

Weltliche Professionen

Alchimist

Professionspaket

AP-Wert: 180 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Analytiker, Fertigkeitsspezialisierung Alchimie, Meister der Improvisation

Kampftechniken: Raufen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Zechen 2

Gesellschaft: Menschenkenntnis 3, Überreden 3

Natur: Pflanzenkunde 5, Tierkunde 2

Wissen: Götter & Kulte 2, Magiekunde 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 7, Handel 3, Heilkunde Gift 3, Lebensmittelbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 2, Steinbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Farbenblind, Niedrige Seelenkraft, Pechmagnet

Amazone

Professionspaket

AP-Wert: 218 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Rndragefälligkeit) (-20 AP), nur Frauen

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Reiten, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Verbessertes Ausweichen I

Kampftechniken: Lanzen 10, Raufen 10, Schwerter 12, Schilde 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Reiten 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: -

Natur: Orientierung 2

Wissen: Götter & Kulte 2, Kriegskunst 5, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Heilkunde Wunden 3, Lederbearbeitung 3

Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Hohe Lebenskraft, Hohe Zähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile gegen Männer)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerschlaglich

Botenreiter

Professionspaket

AP-Wert: 143 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Geländekunde, Heraldik, Ortskenntnis

Kampftechniken: Hieb Waffen oder Schwerter 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 3, Reiten 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Etikette 4

Natur: Orientierung 5, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 4, Rechnen 3, Rechtskunde 3

Handwerk: Malen & Zeichnen 4

Empfohlene Vorteile: Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Prinzipientreue, Verpflichtungen II (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit), Blutrausch, Fettleibig, Schlechte Eigenschaften (Neugier, Goldgier), Zerschlaglich

Varianten:

• *Beilunker Reiter (163 (-20) AP):* zusätzliche Voraussetzungen: Prinzipientreue II (sichere, pünktliche, unbeeinflusste Zustellung, Unbestechlichkeit) (-20 AP), Bogen 8 statt 6, Schwerter 10 statt

Hieb Waffen oder Schwerter 8, Heilkunde Wunden 2 statt 0

• *Blaue Pfeile (156 AP):* Menschenkenntnis 2 statt 0, Rechnen 6 statt 3, Handel 2 statt 0

• *Silberne Falken (151 AP):* Wildnisleben 5 statt 3, Rechnen 5 statt 3

• *Kaiserlicher Boten- und Kurierdienst (143 (-20) AP):* zusätzliche Voraussetzungen: Prinzipientreue II (Reichstreue) (-20 AP), Etikette 6 statt 4, Orientierung 3 statt 5, Rechtskunde 5 statt 3

• *Botenläufer (161 AP):* Dolche 8 statt Hieb Waffen oder Schwerter 8, Körperbeherrschung 6 statt 2, Klettern 4 statt 0, Kraftakt 5 statt 3, Reiten 0 statt 7, Schwimmen 3 statt 0

• *Zwergischer Stafettenläufer (nur Zwerge) (154 AP):* Dolche 8 statt Hieb Waffen oder Schwerter 8, Körperbeherrschung 6 statt 2, Klettern 4 statt 0, Kraftakt 5 statt 3, Reiten 0 statt 7, Geographie 2 statt 4, Steinbearbeitung 3 statt 0

Entdecker

Professionspaket

AP-Wert: 183 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Geländekunde

Kampftechniken: Hieb Waffen oder Schwerter oder Stangen Waffen 8

Talente:

Körper: Klettern 3, Reiten 3, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 3, Überreden 3

Natur: Fährten suchen 2, Orientierung 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Mechanik 3, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 4

Handwerk: Heilkunde Wunden 2, Malen & Zeichnen 4, Schlösser knacken 2

Empfohlene Vorteile: Adel, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zwergennase

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen I (Auftraggeber)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, Höhe, engen Räumen), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Varianten:

• *Kartograph (177 AP):* zusätzliche Sonderfertigkeiten: Kartographie, Körperbeherrschung 2 statt 0, Schwimmen 2 statt 0, Etikette 0 statt 3, Überreden 0 statt 3, Orientierung 5 statt 3, Geographie 8 statt 4, Magiekunde 0 statt 4, Rechnen 7 statt 5, Sagen & Legenden 2 statt 5, Malen & Zeichnen 6 statt 4, Schlösser knacken 0 statt 2

Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 258 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I und Wuchtschlag I)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Raufen 10, Schwerter 12, Zweihandschwerter 12, Schilde 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Etikette 5, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 7, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Heilkunde Wunden 3

Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue I-II (Kriegerkodex, ehrenhaftes Verhalten, Schutz der Schwachen), Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: Zauberer

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerschlaglich

Varianten:

• *Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt (245 AP):* Armbrust 12 statt 6, Fecht Waffen 12 statt 6, Schwerter 6 statt 12, Schilde 6 statt 10, Zweihandschwerter 8 statt 12, Reiten 2 statt 4, Tanzen 3 statt 0

- *Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs zu Arivor (298 AP)*: Lanzen 12 statt 6, Götter & Kulte 5 statt 3
- *Drachentreiter-Akademie zu Birkholt (284 AP)*: Lanzen 8 statt 6, Körperbeherrschung 6 statt 4, Klettern 2 statt 0, Reiten 2 statt 4, Etikette 3 statt 5, Orientierung 3 statt 0, Wildnisleben 2 statt 0, Magiekunde 2 statt 0
- *Ehre und Stahl zu Thalusa (um 1021 BF aufgelöst) (264 AP)*: Etikette 7 statt 5, Tanzen 2 statt 0
- *Freie Kämpferschule der Trutzburg zu Prem (252 AP)*: Hieb Waffen 12 statt 6, Schwerter 10 statt 12, Wurf Waffen 10 statt 6, Zweihandschwerter 6 statt 12, Zweihandhieb Waffen 10 statt 6, Selbstbeherrschung 2 statt 4, Reiten 2 statt 4, Zechen 4 statt 0, Etikette 2 statt 5, Geographie 2 statt 0, Boote & Schiffe 2 statt 0
- *Haus der Hohen Kriegskunst derer vom Berg zu Eslamsgrund (266 AP)*: Armbrust 10 statt 6, Lanzen 10 statt 6, Schwerter 10 statt 12, Selbstbeherrschung 3 statt 4, Kriegskunst 8 statt 7
- *Herzogliche Kriegerakademie zu Elenvina (276 AP)*: Lanzen 12 statt 6, Reiten 6 statt 4, Selbstbeherrschung 2 statt 4, Tierkunde 3 statt 0
- *Hohe Festumer Kavaliersakademie (281 AP)*: Lanzen 12 statt 6, Zweihandschwerter 8 statt 12, Reiten 7 statt 4, Etikette 6 statt 5, Überreden 2 statt 0, Tierkunde 3 statt 0
- *Hohe Schule der Reiterei zu Neetha (284 AP)*: Hieb Waffen 12 statt 6, Lanzen 8 statt 6, Zweihandschwerter 6 statt 12, Reiten 6 statt 4, Schwimmen 3 statt 0, Selbstbeherrschung 3 statt 4, Menschenkenntnis 4 statt 2, Tierkunde 4 statt 0, Kriegskunst 6 statt 7
- *Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth (288 AP)*: Bogen 8 statt 6, Lanzen 12 statt 6, Schilde 6 statt 10, Körperbeherrschung 6 statt 4, Reiten 6 statt 4, Tierkunde 3 statt 0, Fahrzeuge 3 statt 0
- *Kämpferschule Ugdalfronir zu Thorwal (291 AP)*: Hieb Waffen 12 statt 6, Wurf Waffen 10 statt 6, Zweihandschwerter 6 statt 12, Zweihandhieb Waffen 12 statt 6, Selbstbeherrschung 2 statt 4, Reiten 2 statt 4, Zechen 3 statt 0, Bekehren & Überzeugen 2 statt 0, Etikette 2 statt 5, Überreden 2 statt 0, Boote & Schiffe 2 statt 0
