

ALLGEMEINE MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

Name	Voraussetzungen. Beschreibung	AP-Kosten
Abgeschwächter Zauber*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13. QS willentlich senken.	5
Abnehmbare Magierkugel**	In einen Stab gebundene Magierkugel kann wieder entfernt werden.	5
Adaption (Zauber)*	Zauberer, FW des adaptierten Zaubers 10. Ein bestimmter Fremdzauber nur -1 statt -2.	5/10/15/20
Alchimieverstärkung*	Zauberer, Alchimie 12. Mehr AsP in Elixiere fließen lassen für mehr Erleichterung.	10
Astrale Meditation*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13. LeP in AsP umwandeln.	15
Aura verbergen	MU 13, IN 13. Magische Begabung verbergen.	20
Aurapanzer*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15. SK schützt gegen Zauber.	12
Blutmagie (Selbstopfer)**	Zauberer, Verbotene Pforten. Blut opfern um LeP in AsP umzuwandeln.	12
Chimärenmeister****	Zauberer, Chimaeroform. Chimären erschaffen.	20
Daimonidenkonstrukteur****	Chimärenmeister. Daimonide erschaffen.	10
Druidenrache****	Druide, MU 15, KL 15. Selbstmord mit Superkräften.	10
Eisen- und Stahlverzauberung*	Zauberer, Arcanovi 14, Magiekunde 10, Metallbearbeitung 8. Metall ist leichter zu verzaubern.	10
Entschwörung (Dämonen)*	MU 13, Pentagramma. Dämonen bannen.	5
Entschwörung (Elementare)*	MU 13, Hexagramma. Elementare bannen.	5
Entschwörung (Geister)*	MU 13, Heptagramma. Geister bannen.	5
Exorzist I-III*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15. Mit jeder Stufe kann ein weiterer Typus (Dämonen/Elementare/Geister) exorziert werden.	10 pro Stufe
Extrem starke Zaubertricks*	Zauberer, Starke Zaubertricks. Noch stärkere Zaubertricks (QS 3).	3
Exzellenter Entschwörer I-V****	MU 15, Leiteigenschaft der Tradition 15. Besseres Verbannen.	8 pro Stufe
Fernzaubern*	Zauberer, KL 15, Leiteigenschaft der Tradition 13. Mehr Reichweite.	15
Gedankenschutz*	Zauberer, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13. Bei Konzentration SK +1 gegen Hellsicht.	10
Gegenstände verfluchen**	Hexe. Gegenstände verfluchen.	12
Gemeinsamer Fluch**	Hexe. Gemeinsam Flüche aussprechen.	10
Golembauer****	Zauberer, Stein wandle. Golems erschaffen.	8
Große Meditation I-III**	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13/15/17. +6 AE Grundwert +6 je Stufe.	30 pro Stufe
Große Trankverdünnung**	Zauberalchimisten, Alchimie 12. Für 4 AsP 2 Tränke aus einem machen mit -2 QS.	20
Hexentanz**	Hexen, Tanzen 8. Man bekommt Boni beim Hexentanz.	15
Imitationszauberei I-V**	Schelme. Ein Zauber kann in einen Schelmenstreich verwandelt werden.	5 pro Stufe.

