

Hasardeur Erweiterung: Sprücheweber

Ähnlich wie der Hexenmeister hat auch der Sprücheweber ein intuitives Talent für das Magische. Er prägt sich seine Zauber genauso ein wie ein Zauberkundiger, kennt aber einen alternativen Weg Zauber zu wirken: Das intuitive Verständnis für das Magiegewebe erlaubt einem Sprücheweber rohe magische Energie nach Belieben umzuformen. Ein Sprücheweber kann die Energien seiner eingepprägten Sprüche freisetzen und daraus einen neuen Zauber "weben", ohne sich diesen im Voraus einprägen zu müssen. Dieses Talent ist allerdings alles andere als unfehlbar - es anzuwenden erfordert einiges an Glück und Unbekümmertheit. Personen die sich darauf spezialisiert haben, auf diese Weise Magie zu wirken sind nicht allzu beliebt bei Anders als der Hexenmeister kann der Sprücheweber neue Zauber von Schriftrollen lernen, und sie auf dieselbe Weise einprägen und wirken wie ein Zauberkundiger. Als geborene Opportunisten verzichten nur wenige Sprücheweber auf diese relativ verlässliche Methode Magie zu wirken. Konservatives Zaubern ist allerdings üblicherweise für die Art von Notfallzaubern reserviert, die unbedingt funktionieren müssen. Wann immer möglich greift ein Sprücheweber auf seine bequeme Methode zurück, Zauber je nach Bedarf zu

Die Vernachlässigung der konservativen Magiemethodik und die Konzentration auf die chaotische unbändige Magie haben ihren Preis: Ein Sprücheweber kann sich bei weitem nicht so viele Zauber einprägen wie ein Zauberkundiger, und es dauert um einiges länger bis er Zugriff auf neue Magieränge

Die Mehrheit der Sprücheweber ist zudem etwas exzentrisch: Ihre disziplinslose Natur war es was sie ursprünglich dazu brachte, die althergebrachten Lehren der Zauberkundigen zu ignorieren und nach alternativen Magieformen zu suchen. Zudem hat der sehr intensive Kontakt mit Unbändiger Magie einen starken Einfluss auf die Persönlichkeit des Sprüchewebers. Ähnlich einem Barden hat der Sprücheweber viele Interessen, er lernt intuitiv ein bisschen von allem was seinen Weg kreuzt, hat aber nicht die Disziplin diese Dinge so schnell und umfassend zu lernen wie eine zielgerichtete Person.

Entsprechend dieser Natur, und aus Notwendigkeit wegen seiner unzuverlässigen Magie, entwickeln Sprücheweber ein Talent für den Nahkampf. Er ist in keiner Weise ein Krieger, aber seine Fähigkeiten im Nahkampf entsprechen denen eines Diebes. Eines der vielleicht exzentrischen Charaktermerkmale eines Sprüchewebers ist, dass er jegliches Üben mit Fernwaffen verweigert. Im Laufe der Zeit kann der Sprücheweber Spezialfähigkeiten erlernen, die seine Nahkampftechniken noch weiter verbessern. Diese Fähigkeiten beinhalten hinterhältige Attacken, Meisterschaft im Umgang mit dem Dolch, und die einzigartige Fähigkeit zwei Waffen ohne jegliche Abzüge zu benutzen.

Wie alle Magier braucht auch der Sprücheweber viel Intelligenz aber viele seiner besonderen Fertigkeiten benötigen zudem eine hohe Geschicklichkeit.

Fähigkeiten:

- ± Unbändige Magie (Zauberstufe weicht um ± 5 Stufen von der tatsächlichen Stufe ab)
- + Sagenkunde steigt um 5 Punkte pro Stufe
- + ETW0 Verlauf nahe dem des Schurken (ETW0 wird alle 6 Stufen um 1 reduziert)
- + "Spruch Weben" Fähigkeit
- + "Magiebruch" Fähigkeit
- + Kann "Zauber Formen" Fähigkeit lernen
- + Kann kampfbezogene Fertigkeiten erlernen

Nachteile:

- ± Unbändige Magie (Zauberstufe weicht um ± 5 Stufen von der tatsächlichen Stufe ab)
- 5% Chance für Unbändige Woge
- Wesentlich langsames Erlernen neuer Zauberränge (Neue Ränge bei Stufe 4,6,8,10,13,16,19,22)
- Weniger Zauber pro Tag (1. bis 7. Rang: -2 Zauber, 8. und 9. Rang: -3 Zauber.)
- "Metamagie" Gegenstände die die Anzahl an Zaubern pro Tag ändern sind wirkungslos
- Lernt keine Spezialfähigkeiten für hohe Stufen
- 5 Punkte Abzug auf Trefferchance und 2 Punkte Abzug auf Schaden mit Fernwaffen.
- Kann nur einen Ring tragen (Ein Ring-Feld permanent belegt)
- Gesinnung ändert sich zu chaotisch

Hasardeur Erweiterung: Sprücheweber

Besondere Fähigkeiten



Spruch Weben

Wenn er diese Fähigkeit anwendet, versucht der Sprücheweber die rohe magische Energie eingepprägter Zauber in einen anderen Sprucheffekt umzuformen. (Er braucht dazu nur prinzipiell wissen wie der Zauber funktioniert, der Zauber muss nicht im Zauberbuch eingetragen sein, aber der Sprücheweber muss hochstufig genug sein um den Zauber zu wirken.

Die Anzahl an eingepprägten Zaubern, die freigesetzt werden müssen, ist der Rang des geformten Zaubers geteilt durch zwei (aufgerundet). Einen Zauber 2. Rangs zu weben, kostet also einen eingepprägten Zauber, während durch das Weben eines Zaubers 7. Rangs vier eingepprägte Zauber verloren gehen. Ungeachtet der Stufe des erschaffenen Zaubereffekts, verliert der Sprücheweber durch "Spruch Weben" immer eingepprägte Zauber des höchstmöglichen Rangs.

Es besteht eine Chance daß das Benutzen dieser Fähigkeit eine unbändige Woge auslöst, oder gar vollkommen fehlschlägt und den Sprücheweber durch freigesetzte rohe Magie verletzt. Diese Chance ist abhängig vom Rang des Zaubers und der Stufe des Sprüchewebers, je einfacher der erschaffene Zauber und je hochstufiger der Sprücheweber, desto höher die Erfolgchancen.



Magiebruch

Unter konservativen Magiern ist dies vielleicht die am meisten verachtete Fähigkeit des Sprüchewebers. Sie löst eine Schockwelle unbändiger Magie aus, die das Magiegewebe in einem 10 Meter Radius um den Zauberden empfindlich stört. Jeder innerhalb des Wirkungsbereichs, Freund, Feind und der Zauberden selbst, muss einen Rettungswurf gegen Zauber schaffen oder wird für zwei Runden von unbändiger Magie betroffen. Wer den Rettungswurf schafft kann sich an einem sicheren Strang des Magiegewebes "festhalten" muss aber den Rettungswurf in jeder Runde wiederholen, die er im Wirkungsbereich verbleibt. Dieser bleibt für 5 Runden vom Magiebruch Wenn der Sprücheweber erfahrener wird, verbessert sich auch diese Fähigkeit; Anfangs ist der Rettungswurf unverändert, aber für alle 10 Stufen des Sprüchewebers wird ein -1 Modifikator eingerechnet. Ab Stufe 10 erhöht sich die Wirkungsdauer auf eine Phase, Ab Stufe 25 ist der Sprücheweber fähig, das Wirkungsgebiet frei innerhalb seines Sichtfelds zu plazieren, und bei Stufe 45 erhöht sich die Wirkungsdauer auf 15 Runden.



Zauber Formen

Diese Mächtige Fähigkeit erlaubt es dem Sprücheweber die gespeicherte Energie eingepprägter Zauber freizusetzen, und in einen neuen Zauber umzuformen, der die Eigenschaften der anderen Zauber in sich vereint. In vieler Hinsicht ist diese Fähigkeit mit einem Kettenzauber vergleichbar. Der Haupt-unterschied ist dass der geformte Zauber wie jeder andere eingepprägte Zauber gesprochen wird, und daher einen gewissen Zeitaufwand benötigt (immer 2) und von allem betroffen ist, was die Magiefertigkeit des Zauberden beeinträchtigt, wie z.B Unterbrechungen und Wenn der Sprücheweber diese Fertigkeit erlernen kann, kann er damit zwei Zauber des ersten oder zweiten Rangs kombinieren. Bei der 15. und 20. Stufen erhöht sich der maximale Rang um zwei, danach für alle weiteren 5 Stufen um eins. Bei Erreichen der 15. Stufe erhöht sich ausserdem die Anzahl der einzelnen Zauber auf drei.

