

ZAUBERER

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten. Zauberer nutzen defensive und offensive Zauber.

Klassenbonus:

VE oder AU +1

Eigenschaftshöchstwerte:

VE und AU +1

TALENTE

STUFE 1

Alchemie V
Ausweichen III
Bildung V
Charmant III
Diener der Dunkelheit III
Diener des Lichts III
Einstecker III
Genesung V
Glückspilz III
Handwerk III
Instrument III
Magieresistent III
Reiten III
Runenkunde V
Schlitzohr III
Schnelle Reflexe III
Schwimmen III
Umdenken V
Wahrnehmung V
Wechsler V
Wissensgebiet III

TALENTE

STUFE 4

Abklingen V
Akrobat III
Feuermagier III
Flink III
Heimlichkeit III
Vertrauter III
Zauberer III

STUFE 8

Arkane Explosion III
Blitzmacher III
Diebeskunst III
In Deckung III
Kämpfer III
Manipulator III
Schütze III
Standhaft III
Verheerer III

STUFE 10

Einbetten V
Heldenglück III

STUFE 12

Jäger III
Parade III
Scharfschütze III
Verletzen III

STUFE 15

Meister seiner Klasse I
Spruchmeister III

STUFE 20

Meister aller Klassen I

ELEMENTARIST

Diese Zauberer haben sich auf die Beherrschung der Elemente und das Herbeirufen von Elementaren spezialisiert.

VORAUSSETZUNGEN

Zauberer der Stufe 10+

STUFE 10

Bändiger III
Blitzmacher V
Elementare bündeln X
Elementen trotzen X
Explosionskontrolle V
Feuermagier V
Schutz vor Elementen V
Zauberer V

STUFE 12

Verheerer V

STUFE 14

Herausforderer der Elemente III

STUFE 16

Knechtschaft V
Mächtige Herbeirufung III
Schütze V

ERZMAGIER

Erzmagier verfügen über umfangreiches magisches Wissen und ihr Können umfasst eine breite Palette an arkanen Fähigkeiten.

VORAUSSETZUNGEN

Zauberer der Stufe 10+

STUFE 10

Abklingen X
Alchemie X
Diener der Dunkelheit V
Diener des Lichts V
Einbetten X
Magieresistent V
Runenkunde X
Umdenken X
Wechsler X
Zauberer V

STUFE 12

Arkane Explosion V
Manipulator V
Stabbindung V
Teufelchen III

STUFE 14

Homunkulus III
Vertrautenband III

STUFE 16

Bändiger III
Beschwörer III
Elemente trotzen V
Explosionskontrolle V
Untote Horden V
Zauberer III

KRIEGSZAUBERER

Mit Schwert und Magie begeben sich die Kriegerzauberer in die Schlacht.

VORAUSSETZUNGEN

Zauberer der Stufe 10+

STUFE 10

Blocker V
Diener der Dunkelheit V
Diener des Lichts V
Explosionskontrolle V
Gerüstet III
Parade V
Rüstträger V
Rüstzauberer III
Scharfschütze V
Schnelle Reflexe V
Schütze V
Verheerer V
Waffenkenner III
Zauberer V

STUFE 12

Blitzmacher V
Feuermagier 12
Kämpfer V
Zauberer III

STUFE 14

Elementen trotzen V
Herr der Elemente V
Schutz vor Elementen V

STUFE 16

Brutaler Hieb III
Verletzen V