

**Alb**

S.33

**Attributmodifikatoren**

- +1 auf Ausstrahlung
- +1 auf Beweglichkeit
- +1 auf ein beliebiges Attribut
- 1 auf Konstitution

**Größenklasse**

5

**Stärken**

Attraktivität  
Scharfes Gehör  
Dämmersicht

**Haarfarbe (2W10)**

2-3	silberweiß	13-14	dunkelbraun
4-5	weißblond	15-16	rotbraun
6-8	goldblond	17-18	kupferrot
9-10	dunkelblond	19-20	blauschwarz
11-12	hellbraun		

**Augenfarbe**

2	schwarz	11-14	braun
3-4	grau	15-17	grün
5-6	graublau	18-19	bernsteinfarben
7-10	blau	20	golden

**Körpergröße**

1,60 m + 5W10 cm (1,65 bis 2,1 m)

**Gewicht**

50 bis 100 kg

**Gnom**

S.34

**Attributmodifikatoren**

- +1 auf Mystik
- +1 auf Verstand
- +1 auf ein beliebiges Attribut
- 1 auf Stärke

**Größenklasse**

3

**Stärken**

Feensinn  
Hoher Geistiger Widerstand  
Flink

**Haarfarbe (2W10)**

2	aschgrau	12-13	rot
3	weißblond	14-15	hellbraun
4-6	blond	16-17	dunkelbraun
7-9	dunkelblond	18-19	blauschwarz
10-11	rotblond	20	blassblau

**Augenfarbe**

2	orange	11-14	dunkelgrün
3-4	grau	15-17	hellgrün
5-6	aquamarin	18-19	schwarz
7-10	dunkelblau	20	violett

**Körpergröße**

1,05 m + 2W10 cm (1,07 bis 1,26 m)

**Gewicht**

20 bis 35 kg

**Mensch**

S.35

**Attributmodifikatoren**

- +1 auf zwei beliebige unterschiedliche Attribute

**Größenklasse**

5

**Stärken**

zwei beliebige Stärken  
zusätzliche Splitterpunkte

**Haarfarbe (2W10)**

2-3	rot	13-15	dunkelbraun
4-5	hellblond	16-19	schwarz
6-8	dunkelblond	20	grau
9-12	hellbraun		

**Augenfarbe**

2	grau	11-14	grün
3-4	graublau	15-17	braun
5-6	blau	18-19	goldbraun
7-10	grünblau	20	golden

**Körpergröße**

1,52 m + 5W10 cm (1,57 bis 2,02 m)

**Gewicht**

50 bis 120 kg

**Varg**

S.36

**Attributmodifikatoren**

- +2 auf Stärke
- +1 auf ein beliebiges anderes Attribut
- 1 auf Willenskraft

**Größenklasse**

6

**Stärken**

Natürlicher Rüstungsschutz  
Ausdauernd  
Natürliche Waffe

**Fellfarbe (2W10)**

2-3	sandfarben	11-13	dunkelbraun
4-6	ocker	14-16	dunkelgrau
7-10	hellbraun	17-20	schwarz

**Augenfarbe**

2-3	schwarz	15-19	Bernsteinfarben mit grauen Sprengseln
4-6	goldbraun	20	eisblau
7-14	bernsteinfarben		

**Körpergröße**

2 m + 3W10 cm (2,03 bis 2,30 m)

**Gewicht**

110 bis 160 kg

## Zwerg

S.37

### Attributmodifikatoren

- +1 auf Konstitution
- +1 auf Willenskraft
- +1 auf ein beliebiges Attribut
- 1 auf Beweglichkeit

### Größenklasse

4

### Stärken

- Giftresistenz
- Robust
- Orientierungssinn

### Haarfarbe (2W10)

2-3	weiß	13-14	dunkelbraun
4-6	hellblond	15-18	schwarz
7-9	dunkelblond	19-20	feuerrot
10-12	hellbraun		

### Augenfarbe

2	schwarz	11-14	grünbraun
3-4	grau	15-17	grün
5-6	dunkelbraun	18-19	kupferfarben
7-10	hellbraun	20	silbern

### Körpergröße

1,35 m + 2W10 cm (1,37 bis 1,55 m)

### Gewicht

60 bis 100 kg

## Der Albische Seebund

S.39

### Übliche Rassen

Alben

### Übliche Abstammungen

alle außer Hochadel und Magistrale

### Muttersprache

Vintial

### Kulturkunde

Albischer Seebund

### Stärke

Gleichgewichtssinn

### Fertigkeiten

- 1 Kettenwaffen *oder* Klingenswaffen
- 2 Akrobatik
- 2 Arkane Kunde
- 1 Darbietung *oder* Edelhandwerk
- 2 Diplomatie
- 1 Entschlossenheit
- 1 Länderkunde
- 2 Schwimmen
- 2 Seefahrt
- 1 Überleben *oder* Wassermagie *oder* Windmagie