Spezialfähigkeiten für Hochstufige Charaktere

Der Sprücheweber erlernt keine der Spezialfähigkeiten die andere hochstufige Magier erlernen können, aber er lernt ab der 25. Stufe wie man mit der "Spruch weben" Fähigkeit Zauber des 10. Rangs erzeugt.

Da der Sprücheweber viele Eigenschaften von Dieben und Barden hat, ist ihm auch erlaubt einige deren Spezialfähigkeiten zu erlernen. Diese Fähigkeiten sind "Meuchelmord", "Tod entrinnen" und "Entrinnen" und werden als Charakter-Fertigkeiten erlernt.

Hasardeur Erweiterung: Sprücheweber

Charakterfertigkeiten

Der Sprücheweber konzentriert sich nicht ausschliesslich auf Magie. Er hat viele Interessen, und lernt ein bisschen von allem was seinen Weg kreuzt. Mit der Zeit kann der Sprücheweber zusätzliche Spezialfähigkeiten erlernen, oder sich Charakterfertigkeiten antrainieren, die seine Nahkampffähigkeiten verbessern. Der Sprücheweber kann eine solche Fertigkeit bei der 1., 3., 5., 7. und 9. Stufe erlernen, und lernt dann weitere alle 3 Stufen bis hin zur 27. Stufe. Charaktere mit überragender Intelligenz lernen weitere Fertigkeiten bei Stufe 30 und darüber hinaus.

Spezialfähigkeit	Effekt	Stufe	Voraussetzung
Zauber weben	“Zauber weben” einmal mehr pro Tag	3	-
Magiebruch	“Magiebruch” einmal mehr pro Tag	5	-
<i>Meuchelmord</i>	Diebesfähigkeit “Meuchelmord”	18	Hinterhältiger Angriff x4
<i>Tod entrinnen</i>	Diebesfähigkeit “Tod entrinnen”	18	Zähigkeit
<i>Entrinnen</i>	Diebesfähigkeit “Entrinnen”	18	GES 16

Charakterfertigkeit	Effekt	Stufe	Voraussetzung
Beidhändigkeit	Beidhändiger Kampf ohne Abzüge	1	GES 16
Dolch Spezialisierung	2 Punkte “Dolch” Spezialisierung	1	1 Punkt “Dolch” Spezialisierung
Hinterhältiger Angriff (x2)	Hinterhältiger Angriff: Multiplikator x2	1	-
Harte Treffer	+1 Schadensbonus	3	-
Zähigkeit	Trefferpunkte um 20% erhöht	3	-
Hinterhältiger Angriff (x3)	Hinterhältiger Angriff: Multiplikator x3	5	DEX 14, Hinterhältiger Angriff x2
Mehr kritische Treffer	Kritische Treffer bei Trefferwurf 19 und 20	9	-
Hinterhältiger Angriff (x4)	Hinterhältiger Angriff: Multiplikator x4	12	DEX 15, Hinterhältiger Angriff x3
Schneller Kampf	+1 Angriff pro Runde, +1 Geschwindigkeit	18	Beidhändigkeit
Hinterhältiger Angriff (x5)	Hinterhältiger Angriff: Multiplikator x5	18	DEX 16, Hinterhältiger Angriff x4

Beidhändigkeit

Dies ist des Sprüchewebers einzigartige Fähigkeit ohne Abzüge mit zwei Waffen zu kämpfen. Beidhändigkeit hat zwei Stufen: Stufe 1 entspricht 3 Punkten im "Zwei Waffen" Kampfstil, Stufe 2 gibt einen zusätzlichen +2 ETW0 Bonus für die zweite Hand. Um diese Fähigkeit zu erlernen werden 16 Punkte Geschick benötigt.

Hinterhältiger Angriff

Als Opportunist ist es nur natürlich für einen Sprücheweber die hinterhältige Attacke eines Diebes oder Barden zu erlernen. Da er sich aber nicht in den Schatten verstecken kann wie ein Dieb, ist der Sprücheweber auf Unsichtbarkeitszauber angewiesen, um sich an das Opfer heranzuschleichen.

Schneller Kampf

Anders als andere Magier fürchtet der Sprücheweber den Nahkampf nicht. Ständige Übung erlaubt ihm, einen zusätzlichen Angriff pro Runde auszuführen, und eine erhöhte Laufgeschwindigkeit bringt ihn schneller ins Schlachtfeld und wieder heraus.

Dolch Spezialisierung

Der Dolch ist die bevorzugte Waffe des Sprüchewebers. Er kann zwei Punkte in diese Waffenfertigkeit investieren, erhält allerdings nur die Boni auf Schaden und Treffer, nicht die zusätzlichen Angriffe pro Runde.

Mehr Kritische Treffer

Diese Fertigkeit verdoppelt die Chance auf einen kritischen Treffer (Ergibt der Trefferwurf eine “natürliche” 19, wird dieser ebenso als kritischer Treffer gewertet wie bei einer 20).

Zähigkeit

Als Magier hat der Sprücheweber eigentlich zuwenig Trefferpunkte für den Nahkampf. Diese Fertigkeit spiegelt Fitnessstraining wieder, das die Trefferpunkte um 20% erhöht.

Harte Treffer

Gefühle wie Wut und Zorn sind gefährlich für Magier. Sprücheweber haben kaum die mentale Disziplin, solche Gefühle zu kontrollieren, können aber lernen sie zu kanalisieren und die Wut dazu benutzen, härter zuzuschlagen. Diese Fertigkeit kann bis zu 4 mal gewählt werden, für einen Gesamt-Schadensbonus von +4.

Hasardeur Erweiterung: Sprücheweber

Sprücheweber: Verfügbare Zauber (BG2)									
Stufe	Zauberrang								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	1	--	--	--	--	--	--	--	--
2	2	--	--	--	--	--	--	--	--
3 ⁽¹⁾⁽²⁾	2	--	--	--	--	--	--	--	--
4	3	1	--	--	--	--	--	--	--
5 ⁽¹⁾⁽²⁾	3	1	--	--	--	--	--	--	--
6	3	1	1	--	--	--	--	--	--
7 ⁽¹⁾⁽²⁾	3	2	1	--	--	--	--	--	--
8	3	2	2	1	--	--	--	--	--
9 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	3	2	2	1	--	--	--	--	--
10	3	3	2	1	1	--	--	--	--
11	3	3	3	2	2	--	--	--	--
12 ⁽¹⁾⁽²⁾	3	3	3	3	3	--	--	--	--
13	4	4	4	3	3	1	--	--	--
14	4	4	4	3	3	1	--	--	--
15 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	1	--	--	--
16	4	4	4	4	4	2	1	--	--
17	4	4	4	4	4	2	2	--	--
18 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	4	4	4	4	4	2	2	--	--
19	4	4	4	4	4	2	2	1	--
20	4	4	4	4	4	3	2	1	--
21 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	3	2	1	--
22	4	4	4	4	4	4	2	1	1
23	4	4	4	4	4	4	2	1	1
24 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	4	3	1	1
25	4	4	4	4	4	4	3	2	1
26	4	4	4	4	4	4	3	2	1
27 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	4	4	4	4	4	4	3	2	2
28	4	4	4	4	4	4	4	2	2
29	4	4	4	4	4	4	4	3	2
30 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	4	4	3	2
31	4	4	4	4	4	4	4	3	2
32	4	4	4	4	4	4	4	3	2
33 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	4	4	3	2
34	4	4	4	4	4	4	4	3	2
35	4	4	4	4	4	4	4	3	3
36 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	4	4	4	4	4	4	4	3	3
37	4	4	4	4	4	4	4	3	3
38	4	4	4	4	4	4	4	3	3
39 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	4	4	3	3
40	4	4	4	4	4	4	4	3	3
41	4	4	4	4	4	4	4	3	3
42 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	4	4	4	4	4	4	4	3	3
43	4	4	4	4	4	4	4	3	3
44	4	4	4	4	4	4	4	3	3
45 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	4	4	4	4
46	4	4	4	4	4	4	4	4	4
47	4	4	4	4	4	4	4	4	4
48 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	4	4	4	4	4	4	4	4	4
49	4	4	4	4	4	4	4	4	4
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4

⁽¹⁾ Erhält "Spruch Weben" Fähigkeit
⁽²⁾ Erlernt Klassenspezifische Fertigkeit (Intelligenzabhängig)
⁽³⁾ Erhält "Magiebruch" Fähigkeit

1 "Spruch Weben" Fähigkeit verbessert sich (neue Zauber)
1 "Spruch Weben" hat das Maximum für diesen Rang erreicht.

Sprücheweber: Verfügbare Zauber (Original D&D)									
Stufe	Zauberrang								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	1	--	--	--	--	--	--	--	--
2	2	--	--	--	--	--	--	--	--
3 ⁽¹⁾⁽²⁾	2	--	--	--	--	--	--	--	--
4	2	1	--	--	--	--	--	--	--
5 ⁽¹⁾⁽²⁾	3	1	--	--	--	--	--	--	--
6	3	1	1	--	--	--	--	--	--
7 ⁽¹⁾⁽²⁾	3	2	1	--	--	--	--	--	--
8	3	2	2	1	--	--	--	--	--
9 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	3	2	2	1	--	--	--	--	--
10	3	3	2	1	1	--	--	--	--
11	3	3	3	2	2	--	--	--	--
12 ⁽¹⁾⁽²⁾	3	3	3	3	3	--	--	--	--
13	4	4	4	3	3	1	--	--	--
14	4	4	4	3	3	1	--	--	--
15 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	1	--	--	--
16	4	4	4	4	4	2	1	--	--
17	4	4	4	4	4	2	2	--	--
18 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	4	4	4	4	4	2	2	--	--
19	4	4	4	4	4	2	2	1	--
20	4	4	4	4	4	3	2	1	--
21 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	3	2	1	--
22	4	4	4	4	4	4	3	2	1
23	4	4	4	4	4	4	3	2	1
24 ⁽¹⁾⁽²⁾	4	4	4	4	4	4	4	3	2
25	4	4	4	4	4	4	4	3	2
26	5	5	5	5	5	4	4	3	3
27 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	5	5	5	5	5	5	5	3	3
28	5	5	5	5	5	5	5	4	4
29	6	6	6	6	6	6	6	4	4
30 ⁽¹⁾⁽²⁾	6	6	6	6	6	6	6	4	4
31	6	6	6	6	6	6	6	5	5
32	6	6	6	6	6	6	6	5	5
33 ⁽¹⁾⁽²⁾	6	6	6	6	6	6	6	5	5
34	7	7	7	7	7	7	7	5	5
35	7	7	7	7	7	7	7	5	5
36 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	7	7	7	7	7	7	7	6	6
37	7	7	7	7	7	7	7	6	6
38	7	7	7	7	7	7	7	6	6
39 ⁽¹⁾⁽²⁾	8	8	8	8	8	8	8	6	6
40	8	8	8	8	8	8	8	6	6
41	8	8	8	8	8	8	8	7	6
42 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	8	8	8	8	8	8	8	7	7
43	8	8	8	8	8	8	8	7	7
44	8	8	8	8	8	8	8	7	7
45 ⁽¹⁾⁽²⁾	8	8	8	8	8	8	8	8	8
46	8	8	8	8	8	8	8	8	8
47	8	8	8	8	8	8	8	8	8
48 ⁽¹⁾⁽²⁾ ₍₃₎	8	8	8	8	8	8	8	8	8
49	8	8	8	8	8	8	8	8	8
50	8	8	8	8	8	8	8	8	8

⁽¹⁾ Erhält "Spruch Weben" Fähigkeit
⁽²⁾ Erlernt Klassenspezifische Fertigkeit (Intelligenzabhängig)
⁽³⁾ Erhält "Magiebruch" Fähigkeit

1 "Spruch Weben" Fähigkeit verbessert sich (neue Zauber)
1 "Spruch Weben" hat das Maximum für diesen Rang erreicht.

"Magiebruch" Eigenschaften			
Stufe	Rettungswurf Modifikator	Dauer	Zentriert auf
1	0	5 Runden	Zaubernden
10	-1	1 Phase	Zaubernden
20	-2	1 Phase	Zaubernden
25	-2	1 Phase	Gebiet in Sicht
30	-3	1 Phase	Gebiet in Sicht
40	-4	1 Phase	Gebiet in Sicht
45	-4	15 Runden	Gebiet in Sicht
50	-5	15 Runden	Gebiet in Sicht

"Zauber formen" Eigenschaften		
Stufe	Max. Anzahl Zauber	Maximaler Zauberrang
10	2	2
15	3	4
20	3	6
25	3	7
30	3	8
35	3	9

Charakterfertigkeiten		
Intelligenz	Maximum Anzahl	Stufe
1 - 14	9	21
15	10	24
16	11	27
17	13	33
18	15	39
19+	18	48

Hasardeur Erweiterung: Sprücheweber

“Spruch Weben” - Auswahl an Zaubern											
Stufe	Anzahl Zauber pro Rang										Zauber (Total)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	6	--	--	--	--	--	--	--	--	--	6
2	12	--	--	--	--	--	--	--	--	--	12
3	22	--	--	--	--	--	--	--	--	--	22
4	28	8	--	--	--	--	--	--	--	--	36
5	28	21	--	--	--	--	--	--	--	--	49
6	28	28	7	--	--	--	--	--	--	--	63
7	28	28	20	--	--	--	--	--	--	--	76
8	28	28	28	6	--	--	--	--	--	--	90
9	28	28	28	19	--	--	--	--	--	--	103
10	28	28	28	28	4	--	--	--	--	--	116
11	28	28	28	28	13	--	--	--	--	--	125
12	28	28	28	28	22	--	--	--	--	--	134
13	28	28	28	28	28	4	--	--	--	--	144
14	28	28	28	28	28	13	--	--	--	--	153
15	28	28	28	28	28	22	--	--	--	--	162
16	28	28	28	28	28	28	4	--	--	--	172
17	28	28	28	28	28	28	13	--	--	--	181
18	28	28	28	28	28	28	22	--	--	--	190
19	28	28	28	28	28	28	28	4	--	--	200
20	28	28	28	28	28	28	28	11	--	--	207
21	28	28	28	28	28	28	28	17	--	--	213
22	28	28	28	28	28	28	28	19	4	--	219
23	28	28	28	28	28	28	28	19	10	--	225
24	28	28	28	28	28	28	28	19	16	--	231
25	28	28	28	28	28	28	28	19	19	2	236
26	28	28	28	28	28	28	28	19	19	4	238
27	28	28	28	28	28	28	28	19	19	6	240
28	28	28	28	28	28	28	28	19	19	8	242

“Spruch Weben” - Rückschlag unbändiger Magie	
W10	Wirkung
01	Bewusstlos für 1 Runde
02	Bewusstlos für 1 Runde + 2W4 Schaden
03	Magiebruch + Bewusstlos für 1 Runde + 2W4 Schaden
04	Magiebruch + Bewusstlos für 1 Runde
05	Magiebruch
06	Magiebruch + 2W4 Schaden
07	Unbändige Magie für 1 Phase + 2W4 Schaden
08	Unbändige Magie + Bewusstlos für 1 Runde + 2W4 Schaden
09	Unbändige Magie für 1 Phase + Bewusstlos für 1 Runde
10	Unbändige Magie für 1 Phase

Sprücheweber ETW0 Fortschritt										
Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ETW0	20	20	20	19	18	18	17	17	17	16
Stufe	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ETW0	16	15	14	14	14	13	13	12	11	11
Stufe	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
ETW0	11	10	10	9	8	8	8	7	7	6
Stufe	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
ETW0	5	5	5	4	4	3	2	2	2	1
Stufe	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
ETW0	1	0	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-4

