

Zauberstile für Zauberbarden und Zaubertänzer

Inhaltsverzeichnis:

Vorwort S. 1

Zauberbarden S. 2

Prägungen der Zauberbarden S. 2

Zauberstile der Zauberbarden S. 3

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten (für Zauberbarden) S. 4

Neue Zaubermelodien S. 6

Zaubertänzer S. 7

Prägungen der Zaubertänzer S. 7

Zauberstile der Zaubertänzer S. 8

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten (für Zaubertänzer) S. 9

Neue Zaubertänze S. 11

Sonderfertigkeiten für Musiktraditionen S. 13

Anhang S. 14

Vorwort:

Nach einer Diskussion in der Community über Zauberbarden und Zaubertänzer habe ich den Drang verspürt der Aussage aus AVMAG II nachzugeben, dass es für alle Zaubertraditionen Zauberstile und erweiterte Zaubersonderfertigkeiten geben kann, man sie sich nur selber ausdenken muss.

Die Kosten, der einzelnen Sonderfertigkeiten sind zwar schon durchdacht, und damit auch variierende Kosten zwischen den Tradition für fast die selbe SF, allerdings tue ich mich schwer mit den Verteilen von AP- und AsP-Kosten und würde mich da über einige fremde Einschätzungen freuen, die ich in weiteren Anpassungsprozessen teilweise einarbeiten könnte. Ach auch Korrekturlesen oder das Aufzeigen von Unklarheiten wäre ein Gewinn für dieses Dokument.

Zu den einzelnen Teilen: die Zauberstile sollen die Variabilität und die Macht der Zaubermusiker etwas verbessern, während die neuen Zauberlieder und Tänze dazu da sind, damit es jeweils drei Lieder oder Tänze zu jedem Merkmal gibt und es damit überhaupt erst möglich wird potenziell das passende Merkmal zu erlernen um diese auf über 14 zu steigern. Um dieses Dokument im vollen Umfang nutzen zu können werden das DSA5 Regelwerk so wie AVMAG I und AVMAG II benötigt.

Viel Vergnügen euer Taran.

Zauberbarden:

Auch bei den Zauberbarden haben sich im Laufe der Zeit besonderen Stile im Wirken ihrer Zaubermelodien entwickelt, da sie jedoch sehr viel individualistischer sind als die Zauberer anderer Traditionen können die Stile nicht fest einer Tradition zugerechnet werden, allerdings gibt es in den jeweiligen Traditionen Tendenzen zu gewissen Stilen.

Die Ceoladir bevorzugen den Zauberstil der Harmoniker, die Derwische bevorzugen im Gegenzug den Zauberstil der Rythmiker und die Sangara den Zauberstil der Systematiker.

Prägungen der Zauberbarden

Ceoladir:

Dickköpfig: Zaubermelodien, die gegen unfreiwillige Ziele gehen (meist die bei denen die SK eine Rolle spielt) erhalten +1 FP.

Unbeherrscht: Zaubermelodien, die dem Ceoladir misslingen kosten ihn 2 AsP zusätzlich zu den Kosten der misslungenen Zaubermelodie.

Voraussetzung: Der Held wurde von einem Ceoladir ausgebildet.

Derwisch:

Götterfürchtig: Zaubermelodien fremder Traditionen sind zusätzlich um 1 erschwert zu wirken.

Kampftrommler: Zaubermelodien, die im Kampf angestimmt werden erhalten +1 FP.

Voraussetzung: Der Held wurde von einem Derwisch ausgebildet.

Sangara:

Gemeinschaftlich: Zaubermelodien, die auf dem Sangara fremde Personen gewirkt werden sollen kosten 2AsP mehr als üblich.

Kinder Swanfirs: An Bord eines Schiffes erhalten Sangara eine Erleichterung von 1 auf alle Zaubermelodien.

Voraussetzung: Der Held wurde von einem Sangara ausgebildet.

Zauberstile der Zauberbarden

Harmoniker:

Der Zauberbarde kann sich auf seine Emotionen einlassen und diese in die Zaubermelodien fließen lassen. Sie können unter dem Einfluss passender Gefühle eine Erleichterung von bis zu 2 sowohl auf die Musizieren-/Singenprobe als auch auf die Probe für die Zaubermelodie erhalten. Die Harmoniker können sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von zwei Kampfrunden die Erleichterung um 1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von 2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf einer freien Aktion.