### Meisterschaft

Seefahrt (Seeschiffahrt *oder* Beine des Seemanns)

## Ashurmazaan

S.40

### Übliche Rassen

Menschen, Varge, Alben, Gnome, Zwerge

### Übliche Abstammungen

alle außer Hochadel und Landadel

### Muttersprache

Farukanisch

### Kulturkunde

Ashurmazaan

### Stärke

Gesellig *oder* Zielstrebig

### Fertigkeiten

- 1 Klingenswaffen
- 1 Schusswaffen *oder* Stangenwaffen
- 1 Anführen *oder* Bannmagie *oder* Schutzmagie
- 1 Athletik *oder* Tierführung
- 2 Diplomatie
- 1 Empathie
- 2 Entschlossenheit
- 2 Geschichte & Mythen
- 2 Länderkunde
- 2 Redegewandtheit

### Meisterschaft

Diplomatie (Diplomat)

## Die Dämmeralben

S.41

### Übliche Rassen

Alben

### Übliche Abstammungen

alle außer Gesindel, Großbauern, Landadel und Magistrale

### Muttersprache

Antial

### Kulturkunde

Dämmeralben

### Stärke

Tierfreund *oder* Tiervertrauter

### Fertigkeiten

- 2 Schusswaffen *oder* Wurfswaffen
- 2 Athletik
- 1 Darbietung
- 1 Edelhandwerk *oder* Handwerk
- 1 Heilkunde *oder* Naturmagie
- 1 Jagdkunst
- 2 Naturkunde
- 2 Tierführung
- 2 Überleben
- 1 Wahrnehmung

### Meisterschaft

Athletik (Kletteraffe) *oder* Tierführung (Dompteur)

## Die Furgand

S.42

### Übliche Rassen

Zwerge

### Übliche Abstammungen

alle außer Höflinge, Reisende, Seefahrer

### Muttersprache

Furato

### Kulturrkunde

Furgand

### Stärke

Hitzeresistenz

### Fertigkeiten

- 2 Hiebaffen
- 1 Akrobatik *oder* Schlösser & Fallen
- 1 Anführen *oder* Felsmagie *oder* Feuermagie
- 1 Athletik
- 2 Edelhandwerk
- 2 Entschlossenheit
- 1 Geschichte & Mythen
- 2 Handwerk
- 1 Wahrnehmung
- 2 Zähigkeit

### Meisterschaft

Entschlossenheit (Kühler Kopf I)

## Ioria

S.43

### Übliche Rassen

Menschen, Alben, Gnome, Zwerge, Varge

### Übliche Abstammungen

alle außer Hochadel, Höflinge, Landadel

### Muttersprache

Basargnomisch

### Kulturrkunde

Ioria

### Stärke

Weltgewandt

### Fertigkeiten

- 1 Handgemenge
- 1 Arkane Kunde
- 2 Diplomatie
- 2 Empathie
- 1 Entschlossenheit
- 2 Geschichte & Mythen
- 1 Handwerk
- 2 Länderkunde
- 1 Redegewandtheit *oder* eine Magieschule
- 2 Straßenkunde

### Meisterschaft

Straßenkunde (Schwerpunkt Ioria *oder* Gerüchte aufsnappen)

## Die Keschabid

S.44

### Übliche Rassen

Gnome

### Übliche Abstammungen

Gelehrte, Gesindel, Händler, Handwerker, Künstler, Magistrate, Priester, Reisende, Zauberer

### Muttersprache

Keshabu

### Kulturrkunde

Keshabid

### Stärke

Bastler *oder* Gesellig

### Fertigkeiten

- 1 Akrobatik *oder* Stärkungsmagie
- 1 Arkane Kunde
- 2 Diplomatie
- 2 Edelhandwerk *oder* Handwerk
- 1 Empathie
- 1 Fingerfertigkeit *oder* Schlösser & Fallen
- 2 Geschichte & Mythen
- 2 Heimlichkeit
- 2 Redegewandtheit
- 1 Straßenkunde

### Meisterschaft

Heimlichkeit (Leisetreter)

## Der Mertalische Städtebund

S.45

### Übliche Rassen

Menschen, Gnome, Alben, Zwerge, Varge

### Übliche Abstammungen

alle

### Muttersprache

Mertalisch

### Kulturrkunde

Mertalischer Städtebund

### Stärke

Soziales Gespür *oder* Weltgewandt

### Fertigkeiten

- 1 Handgemenge
- 1 eine Kampffertigkeit
- 1 Arkane Kunde
- 1 Darbietung
- 2 Empathie
- 1 Handwerk *oder* eine Magieschule
- 2 Heimlichkeit
- 2 Länderkunde
- 2 Redegewandtheit
- 2 Straßenkunde