- *Keshal Hashinnah ai Baburin – Festung der Tapferen zu Baburin (300 AP)*: Lanzen 10 statt 6, Stangen Waffen 8 statt 6, Schilde 6 statt 10, Körperbeherrschung 6 statt 4, Reiten 6 statt 4, Bekehren & Überzeugen 3 statt 0, Menschenkenntnis 4 statt 2, Überreden 2 statt 0, Tierkunde 3 statt 0, Brett- & Glücksspiel 2 statt 0, Fahrzeuge 5 statt 0, Heilkunde Wunden 0 statt 3, Holzbearbeitung 3 statt 0
- *Königliches Kriegerseminar zu Punin (276 AP)*: Lanzen 12 statt 6, Zweihandschwerter 10 statt 12, Reiten 7 statt 4, Tierkunde 2 statt 0
- *Kriegerschule Feuerlilie zu Rommily (254 AP)*: Armbrust 10 statt 6, Schwerter 8 statt 12, Lanzen 10 statt 6, Schilde 6 statt 10, Selbstbeherrschung 2 statt 4, Reiten 6 statt 4, Etikette 6 statt 5, Tierkunde 2 statt 0
- *Kriegerschule Rabenschnabel zu Mengbilla (264 AP)*: Hieb Waffen 12 statt 6, Schwerter 8 statt 12, Ketten Waffen 10 statt 6, Schilde 6 statt 10, Zweihandschwerter 6 statt 12, Zweihandhieb Waffen 10 statt 6, Reiten 2 statt 4, Etikette 4 statt 5, Brett- & Glücksspiel 2 statt 0, Götter & Kulte 5 statt 3, Heilkunde Gift 3 statt 0
- *Kriegerakademie Mutter Rondra auf Hylailos (295 AP)*: Hieb Waffen 10 statt 6, Schwerter 8 statt 12, Stangen Waffen 10 statt 6, Schilde 6 statt 10, Zweihandschwerter 6 statt 12, Zweihandhieb Waffen 12 statt 6, Körperbeherrschung 6 statt 4, Klettern 2 statt 0, Reiten 6 statt 4, Schwimmen 5 statt 0, Tanzen 3 statt 0, Brett- & Glücksspiel 2 statt 0, Magiekunde 2 statt 0
- *Rondragefällige und Theaterritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand (305 AP)*: Bögen 10 statt 6, Hieb Waffen 10 statt 6, Schilde 6 statt 10, Wurf Waffen 8 statt 6, Selbstbeherrschung 2 statt 4, Reiten 0 statt 4, Zechen 3 statt 0, Etikette 4 statt 5, Fährtensuchen 3 statt 0, Orientierung 3 statt 0, Wildnisleben 3 statt 0, Tierkunde 3 statt 0
- *Rondras Schwertkunst zu Winhall (282 AP)*: Bögen 10 statt 6, Schilde 12 statt 10, Zweihandschwerter 10 statt 12, Körperbeherrschung 6 statt 4, Zechen 2 statt 0, Tierkunde 2 statt 0, Heilkunde Wunden 2 statt 3
- *Rondraschule der Universität von Methumis (256 AP)*: Schilde 6 statt 10, Körperbeherrschung 6 statt 4, Kriegskunst 8 statt 7
- *Ruadas Ehr zu Havena (276 AP)*: Armbrust 10 statt 6, Schwimmen 2 statt 0, Tierkunde 2 statt 0
- *Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch (nur Zwerge) (300 AP)*: Armbrust 12 statt 6, Hieb Waffen 10 statt 6, Ketten Waffen 10 statt 6, Schwerter 6 statt 12, Stangen Waffen 12 statt 6, Schilde 6 statt 10, Zweihandschwerter 8 statt 12, Zweihandhieb Waffen 12 statt 6, Kraftakt 6 statt 4, Reiten 0 statt 4, Zechen 3 statt 0, Etikette 4 statt 5, Fährtensuchen 2 statt 0, Tierkunde 4 statt 0, Magiekunde 3 statt 0, Sagen & Legenden 5 statt 2; als Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst muss „Kampf gegen Drachen“ gewählt werden
- *Schwert und Schild zu Gareth (293 AP)*: Hieb Waffen 10 statt 6, Ketten Waffen 10 statt 6, Lanzen 12 statt 6, Schilde 12 statt 10, Zweihandschwerter 10 statt 12, Selbstbeherrschung 2 statt 4, Reiten 6

statt 4, Zechen 3 statt 0, Sagen & Legenden 5 statt 2

Schwertgeselle

Professionspaket

AP-Wert: 210 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), IN 13 (für die SF Kampfrelexe I und Aufmerksamkeit)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Aufmerksamkeit, Finte I, Kampfrelexe I

