, ausgenommen davon ist die Verteidigung von Hauptstädten.

- [Elion Aranhaith](#)
- [Dago](#)
- [Curen Este](#)

Cooldown: Keiner, erfordert mehrere Anwendungen für vollen Effekt

Effekt: Heilt das Ziel über Zeit, die dritte Anwendung heilt das Ziel voll, beendet die Flüche Culuiou Mindon und Morthor Girithad.

Regeln: Bedarf PassivRP und einen Roll von 65+

Cooldown: Keiner

Effekt: Beendet die Flüche Culuiou Mindon und Morthor Girithad.

Regeln: Bedarf PassivRP und einen Roll von 50+

Cooldown: 2 Sekunden

Effekt: Heilt das Ziel um 25 pro Anwendung bis 115% der max. HP

- [Gaur Morgoth](#)

Cooldown: 2 Sekunden

Effekt: Heilt den Caster um 25 HP pro Anwendung bis 115% der max. HP, andere um 15HP pro Anwendung bis 100% der max. HP

- [Tirithron Avarith](#)
- [Dolendir Athrandu](#)
- [Anwestad](#)

- [Morthor](#)
- [Tengwaro](#)
- [Rasson Avarith](#)
- [Tirithron Luithia](#)
- [Üdhron](#)
- [Aearon Valanya](#)

Cooldown: 15 Sekunden

Effekt: Verhindert nach der Anwendung für 10 Sekunden 1 Mal Fallschaden

Cooldown: 5 Sekunden

Effekt: Ein Kraftstoß in die Blickrichtung

Effekt: Ein Greifhaken, welcher den Caster zu anderen oder andere zum Caster zieht.

Regeln: Der Zauber darf nicht gegen andere Magienutzer, für Kistentransporte oder dem absichtlichen Zufügen von Fallschaden genutzt werden.

Effekt: Lässt den Anwender mit weißem oder schwarzem Rauch fliegen.

Cooldown: 3 Sekunden

Effekt: Verlangsamt das Ziel für kurze Zeit.

Regeln: Darf nicht gegen andere Magienutzer verwendet werden.

Cooldown: 10 Sekunden

Effekt: Verleiht dem Caster einen kurzen Geschwindigkeitsbonus.

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden, ausgenommen ist die Verteidigung von Hauptstädten.

Effekt: Lässt 2 Personen die Position tauschen.

Regeln: Darf nicht in Raids, nicht für Entführungen (**Geiselerrettung** ist erlaubt!) direkte Tötungen, das absichtliche Zufügen von Schaden oder gegen Magienutzer anderer Fraktionen (Ausgenommen Rettung) verwendet werden.

Cooldown: 3 Sekunden

Effekt: Teleportiert den Anwender in Blickrichtung.

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden, ausgenommen davon ist die Verteidigung von Hauptstädten.

Effekt: Wenn der Anwender sich im Wasser befindet, wird er nach oben geworfen.

- [Anglenn an Nazgûl](#)
- [Galad Dangweth](#)
- [Annon En Ainur](#)
- [Balantúr](#)
- [Fain](#)
- [Manwë Thindron](#)
- [Lómin Ailinost](#)
- [Calion Lumion](#)
- [Aina Neninthal](#)
- [Lumion](#)

Effekt: Ein heller Lichtball, welcher Nazgûl an ihren Spawn zurück TPt.

Regeln: Darf nur für RP sowie nach ausreichend PassivRP und einem Roll von 65+ verwendet werden.

Sonstiges: SPELL KAPUTT, WORK IN PROGRESS

Effekt: Ein Lichtball, welcher Spieler an den Mordor Spawn TPt.

Regeln: Darf nur für RP sowie nach ausreichend PassivRP und einem Roll von 65+ verwendet werden.

Sonstiges: SPELL KAPUTT, WORK IN PROGRESS

Effekt: Ein großer goldener Lichtball

Effekt: Ein kleiner goldener Lichtball

Effekt: Spielt Gondor-Musik ab.

Sonstiges: SPELL KAPUTT, WORK IN PROGRESS

Effekt: Bunte Vögel, die vom Caster wegfliegen.