### Meisterschaft

Empathie (Schwerpunkt Lügen erkennen) *oder* Straßenkunde (Gerüchte aufsnappen)

**Übliche Rassen**

Menschen, Varge, Alben, Gnome, Zwerge

**Übliche Abstammungen**

alle außer Hochadel

**Muttersprache**

Farukanisch

**Kulturrkunde**

Pashtar

**Stärke**

Orientierungssinn

**Fertigkeiten**

- 1 Handgemenge *oder* Klingenwaffen
- 1 Akrobatik
- 2 Diplomatie
- 1 Empathie
- 1 Geschichte & Mythen
- 2 Länderkunde
- 2 Redegewandtheit
- 2 Schwimmen
- 2 Seefahrt
- 1 Überleben *oder* Wassermagie *oder* Windmagie

**Meisterschaft**Länderkunde (Schwerpunkt Drei Meere) *oder* Seefahrt (Blick auf die Sterne)**Übliche Rassen**

Menschen, Alben, Gnome, Varge, Zwerge

**Übliche Abstammungen**

alle

**Muttersprache**

Dragoreisch

**Kulturrkunde**

Selenia

**Stärke**

Gesellig

**Fertigkeiten**

- 1 eine Kampffertigkeit
- 2 Darbietung *oder* Tierführung
- 1 Diplomatie *oder* eine Magieschule
- 2 Empathie
- 2 Geschichte & Mythen
- 2 Handwerk
- 1 Länderkunde
- 2 Naturkunde *oder* Straßenkunde
- 1 Redegewandtheit
- 1 Wahrnehmung

**Meisterschaft**

Geschichte &amp; Mythen (Schwerpunkt Drachlinge)

**Übliche Rassen**

Varge

**Übliche Abstammungen**

Händler, Handwerker, Kleinbauern, Kriegsvolk, Priester, Reisende, Zauberer

**Muttersprache**

Tarrgro

**Kulturrkunde**

Tarr

**Stärke**

Hitzeresistenz

**Fertigkeiten**

- 1 Handgemenge
- 1 Klingenwaffen *oder* Stangenwaffen
- 1 Schusswaffen *oder* Wurfwaffen
- 1 Athletik *oder* Stärkungsmagie
- 2 Diplomatie *oder* Tierführung
- 1 Geschichte & Mythen
- 2 Jagdkunst
- 2 Naturkunde
- 2 Überleben
- 2 Zähigkeit

**Meisterschaft**Naturkunde (Schwerpunkt Wüste) *oder* Überleben (Geländekunde Wüste)**Übliche Rassen**

Menschen, Varge, Zwerge, Alben, Gnome

**Übliche Abstammungen**

Gelehrte, Handwerker, Kleinbauern, Kriegsvolk, Landadel, Magistrale, Priester, Zauberer

**Muttersprache**

Dragoreisch

**Kulturrkunde**

Wächterbund

**Stärke**

Zielstrebig

**Fertigkeiten**

- 2 Klingenwaffen
- 1 Schusswaffen *oder* Stangenwaffen
- 2 Anführen
- 1 Arkane Kunde
- 1 Athletik *oder* Heimlichkeit
- 2 Entschlossenheit
- 2 Geschichte & Mythen
- 1 Naturkunde *oder* Schutzmagie
- 2 Überleben
- 1 Wahrnehmung

**Meisterschaft**Geschichte & Mythen (Schwerpunkt Kräfte der Finsternis) *oder* Entschlossenheit (Unbeirrbar)

## Zwingard S.50

### Übliche Rassen

Menschen, Alben

### Übliche Abstammungen

alle

### Muttersprache

Zwingardisch

### Kulturrunde

Zwingard

### Stärke

Zäh

### Fertigkeiten

- 1 Hiebwaffen *oder* Schusswaffen *oder* Stangenwaffen
- 2 Klingenwaffen
- 2 Athletik
- 1 Geschichte & Mythen
- 1 Handwerk *oder* Naturkunde
- 1 Heilkunde *oder* Stärkungsmagie
- 2 Jagdkunst
- 2 Tierführung
- 1 Überleben
- 2 Zähigkeit

### Meisterschaft

Zähigkeit (Schnell wieder auf den Beinen)

## Einsiedler S.51

### Ressourcen

- 1 Kontakte
- 2 Kreatur
- 2 Mentor *oder* Relikt
- 1 Stand *oder* Vermögen
- 2 Zuflucht