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Schwerter 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2, Tanzen 2, Zechen 2

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 6, Menschenkenntnis 4

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Heilkunde Wunden 2

Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Gut Aussehend, Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue I-II (ehrenhaftes Verhalten, Schutz der Schwachen, Einhalten der Duellregeln)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Fettleibig, Hässlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

Varianten:

- *Schwertgeselle nach Adersin (271 AP)*: zusätzliche Voraussetzung: KO 13, Adel, zusätzliche Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Verbessertes Ausweichen I, Armbrust 10 statt 6, Schwerter 10 statt 12, Zweihandschwerter 12 statt 6, Pflanzenkunde oder Tierkunde 2 statt 0
- *Schwertgeselle nach Uinin (250 AP)*: zusätzliche Sonderfertigkeiten: Klingenfänger, Wuchtschlag I, Wurf Waffen 10 statt 6, Geographie oder Mechanik 2 statt 0, Sternkunde 3 statt 0
- *Schwertgeselle nach Fedorino (251 AP)*: zusätzliche Sonderfertigkeiten: Klingenfänger, Verbessertes Ausweichen I, Armbrust 8 statt 6, Fecht Waffen 12 statt 6, Schwerter 8 statt 12, Brett- & Glücksspiel 3 statt 0, Musizieren 3 statt 0
- *Schwertgeselle nach al-Halan (nur Männer) (253 AP)*: Bögen 10 statt 6, Schilde 12 statt 6, Götter & Kulte 5 statt 3, Brett- & Glücksspiel 3 statt 0, Pflanzenkunde oder Tierkunde 2 statt 0
- *Brilliantzwergerische Schwertgeselle (nur Kultur Brillantzwerge) (290 AP)*: zusätzliche Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Verbessertes Ausweichen I, Armbrust 10 statt 6, Hieb Waffen 10 statt 6, Schilde 12 statt 6, Tanzen 0 statt 2, Wildnisleben 2 statt 0, Geschichtswissen 6 statt 4, Tierkunde 2 statt 0, Musizieren 3 statt 0
- *Balayanim nach Marwan Sahib (261 AP)*: zusätzliche Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I, Dolche 12 statt 10, Körperbeherrschung 6 statt 4, Reiten 0 statt 4, Tanzen 4 statt 2, Verbergen 3 statt 0, Gassenwissen 2 statt 0, Brett- & Glücksspiel 3 statt 0, Sternkunde 3 statt 0, Heilkunde Gift 2 statt 0
- *Aranische Balayanim nach Ishannah al-Kira (normalerweise nur Frauen) (257 AP)*: zusätzliche Sonderfertigkeiten: Klingenfänger, Singen 3 statt 0, Sinnesschärfe 5 statt 2, Tanzen 5 statt 2, Betören 5 statt 3, Brett- & Glücksspiel 3 statt 0, Heilkunde Wunden 4 statt 2, Musizieren 4 statt 0
- *Kunchomer Säbelfechter (293 AP)*: zusätzliche Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I, keine Finte I, Zweihandschwerter 12 statt 6, Schilde 10 statt 6, Wurf Waffen 10 statt 6, Kraftakt 6 statt 3, Reiten 7 statt 4, Etikette 4 statt 6, Brett- & Glücksspiel 3 statt 0, Kriegskunst 7 statt 5, Magiekunde 2 statt 0, Heilkunde Wunden 3 statt 2
- *Rashduler Säbelfechter (305 AP)*: zusätzliche Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I, keine Finte I, Bögen 10 statt 6, Lanzen 12 statt 6, Schwerter 10 statt 12, Wurf Waffen 10 statt 6, Zweihandschwerter 12 statt 6, Kraftakt 6 statt 3, Reiten 7 statt 4, Verbergen 4 statt 0, Brett- & Glücksspiel 3 statt 0, Kriegskunst 7 statt 5, Magiekunde 2 statt 0, Heilkunde Wunden 3 statt 2
- *Almadanische Caballeros (253 AP)*: zusätzliche Voraussetzung: Adel, Armbrust 8 statt 6, Fecht Waffen 10 statt 6, Schilde 12 statt 6, Brett- & Glücksspiel 3 statt 0, Pflanzenkunde oder Tierkunde 2 statt 0
- *Maraskanischer Schwertgeselle im Buskur-Stil (251 AP)*: zusätzliche Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I, Schwerter 8 statt 12, Wurf Waffen 8 statt 6, Zweihandschwerter 12 statt 6, Reiten 0 statt 4, Holzbearbeitung 2 statt 0