Improvisationszauberei (Formel)*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15. Formel weglassen nur um 1 erschwert.	15
Improvisationszauberei (Gesten)*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15. Gesten weglassen nur um 1 erschwert.	10
Improvisiertes Ritual*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13. -2 statt -3 für falschen Ritualplatz.	5
Kleine Kraftkontrolle*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13. Man zahlt einen AsP weniger für misslungene Zauber.	10
Kleine Trankverdünnung**	Zauberer, Alchimie 12. Für 4 AsP einen Trank in zwei Tranke teilen mit QS-3.	15
Kleines Salasandra**	Elf (auch Tradition). Elfen können LeP und AsP austauschen.	20
Koboldruf**	Schelme. Kobold rufen.	15
Koboldvision**	Schelme. Blick in die Koboldwelt.	10
Konzentrationsstärke*	Zauberer, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13. Proben bei Störungen +1.	8
Kraftknotenmagie**	Kraftknotenutzung. +1 auf Zauber wenn in einem Kraftknoten.	15
Kraftknotenutzung**	Kraftliniennutzung, Leiteigenschaft der Tradition 15. Kraftknoten nutzen.	20
Kraftkontrolle*	Zauberer, Kleine Kraftkontrolle, Leiteigenschaft der Tradition 15. Zauber kosten einen Punkt weniger AsP.	20
Kraftlinienmagie**	Kraftliniennutzung. +1 auf Zauber wenn auf einer Kraftlinie.	5
Kraftliniennutzung**	Zauberer, Fähigkeit Rituale einzusetzen. Kraftlinien nutzen.	15
Lieblingszauber*	Zauberer. Wenn der gewählte Zauber gelingt, gelingt er mit 2 FP mehr.	3/6/9/12
Lockerer Zaubern**	Schelme. SK und ZK ist um zwei geringer bei Opfern.	15
Machtvolle Entschwörung (Dämonen)*	MU 15, Entschwörung (Dämonen). Mächtigere Dämonen bannen.	10
Machtvolle Entschwörung (Elementare)*	MU 15, Entschwörung (Elementare). Mächtigere Dämonen bannen.	10
Machtvolle Entschwörung (Geister)*	MU 15, Entschwörung (Geister). Mächtigere Dämonen bannen.	10
Machtvoller Astralleib***	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13. Waffenlose Angriffe gelten als magisch.	8
Magische Regeneration I-II*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15/17. +1/+2 AsP Regeneration.	12 pro Stufe
Materielle Verbindung**	Zauberer. SK & ZK von Ziel gesenkt wenn der Zauberer etwas vom Körper des Ziels hat.	12
Matrixkontrolle*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15. Zauberwerkstatt nutzen.	20
Meisterliche Regeneration*	Zauberer. Statt W6 einen festen Wert von 4 regenerieren.	10
Meistertrick I-III*	Zauberer. QS+1 bei einem bestimmten Zaubertrick.	1 pro Stufe
Merkmalskenntnis	Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Zauber des Merkmals auf 10. Zauber eines bestimmten Merkmals über 14 steigern. Maximal 3.	10/20/40
Nekromant***	Zauberer, Totes handle. Untote erschaffen.	15
Parallelzauberei*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15. Erschwernis beim Aufrechterhalten um 1 gesenkt.	15

Permanenter Fluch**	Hexe. Flüche permanent wirken lassen.	20
Routinierte Zauberwiederholung*	Zauberer, KL 13, Leiteigenschaft der Tradition 13. Erschwernis bei erster Wiederholungsprobe ignorieren.	10
Sofortiger Fluch**	Hexe. Flüche sofort auslösen.	25
Starke Zaubertrick	Zauberer. QS 2 bei Zaubertricks.	2
Traumzauberei I-III**	Zauberer. Leiteigenschaft der Tradition 13/15/17, Traumgestalt 8/12/17. Werte in Träumen erhöhen.	10
Verbotene Pforten	MU 12. LeP statt AsP ausgeben aber mindestens 1 AsP.	10
Verschmelzung von Kulturschaffenden***	Zauberer, Chimaeroform, Chimaeroform, eventuell Daimonidenkonstrukteur. Kulturschaffende formen.	15
Verschmelzung von übernatürlichen Wesen***	Zauberer, Chimaeroform, Chimaeroform, eventuell Daimonidenkonstrukteur. Übernatürliche Wesen formen.	15
Vielfache Ladung*	Arcanovi 14, Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8. Artefakte mit bis zu 9 Ladungen herstellen.	12
Zauber abbrechen*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15. Zauber vor Ablauf der Wirkungsdauer abbrechen.	12
Zauber bereithalten*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 17, Zauber unterbrechen. Zauber kann kurz verzögert werden.	20
Zauber bündeln I-II*	Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15. Zauberer können Kräfte vereinen.	15/30
Zauber unterbrechen*	Zauberer, Zauber unterbrechen. Zauber kann unterbrochen und wiederaufgenommen werden.	20
Zauberstil-Kombination*	Ein Zauberstil. Man kann einen zweiten Zauberstil lernen.	50
Zauberzeichen	FF 12. Bann-, Schutzkreise und Zauberglyphen zeichnen.	20

*,**,*** - Aventurische Magie 1,2,3