### Fertigkeiten

- 1 Handwerk
- 1 Jagdkunst *oder* Wahrnehmung
- 1 Naturkunde
- 1 Überleben
- 1 Zähigkeit

## Gelehrte S.51

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Relikt
- 1 Kontakte *oder* Vermögen
- 2 Mentor

### Fertigkeiten

- 1 Arkane Kunde
- 1 Geschichte & Mythen
- 1 Länderkunde
- 1 Naturkunde
- 1 Redegewandtheit

## Gesindel S.51

### Ressourcen

- 1 Ansehen
- 3 Kontakte
- 2/1 Kreatur *oder* Mentor
- 1 Stand
- 1 Vermögen
- 1 Zuflucht

### Fertigkeiten

- 1 Handgemenge
- 1 Entschlossenheit
- 1 Heimlichkeit
- 1 Straßenkunde *oder* Überleben
- 1 Zähigkeit

## Großbauern S.52

### Ressourcen

- 1 Gefolge *oder* Kreatur *oder* Zuflucht
- 1 Stand
- 2 Vermögen

### Fertigkeiten

- 1 Anführen
- 1 Diplomatie
- 1 Empathie
- 1 Naturkunde
- 1 Tierführung

## Händler S.52

### Ressourcen

- 2/1 Kontakte *oder* Vermögen
- 1 Stand *oder* Zuflucht

### Fertigkeiten

- 1 Diplomatie
- 1 Empathie
- 1 Länderkunde
- 1 Redegewandtheit
- 1 Straßenkunde *oder* Seefahrt *oder* Tierführung

## Handwerker S.52

### Ressourcen

- 2 Kontakte *oder* Mentor
- 1 Relikt *oder* Vermögen
- 1 Zuflucht

### Fertigkeiten

- 1 Handgemenge
- 1 Edelhandwerk
- 1 Handwerk
- 1 Straßenkunde *oder* Überleben
- 1 Zähigkeit

## Hochadel

S.52

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Gefolge *oder* Vermögen
- 3 Stand

### Fertigkeiten

- 1 Anführen
- 1 Diplomatie
- 1 Entschlossenheit
- 1 Redegewandtheit
- 1 Tierführung

## Höflinge

S.53

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Rang (passende Organisation) *oder* Stand
- 2/1 Kontakte *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 1 Diplomatie
- 1 Empathie
- 1 Entschlossenheit
- 1 Redegewandtheit
- 1 Straßenkunde

## Kleinbauern

S.53

### Ressourcen

- 2/1 Kontakte *oder* Kreatur *oder* Mentor
- 1 Vermögen *oder* Zuflucht

### Fertigkeiten

- 1 Handwerk
- 1 Naturkunde
- 1 Tierführung
- 1 Überleben
- 1 Zähigkeit

## Kriegsvolk

S.53

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Vermögen
- 1 Gefolge *oder* Kontakte
- 1 Kreatur *oder* Relikt
- 1 Mentor

### Fertigkeiten

- 1 eine Waffenfertigkeit
- 1 Anführen
- 1 Athletik
- 1 Entschlossenheit
- 1 Zähigkeit

## Künstler

S.53

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Kontakte
- 2 Mentor
- 1 Vermögen *oder* Zuflucht

### Fertigkeiten

- 1 Darbietung *oder* Edelhandwerk
- 1 Empathie
- 1 Entschlossenheit
- 1 Redegewandtheit
- 1 Wahrnehmung

## Landadel

S.53

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Relikt
- 1 Gefolge *oder* Kreatur *oder* Vermögen
- 2 Stand

### Fertigkeiten

- 1 eine Nahkampfertigkeit
- 1 Anführen
- 1 Jagdkunst
- 1 Tierführung
- 1 Überleben

## Magistrale

S.54

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Vermögen *oder* Zuflucht
- 2 Kontakte
- 1 Stand

### Fertigkeiten

- 1 Diplomatie
- 1 Empathie
- 1 Geschichte & Mythen *oder* Straßenkunde
- 1 Länderkunde
- 1 Redegewandtheit

## Priester

S.54

### Ressourcen

- 1 Ansehen
- 1 Kontakte *oder* Kreatur *oder* Zuflucht
- 1 Mentor
- 1 Relikt

### Fertigkeiten

- 1 Diplomatie *oder* Heilkunde
- 1 Empathie
- 1 Entschlossenheit
- 1 Geschichte & Mythen
- 1 Redegewandtheit

## Reisende

S.54

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Mentor *oder* Vermögen
- 2/1 Kontakte *oder* Kreatur

### Fertigkeiten

- 1 Handwerk
- 1 Länderkunde
- 1 Straßenkunde *oder* Naturkunde
- 1 Tierführung *oder* Überleben
- 1 Zähigkeit

