Nützliche Unterstützungszauber

WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE Feste Wand um Geist und Seele erhöht MR um übrig gebliebene ZF Punkte, Beherrschungen, Hellsicht nochmals +3

KARNIFILO RASEREI Wahn und Blutdurst werdet frei gefährlich (eigentlich gegen Gegner, d.h. MR); AT + 4, MU & KK +7 (AT-Basis nicht neu berechnen), keine AT/PA Einbußen, LE wird verdeckt gezählt PA, KL, CH -7, dauert ST des Magiers in SR, danach total matt für Tag

AXXELERATUS BLITZGESCHWIND Flieg dahin wie Laub im Wind doppelte GS, AT+2 PA+2 (oder mehrere PA), schneller Bogenschießen

ALDERAUG UND LUCHSENOHR Mein scharfer Sinn die Welt durchbohrt Sinnesschärfe +7

EXPOSAMI CREATUR Weise mir des Lebens Spur Wahrnehmung allen Lebens innerhalb von 30 m, nicht durch Fels/Mauern o.Ä.

DUPLICATUS DOPPELPEIN Verflucht soll das Auge sein bis zu zwei Doppelgänger, halbiert bzw. drittelt Chance, getroffen zu werden

CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK Kalt und steif wie Stein und Stock 7SP, für 10 KR GE & FF & KK -4 (Basiswerte neu berechnen!)

ECLIPTIFACTUS DUNKLE MACHT Kampfgefährte aus der Nacht erzeugt Schattenduplikat, das im Kampf hilft (dämonische Anrufung)

EISENROST UND GRÜNER SPAN An Klingen nagt der Zeiten Zahn nach Waffenberührung mit eigener Waffe/Stab (10 Sek. Zeit): Pro KR BF +1, bei BF 20 zerbricht die Waffe (muss Metall sein); gibt auch schwierigere Variante gegen Rüstungen

GLIEDERSCHMERZEN, NADELSTICH Schwäche überkomme dich! KK -8 GE -2 für ST des Magiers mal 10 KR, KK < 5 bedeutet Opfer fortbewegungsunfähig; mit **REVERSALIS** (ein "Umkehrzauber" der die Wirkung umdreht) toller Kraftzauber

KALT WIE STEIN DAS KÄMPFERHERZ Fühle weder Angst noch Schmerz MU+1, RS+1 (magisch), Selbstbeh. +7, keine AT/PA Einbußen durch schwere Treffer (3 ASP/KR)

PLUMBUMBARUM UND NARRETEI Arm und Schwert sind schwer wie Blei AT-3 für 5 KR

SAFT, KRAFT, MONSTERMACHT Schlage drein, dass es kracht! W20 Attacken lang: AT & TP +5, PA-5, keine verfeinerten Kampfregeln außer Ausfall, LE verdeckt würfeln, keine Gegner mehr da gegen Freunde, nach Kampf AU = 0 (Selbstbeherrschung + Attackenanzahl, um nicht ohnmächtig zu werden)

SCHARFES AUGEN, SICHERE HAND Von Pfeil zu Ziel ein Zauberband nächste FK Probe um übrig gebliebene ZF-Punkte erleichtert

SENSATTACCO MEISTERSTREICH Durchdring die Deckung blitzesgleich! erhöht Chance auf Meisterattacke (d.h. bei Würfel von 1-2 oder 1-3 oder... Zauber wird immer schwieriger je mehr man will) für einen Kampf bzw. 50 KR

TREUE KLINGE, SICHERER STAND Ohne Fehl die Waffenhand keine Patzer mehr für einen Kampf bzw. 50 KR, Finten gegen Kämpfer sind auch nutzlos/nicht möglich

ARCANO PSYCHOSTABILIS Dem Zauber trotze ich gewiß. MR +2 für 1 Stunde (WIDER HELLSICHT, s.o., ist besser)

ARMATRUTZ Schild und Schutz gibt magische RS Punkte (helfen gegen allen Schaden, auch FULMINICTUS oder Rattenbisse o.Ä., die sonst direkt SP verursachen)

Die sog. "kleinen Mutandas" (es gibt 7 davon) erhöhen eine Eigenschaft für 1 Stunde um 2 Punkte oder für (ST des Zaubernden) KR um 5 Punkte

EINS MIT DER NATUR (seltener, fast unbekannter Zauber) erhöht für variable Anzahl Tage und für ein bestimmtes Gebiet (Wald, Steppe,...; keine Städte) Wildnisleben, Fährtensuchen und Gefahreninstinkt um übrig gebliebene ZF-Punkte; auch nur halber Schaden durch Umgebung

SPINNENLAUF UND KRÖTENSprung (seltener Zauber) an Wänden laufen (wie Spinne, aber man muss in Bewegung bleiben) oder 3 mal so weit springen können

VISIBILI VANITAR Zauber mach mich unsichtbar man wird für diverse Spielrunden unsichtbar, aber nicht die Kleidung/Ausrüstung!

ANVILARIUM SCHWERMETALL Harte Rüstung, scharfer Stahl Rüstung: RS +1, Waffe: BF -5 & TP +1, Schild: BF -5; nach Wirkungsdauer kehrt sich die Wirkung aber um!