“Spruch Weben” - Chance auf Fehlschlag											
Stufe	Chance auf Unbändige Woge für Zauberrang										Fehlschlag Chance
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	20%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	15%
2	15%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	14%
3	10%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	13%
4	10%	20%	--	--	--	--	--	--	--	--	12%
5	10%	15%	--	--	--	--	--	--	--	--	12%
6	5%	10%	25%	--	--	--	--	--	--	--	11%
7	5%	10%	20%	--	--	--	--	--	--	--	11%
8	5%	10%	15%	25%	--	--	--	--	--	--	10%
9	5%	10%	15%	20%	--	--	--	--	--	--	10%
10	--	5%	10%	15%	30%	--	--	--	--	--	9%
11	--	5%	10%	15%	25%	--	--	--	--	--	9%
12	--	5%	10%	10%	20%	--	--	--	--	--	9%
13	--	5%	10%	10%	15%	30%	--	--	--	--	8%
14	--	5%	5%	10%	15%	25%	--	--	--	--	8%
15	--	--	5%	10%	15%	20%	--	--	--	--	8%
16	--	--	5%	10%	10%	15%	35%	--	--	--	7%
17	--	--	5%	5%	10%	15%	30%	--	--	--	7%
18	--	--	5%	5%	10%	15%	25%	--	--	--	7%
19	--	--	5%	5%	10%	10%	20%	35%	--	--	6%
20	--	--	--	5%	10%	10%	20%	30%	--	--	6%
21	--	--	--	5%	5%	10%	15%	25%	--	--	6%
22	--	--	--	5%	5%	10%	15%	20%	40%	--	5%
23	--	--	--	5%	5%	10%	15%	20%	35%	--	5%
24	--	--	--	--	5%	10%	15%	15%	30%	--	5%
25	--	--	--	--	5%	5%	10%	15%	25%	40%	5%
26	--	--	--	--	5%	5%	10%	15%	20%	35%	5%
27	--	--	--	--	5%	5%	10%	15%	20%	30%	5%
28	--	--	--	--	5%	5%	10%	10%	20%	25%	5%
29	--	--	--	--	--	5%	10%	10%	15%	20%	5%
30	--	--	--	--	--	5%	10%	10%	15%	20%	5%
31	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	15%	20%	5%
32	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	15%	15%	5%
33	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	15%	15%	5%
34	--	--	--	--	--	--	5%	10%	10%	15%	5%
35	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	15%	5%
36	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	15%	5%
37	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	10%	5%
38	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	10%	5%
39	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	10%	5%
40	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	10%	5%
41	--	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	5%
42	--	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	5%
43	--	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	5%
44	--	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	5%
45	--	--	--	--	--	--	--	5%	5%	10%	5%
46	--	--	--	--	--	--	--	--	5%	10%	5%
47	--	--	--	--	--	--	--	--	5%	10%	5%
48	--	--	--	--	--	--	--	--	5%	10%	5%
49	--	--	--	--	--	--	--	--	5%	10%	5%
50	--	--	--	--	--	--	--	--	5%	10%	5%

Jeder Zauber eines Sprüchewebers hat eine 5% Chance für eine unbändige Woge. Daher sind 5% anzurechnen um die komplette Chance zu erhalten

Ab der 25. Erfahrungsstufe schlägt “Spruch weben” nicht mehr automatisch fehl wenn es einen Rückschlag unbändiger Magie gibt.

