

# KRIEGER

Krieger sind die Charaktere fürs Grobe. Im Nahkampf meist ganz vorne zu finden und gut am schweren Rüstzeug und der Anzahl an brutalen Waffen zu erkennen.

## **Klassenbonus:**

*ST* oder *HÄ* +1

## **Eigenschaftshöchstwerte:**

*ST* und *HÄ* +1

## TALENTE

### STUFE 1

Ausweichen III  
Bildung V  
Blocker III  
Charmant III  
Diener der Dunkelheit III  
Diener des Lichts III  
Einstecker V  
Genesung V  
Glückspilz III  
Handwerk III  
Instrument III  
Kämpfer III  
Magieresistent III  
Parade III  
Reiten III  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schwimmen III  
Standhaft III  
Wahrnehmung V  
Wissensgebiet III  
Zwei Waffen V

## TALENTE

### STUFE 4

Akrobat III  
Brutaler Hieb III  
Heimlichkeit III  
Rüstträger V  
Verletzen III

### STUFE 8

Diebeskunst III  
Flink III  
In Deckung III  
Jäger III  
Panzerung zerschmettern III  
Prügler III  
Schütze III  
Waffenkenner III

### STUFE 10

Heldenglück III

### STUFE 12

Aderschlitzer III  
Scharfschütze III

### STUFE 15

Meister seiner Klasse I  
Vernichtender Schlag III

### STUFE 20

Meister aller Klassen I

## BERSERKER

Die rohen Berserker steigern sich in eine Kampfeswut, können gut einstecken und richten unter ihren Feinden verheerenden Schaden an.

## VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10+

### STUFE 10

Brutaler Hieb V  
Einstecker X  
Kämpfer V  
Raserei V  
Schlachtruf III

### STUFE 12

Panzerung zerschmettern V  
Schnelle Reflexe V

### STUFE 14

Rundumschlag III  
Verletzen V

## PALADIN

Paladine dienen einem heiligen Orden, können aber die Vorzüge ihrer Heldenklasse verlieren, sollten sie gegen den Willen ihrer Gottheit handeln.

## VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10+  
Ordensmitgliedschaft

## ZAUBERZUGANG

Paladine können Heilersprüche wirken. Die Spruchzugangsstufen entsprechen denen des Heilers +9 (beispielsweise Heilende Hand ab Stufe 10, Wiederbelebung ab 19).

### STUFE 10

Blocker V  
Diener des Lichts V  
Fürsorger III  
Reiten V  
Rüstzauberer III  
Umdenken V  
Vertrauter I  
Wechsler V

### STUFE 12

Dämonen zerschmettern III  
Kämpfer V  
Schlachtruf III  
Untote zerschmettern III  
Vertrautenband V  
Zaubermacht III

### STUFE 14

Verheerer III

### STUFE 16

Tod entrinnen III  
Vergeltung III

## WAFFENMEISTER

Waffenmeister setzen auf Schnelligkeit und fatale Treffer mit zahlreichen Waffen.

## VORAUSSETZUNGEN

Krieger der Stufe 10+

### STUFE 10

Kämpfer V  
Parade V  
Perfektion V  
Schnelle Reflexe V  
Waffenkenner V

### STUFE 12

Schütze V

### STUFE 14

Scharfschütze V  
Verletzen V

### STUFE 16

Salve III  
Sehnenschnneider III

# SPÄHER

Schnelligkeit und Heimlichkeit sind die Gebiete des Späher. Bevorzugt wird der Kampf aus der Entfernung und Bogen oder Armbrust sind unentbehrliche Begleiter.