Cooldown: 10 Sekunden

Effekt: Lässt das Ziel an Ballons gebunden in den Himmel fliegen, ehe diese Platzen.

Regeln: Darf nicht in Raids und andere Magienutzer verwendet werden, erfordert PassivRP und einen Roll von 50+

Effekt: Ein großer weißer Lichtball

Effekt: Ein kleiner weißer Lichtball

Effekt: Ein weißes Leuchten

- [Luinil Thildor](#)
- [Therion Arda](#)
- [Gostor](#)
- [Echaradan](#)
- [Dang Gwanûn](#)
- [Naurquen](#)
- [Rochath Dûr](#)
- [Lókang Mingrondor](#)
- [Calen Fëalor](#)
- [Morn Fëalor](#)
- [STFU](#)
- [Narchanad Gûr](#)
- [Silmeon Athrandu](#)
- [Faeramar](#)

Effekt: Eine Feuerwerksrakete

Effekt: Ein kleines Erdbeben, welches Spieler in den Boden zieht.

Sonstiges: SPELL KAPUTT, WORK IN PROGRESS

Cooldown: 3 Sekunden

Effekt: Funktioniert wie eine Bola

Regeln: Darf nicht in Raids und nicht gegen andere Magienutzer verwendet werden.

Effekt: Lässt das Ziel kollabieren und mitschleifen.

Regeln: Darf nicht in Raids und nicht gegen andere Magienutzer verwendet werden.

Effekt: Ein Feuerball, welcher Leichen auflöst.

Effekt: Löscht brennende Spieler

Cooldown: 2.5 Sekunden

Effekt: Ein Kraftstoß, welcher umstehende Spieler wegschubst

Regeln: Darf nicht für Kistentransporte verwendet werden.

Effekt: Pinke Firecracker

Effekt: Grüne Funken

Effekt: Rote Funken

Effekt: Stummt das Ziel für 2 Minuten

Cooldown: 3 Sekunden

Effekt: Ein weißer Stunzauber, welcher das Ziel umwirft.

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden.

Effekt: Versetzt den Anwender für 10 Sekunden in die Schattenwelt.

Regeln: Erfordert einen Roll von mindestens 50.

Effekt: Versetzt den Anwender bis zur Deaktivierung in die Schattenwelt.

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden und erfordert einen Roll von mindestens 50.

- [Tôl Amarth](#)
- [Gûr Neninthäl](#)

- [Carûg](#)

Effekt: Ein großer roter Lichtball

Effekt: Ein kleiner roter Lichtball

Effekt: Schwarze Raben, die vom Caster wegfliegen

- [Anchri](#)
- [Teithadeth Tür](#)
- [Gurthangost](#)

Effekt: Zwingt das Ziel auf die Hände zu wechseln.

Effekt: Erhöht für kurze Zeit die Maussensivität des Ziels

Cooldown: 10 Sekunden

Effekt: Kopie von Naur Luin, welche nur NPCs Schadet.

- [Galad Beriad](#)
- [White](#)
- [Morthor Galad](#)
- [Morthor Aurum](#)
- [Morthor Ignis](#)
- [Morthor Lotus](#)
- [Morthor Rhys](#)
- [Morthor Maiar](#)
- [Morthor Purpus](#)
- [Morthor Silver](#)
- [Morthor Thunder](#)
- [Morthor Viperos](#)
- [Aer Calar](#)
- [Belaid Valinor](#)
- [Eru Annûn](#)
- [Fendion](#)
- [Calad Vaer](#)
- [Faug Gwir](#)
- [Naeth Gwir](#)

Effekt: Wie Lumion, während der Zauber aktiv ist, nimmt der Caster keinen Schaden von Fäusten, Holzäxten, Spitzhacken und Trainingsschwertern.

Besitzer: [Mortales](#)

Cooldown: Keiner, wird gehalten

Effekt: Reduziert eingehenden Schaden um 90% und heilt bis 60% der max. HP um 5 HP pro Sekunde.

Schaden: Keinen

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden, ausgenommen davon ist die Verteidigung von Hauptstädten.