## Seefahrer

S.54

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Kreatur *oder* Zuflucht
- 2 Kontakte
- 1 Mentor *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 1 Handgemenge
- 1 Länderkunde
- 1 Schwimmen
- 1 Seefahrt
- 1 Wahrnehmung

## Zauberer

S.54

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Kontakte *oder* Mentor
- 2 Relikt

### Fertigkeiten

- 1 Alchimie
- 1 Arkane Kunde
- 1 Entschlossenheit
- 1 Geschichte & Mythen
- 1 Länderkunde

## Elementarist

S.56

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Erwählter der [Fels-, Feuer-, Wasser- oder Wind-]wesen  
Konzentrationsstärke *oder* Literat

### Ressourcen

- 2 Kreatur *oder* Relikt

### Fertigkeiten

- 2 Alchimie *oder* Naturmagie
- 3 Arkane Kunde
- 1 Diplomatie
- 3 Entschlossenheit
- 1 Länderkunde
- 2 Naturkunde
- 2 Straßenkunde *oder* Überleben
- 2 Zähigkeit
- 2 Bannmagie
- 4/4 Felsmagie, Feuermagie, Wassermagie, Windmagie
- 2/2

### Meisterschaften

zwei beliebige Schwelle I-Meisterschaften aus den folgenden Magieschulen:  
Felsmagie, Feuermagie, Wassermagie, Windmagie

## Elementarist des Zirkels (Elementarist)

S.56

### Voraussetzungen

Kultur: Selenia

### Stärke

Erwählter der [Fels-, Feuer-, Wasser- oder Wind-]wesen  
Literat

### Ressourcen

- 1 Rang (Zirkel der Zinne)
- 1 Stand

### Fertigkeiten

- 1 Erkenntnismagie
- 3 Arkane Kunde
- 3 Diplomatie
- 3 Entschlossenheit
- 1 Länderkunde
- 2 Naturkunde
- 2 Straßenkunde
- 1 Zähigkeit
- 2 Bannmagie
- 4/4 Felsmagie, Feuermagie, Wassermagie, Windmagie
- 2/2

### Meisterschaften

zwei beliebige Schwelle I-Meisterschaften aus den folgenden Magieschulen:  
Felsmagie, Feuermagie, Wassermagie, Windmagie

## Feuerrufer (Elementarist)

S.56

### Voraussetzungen

Kultur: Ashurmazaan *oder* Keshabid *oder* Pashtar

### Stärke

Erwählter der [Fels-, Feuer-, Wasser- oder Wind-]wesen  
Konzentrationsstärke *oder* Literat

### Ressourcen

2 Kreatur *oder* Relikt

### Fertigkeiten

2 Geschichte & Mythen  
3 Arkane Kunde  
1 Diplomatie  
3 Entschlossenheit  
1 Länderkunde  
2 Naturkunde  
2 Straßenkunde *oder* Überleben  
2 Zähigkeit  
2 Bannmagie  
4 Feuermagie  
4/2/2 Felsmagie, Wassermagie, Windmagie

### Meisterschaften

zwei beliebige Schwelle I-Meisterschaften in Feuermagie

## Steinmeister (Elementarist)

S.56

### Voraussetzungen

Kultur: Furgand

### Stärke

Erwählter der [Fels-, Feuer-, Wasser- oder Wind-]wesen  
Konzentrationsstärke *oder* Literat

### Ressourcen

2 Relikt

### Fertigkeiten

2 Stärkungsmagie  
3 Arkane Kunde  
1 Diplomatie  
3 Entschlossenheit  
1 Länderkunde  
2 Handwerk  
2 Straßenkunde *oder* Überleben  
2 Zähigkeit  
2 Bannmagie  
4 Felsmagie  
4/2/2 Feuermagie, Wassermagie, Windmagie

### Meisterschaften

zwei beliebige Schwelle I-Meisterschaften in Felsmagie

## Sturmbändiger (Elementarist)

S.56

### Voraussetzungen

Kultur: Albischer Seebund

### Stärke

Erwählter der [Fels-, Feuer-, Wasser- oder Wind-]wesen  
Konzentrationsstärke *oder* Literat

### Ressourcen

2 Relikt

### Fertigkeiten

2 Schwimmen  
3 Arkane Kunde  
1 Diplomatie  
3 Entschlossenheit  
1 Länderkunde  
2 Naturkunde  
2 Straßenkunde *oder* Überleben  
2 Zähigkeit  
2 Bannmagie  
4 Windmagie  
4 Wassermagie  
2 Felsmagie  
2 Seefahrt

### Meisterschaften

zwei beliebige Schwelle I-Meisterschaften aus den folgenden Magieschulen:  
Wassermagie, Windmagie