## **Klassenbonus:**

*BE oder GE +1*

## **Eigenschaftshöchstwerte:**

*BE und GE +1*

## TALENTE

### STUFE 1

Akrobat III  
Ausweichen III  
Bildung V  
Charmant III  
Diebeskunst III  
Diener der Dunkelheit III  
Diener des Lichts III  
Einstecker 1 (IV)  
Flink III  
Genesung V  
Glückspilz III  
Handwerk III  
Heimlichkeit III  
Instrument III  
Jäger III  
Magieresistent III  
Reiten III  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schütze III  
Schwimmen III  
Wahrnehmung V  
Wissensgebiet III

## TALENTE

### STUFE 4

Blocker III  
Fieser Schuß III  
Standhaft III

### STUFE 8

Aderschlitzer III  
Brutaler Hieb III  
In Deckung III  
Kämpfer III  
Parade III  
Rüstträger V  
Scharfschütze III  
Verletzen III  
Vertrauter III  
Zwei Waffen V

### STUFE 10

Heldenglück III

### STUFE 12

Waffenkenner III

### STUFE 15

Meister seiner Klasse I  
Präziser Schuß III

### STUFE 20

Meister aller Klassen I

## ATTENTÄTER

Diese treffsicheren Mörder schlagen schnell und tödlich zu, sei es aus sicherer Entfernung oder mit einer vergifteten Dolchklinge.

## VORAUSSETZUNGEN

Späher Stufe 10+

### STUFE 10

Akrobat V  
Ausweichen V  
Heimlichkeit V  
Hinterhältiger Angriff III  
In Deckung V  
Perfektion III  
Scharfschütze V  
Schnelle Reflexe V  
Schütze V  
Wahrnehmung X

### STUFE 12

Fieser Schuß V  
Kämpfer V  
Kletterass III  
Sehnenschneider III  
Verletzen V

### STUFE 14

Gezieltes Gift III  
Meucheln III  
Salve III  
Sattelschütze III  
Schlossknacker III  
Verdrücken III

## MEISTERDIEB

Wahre Meister im Schließen knacken, Bestehlen und die Flucht ergreifen.

## VORAUSSETZUNGEN

Späher der Stufe 10+

### STUFE 10

Akrobat V  
Ausweichen V  
Beute Schätzen V  
Diebeskunst V  
Heimlichkeit V  
Ich muss weg! V  
In Deckung V  
Kann ich mal vorbei? V  
Langfinger III  
Schlitzohr V  
Schlossknacker V  
Schnelle Reflexe V  
Verdrücken III  
Wahrnehmung X

### STUFE 12

Kletterass III  
Zauber auslösen III

### STUFE 14

Schütze V

### STUFE 16

Glückspilz V

## WALDLÄUFER

Waldläufer sind Kundschafter, die das Leben in der Wildnis bevorzugen und ausgezeichnete Bogenschützen abgeben.

## VORAUSSETZUNGEN

Späher der Stufe 10+

### STUFE 10

Fieser Schuss V  
Jäger V  
Reiten V  
Sattelschütze III  
Scharfschütze V  
Schütze V  
Vertrauter V  
Wahrnehmung X

### STUFE 12

Salve V  
Tiermeister III  
Vertrautenband V

### STUFE 14

Kletterass III

# HEILER

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten. Heiler nutzen überwiegend defensive 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 V  
Einstecker III  
Fürsorger III  
Genesung V  
Glückspilz III  
Handwerk III  
Instrument III  
Magieresistent III  
Manipulator III  
Reiten III  
Rüstzauberer I  
Runenkunde V  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schwimmen III  
Umdenken V  
Wahrnehmung V  
Wechsler V  
Wissensgebiet III

## TALENTE

### STUFE 4

Abklingen V  
Akrobat III  
Flink III  
Heimlichkeit III  
Vertrauter III  
Zauber Macht III

### STUFE 8

Blocker III  
Diebeskunst III  
In Deckung III  
Kämpfer III  
Nekromantie III  
Schütze III  
Standhaft III  
Verheerer III

### STUFE 10

Einbetten V  
Heldenglück III

### STUFE 12

Blitzmacher III  
Frontheiler V  
Jäger III  
Parade III  
Scharfschütze III  
Tod entrinnen III  
Vergeltung III  
Verletzen III

### STUFE 15

Meister seiner Klasse I  
Spruchmeister III

### STUFE 20

Meister aller Klassen I

## DRUIDE

Druiden sind Bewahrer der Natur, die sich mit Tieren verständigen oder sogar deren Gestalt annehmen können.

