



Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Die allgemeinen magischen Sonderfertigkeiten kann jeder Zauberer erlernen, der die Voraussetzungen erfüllt. Die exklusiven Zauberstilsonderfertigkeiten können nur nach langem Studium von Magiern erlernt werden. Die zugehörigen erweiterten Zauberstilsonderfertigkeiten schlussendlich können nur erlernt werden, wenn man den entsprechenden Zauberstil beherrscht.

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Am Anfang des Abschnitts stellen wir dir neue allgemeine magische Sonderfertigkeiten vor. Sie können grundsätzlich von jedem Zauberer, der die Voraussetzungen erfüllt und die Kosten des AP-Werts bezahlt, erworben werden. Sie stellen allgemeine Grundlagen für Zauberer aus verschiedenen Traditionen dar und sind nicht spezifisch an einen bestimmten Zauberstil gebunden.

Zauberstilsonderfertigkeiten

Zauberstilsonderfertigkeiten sind ebenfalls magische Sonderfertigkeiten, allerdings hat nicht jeder Zauberer darauf Zugriff. Um eine solche Sonderfertigkeit zu erhalten, muss man nicht nur den AP-Wert bezahlen und die Voraussetzung erfüllen, sondern sich auch umfassender mit dem jeweiligen Zauberstil befassen. Dies bedeutet, dass der Held mehrere Jahre Ausbildung durchlaufen haben muss (siehe Seite 69).
Wer über eine Zauberstilsonderfertigkeit verfügt, kann anschließend die zugehörigen erweiterten Zauberstilsonderfertigkeiten erlernen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Bei den erweiterten Zaubersonderfertigkeiten handelt es sich um Sonderfertigkeiten, mit denen du deinen Helden nur ausstatten kannst, wenn er über eine passende Zauberstilsonderfertigkeit verfügt. Sie sind Spezialwissen bestimmter Institutionen und stehen nur demjenigen offen, der als Grundlage den Zauberstil beherrscht, der diese erweiterten Zaubersonderfertigkeiten unterstützt. Alle anderen Zauberer können diese Sonderfertigkeiten nicht erwerben.

◊ Wenn du nicht mit den Fokusregeln zu Zauberstilen spielst, kannst du dir den Zauberstil auch ohne längere Ausbildungszeit zulegen. Er ist dann ein einfaches Crunch-Element, das du benutzen kannst.

Muss jeder Zauberer einen Zauberstil haben?

Nicht alle Zauberer verfügen über einen Zauberstil und die entsprechenden erweiterten Zaubersonderfertigkeiten. Zwar sind Zauberstile bei Gildenmagiern sehr verbreitet, aber nicht jeder Abgänger einer Akademie beherrscht auch den passenden Zauberstil, und nicht jede Adepta eines privaten Lehrmeisters hat dessen Technik erlernt. Zauberstile sind eine Fokusregel, deshalb musst du nicht damit spielen und kannst sie auch ignorieren. Eine optionale Regel zu diesem Themenkomplex findest du auf Seite 86.

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Abgeschwächter Zauber

Gelegentlich kann es sinnvoll sein, nicht seine ganze Kraft in einen Zauber zu legen. Dies mag der Fall sein, wenn man seinen Gegner lediglich verletzen und nicht gleich töten will, oder um eine kürzere Wirkungsdauer zu erzielen.

Regel: Der Held kann nach dem Ablegen einer Zauberprobe QS zurückbehalten und muss nicht alle erzielten QS einsetzen. Hat er beispielsweise 3 QS erreicht, kann er sich auch dafür entscheiden, dass der Zauber nur mit einer QS von 2 oder 1 wirken soll.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Adaption (Zauber)

Das Adaptieren von Zaubern ermöglicht es einem Zaubererkundigen, fremde Zauber leichter zu wirken.

Regel: Der Zauberer hat sich an einen Fremdzauber so gewöhnt, dass dessen Wirken nur noch um 1 statt um 2 erschwert ist. Maximal können zwei Zauber mit dieser Sonderfertigkeit ausgestattet werden. Für jeden Zauber muss die Sonderfertigkeit einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, FW des adaptierten Zaubers 10+

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Zauber: 5/10/15/20 Abenteuerpunkte

Alchimieverstärkung

Manche Alchimisten unter den Zaubererkundigen haben gelernt, ihre magischen Kräfte noch stärker in ein Elixier einzubinden, als dies üblicherweise möglich ist. So entstehen deutlich potentere Tränke durch den Einsatz von Magie.

Regel: Der Held kann bis zu 12 AsP (statt 8) beim Brauen in ein Elixier fließen lassen, um eine Erleichterung von bis zu 3 (statt 2) bei *Alchimie (Elixiere)* zu erzielen (siehe *Regelwerk* Seite 271).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Alchimie 12

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Astrale Meditation

Eine der bekanntesten Techniken erfahrener Zauberer ist die Astrale Meditation. Durch sie kann ein Zaubererkundiger seine Lebenskraft in astrale Energie umwandeln.

Regel: Der Zauberer ist durch die Astrale Meditation in der Lage, LeP im Verhältnis 1 zu 1 in AsP umzuwandeln. Er muss sich dazu in stiller Umgebung aufhalten (z. B. in einem abgeschiedenen Waldstück oder einem ruhigen Zimmer), eine mindestens 5 Minuten andauernde Meditation durchführen und eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* bestehen. Er kann maximal QS x 3 LeP in AsP umwandeln. Allerdings verliert er am Ende der Meditation zusätzlich 1W3 LeP – egal ob die Meditation erfolgreich war oder nicht.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Aurapanzer

Ein Aurapanzer vermag eine Person vor feindlicher Schadensmagie zu schützen.

Regel: Besitzer der Sonderfertigkeit können ihre SK als Rüstungsschutz gegen Zauber einsetzen, die Trefferpunkte verursachen oder LeP abziehen. Der Schutz wirkt nur gegen Zauber der Wirkungsdauer *sofort* und

