

Die Spruchlisten

In diesem Abschnitt sind alle Zaubersprüche zu sogenannten Spruchlisten zusammengefaßt.

Jeder Bewohner Kandars kann die Spruchlisten erlernen, sofern er einen Lehrer findet, über die entsprechenden Geldmittel verfügt, um den Lehrer zu bezahlen und über reichlich magische Energie verfügt, um den Zauber aussprechen zu können.

Die Spruchlisten gliedern sich in fünf große Gruppen:

Die alte Magie, die nur von besonders fähigen Magiekundigen angewendet werden kann.

Die prosaische Magie, die jeder anwenden kann, und für die man fast überall einen Lehrer findet.

Die Grundmagie

Die Göttermagie

Die Mentalmagie

Diese drei Magiearten können nur von Mitgliedern einer Gilde erlernt werden, deren Zauber aus einem (oder zwei) der Magiezweige entstammen.

Diese drei Gruppen der Magielisten wiederum unterteilen sich in jeweils drei Abschnitte:

- Die offenen Listen, die jeder Angehörige einer entsprechenden Gilde erlernen kann.
- Die geschlossenen Listen, die nur reine bzw. Hybridzauberer erlernen können.
- Die Grundlisten, die nur von Mitgliedern der entsprechenden Gilde erlernt werden können.

Gegliedert sind die Spruchlisten in diesem Abschnitt in die fünf Magiearten. Diese wiederum sind in die entsprechenden Zweige unterteilt. Diese Seiten sollte man betrachten, wenn man sich für die Zaubersprüche bestimmter Gilden interessiert.

Des weiteren gibt es noch eine alphabetische Auflistung aller Zauberspruchlisten, die interessant ist, wenn man sich für eine bestimmte Liste interessiert.

Schliesslich gibt es noch eine alphabetische Auflistung aller Zaubersprüche, die bei der Suche nach einem bestimmten Zauberspruch sehr hilfreich sein kann.

Zaubersprüche gleichen Namens

Falls zwei Zaubersprüche den gleichen (oder zumindest sehr ähnliche) Namen tragen, so reicht es häufig aus, einen der beiden Zauber zu erlernen. Allerdings müssen hierbei neben der Wirkung auch noch die Reichweite, die Zauberdauer, die Zauberkategorie und mögliche Magieresistenzmodifikationen übereinstimmen. In den Zaubersprachen sind diese Zaubersprüche dadurch gekennzeichnet worden, dass sie dieselbe Identifikationsnummer besitzen.

Kombination von Spruchwirkungen

Die Wirkung von Zaubern gleichen Namens können nicht kombiniert werden (z.B. Schutz I und Schutz II).

Zumeist ist es auch nicht möglich, die Wirkung zweier Zaubersprüche zu kombinieren, die den gleichen Effekt hervorrufen (z.B. Gebet I und Schutz I, die beide einen Bonus von +5 auf den Widerstandswurf geben). Dies wird allerdings im Einzelfall vom Meister geprüft und entschieden.

Einander widersprechende Zaubersprüche

Werden zwei Sprüche mit gegenteiliger Wirkung gegen ein Zielgebiet gesprochen, so muss ein Widerstandswurf durchgeführt werden. Hierbei ist die Angriffsstufe die Stufe des höherstufigen Spruches, die Zielstufe die Stufe des niedrigstufigeren Spruches. Schlägt der Widerstandswurf fehl, so wird der tieferstufige Spruch aufgehoben. Gelingt er, wird der höherstufige Spruch aufgehoben.

Wenn mehr als zwei widersprüchliche Zauber auf ein Gebiet wirken, so wird dieser Widerstandswurf zuerst für die beiden niedrigstufigen Sprüche durchgeführt und dieser Prozess solange wiederholt, bis nur noch ein Zauberspruch übrig bleibt.

Aufheben eines Zaubers

Ein Zauberkundiger kann einen von ihm selbst gewirkten, nicht permanenten Zauberspruch jederzeit beenden, falls er sich innerhalb der Reichweitengrenze des Zaubers oder innerhalb seines Wirkungsgebietes aufhält. Alle bis zu diesem Zeitpunkt verursachten physischen oder psychischen Wirkungen bleiben allerdings bestehen. Das Aufheben eines eigenen Zaubers verlangt eine Konzentrationszeit von 6 Sekunden.