## VORAUSSETZUNGEN

Heiler der Stufe 10+

### STUFE 10

Jäger V  
Kraft der Bestie V  
Reiten V  
Tiergestalt V  
Tiermeister III  
Vertrautenband X  
Vertrauter X

### STUFE 12

Schutz vor Elementen V

### STUFE 14

Bäregestalt V

### STUFE 16

Adlergestalt V

## KAMPFMÖNCH

Mönche stählen ihren Geist durch Meditation und ihren Körper im waffenlosen Kampf.

## VORAUSSETZUNGEN

Heiler der Stufe 10+  
Ordensmitgliedschaft

### STUFE 10

Akrobat V  
Ausweichen V  
Heimlichkeit V  
In Deckung V  
Schnelle Reflexe V  
Waffenloser Meister V

### STUFE 12

Ich muss weg! III  
Schutz vor Elementen III  
Verdrücken III

### STUFE 14

Brutaler Hieb III  
Dämonen zerschmettern III  
Manipulator V  
Tiermeister III  
Untote zerschmettern III

### STUFE 16

Friedvoller Hieb III  
Rundumschlag III

## KLERIKER

Kleriker heilen im Namen ihrer Gottheit, helfen aber auch in Wehr und Waffen.

## VORAUSSETZUNGEN

Heiler der Stufe 10+  
Ordensmitgliedschaft

### STUFE 10

Blocker V  
Gerüstet II  
Rüstträger V  
Rüstzauberer III  
Untote zerschmettern III

### STUFE 12

Dämonen zerschmettern III  
Kämpfer V

### STUFE 14

Brutaler Hieb III

### STUFE 16

Vergeltung V  
Verheerer V

# 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  
Zauberermacht 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  
Zauberermacht 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  
Zauberermacht 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  
Zaubererroutine 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  
Zauberermacht V

### STUFE 12

Blitzmacher V  
Feuermagier 12  
Kämpfer V  
Zauberwaffe III

### STUFE 14

Elementen trotzen V  
Herr der Elemente V  
Schutz vor Elementen V

### STUFE 16

Brutaler Hieb III  
Verletzen V

# SCHWARZ MAGIER

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten. Schwarzmagier nutzen überwiegend 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 V  
Diener des Lichts III  
Einstecker III  
Feuermagier 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  
Flink III  
Heimlichkeit III  
Vertrauter III  
Zauber Macht III

### STUFE 8

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

### STUFE 10

Einbetten V  
Heldenglück III

### STUFE 12

Beschwörer III  
Jäger III  
Parade III  
Scharfschütze III  
Verletzen III

### STUFE 15

Meister seiner Klasse I  
Spruchmeister III

### STUFE 20

Meister aller Klassen I

## BLUTMAGIER

Blutmagier können ihre Magie mit der Kraft des eigenen Blutes verstärken, der Preis dafür sind schmerzhaft, innere Verletzungen die an ihrer Lebenskraft zehren.

## VORAUSSETZUNGEN

Schwarzmagier der Stufe 10+

### STUFE 10

Blutschild V  
Einstecker V  
Ritual der Narben III  
Zauberqual III  
Zehrender Spurt III

### STUFE 12

Abklingendes Blut V  
Blutige Heilung III  
Schmerzhafter Wechsel III

### STUFE 14

Macht des Blutes III

## DÄMONOLOGE

Dämonologen spezialisieren sich auf das Beschwören und Kontrollieren von mächtigen Dämonen.

## VORAUSSETZUNGEN

Schwarzmagier der Stufe 10+

### STUFE 10

Bändiger III  
Beschwörer V  
Teufelchen III

### STUFE 12

Kreiszeichner III  
Ritual der Narben III

### STUFE 14

Unersättliches Beschwören III

### STUFE 16

Dämonenbrut III  
Dämonenzauber III  
Knechtschaft V  
Mächtige Beschwörung III

## NEKROMANT

Spezialisiert auf das Erwecken und Kontrollieren von Untoten.

## VORAUSSETZUNGEN

Schwarzmagier der Stufe 10+

### STUFE 10

Nekromantie V  
Todeskraft V  
Untote Horden X

### STUFE 12

Totenrufer V

### STUFE 14

Ritual der Narben III

### STUFE 16

Mächtige Erweckung III  
Sensenspötter III