Zaubererprofessionen

Elfische Professionen:

Bewahrer

Professionspaket

AP-Wert: 251 (+168) Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Sorgenlied 4

Kampftechniken: Raufen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Singen 4, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Überreden 2

Natur: Fährtsuchen 4, Orientierung 3, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 5, Wildnisleben 4

Wissen: Magiekunde 3

Handwerk: Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 6, Lebensmittelbearbeitung 3, Musizieren 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Handwärmer, Glücksruf, Lockruf, Trocken, Bannbaladin 5, Blick in die Gedanken 5, Balsam 7, Odem 4, Sanftmut (Hexen) 4, Somnigravis 5

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Krankheitsresistenz, Hohe Seelenkraft

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Blut, Blutausch

Elfischer Kämpfer

Professionspaket

AP-Wert: 313 (+168) Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP), GE 13 (für Finte I)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Finte I, Verbessertes Ausweichen I

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 8, Raufen 8, Fechtwaffen oder Hiebaffen oder Schwerter oder Stangenwaffen 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 4, Singen 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3

Gesellschaft: -

Natur: Fährtsuchen 5, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen: Kriegskunst 3

Handwerk: Heilkunde Wunden 4, Musizieren 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken, Adlerauge 5, Armatruz 5, Axxeleratus 5, Balsam 4, Blitz 6, Falkenauge 4, Fulminictus 5

Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Hohe Lebenskraft, Hohe Seelenkraft, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Prinzipientreue

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Blut), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn)

Legendensänger

Professionspaket

AP-Wert: 214 (+168) Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Erinnerungsmelodie 5, Friedenslied 4, Sorgenlied 4

Kampftechniken: -

Talente:

Körper: Gaukeleien 3, Singen 7, Sinnesschärfe 2, Tanzen 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 2

Natur: Fährtsuchen 4, Orientierung 3, Pflanzenkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geschichtswissen 3, Magiekunde 3, Sagen & Legenden 7, Rechtskunde oder Sternkunde 3

Handwerk: Malen & Zeichnen 4, Musizieren 7

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Handwärmer, Lockruf, Trocken, Bannbaladin 5, Blick in die Gedanken 5, Odem 4, Silentium 4, Somnigravis 5

Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Hohe Astralkraft, Hohe

Seelenkraft, Wohlklang

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Hohe Zähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Blutausch

Hexen:

Eulenhexe

(Schwesterschaft: Verschwiegene Schwester)

Professionspaket

AP-Wert: 331 (+160) Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP), MU 13, IN 13 (für SF Aura verbergen)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Aura verbergen, Flugsalbe, Vertrautenbindung

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10

Talente:

Körper: Fliegen 6, Klettern 3, Sinnesschärfe 3, Verbergen 5

Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 3

Natur: Fährtsuchen 3, Fesseln 3, Orientierung 3, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Götter & Kulte 3, Magiekunde 3, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Lederbearbeitung 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Handwärmer, Lockruf, Trocken, Große Gier 4, Harmlose Gestalt 6, Hexenkralen 6, Katzenaugen 4, Krötensprung 4, Radau 5, Spinnenlauf 5

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Egeborenen), Verhüllte Aura, Unscheinbar

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Schlechte Eigenschaften (Neugier, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Körperliche Auffälligkeit

Affenhexe

(Schwesterschaft: Die fahrende Gemeinschaft)