Besitzer: [Scythe](#)

Sonstiges: SPELL KAPUTT/WORK IN PROGRESS

Effekt: Custom Morthor Animation mit einem Feuerschweif

Besitzer: [Scythe](#) zum Vorschlagen Erlaubnis einholen!

Effekt: Custom Morthor Animation mit goldenem Rauch

Besitzer: [Scythe](#)

Effekt: Custom Morthor Animation mit einem Feuerschweif

Besitzer: [Scythe](#) zum Vorschlagen Erlaubnis einholen!

Effekt: Custom Morthor Animation mit rotem Rauch

Besitzer: [Scythe](#) zum Vorschlagen Erlaubnis einholen!

Effekt: Custom Morthor Animation mit grünem Rauch

Besitzer: [Scythe](#) zum Vorschlagen Erlaubnis einholen!

Nutzer: [Boost](#)

Effekt: Custom Morthor Animation, Kombination aus Aurum, Lotus und Rhys

Besitzer: [Scythe](#)

Effekt: Custom Morthor Animation mit pinkem Rauch

Besitzer: [Scythe](#) zum Vorschlagen Erlaubnis einholen!

Effekt: Custom Morthor Animation mit einem Feuerschweif

Besitzer: [Scythe](#) zum Vorschlagen Erlaubnis einholen!

Effekt: Custom Morthor Animation mit Blitzen

Besitzer: [Scythe](#) zum Vorschlagen Erlaubnis einholen!

Effekt: Custom Morthor Animation mit dichtem grünen Rauch

Besitzer: [Scythe](#) zum Vorschlagen Erlaubnis einholen!

Cooldown: 0.8 Sekunden

Effekt: Ein goldener Schadenszauber, ca. gleichstarke Kopie von Gorgoroth Narcha

Schaden: 20 + 0.25s Slow

Besitzer: [Scythe](#)

Cooldown: 10 Sekunden

Effekt: Eine Explosion aus Sternenlicht

Schaden: 150 Flächenschaden, 200 Direktschaden

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden, ausgenommen davon ist die Verteidigung von Hauptstädten.

Besitzer: [Scythe](#)

Cooldown: 5 Sekunden

Effekt: Ca. gleichstarke Kopie von Curen Este, heilt den Caster bis 125% und andere bis 100% der max. HP um 25 HP pro Anwendung.

Besitzer: [Scythe](#)

Effekt: Ein kleiner Schild, welcher wenige Sekunden andauert.

Regeln: Darf nicht in Raids verwendet werden, ausgenommen ist die Verteidigung von Hauptstädten.

Besitzer: [Scythe](#)

Nutzer: [Blockkanone](#)

Effekt: Lumion in Gold.

Besitzer: [Scythe](#)

Effekt: Gorgoroth Narcha in weiß.

Besitzer: [Besto](#)

Effekt: Gaur Morgoth in weiß.

Besitzer: [Besto](#)

CC Verfügbarkeit

- [Helle RP Magie](#)
- [Helle PvP Magie](#)
- [Dunkle RP Magie](#)
- [Dunkle PvP Magie](#)

- [Heilzauber](#)
- [Agilitätszauber](#)
- [Sonstige und Effektzauber](#)

-Dago | Nur Maiar

-Tirithron Avarith

-Dolendir Athrandu

-Anwestad

-Morthor | Nur Maiar

-Rasson Avarith

-Tirithron Luithia | Nur Maiar

-Ûdhron | Nur Maiar

-Galad Dangweth | Nur Maiar

-Annon En Ainur | Nur Maiar

-Balantúr | Nur Maiar
-Fain
-Manwë Thindron
-Lómin Ailinost
-Calion Lumion | Nur Maiar
-Lumion
-Aina Neninthal
-Luinil Thildor
-Therion Arda | Nur Maiar
-Echaradan | Nur Maiar
-Dang Gwanûn | Nur Maiar
-Naurquen
-Rochath Dûr
-Lókang Mingrondor
-Calen Fëalor
-Morn Fëalor
-STFU | Nur Maiar
-Narchanad Gûr
-Gurthangost
-Faeramar | Nur Maiar

