

Intuitive Zauberin oder Meistertalentierte Einbrecher

Post by "Psiren" of Mar 21st 2018, 1:41 am

Bitte bitte bitte bitte nehme noch den [EXPOSAMI](#) dazu.

Nach A steigerbar, kostet nur 4AsP und sorgt dafür dass du Lebewesen wahrnehmen kannst wie mit einer Wärmebildkamera auch durch Wände, Nebel oder Dunkelheit lässt sich das nicht verhindern.

Lediglich Hindernisse aus den Elementen Erz oder Eis blocken die Wahrnehmung und bei beiden kannst du durch die Zaubererweiterungen bis zu 1m Material durchschauen.

Der Zauber ist perfekt für Einbrecher, du kannst durch Türen und Wände sehen, siehst ob jemand im Raum ist den du betreten möchtest, weißt ob dich die Wache die dich gesehen hat noch verfolgt oder wie nah er an dir dran ist.

Du kannst an den Umrissen und somit der Körperhaltung sogar erkennen ob die Wachen auf ihrem Posten stramm stehen und ihre Aufgabe gewissenhaft nachkommen oder kurz vorm einschlafen sind.

Lediglich die kurze Wirkungsdauer von 10KR ist etwas nachteilig aber das sollte in vielen Fällen komplett ausreichen.

Noch 2 Tipps:

1) Die SF [Lieblingszauber](#) benötigt keine Leiteigenschaft, kann einige AP sparen und da du als intuitiver Zauberer ohne Leiteigenschaft keine Merkmalskenntnis erlernen kannst sind die Zauber bei FW14 gecapt, durch die SF kannst du so auch 16FP und damit QS6 erreichen.

2) Durch den Vorteil [Herausragende Fertigkeit](#) kannst du auch einen Zauber ein höher steigern als dir Caps normalerweise erlauben, 2mal auf den selben Zauber gewählt sorgt dafür dass du ihn statt auf maximal FW14 auf FW16 steigern darfst und somit die dritte Zaubererweiterung erlernen kannst.

Das lohnt sich aber wirklich nur für die dritte Zaubererweiterung und wenn du diese unbedingt haben möchtest.