## Entdecker

S.57

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Gutes Gedächtnis *oder* Literat  
Scharfe Sicht *oder* Scharfes Gehör

### Ressourcen

2 Verteilbar auf Kontakte, Mentor

### Fertigkeiten

1 Kampffertigkeit  
1 Athletik *oder* Seefahrt  
3 Arkane Kunde  
2 Diplomatie  
2 Empathie  
3 Geschichte & Mythen  
2 Heimlichkeit *oder* Zähigkeit  
3 Länderkunde  
3 Naturkunde  
1 Schlösser & Fallen  
1 Tierführung  
3 Überleben  
3 Wahrnehmung  
2 Bewegungsmagie *oder* Erkenntnismagie

### Meisterschaften

Länderkunde (Universalgelehrter)  
Wahrnehmung (Umgebungssinne [nach Wahl])



## Ahnensucher (Entdecker)

S.57

### Voraussetzungen

Kultur: Keshabid

### Stärke

Gutes Gedächtnis *oder* Literat  
Scharfe Sicht *oder* Scharfes Gehör

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Kontakte, Mentor, Vermögen

### Fertigkeiten

1 | Kampffertigkeit  
1 | Athletik *oder* Seefahrt  
3 | Arkane Kunde  
2 | Diplomatie  
2 | Empathie  
3 | Geschichte & Mythen  
2 | Heimlichkeit *oder* Zähigkeit  
3 | Länderkunde  
1 | Naturkunde  
3 | Schlösser & Fallen  
1 | Tierführung  
3 | Überleben  
3 | Wahrnehmung  
2 | Bewegungsmagie *oder* Erkenntnismagie *oder* Bannmagie

### Meisterschaften

Länderkunde (Universalgelehrter)  
Wahrnehmung (Umgebungssinne [nach Wahl] *oder* Schwerpunkt Tasten)

## Wahrheitsfinder (Entdecker)

S.57

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Gutes Gedächtnis *oder* Literat  
Scharfe Sicht *oder* Scharfes Gehör

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Kontakte, Mentor

### Fertigkeiten

1 | Kampffertigkeit  
1 | Athletik *oder* Seefahrt  
3 | Arkane Kunde  
3 | Diplomatie  
3 | Empathie  
3 | Geschichte & Mythen  
2 | Heimlichkeit *oder* Zähigkeit  
3 | Länderkunde  
1 | Naturkunde  
1 | Schlösser & Fallen  
1 | Tierführung  
2 | Überleben  
3 | Wahrnehmung  
3 | Erkenntnismagie

### Meisterschaften

Länderkunde (Universalgelehrter)  
Wahrnehmung (Umgebungssinne [nach Wahl])

## Wogenwanderer (Entdecker)

S.57

### Voraussetzungen

Kultur: Albischer Seebund

### Stärke

Gutes Gedächtnis *oder* Literat  
Scharfe Sicht *oder* Scharfes Gehör

### Ressourcen

1 | Rand (Wogenwanderer)  
1 | Stand

### Fertigkeiten

1 | Kampffertigkeit  
3 | Seefahrt  
3 | Arkane Kunde  
2 | Schwimmen  
2 | Empathie  
3 | Geschichte & Mythen  
2 | Heimlichkeit *oder* Zähigkeit  
3 | Länderkunde  
3 | Naturkunde  
1 | Schlösser & Fallen  
1 | Tierführung  
1 | Überleben  
3 | Wahrnehmung  
2 | Bewegungsmagie *oder* Erkenntnismagie *oder* Wassermagie *oder* Windmagie

### Meisterschaften

Naturkunde (Schwerpunkt Meer)  
Wahrnehmung (Umgebungssinne [nach Wahl])

## Glaubenskrieger

S.58

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Robust  
Priester

### Ressourcen

1 | Ansehen *oder* Relikt *oder* Stand  
1 | Mentor *oder* Rang (passender Kult)

### Fertigkeiten

3/2 | zwei Kampffertigkeiten  
2 | Anführen  
1 | Arkane Kunde  
2 | Athletik  
3 | Diplomatie  
1 | Empathie  
3 | Entschlossenheit  
3 | Geschichte & Mythen  
2 | Zähigkeit  
1 | Bannmagie  
1 | Heilungsmagie  
2 | Schicksalsmagie *oder* Stärkungsmagie  
3/1 | Schutzmagie, Kampfmagie

### Meisterschaften

Geschichte & Mythen (Schwerpunkt eigenes Pantheon)  
eine Schwelle 1-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit *oder* Magieschule

## Baruo-Priester (Glaubenskrieger)

S.58

### Voraussetzungen

Kultur: Albischer Seebund

### Stärke

Erhöhter Fokuspool  
Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Relikt *oder* Stand
- 1 Mentor *oder* Rang (passender Kult)