Gewichtsbegrenzungen für Bewegungszauber

Bewegungssprüche (Fliegen, Levitation, Teleportation u.ä.) können normalerweise bis zu 150% des Gewichts des Zauberkundigen heben / transportieren. Für jeweils weitere 20% des Gewichts des Zauberkundigen wird dem Zauber eine AZP von 5 aufgeschlagen. Ein 100 kg schwerer Zauberkundiger kann also Dinge bis 150 kg schweben lassen. Für 170 kg bekäme er eine AZP von -5, für 190 kg eine AZP von -10 usw.

Unsichtbarkeit

Nur Objekte und Lebewesen, die sich während des Sprechens des Zaubers in dessen Wirkungsradius aufhalten, werden unsichtbar. Sobald das Objekt bzw. Lebewesen den Radius vollständig verlässt, wird es sichtbar. Auch bei Verstoß gegen die Unsichtbarkeitsregeln (Attacke, Treffer durch Waffe) wird das Objekt bzw. Lebewesen sichtbar, alle anderen unter dem Einfluss des Zaubers stehenden Objekte bleiben unsichtbar. Um sich gemeinsam zu bewegen, müssen die Lebewesen "Koordinationswürfe" machen; je nach Verständigung ist es schwieriger oder leichter:

Hände halten – Routine (+30)
berühren – einfach (+10)
Reden – mittel (0) usw.

Jedes feste Material, das in diese Zone der Unsichtbarkeit nach deren Entstehung eindringt, wird leicht bläulich schimmern und etwas verschwimmen. Für mögliche Beobachter ist es durch einen Wahrnehmungswurf möglich, diese Nebenwirkungen des Unsichtbarkeitszaubers zu bemerken. Wenn ein Beobachter alarmiert ist, werden folgende Schwierigkeiten zum Erkennen vorgeschlagen (Proben auf Wahrnehmung/Erinnerung werden um die angegebenen Mali erschwert):

- Absurd (-70)** Einzelne Intelligenzen in Gehbewegung, umgeben von einem 3cm großem Unsichtbarkeitsradius.
- reiner Wahnsinn (-50)** Einzelne Intelligenzen in schneller Bewegung, umgeben von einem 3cm großem Unsichtbarkeitsradius.
- Extrem schwer (-30)** Einzelne Intelligenzen in Gehbewegung, umgeben von einem 30cm großem Unsichtbarkeitsradius.
- sehr schwer (-20)** Einzelne Intelligenzen in schneller Bewegung, umgeben von einem 30cm großem Unsichtbarkeitsradius.
- schwer (-10)** Ein 3m oder mehr umfassender Unsichtbarkeitsradius, der in Gehgeschwindigkeit bewegt wird.
- mittel (0)** ein 3m oder mehr umfassender Unsichtbarkeitsradius, der in schneller Bewegung ist.

Wenn der Unsichtbarkeitsradius nicht bewegt wird, gibt es eine zusätzliche Modifikation von -20. Hält sich der Beobachter in weniger als 3m Entfernung zum unsichtbaren Objekt auf, so gibt es eine zusätzliche Modifikation von +20.

Attacken gegen Unsichtbare haben Abzüge von mindestens 50%, es sei denn der Angreifer hat den Spruch "Unsichtbares entdecken" aktiv. Bevor ein Angriff gegen Unsichtbare überhaupt möglich wird, müssen diese erst einmal entdeckt werden. Dies ist durch den oben beschriebenen Wahrnehmungswurf oder durch entsprechende Zauber möglich.

Unsichtbarkeit hält normalerweise 24 h an. Die Sprüche werden vorher beendet, wenn der bzw. das Unsichtbare von einem Angriff getroffen wird, einen Angriff durchführt oder der Zauberde den Spruch beendet.

Häufig laufen unsichtbare Wesen aber Gefahr, durch Stolpern oder Sturz einen Schlag einstecken zu müssen, wenn sie ein Bewegungsmanöver versuchen. In einem solchen Fall sollte ein offener W100 Wurf durchgeführt werden. Je nach Schwierigkeit des Manövers muss ein Grenzwert mit diesem Wurf überwürfelt werden. Die Grenzwerte sind:

Routine	- kein Wurf
Einfach	- (02)
Leicht	- (05)
Mittel	- (10)
Schwer	- (15)
Sehr schwer	- (20)
Extrem schwer	- (25)

Reiner Wahnsinn

- (40)

Absurd

- (50)

Falls der entsprechende Grenzwert nicht überschritten wird, so wird der Unsichtbare durch einen Stoß sichtbar.