Professionspaket

AP-Wert: 320 (+160) Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung

Kampftechniken: Raufen 8, Wurfaffen 8

Talente:

Körper: Fliegen 5, Gaukeleien 4, Körperbeherrschung 4, Tanzen 4, Verbergen 4

Gesellschaft: Betören 4, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Verkleiden 4

Natur: Fesseln 4, Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 3, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 3, Fahrzeuge 2, Heilkunde Krankheiten 3, Lederbearbeitung 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken, Bannbaladin 5, Große Gier 6, Harmlose Gestalt 5, Krötensprung 5, Radau 4, Spinnenlauf 5, Somnigravis (Elfen) 4

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Egeborenen), Glück, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhe), Blutausch

Spinnenhexe

(Schwesterschaft: Schwarze Witwen)

Professionspaket

AP-Wert: 322 (+160) Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8

Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung

Kampftechniken: Dolche 8

Talente:

Körper: Fliegen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Verbergen 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 4, Verkleiden 4

Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3, Wildnisleben 2
Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 4, Rechnen 3, Sagen & Legenden 2, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 6, Heilkunde Krankheiten 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken, Blick in die Gedanken 5, Große Gier 6, Harmlose Gestalt 4, Hexengalle 4, Krötensprung 5, Spinnenlauf 6, Spurlos (Elfen) oder Silentium (Elfen) 4

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Egeborenen), Gutaussehend, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Neugier, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Insekten), Blutausch

Gildenmagier:

Kampfsseminar Andergast

Professionspaket

AP-Wert: 336 (+184) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Andergaster, Nordaventurier, Svellttaler, Thorwaler

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Lehrsprache: Garethi II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Schwerter 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2, Verbergen 2

Gesellschaft: Menschenkenntnis 2, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 3
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 2, Magiekunde 3, Rechnen 4, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 2

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Krankheit 2, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Schnipsen, Handwärmer, Trocken, Armatruz 5, Balsam 4, Blitz 6, Duplicatus 4, Fulminictus (Elfen) 5, Horriphobus 4, Ignifaxius 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile - gegen Nostrianer und Nostria), Verpflichtungen II (gegenüber der Akademie und der grauen Gilde - bis vor einigen Jahren noch: gegenüber der Akademie und dem Staat Andergast)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Blut), Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa

Professionspaket

AP-Wert: 310 (+184) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Südaventurier

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Lehrsprache: Garethi II (4 AP), MU 12 (für SF Verbotene Pforten)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Verbotene Pforten, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Tanzen 3

Gesellschaft: Betören 2, Etikette 5, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 3, Willenskraft 5

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Magiekunde 5, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 5, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 5, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Feuerfinger, Glücksgriff, Regenbogenaugen, Trocken, Armatruz 4, Balsam 6, Blick in die Gedanken 5, Fulminictus (Elfen) oder Ignifaxius 5, Gardianum 4, Horriphobus 6, Odem 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration

(Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier), Verpflichtungen II (gegenüber der Akademie und der Familie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Meer), Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Varianten:

• *Seekriegs-Zweig (337 AP):* Körperbeherrschung 4 statt 0, Schwimmen 3 statt 0, Tanzen 0 statt 3, Betören 0 statt 2, Etikette 3 statt 5, Menschenkenntnis 2 statt 4, Verkleiden 0 statt 3, Orientierung 4 statt 0, Pflanzenkunde 2 statt 4, Geographie 4 statt 0, Kriegskunst 4 statt 0, Sternkunde 4 statt 2, Boote & Schiffe 4 statt 0

Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana

Professionspaket

AP-Wert: 309 (+174) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Horasier, Zyklopäer

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue I (zwölfgöttergläubig, Treue und Sympathie für das Horasreich und / oder die Horas selbst) (-10 AP), Lehrsprache: Garethi II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Fechtwaffen 10, Raufen 8, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2, Tanzen 3

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: Tierkunde 2

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 2, Magiekunde 5, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 3, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Wunden 4, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Schnipsen, Handwärmer, Trocken, Armatruz 5, Balsam 5, Corpofesso 5, Fulminictus (Elfen) 5, Gardianum 4, Ignifaxius 6, Horriphobus oder Paralysis oder Psychostabilis 4