### Fertigkeiten

- 3/2 zwei Kampffertigkeiten
- 2 Anführen
- 1 Arkane Kunde
- 1 Athletik
- 1 Diplomatie
- 1 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 2 Zähigkeit
- 1 Bannmagie
- 1 Heilungsmagie
- 2 Verwandlungsmagie *oder* Stärkungsmagie
- 3/1 Schutzmagie, Kampfmagie
- 1 Naturkunde
- 1/1 Seefahrt, Schwimmen

### Meisterschaften

Geschichte & Mythen (Schwerpunkt eigenes Pantheon)  
eine Schwelle 1-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit oder Magieschule

## Weißer Wächter (Glaubenskrieger)

S.58

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Robust  
Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Relikt *oder* Stand
- 1 Rang (Weiße Wächter)

### Fertigkeiten

- 3/2 zwei Kampffertigkeiten
- 2 Anführen
- 1 Arkane Kunde
- 2 Athletik
- 3 Diplomatie
- 2 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 2 Zähigkeit
- 1 Bannmagie
- 2 Straßenkunde
- 3/1 Schutzmagie, Kampfmagie

### Meisterschaften

Geschichte & Mythen (Schwerpunkt eigenes Pantheon)  
eine Schwelle 1-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit oder Magieschule

## Geistrißer (Glaubenskrieger)

S.58

### Voraussetzungen

Kultur: Tarr

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Robust  
Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Relikt *oder* Stand
- 1 Mentor *oder* Rang (passender Kult)

### Fertigkeiten

- 3/2 zwei Kampffertigkeiten
- 1 Anführen
- 1 Arkane Kunde
- 2 Athletik
- 1 Diplomatie
- 1 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 2 Zähigkeit
- 3 Bannmagie
- 2 Überleben
- 2 Schicksalsmagie *oder* Stärkungsmagie
- 3/1 Schutzmagie, Kampfmagie

### Meisterschaften

Geschichte & Mythen (Schwerpunkt eigenes Pantheon)  
eine Schwelle 1-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit oder Magieschule

## Schildmaid (Glaubenskrieger)

S.58

### Voraussetzungen

Kultur: Zwingard; Geschlecht: weiblich

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Robust  
Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Relikt *oder* Stand
- 1 Mentor *oder* Rang (passender Kult)

### Fertigkeiten

- 3/2 zwei Kampffertigkeiten
- 2 Anführen
- 2 Athletik
- 2 Diplomatie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 3 Zähigkeit
- 1 Bannmagie
- 1 Heilungsmagie
- 2 Schicksalsmagie *oder* Stärkungsmagie
- 3/1 Schutzmagie, Kampfmagie
- 1 Jagdkunst
- 1 Tierführung

### Meisterschaften

Geschichte & Mythen (Schwerpunkt eigenes Pantheon)  
Kampfmagie (Eiserne Konzentration)

## Heiler S.59

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Giftresistenz *oder* Krankheitsresistenz  
Literat *oder* Scharfe Sicht

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Relikt *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 2 Handgemenge
- 3/1 Alchimie *oder* Arkane Kunde
- 2 Diplomatie
- 3 Empathie
- 2 Entschlossenheit
- 3 Heilkunde
- 1 Länderkunde
- 3 Naturkunde
- 3 Wahrnehmung
- 2 Zähigkeit
- 4 Heilungsmagie
- 1 Stärkungsmagie

### Meisterschaften

Heilkunde (Felddiagnose)  
eine Schwelle 1-Meisterschaft in Heilkunde oder Heilungsmagie

## Lebenswächter (Heiler) S.59

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Giftresistenz *oder* Krankheitsresistenz  
Literat *oder* Scharfe Sicht

### Ressourcen

- 1 Rang (Wächterbund)
- 1 Relikt *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 2 Handgemenge
- 2 eine Kampffertigkeit
- 3/1 Alchimie, Arkane Kunde
- 1 Alchimie
- 3 Empathie
- 2 Entschlossenheit
- 3 Heilkunde
- 2 Länderkunde
- 3 Naturkunde
- 3 Wahrnehmung
- 2 Zähigkeit
- 4 Heilungsmagie
- 1 Schutzmagie

### Meisterschaften

Naturkunde (Kreaturen der Finsternis)  
eine Schwelle 1-Meisterschaft in Heilkunde oder Heilungsmagie

## Trankmeister (Heiler) S.59

### Voraussetzungen

Kultur: Keshabid

### Stärke

Giftresistenz *oder* Krankheitsresistenz  
Literat *oder* Scharfe Sicht

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Relikt *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 1 Handgemenge
- 3 Alchimie
- 1 Arkane Kunde
- 2 Diplomatie
- 3 Empathie
- 1 Entschlossenheit
- 3 Heilkunde
- 1 Länderkunde
- 3 Naturkunde
- 3 Wahrnehmung
- 2 Zähigkeit
- 4 Heilungsmagie
- 3 Stärkungsmagie