Tod und Wiederbelebung

Wenn in einem Körper kein Leben mehr ist, verlässt die Seele den Körper circa 2 Minuten nach Eintritt des Todes (mit einem Absolutionsspruch sofort). Um den Toten wiederzubeleben muss als aller erstes der körperliche Schaden behoben werden, sonst würde die Seele sofort wieder den Körper verlassen. Eine Seele, die durch "schwarze Absolution" zerstört wurde, ist nicht mehr rückholbar (woher denn auch?). Hat die Seele den Körper noch nicht verlassen (2 Minuten), so kann sie mittels Lebenserhaltungszaubern im Körper zurückgehalten werden. Nach Heilung der Wunden befindet sich der Körper in tiefer Bewusstlosigkeit.

Leider sehen die meisten Götter des Todes einen Frevel darin, ihnen bereits anvertraute Seelen zurückzuholen. Meist verlangen sie einen Ausgleich für diesen Raub, den sie mit dem Gott des Priesters aushandeln, der wiederbelebt. Falls der vom Priester verehrte Gott eher dunkler Natur ist, so besteht der Tausch darin, mehrere andere Seelen zu geben. Ist der Gott allerdings der guten Seite zugewandt, so tauscht er meist einige Jahre des Priesterlebens für das Entleihen der Seele ein.

Lähmung aufheben - und Erwachen - Zauber

Ein "Lähmung aufheben" - Spruch kann normalerweise ohne besondere zusätzliche Mali (außer den normalen, wie z.B. Zaubern ohne freie Hände) während einer Lähmung gesprochen werden. Ähnlich wirkt auch ein "Erwachen" - Zauber während des Schlafs, wenn die Sinne des Zauberkundigen durch irgend etwas außergewöhnliches alarmiert wurden. Beide Sprüche sollten in diesen Fällen unterbewusst wirken, also ohne das Zutun des Zauberkundigen.

Alchimisten - Listen

Viele Alchimisten - Zaubersprüche haben eine Wirkungsdauer von 24h. Diese Dauer bezieht sich allerdings auf die Wirkung des gesprochenen Zaubers, nicht der erschaffenen Gegenstände. Die Zauber haben eine Wirkungsdauer von 24h, da sie täglich eingesetzt werden müssen und der Alchimist seine gesamte Arbeitszeit mit der Herstellung des Gegenstands verbringt.

Kräuter und Pflanzen Sprüche

"Kräuter verzaubern" und "Kräuter meistern" erhöhen die Heilkraft von Kräutern. Es wird entweder die Anzahl der Dosierungen oder die Wirkung um den jeweiligen Faktor erhöht. Der Einsatz mehrerer dieser Sprüche auf ein Heilkraut ist nicht möglich. Die "Pflanzen wachsen" - Sprüche haben bei Heilkräutern keine Wirkung (d.h. die Pflanze wächst zwar, allerdings erhöht sich die Menge an medizinisch wirksamen Substanzen nicht).

Abkürzungen in den Spruchlisten

Verschiedene Arten von Bezeichnungen können dem Namen des Spruchs in der Spruchliste folgen: Spruchklasse, Spruchdauer (D:), Spruchreichweite (R:), Magieresistenzmodifikation (MM:), und verschiedene andere besondere Bezeichnungen. Dieser Abschnitt führt alle Bezeichnungen mit Erklärung auf.

Besondere Spruchbezeichnungen

MM #	alle Magieresistenzwürfe gegen die Wirkung dieses Spruchs werden mit # modifiziert
*	dieser Spruch wirkt sofort, er braucht keine Vorbereitung. (Sternspruch)
c	dieser Spruch wirkt nur während der Konzentrationszeit.
•	dieser Spruch benötigt keine Energiepunkte.
‡	dieser Spruch ist Teil einer Gruppe von Sprüchen, die zusammen bzw. dauernd gesprochen werden müssen um zu wirken (oder völlig zu wirken).

Zauberklassen

D	Defensivzauber; ermöglicht dem Zauberer der Wirkung eines Spruches, den Elementen o.ä. zu widerstehen.
---	--

E	Elementenangriffszauber; ein Spruch, der eines der Elemente ruft, erschafft oder benutzt, um ein Ziel anzugreifen. Das jeweilige Element (Feuer, Wasser, Erde, Luft, Kälte, Licht) ist real vorhanden.
F	Manipulationszauber; dieser Spruch manipuliert Materie, Energie, die Elemente u.ä..
H	Heilzauber
I	Informationszauber; dieser Spruch sammelt Informationen irgendwelcher Art.
M	Mentaler Angriffsspruch; ein Angriffsspruch, der den Geist des Gegners angreift.
P	Passiver Spruch; ein allgemein gebräuchlicher Spruch, der gewöhnlich eine andere Person oder Sache mit einbezieht, aber nicht aktiv.
S	Unterbewusst wirkender Spruch; der Spruch wird gewöhnlich vom Unterbewusstsein ausgelöst. Der Zauberkundige muss sich entweder konzentrieren, in einer Trance, bewusstlos oder gelähmt sein, damit der Spruch wirkt. Einige brauchen nicht das bewusste Auslösen durch den Zauberkundigen.
U	Gebrauchsspruch; ein Spruch dessen Anwendung niemanden physisch betrifft, außer den Zauberkundigen selbst.

Spruchdauer (D:)

C	Der Spruch hält solange an, wie der Zauberkundige sich konzentriert. Der Zauberkundige kann während dieser Zeit nur 50% seiner sonstigen Aktivitäten durchführen. Er kann keine anderen Zauber in dieser Zeit werfen.
Dauer(C)	Wie C, nur darf die gegebene Dauer nicht überschritten werden. Der Zauberkundige kann seine Konzentration unterbrechen und später, wenn die Dauer noch nicht abgelaufen ist, wieder anfangen und die Spruchwirkung fängt wieder an.
P	Permanenter Spruch; dieser Zauber hat einen permanenten Effekt im Sinne der Erschaffung eines "permanenten" physischen oder psychischen Zustands. Die Wirkung eines permanenten Spruchs, der Materie manipuliert und Konzentration benötigt, wird sich den gegebenen physikalischen Bedingungen anpassen, sobald die Konzentration beendet wird (Ein Eisblock wird schmelzen, kochendes Wasser wird sich abkühlen u.ä.). Ein Zauberspruch mit permanenter Wirkung kann durch außenstehende Kräfte beeinflusst werden. Der Zauberspruch kann gebannt, geheilt oder auf andere Art durch Magie, physische Krafteinwirkung usw. beeinflusst werden.
V	Variabler Spruch; hängt von der Art der Anwendung ab.
-	sofort wirkender Spruch; Die Wirkung des Spruchs wird sofort angewendet.
Zeit/Stufe	Dieser Spruch dauert die gegebene Zeit multipliziert mit der Stufe des höchsten Zauberspruchs der Liste, den der Magiekundige gelernt hat.
Zeit/# Fehlwurf	Die Dauer der Spruchwirkung hängt davon ab, um wie viel der modifizierte Widerstandswurf des Ziels über dem benötigten Wert lag. Die Dauer ist gleich dieser Differenz geteilt durch # multipliziert mit der Zeit. "3 Runden / 10 Fehlwurf" würde bedeuten, dass ein Fehlwurf um 12 eine Spruchwirkung von 6 Runden zur Folge hätte.

Reichweite (R:)

S	Selbst; Spruch wirkt nur auf den Zauberkundigen selbst.
B	Berührung; Zauberkundiger muss das Ziel des Spruchs berühren.
Entfernung r	Spruch wirkt in einem Radius von Entfernung Metern (meistens).
Entfernung r / Stufe	Spruch wirkt bis in eine Entfernung von (Stufe des höchsten Zauberspruchs der Liste, den der Magiekundige gelernt hat mal r) Metern.

Ein Gebietspruch hat ein Wirkungszentrum, und dieses muss innerhalb der Reichweite liegen. Weiterhin muss ein Ziel in Sichtfeld des Zauberkundigen liegen oder durch andere Sinne erfasst worden sein.

Diese Regel kann jedoch durch einzelne Spruchbeschreibungen modifiziert werden.