AP: 20

Voraussetzung: Tradition Zauberbarde

Erweiterte Sonderfertigkeiten: Dualer Klang, Macht der Emotionen (Macht des Hasses), Melodische Vielfalt

Rythmiker:

Der Zauberbarde kann die QS aus seine Singen-/Musizierenprobe aus der Initiation der Zaubermelodie verwenden um seine Zauberlieder zu verstärken. Die Verstärkungen können auch mehrfach gewählt werden. Durch das Verwenden der QS zu der Verstärkung können diese nicht mehr zu den QS/2 zur Verminderung der Einsatzdauer der Zaubermelodie verwendet werden.

Macht	Die Seelenkraft, die die Zauberlieder überwindet wird um 1 Erhöht.
Lautstärke	Die Reichweite des Zauberliedes steigt um 5 Schritt.
Effizienz	Die Kosten der Zaubermelodie sinken um 1AsP, sie kostet aber immer noch mindestens 1 AsP.

AP: 30

Voraussetzung: Tradition Zauberbarde

Erweiterte Sonderfertigkeiten: Gemeinschaftliches Musizieren, Eiserne Konzentrationssärke, Meistermusiker

Systematiker:

Der Zauberbarde hat ein vergeistigtes Verständnis von seinen Zaubermelodien und kann dadurch bei all seinen Melodien immer entscheiden ob er Musizieren oder Singen verwenden möchte.

AP: 8

Voraussetzung: Tradition Zauberbarde

Erweiterte Sonderfertigkeiten: Duett, Freie Stimme, Starke Matrix (Qabalya-Magie)

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten

Dualer Klang:

Der Zauberbarde ist dazu in der Lage seine Zaubermelodien gleichzeitig auf seinem Instrument zu spielen und sie mit Gesang zu begleiten. Um das zu bewerkstelligen muss er anstelle der einfachen Probe auf Musizieren/Singen am Anfang der Melodie auf jedes der beiden Talente eine Probe ablegen, gelingt ihm dies und gelingt dem Zauberbarden auch noch die folgende Probe auf die Zaubermelodie erhält diese eine zusätzliche QS (bis zu einem Maximum von QS6)

AP: 20

Voraussetzung: passender Zauberstil

Duett:

Wenn der Zauberbarde das Talent Singen für ein Zauberlied verwendet kann er mit jemandem ein Duett anstimmen, wenn diese Person auch eine Probe auf Singen (passendes Anwendungsgebiet) Gelingt, dann können bis zu QS/2 ,der Probe des Mitsängers, zusätzliche Ziele innerhalb der Reichweite gewählt werden. Dies gilt nur für Zauberlieder, die mehr als ein Ziel haben.

AP: 12

Voraussetzung: passender Zauberstil

Freie Stimme:

Der Zauberbarde hat das Singen seine Zaubermelodien so internalisiert, dass er sich nicht mehr so konzentrieren muss. Zaubermelodien die der Zauberbarde singt verbrauchen nur noch eine freie Aktion.

AP: 12

Voraussetzung: passender Zauberstil

Gemeinschaftliches Musizieren:

Der Zauberbarde kann von anderen Musiker unterstützt werden. Wenn einem Begleiter eine Musizierenprobe gelingt erleichtert das die Probe auf die Zaubermelodie um QS/2 der Musizierenprobe. Wenn mehrere Musiker mithelfen dürfen sie ihre QS aufaddieren bis zu einer gesamt QS von 6, jedoch senkt jeder misslungene Probe die gesamten QS um 1. Damit würde bei einer gesammelten QS von 5 die Probe auf die Zaubermelodie um 3 erleichtert ($5/2=2,5$, gerundet 3)

AP: 20

Voraussetzung: passender Zauberstil

Meistermusiker:

Der Zauberbarde hat gelernt seine Magische Macht auch in seine alltägliche Musik fließen zu lassen, ähnlich einem Meistertalent. Ihm stehen die folgenden Optionen zur Auswahl, sie können auch bei ein und der selben Probe kombiniert werden:

- Der Zauberbarde kann einen Patzer auf die Talente Singen und/oder Musizieren in einen einfachen Misserfolg verwandeln indem er 10 AsP ausgibt.
- Er kann das Ergebnis einer Teilprobe seines Würfelwurfes auf eines der beiden Talente um einen Punkt senken. Damit kann er sowohl eine bessere QS ermöglichen aber auch eine knapp misslungene Probe bestehen. Diese zweite Einsatzmöglichkeit kostet ihn 2 AsP. Damit können weder Kritische Erfolge entstehen noch Kritische Misserfolge abgewandt werden.

AP: 15

Voraussetzung: passender Zauberstil, Singen und Musizieren je 8

Melodische Vielfalt:

Der Zauberbarde kann Melodien anderen Musiktraditionen ohne Erschwernis wirken.

AP: 25

Voraussetzung: passender Zauberstil

Neue Zaubermelodien:

Melodie der Blumenpracht

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Im Radius der Zaubermelodie kann der Zauberbarde bis zu QSx2 Blumen und Blüten aussuchen die er zum leuchten bringt. Sie leuchten mit der Helligkeit eines Flimflam mit QS 1. Die

Wirkung hält noch QSx30 Minuten nach Beendigung des Liedes an.

Dauer: lang, aufrechterhaltend

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Verwandlung

Musiktradition: Ceoladir, Sangara

Steigerungsfaktor: A

Melodie der Paralyse

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuhörer erhalten für die Dauer der Melodie 2 Stufen Paralyse. Die

Wirkung betrifft nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist.

Dauer: kurz, aufrechterhaltend

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 8AsP für die erste Person + 4 AsP für jeder weitere

Merkmal: Verwandlung

Musiktradition: Derwisch, Sangara

Steigerungsfaktor: B

Melodie der Unantastbarkeit

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberbarde erschafft einen Schild direkt um seinen Körper, der QSx2 TP von übernatürlichen Wesen abfängt, dazu gehören Dämonen, Elementare, Geister und Feen. Sollte der Schild durch Schaden durchbrochen werden kommen die überschüssigen TP durch. Der Schild hält bis der Schild verbraucht ist oder bis 15 Minuten vergangen sind.

Dauer: kurz, einmalig

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Antimagie

Musiktradition: Ceoladir, Derwisch

Steigerungsfaktor: B

Zaubertänzer:

Ähnlich den Zauberbarden sind auch die Zaubertänzer sehr individualistisch, was dazu führt, dass alle Zauberstile in jeder Tradition auftauchen können, jedoch haben die verschiedenen Traditionen Zauberstile, die dort vorherrschend sind.

Bei den Hazaqi finden sich meistens Leidenschaftliche, bei den Majunas üblicherweise Gruppentänzer, die Rahkisa perfektionieren oft ihre Tänze und sind daher oft Gradiöse während die Sharisad durch ihre Berührungspunkte mit anderen Traditionen oft freie Tänzer sind.

Prägungen der Zaubertänzer

Hazaqi:

Launisch: Wenn der Zaubertänzer nicht in der richtigen Stimmung für den Zaubertanz ist kann der Zaubertanz um bis zu 1 Punkten erschwert werden.

Rahjarra: Wenn der Zaubertänzer die Rahjarra mit einem Menschen gemeinsam Tanzt und dieser Mensch auch das einzige Ziel der Rahjarra ist, dann kann der Hazaqi dem Verzaubern, sollten sie sich die Nacht ein Lager teilen seine LeP und AsP Regeneration Schenken. Wenn sicher der Zaubertänzer dazu entscheidet seine Regeneration zu verschenken steigt die Wirkungsdauer des Zaubertanzes auf: bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Voraussetzung: Der Held wurde von einer Hazaqi ausgebildet.

Majuna:

Akrobatisch: Der Majuna kann QS/2 der Initiationsprobe auf Tanzen als FP zu seinem dann folgenden Zaubertanz dazu addieren, wenn dieser gelingen sollte, die FP des Zaubertanzs können dadurch 18 nicht überschreiten..

Verloren alleine auf der Bühne: Wenn der Majuna alleine Tanzt ist seine Probe auf den Zaubertanz erschwert um 1.

Voraussetzung: Der Held wurde von einem Majuna ausgebildet.

Rahkisa:

Für Rastullah: Zaubertänze, die nur für Rastullahgläubige gedacht sind sind um 1 erleichtert.

Ungläubige: Zaubertänze, die die Rahkisa auf ungläubige wirkt kosten sie 1 AsP zusätzlich.

Voraussetzung: Der Held wurde von einer Rahkisa ausgebildet.

Sharisad:

Die Show muss weiter gehen: Die Sharisad erhält eine Erleichterung von 1 auf die Selbstbeherrschenprobe zum aufrechterhalten ihrer Zaubertänze. Diese gilt zusätzlich zu der Erleichterung durch z.B. Konzentrationsstärke.

Eitelkeit: Zaubertänze, die der Sharisad misslingen kosten sie 2 AsP zusätzlich zu den kosten des misslungenen Zauberstanzes.

Voraussetzung: Der Held wurde von einer Sharisad ausgebildet.

Zauberstile der Zaubertänzer

Freie Tänzer:

Der Zaubertänzer kann sich einfacher auf fremde Rhythmen einlassen und diese adaptieren, Zaubertänze fremder Zaubertänzertraditionen ohne Erschwernis wirken.

AP: 15

Voraussetzung: Tradition Zaubertänzer

Erweiterte Sonderfertigkeiten: Gemeinsamer Rhythmus, Selbstkontrolle, Weissagung

Grandiose:

Der Zaubertänzer kann die QS aus seiner Tanzenprobe aus der Initiation des Zaubertanzes verwenden um seinen Zaubertanz zu verstärken. Die Verstärkungen können auch mehrfach gewählt werden. Durch das Verwenden der QS zu der Verstärkung können diese nicht mehr zu den QS/2 zur Verminderung der Einsatzdauer des Zaubertanzes verwendet werden.

Macht	Die Seelenkraft, die der Zaubertanz überwindet wird um 1 Erhöht.
Sichtbarkeit	Die Reichweite des Zaubertanzes steigt um 5 Schritt.
Effizienz	Die Kosten des Zaubertanzes sinken um 1AsP, er kostet aber immer noch mindestens 1 AsP.

AP: 30

Voraussetzung: Tradition Zaubertänzer

Erweiterte Sonderfertigkeiten: Eiserne Konzentrationsstärke, Meistertänzer, Unaufhaltsamkeit

Gruppentänzer:

Wenn ein Gruppentänzer in einer Tanzformation aus mindesten drei Tänzern (ihm eingeschlossen) seine Zaubertänze nutzt erhält er eine Begabung auf seine Zaubertänze solange sie gemeinsam tanzen. Sollte der Tänzer schon eine Begabung auf den Zaubertanz haben so kann er statt 1W20 sogar 2W20 noch einmal würfeln.

AP: 15

Voraussetzung: Tradition Zaubertänzer

Erweiterte Sonderfertigkeiten: Erweiterter Gedankenschutz, Formationstanz, Starke Matrix (Qabalya-Magie)

Leidenschaftliche:

Der Zaubertänzer kann sich auf seine Emotionen einlassen und diese in die Zaubertänze fließen lassen. Sie können unter dem Einfluss passender Gefühle eine Erleichterung von bis zu 2 sowohl auf die Tanzenprobe als auch auf die Probe für den Zaubertanz erhalten. Die Leidenschaftlichen können sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von zwei Kampfrunden die Erleichterung um 1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von 2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf einer freien Aktion.

AP: 20

Voraussetzung: Tradition Zaubertänzer

Erweiterte Sonderfertigkeiten: Macht der Emotionen (Macht des Hasses), Meisterliches Auraverbergen, Paartanz

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten

Formationstanz:

Der Zaubertänzer kann bei seinem Tanz von anderen Tänzern unterstützt werden. Wenn einem Mittänzer eine Tanzenprobe gelingt erleichtert das die Probe auf den Zaubertanz um QS/2 der Tanzenprobe. Wenn mehrere Tänzer mithelfen dürfen sie ihre QS aufaddieren bis zu einer gesamt QS von 6, jedoch senkt jeder misslungene Probe die gesamten QS um 1. Damit würde bei einer gesammelten QS von 5 die Probe auf den Zaubertanz um 3 erleichtert ($5/2=2,5$, gerundet 3).

AP: 20

Voraussetzung: passender Zauberstil

Gemeinsamer Rhythmus:

Der Zaubertänzer kann bei seinen Tänzen von einem Musiker unterstützt werden, dieser Musiker muss eine Musizierenprobe ablegen. Bis zu QS/2 zusätzlich Ziele für seine Zaubertänze kann der Zaubertänzer dann wählen. Dies gilt nur für Zaubertänze, die mehr als ein Ziel haben.

AP: 20

Voraussetzung: passender Zauberstil, Musizieren 4

Meistertänzer:

Manche Zaubertänzer haben gelernt im Laufe ihrer Karriere ihre Astralkraft auch in ihre alltäglichen Tänze fließen zu lassen um diese zu unterstützen.

- Der Zaubertänzer kann einen Patzer auf das Talent Tanzen in einen einfachen Misserfolg verwandeln indem er 10 AsP ausgibt.

- Er kann das Ergebnis einer Teilprobe seines Würfelwurfes auf das Talent um einen Punkt senken. Womit kann er sowohl eine bessere QS ermöglichen aber auch eine knapp misslungene Probe bestehen. Diese zweite Einsatzmöglichkeit kostet ihn 2 AsP. Damit können weder Kritische Erfolge entstehen noch Kritische Misserfolge abgewandt werden.

AP:10

Voraussetzung: passender Zauberstil, Tanzen 10

Paartanz:

Wenn der Zaubertänzer seinen Zaubertanz mit einem Partner tanzt und dieser Partner das einzige Ziel des Tanzes ist steigt die QS des Zaubertanzes im 1 sie kann aber QS6 nicht überschreiten, außerdem ist in diesem Fall die SK des Gegenübers egal. Damit das wirken kann muss dem Mittanzendem auch eine Probe auf das Talent Tanzen (passendes Anwendungsgebiet) gelingen.

AP: 12

Voraussetzung: passender Zauberstil

Neue Zaubertänze:

Tanz der Funken

Probe: MU/CH/GE

Wirkung: Kleine Funken und Flämmchen zeichnen die Bewegungen der Sharisad nach und umtanzen sie ohne ihr oder ihrer Umgebung schaden zu zu fügen. Die Funken im gesamten leuchten mit der Stärke eines Flimflams der QS 1. Solange dieser Effekt dauert sind bei den Talenten: Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede), Einschüchtern (Drohen) und Tanzen (passendes Anwendungsgebiet) die Teilproben auf CH um 1 erleichtert. Die Wirkung hält QSx10 Minuten nach dem Tanz an auch wenn die Sharisad den Radius des Tanzes verlässt.

Dauer: lang, einmalig

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Elementar

Musiktradition: Sharisad

Steigerungsfaktor: A

Tanz der Sorge

Probe: IN/GE/KO

Wirkung: Der Zaubertänzer kann versuchen einen allgemeinen Eindruck von einem seiner Freunde, Verwandten oder Geliebten zu erhaschen. Er kann hierdurch erfahren, ob derjenige gesund, krank oder gar tot ist, ob er um sein Leben fürchtet oder ob er zufrieden und glücklich ist. Die Eindrücke bleiben allerdings recht allgemein. Je weiter das Ziel vom Tänzer entfernt ist, desto länger muss der Zaubertänzer tanzen. Je 100 Meilen muss er 1 Minute tanzen. Das Ziel des Tanzes muss ihn explizit nicht sehen der Zaubertänzer kann Maximal QSx5 Minuten Tanzen.

Dauer: lang, einmalig

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Hellsicht

Musiktradition: Hazaqi, Majuna

Steigerungsfaktor: A

Tanz der Unentflammbarkeit

Probe: MU/GE/KO

Wirkung: Die Hazaqi und ihre Kleidung erhalten eine Rüstung von QSx3 RS gegen Feuer. Allerdings einen Schutz in Glühende Lava übersteht die Hazaqi nicht. Die Hazaqi und ihre Kleidung können zwar den Zustand Berennend erhalten allerdings fügt er ihnen keinen Schaden zu. Nach Beendigung des Tanzes bleibt die Wirkung noch 15 Minuten bestehen auch wenn die Hazaqi den Radius des Tanzes verlässt.

Dauer: kurz, aufrechterhaltend

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Elementar

Musiktradition: Hazaqi

Steigerungsfaktor: B

Tanz der Verbundenheit

Probe: IN/CH/GE

Wirkung: Bis zu QS/2 Ziele, wobei zwischen den Zuschauern und dem Zaubertänzer selber gewählt werden kann, werden miteinander geistig verbunden, so dass sie die Gefühle der jeweils anderen erspüren können. Sie können nur die Gefühlsregungen selber erkennen aber nicht den Grund der Gefühlsregung, Proben auf Menschenkenntnis (Lügen erkennen oder Motivation erkennen), so wie Proben auf Heilkunde Seele (passende Anwendungsgebiete) sind für die Nutznießer untereinander um QS/2 erleichtert. Mit einer Probe auf Willenskraft erschwert um die QS kann er seine Gefühle gezielt beruhigen. Diese Probe kann aber bei besonders aufwühlenden Empfindungen zusätzlich noch um bis zu 3 Punkte erschwert werden. Die Wirkung hält QS Stunden nach Beendigung des Zaubertanzes an, wenn jedoch einer der Verbundenen den Radius des Tanzes verlässt bricht die Verbindung zu ihm ab.

Dauer: lang, einmalig

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Hellsicht

Musiktradition: Majuna, Rahkisa, Sharisad

Steigerungsfaktor: B

Tanz des Zauberschutzes

Probe: MU /IN/GE

Wirkung: Der Zaubertanz verleiht bis zu 6 ausgewählten Zuschauern einen Bonus von 1 auf SK und ZK gegen Zauber und magische Handlungen. Die Wirkung hält QS x 10 Minuten nach Ende des Tanzes an. Nach Ende des Tanzes dürfen sich die Nutznießer unbegrenzt weit von dem Tänzer entfernen.

Dauer: kurz, aufrechterhaltend

AsP-Kosten: 12 AsP

Merkmal: Antimagie

Musiktradition: Rahkisa, Sharisad

Steigerungsfaktor: B

Sonderfertigkeiten für Musiktraditionen:

Neues Medium:

Wenn sich ein Zaubertänzer mit einem Zauberbarden zusammentut können sie die Grenzen ihrer Traditionen überwinden, so kann ein Zaubertänzer einen Zauberbarden unterstützen und seiner Zaubermelodie die Möglichkeit geben auch auf taube Ziele zu wirken, sofern diese sehen können. Oder ein Zauberbarde kann einem Zaubertänzer helfen einem Blinden die Wirkung eines Zaubertanzes zu erfahren, in dem er ihn melodisch darstellt.

Der Unterstützer muss um die jeweilige magische Handlung auch einem breiteren Publikum zugänglich zu machen 1 AsP zahlen und eine Probe auf ein passendes Talent Singen, Tanzen oder Musizieren ablegen, bei deren Gelingen die Wirkung einsetzt.

AP: 5

Voraussetzung: entweder Tradition Zauberbarde oder Tradition Zaubertänzer

Mystische Kunst I-III:

Die Magie der Zaubertänzer und Zauberbarden ist für andere Traditionen schwer zu verstehen und zu analysieren, jede Stufe dieser Sonderfertigkeit steigert die Erschwernis für eine Analyse durch Magiekunde so wie Zauber und Liturgien, die zu Analysezwecken verwendet werden um einen Punkt je Stufe der SF.

AP: je Stufe 10

Voraussetzung: entweder Tradition Zauberbarde oder Tradition Zaubertänzer

Anhang

Autor: Taran. A. Léon Laur

Alfred-Nobel-Str. 3

44149 Dortmund

Germany

E-Mail: taran.laur@gmail.com

Dies ist ein Fanprojekt, alle Rechte an der Marke „Das Schwarze Auge“ liegen bei Ulisses Spiele.

Dieses Dokument ist nur zum nichtgewerblichen Nutzen freigegeben.