Empfohlene Vorteile: Adel, Hohe Lebenskraft, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Verpflichtungen II (gegenüber der Akademie, der Kaiserin und dem Horasreich)

Ungeeignete Vorteile: Kälteresistenz

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Zerbrechlich

Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im

Raschtulswall zu Drakonia

Professionspaket

AP-Wert: 280 (+154) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Mhanadistani, Mittelreicher

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue II (Bekämpfung dämonischer Wesen und der Dämonologie, Schutz der Elemente) (-20 AP), Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd [Städtisches Leben]) (-10 AP), Lehrsprache: Tulamidya II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Magiekunde (Magische Wesen), Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Willenskraft 5

Natur: Pflanzenkunde 2

Wissen: Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 3, Magiekunde 7, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 7, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 4, Malen & Zeichnen 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Handwärmer, Trocken, Armatruz 4, Dschinnenruf 5, Elementarer Diener 12, Flim Flam oder Blitz oder Odem 4, Gardianum 4, Ignifaxius 5, Manifesto 10

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhe), Blutausch, Fettleibig

Niedrige Seelenkraft, Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Professionspaket

AP-Wert: 274 (+164) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Mittelreicher

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue II (Gehorsam gegenüber Adel, Disziplin, Zwölfgötterglaube, Wahrheitsliebe) (-20 AP), Lehrsprache: Bosparano II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Etikette 3, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6

Natur: -

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Seele 3, Malen & Zeichnen 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Lockruf, Signatur, Trocken, Analys 4, Bannbaladin 6, Blick in die Gedanken oder Ignifaxius 4, Horriphobus 6, Odem 4, Respondami 5, Somnigravis (Elfen) 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen II (Weiße Gilde, Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Akademie der magischen Rüstung zu Gareth

Professionspaket

AP-Wert: 329 (+164) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Mittelländer

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue II (Mittelreichstreue, Verteidigung des Zwölfgötterglaubens, Wahrheitsliebe) (-20 AP), Lehrsprache: Bosparano II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Reiten 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 5

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 6, Magiekunde 6, Rechnen 6, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 3

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Wunden 4, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Glücksgriff, Schnipsen, Signatur, Analys 4, Armatruz 5, Blitz 6, Gardianum 5, Fulminictus (Elfen) oder Ignifaxius 4, Odem 4, Psychostabilis 6

Empfohlene Vorteile: Adel, Hohe Seelenkraft, Reich, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Verpflichtungen II (Weiße Gilde, Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Schule des direkten Weges zu Gerasim

Professionspaket

AP-Wert: 300 (+174) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Bornländer, Nordaventurier, Svelltaler

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue I (Frieden wahren, Konflikte meiden, Völkerverständigung fördern) (-10 AP), Lehrsprache: Isdira II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2, Verbergen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 3, Fischen 2, Orientierung 3, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Magiekunde 4, Rechnen 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 4, Sternkunde 2

Handwerk: Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 2,

Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 2, Stoffbearbeitung 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Lockruf, Schnipsen, Trocken, Axxeleratus 6, Balsam 6, Corpofesso 4, Blitz 3, Motoricus 5, Flim Flam 4, Transversalis 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (offenen Räumen), Blutausch, Fettleibig, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile)

Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Professionspaket

AP-Wert: 263 (+164) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Horasier, Mittelreicher

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue II (strenger Hesende-Glauben, Gehorsam, Wissen in die richtigen Hände, Wahrung von Praios' Ordnung) (-20 AP), Lehrsprache: Bosparano II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Tierkunde 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Feuerfinger, Schlangenhände, Schnipsen, Adlerauge oder Balsam 4, Armatruz oder Corpofesso 4, Odem 4, Paralysis 5, Psychostabilis 5, Salander 7, Visibli (Elfen) 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Halle der Macht zu Lowangen

Professionspaket

AP-Wert: 326 (+184) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Anergaster, Mittelreicher, Nordaventurier, Nostrier, Svelltaler

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Lehrsprache: Gareth II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP), Eiserner Wille I (15 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 7

