

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**	Zauberer, 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**	Kraftknotennutzung. +1 auf Zauber wenn in einem Kraftknoten.	15
Kraftknotennutzung**	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



DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Inhalte erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.