- [Altes Magiesystem](#)
- [Schadenszauber](#)
- [Heilzauber](#)
- [Agilitätszauber](#)
- [Sonstige und Effektsauber](#)

-Water
-Fire
-Earth
-Ice
-Lightning

-Gorgoroth Narcha
-Naurothril | Nur Maiar
-Naur Luin
-Nasgalad
-Dagorith Damnaur
-Nauron Laug
-Naurangor
-Nascabed

-Aearithil

-Dago

-Curen Este

-Tirithron Avarith

-Dolendir Athrandu

-Anwestad

-Morthor | Nur Maiar

-Rasson Avarith

-Tirithron Luithia | Nur Maiar

-Ûdhron | Nur Maiar

-Galad Dangweth | Nur Maiar

-Annon En Ainur | Nur Maiar

-Balantúr | Nur Maiar

-Fain

-Manwë Thindron

-Lómin Ailinost

-Calion Lumion | Nur Maiar

-Lumion

-Aina Neninthal

-Luinil Thildor

-Therion Arda | Nur Maiar

-Echaradan | Nur Maiar

-Dang Gwanûn | Nur Maiar

-Naurquen

-Rochath Dûr

-Lókang Mingrondor

-Calen Fëalor

-Morn Fëalor

-STFU | Nur Maiar

-Narchanad Gûr

-Gurthangost

-Faeramar | Nur Maiar

-Silmeon Athrandu | Nur Maiar

- [Agilitätszauber](#)
- [Sonstige und Effektzauber](#)

-Tirithron Avarith
-Dolendir Athrandu
-Anwestad
-Morthor | Nur Úmaiar & Nazgûl
-Tengwaro
-Rasson Avarith
-Tirithron Luithia | Nur Úmaiar & Nazgûl
-Ûdhron | Nur Úmaiar & Nazgûl
-Aearon Valanya

-Luinil Thildor
-Therion Arda | Nur Úmaiar & Nazgûl
-Echaradan | Nur Úmaiar & Nazgûl
-Dang Gwanûn | Nur Úmaiar & Nazgûl
-Naurquen
-Rochath Dûr
-Lókang Mingrondor
-Calen Fëalor
-Morn Fëalor
-STFU | Nur Úmaiar & Nazgûl
-Narchanad Gûr
-Tôl Amarth | Nur Úmaiar & Nazgûl
-Gûr Neninthal
-Carûg
-Gurthangost
-Faeramar | Nur Úmaiar und Nazgûl

- [Altes Magiesystem](#)
- [Schadenszauber](#)
- [Heilzauber](#)
- [Agilitätszauber](#)
- [Sonstige und Effektzauber](#)

-Black
-Poison
-Blood
-Energy
-Fire
-Ice
-Lightning

- Nasgalad
- Dagorith Damnaur
- Gorgoroth Narcha
- Nauron Laug
- Naurangor
- Naurothril
- Nascabed
- Narchol Varthad
- Naurthangor

- Gaur Morgoth

- Tirithron Avarith
- Dolendir Athrandu
- Anwestad
- Morthor | Nur Úmaiar & Nazgûl
- Tengwaro
- Rasson Avarith
- Tirithron Luithia | Nur Úmaiar & Nazgûl
- Údhron | Nur Úmaiar & Nazgûl
- Aearon Valanya

- Luinil Thildor
- Therion Arda | Nur Úmaiar & Nazgûl
- Echaradan | Nur Úmaiar & Nazgûl
- Dang Gwanûn | Nur Úmaiar & Nazgûl
- Naurquen
- Rochath Dûr
- Lókang Mingrondor
- Calen Fëalor
- Morn Fëalor
- STFU | Nur Úmaiar & Nazgûl
- Narchanad Gûr
- Tôl Amarth | Nur Úmaiar & Nazgûl
- Gûr Neninthal
- Carûg
- Gurthangost
- Culuion Mindon | Nur Nazgûl
- Morthor Girithad | Nur Nazgûl
- Faeramar | Nur Úmaiar und Nazgûl

-Silmeon Athrandu | Nur Úmaiar und Nazgûl