Natur: Tierkunde 3

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 2

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Krankheit 3, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Glücksgriff, Lockruf, Trocken, Bannbaladin 6, Balsam oder Gardianum 4, Horriphobus 6, Ignifaxius 4, Psychostabilis 5, Respondami 5, Somnigravis (Elfen) 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen II (Akademie, Akademieleiter, Lowangen)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Ängste jedweder Art, Blutausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Eigenschaften (Rachsucht)

Akademie des Magischen Wissens zu Methumis

Professionspaket

AP-Wert: 265 (+164) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Horasier

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue II (Gesetzestreue, Schutz des Horasreiches, Gehorsam gegenüber horasischem Adel und Geweihtenschaft) (-20 AP), Lehrsprache: Bosparano II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Analytiker, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 3, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 5

Natur: Tierkunde 2

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 3, Magiekunde 6, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 5, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Glücksgriff, Schnipsen, Signatur, Adlerauge 6, Analys 6, Blick in die Gedanken 4, Blitz 4, Gardianum 4, Odem 5, Penetrizel 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen II (Akademie, Herzog)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Schule der Beherrschung zu Neersand

Professionspaket

AP-Wert: 280 (+184) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Bornländer, Mittelreicher

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Lehrsprache: Garethi II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 3

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 6, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 2

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 2, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Glücksgriff, Handwärmer, Lockruf, Trocken, Balsam oder Psychostabilis 4, Bannbaladin 6, Blick in die Gedanken 4, Blitz oder Odem 4, Horriphobus 6, Respondami 5, Somnigravis (Elfen) 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Prinzipientreue I (Pazifismus), Verpflichtungen II (Graue Gilde, Akademie)

Ungeeignete Vorteile: Herausragende Kampftechnik

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Akademie der Hohen Magie & Arcanes Institut zu Punin

Professionspaket

AP-Wert: 312 (+184) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Horasier, Mhanadistani, Mittelreicher

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Lehrsprache: Bosparano II (4 AP), MU 12 (für SF Verbotene Pforten)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Verbotene Pforten, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: -

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Etikette 2, Willenskraft 5

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4

Wissen: Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 8, Rechnen 6, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 8, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 6, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Feuerfinger, Schnipsen, Signatur, Analys 4, Dschinnenruf 5, Elementarer Diener 12,

Gardianum 4, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 5, Manifesto 10

Empfohlene Vorteile: Hohe Astralkraft, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: Herausragende Kampftechnik, Hohe Zähigkeit, Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Varianten:

• *Magischer Hellsichts Zweig (304 AP):* zusätzliche Sonderfertigkeiten: Analytiker, Fertigkeitsspezialisierung Magiekunde, keine Verbotene Pforten, zusätzliche Zauber: Analys 7 statt 4, Arcanovi 5 statt 0, Odem 5 statt 0, Penetrizel oder Psychostabilis 4 statt 0, kein Manifesto, kein Elementarer Diener, kein Dschinnenruf

Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva

Professionspaket

AP-Wert: 275 (+184) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Bornländer, Mittelländer, Nordaventurier, Svellttaler

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Lehrsprache: Garethi II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Reiten 2, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 4, Rechnen 6, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 2

Handwerk: Alchimie 2, Handel 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Glücksgriff, Schnipsen, Handwärmer, Trocken, Armatruz 4, Balsam 5, Blitz 6, Fulminictus (Elfen) 6, Gardianum 4, Horriphobus 4, Ignifaxius 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier), Verpflichtungen II (Stoerrebrandt-Imperium, Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Meer), Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Schüler der Magistra Salindra

Professionspaket

AP-Wert: 268 (+184) Abenteuerpunkte

Übliche Kulturen: Bornländer, Mittelländer, Nordaventurier, Svellttaler

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Lehrsprache: Garethi II (4 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes (14 AP)

Kampftechniken: -

Talente:

Körper: -

Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 2, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 5

Handwerk: Alchimie 7

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Schlangenhände, Handwärmer, Trocken, Manifesto 4, Oculus Illusionis 4, Odem 4, Paralysis 5, Psychostabilis 5, Salander 5, Transversalis 7

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Herausragende Kampftechnik

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft