

## Bedingung & Startspielzüge

Wenn du es dir zur Angewohnheit gemacht hast Magiekundige in den Rücken zu stechen während sie ihre Zauber wirken, kannst du beim nächsten Stufenaufstieg wählen diese beiden Spielzüge zu erhalten.

### Spruchleitung

Wenn du einen Magiekundigen während er einen Spruch wirkt hinterhältig angreiffst, kannst du auf magische Weise in ihn einzudringen und einen zufälligen Spruch den er vorbereitet hat zu stehlen, wodurch er in dich aufgenommen wird (wobei er sich durch Schlafen wieder verflüchtigt).

Zusätzlich erhältst du für diesen Umstand folgende zusätzliche Option für deinen Hinterhältigen Angriff:

- Du erhältst eine relatives Verständnis dessen was der gestohlene Spruch tut.

### Magie Entfesseln

Wenn du die Magie eines gestohlenen Spruches entfesselst, wirf +INT.

- Bei einer 10+ entfesselst du den Spruch, chaotisch aber erfolgreich und wählst zwei.
- Bei einer 7-9 ebenfalls, aber du wählst eins.
- Du hast für den Spruch richtig gezielt.
- Du entfesselst die Magie leise und anmutig.
- Du störst nicht das Gewebe der Realität.

## Weiterführende Spielzüge

Sobald du diesen Spielzug beherrschst, zählen die folgenden Spielzüge als Klassenspielzüge für dich. Du kannst sie beim Stufenaufstieg wählen:

### Spruchgetränk

Wenn du dich dafür bereit machst, dich gegen einen eingehenden Spruch zu wappnen um ihn mit deinem Körper zu absorbieren, wirf +KON.

- Bei einer 10+ wähle zwei.
- Bei einer 7-9 wähle eins.
  - Du stiehst den eingehenden Spruch.
  - Du widerstehst dem Effekt/Schaden des Spruchs.
  - Du bist nicht desorientiert, geschüttelt oder landest auf deinem Hintern.

### Master Blaster

Wenn du Magie entfesselst oder sie nach innen fokussierst, darfst du bei einer 12+ alle drei Optionen wählen.

### Arkaner Fokus

Anstatt Magie nach außen zu entfesseln, darfst du sie nach innen fokussieren und wirfst +KON.

- Bei einer 10+ hat der Spruch eine nützlichen Wirkung auf dich die irgendwie mit der Natur des Spruches verwandt ist (der SL wird dir den Effekt und die Dauer beschreiben). Außerdem wählst du zwei.
- Bei einer 7-9 ebenfalls, aber du wählst eins.
  - Es gibt keine unerwartete, nachklingende Wirkung.
  - Du entfesselst die Magie leise und anmutig.
  - Du störst nicht das Gewebe der Realität.

### Wählerischer Spruchdieb

Wenn du einen Hinterhältigen Angriff auf einen Zauberkundigen durchführst und als Option wählst den gestohlenen Spruch zu verstehen, wird der SL dir eine Art Auswahl geben, welche Sprüche du stehlen könntest.

Eine Kompendium-Klasse von Unbekannt