Hasardeur Erweiterung: Sprücheweber

Spezielle Zauber die mit "Spruch Weben" erzeugt werden können			
Rang	Name des Zaubers	Beschreibung	Verfügbar
1	Verstricken	Identisch zum 1. Rang Priester Zauber	4. Stufe
	Fallen Finden	Wie der 2. Rang Priester-Zauber allerdings Wirkungsdauer nur 1 Phase	4. Stufe
	Identifizieren	Funktioniert als "gewebter" Zauber anders als wenn er auf konventionellem Weg gewirkt wird. Es wird nicht ein einzelnes Objekt identifiziert, sondern für 3 Runden der Sagenkunde-Wert des Zauberen verdoppelt.	3. Stufe
	Rausch	Dieser seltsame Zauber hat eine Menge Potential für Unfug und böse Streiche. Wenn er den Zauber wirkt sucht sich der Sprücheweber ein einzelnes Wesen aus, welches dann einen Rettungswurf gegen Gift schaffen muss, oder so betrunken ist als hätte es eine ganze Bar leergesoffen. Für alle 5 Stufen des Zauberen wird der Rettungswurf um -1 erschwert, bis zu -5 bei Erreichen der 20. Stufe.	3. Stufe
	Zaubersteine	Identisch zum 1. Rang Priester Zauber	4. Stufe
	Spezielle Falle	Wenn der Sprücheweber diesen Zauber anwendet, erzeugt er eine magische Falle die genauso arbeitet wie die eines Diebs. Wird die Falle ausgelöst, feuert sie einen magischen Dorn auf das Wesen das die Falle aktivierte. Für alle 5 Stufen des Zauberen verursacht dieser Dorn 1W10 Punkte Magieschaden, bis hin zu 5W10 bei der 20. Stufe. Zusätzlich muss das betroffene Wesen einen Rettungswurf gegen Zauber bei -2 schaffen oder wird in eine spinnweben-artige Masse eingewickelt. Dieser Effekt hält für 2 Runden pro 5 Stufen des Zauberen an. (Bis hin zu 10 Runden bei der 20. Stufe)	3. Stufe
2	Flammenklinge	Identisch zum 2. Rang Priester Zauber	6. Stufe
	Gute Beeren	Identisch zum 2. Rang Priester Zauber	6. Stufe
3	Magie Fehlwirken	Identisch zum 3. Rang Priester Zauber	8. Stufe
4	Dimensionstor	Dieser Zauber transportiert den Zauberer zu jedem Ort innerhalb seiner Sichtweite. Wenn der Zauber gewirkt wird, öffnet sich ein interdimensionales Tor vor dem Zauberen, der dann sofort hindurchgeht.	8. Stufe
	Insekten Herbeirufen	Identisch zum 3. Rang Priester Zauber	10. Stufe
5	Blitze Herbeirufen	Identisch zum 3. Rang Priester Zauber	13. Stufe
	Chaotische Befehle	Identisch zum 5. Rang Priester Zauber	13. Stufe
6	Insektenplage	Identisch zum 5. Rang Priester Zauber	16. Stufe
7	Feuerfrüchte	Identisch zum 6. Rang Priester Zauber	19. Stufe
	Materiespiegel	Identisch zum 6. Rang Priester Zauber	19. Stufe
	Säuresturm	Dieser Zauber erzeugt eine Säurewolke innerhalb eines Bereichs von 15 Metern Durchmesser. Diese verursacht in den ersten drei Runden 1W4 Schadenspunkte pro Runde, 1W6 Schadenspunkte in den nächsten drei Runden, und 1W8 Schadenspunkte in den vier folgenden Runden. Den Wirkungsbereich zu verlassen stoppt diese Schadenswirkung nicht - die Säure haftet auf der Haut, und richtet weiterhin Schaden an, bis der Zauber ausläuft. In jeder Runde kann der Schaden mit einen Rettungswurf gegen Zauber halbiert werden (Nur für diese Runde).	19. Stufe
	Teleportier Tor	Wie der 4. Rang Zauber Dimensionstor, öffnet auch dieser Zauber interdimensionale Tore. Allerdings betrifft dieser Zauber die gesamte Gruppe des Zauberen. Freiwillig oder nicht, jedes Gruppenmitglied wird in ein Dimensionstor gezogen und an den vom Zauberen ausgesuchten Zielort transportiert.	19. Stufe
8	Kriechender Tod	Identisch zum 7. Rang Priester Zauber	22. Stufe
	Feuersturm	Identisch zum 7. Rang Priester Zauber	22. Stufe
9	Erdbeben	Identisch zum 7. Rang Priester Zauber	22. Stufe
10	Aura des Flammenden Todes	Identisch zum Auftragzauber eines Priesters	28. Stufe
	Implosion	Identisch zum Auftragzauber eines Priesters	27. Stufe
	Sturm der Vergeltung	Identisch zum Auftragzauber eines Priesters	28. Stufe
	Planetar herbeizaubern	Wie der normale Magierzauber mit zwei Unterschieden: Erstens beträgt die maximale Wirkungsdauer 44 Runden bei Stufe 40 anstatt 24 Runden bei Stufe 20, zweitens entscheidet bei einem neutralen Sprücheweber der Zufall, ob ein Planetar oder ein Gefallener Planetar herbeigerufen wird.	27. Stufe