### Meisterschaften

Alchimie (Schwerpunkt Heilmittel)  
eine Schwelle 1-Meisterschaft in Heilkunde oder Heilungsmagie

## Delarain (Heiler) S.59

### Voraussetzungen

Kultur: Dämmeralben

### Stärke

Giftresistenz *oder* Krankheitsresistenz  
Literat *oder* Scharfe Sicht

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Relikt *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 2 Handgemenge
- 3/1 Alchimie, Arkane Kunde
- 2 Empathie
- 2 Entschlossenheit
- 3 Heilkunde
- 1 Länderkunde
- 3 Naturkunde
- 3 Wahrnehmung
- 2 Zähigkeit
- 2 Heilungsmagie
- 1 Stärkungsmagie
- 1 Überleben
- 4 Naturmagie

### Meisterschaften

Heilkunde (Felddiagnose)  
Naturkunde (Konservierung)

## Geistheiler (Heiler)

S.59

### Voraussetzungen

Kultur: Tarr

### Stärke

Giftresistenz *oder* Krankheitsresistenz  
Literat *oder* Scharfe Sicht

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Relikt *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 2 Handgemenge
- 3/1 Alchimie, Arkane Kunde
- 1 Arkane Kunde
- 2 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Heilkunde
- 1 Länderkunde
- 3 Naturkunde
- 2 Wahrnehmung
- 2 Zähigkeit
- 4 Heilungsmagie
- 3 Stärkungsmagie
- 2 Geschichte & Mythen

### Meisterschaften

Heilkunde (Felddiagnose)  
Stärkungsmagie (Magische Zeichen)

## Kämpfer

S.60

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Robust

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Gefolge, Mentor, Rang (passende Organisation)

### Fertigkeiten

- 3 Kampffertigkeit
- 3 Kampffertigkeit
- 3 Kampffertigkeit
- 2 Akrobatik
- 2 Anführen *oder* Tierführung
- 3 Athletik
- 3 Entschlossenheit
- 1 Handwerk
- 2 Heilkunde *oder* Stärkungsmagie
- 3 Überleben
- 2 Wahrnehmung
- 3 Zähigkeit

### Meisterschaften

Zähigkeit (Rüstungsträger I)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit

## Waffenmeister (Kämpfer)

S.60

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Robust

### Ressourcen

- 1 Mentor
- 1 Rang (passende Söldnergruppe)

### Fertigkeiten

- 3/3/3 drei Kampffertigkeiten
- 2 Akrobatik
- 2 Anführen *oder* Tierführung
- 2 Athletik
- 3 Entschlossenheit
- 1 Handwerk
- 2 Heilkunde *oder* Stärkungsmagie
- 1 Überleben
- 2 Wahrnehmung
- 3 Zähigkeit
- 2 Diplomatie
- 1 Schwimmen *oder* Seefahrt

### Meisterschaften

Zähigkeit (Rüstungsträger I)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit

## Ruhmsucher (Kämpfer)

S.60

### Voraussetzungen

Kultur: Ashurmazaan

### Stärke

Robust

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Gefolge, Mentor, Rang (passende Organisation), Ansehen

### Fertigkeiten

- 3/3/3 drei Kampffertigkeiten
- 3 Akrobatik
- 2 Anführen *oder* Tierführung
- 3 Athletik
- 3 Entschlossenheit
- 1 Handwerk
- 2 Heilkunde *oder* Stärkungsmagie
- 3 Überleben
- 2 Wahrnehmung
- 2 Zähigkeit

### Meisterschaften

Akrobatik (Blitzreflexe)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit

## Reißzahn (Kämpfer)

S.60

### Voraussetzungen

Kultur: Tarr

### Stärke

Robust

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Gefolge, Mentor, Rang (passende Organisation)

### Fertigkeiten

3/3/3 drei Kampffertigkeiten  
1 Akrobatik  
2 Tierführung  
3 Athletik  
3 Entschlossenheit  
1 Handwerk  
2 Heilkunde *oder* Stärkungsmagie  
3 Überleben  
1 Wahrnehmung  
3 Zähigkeit  
2 Jagdkunst

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde Wüste)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit

## Klankrieger (Kämpfer)

S.60

### Voraussetzungen

Kultur: Furgand

### Stärke

Robust

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Gefolge, Mentor, Rang (passende Organisation)

### Fertigkeiten

3 Hieb Waffen  
3/3 zwei Kampffertigkeiten  
2 Edelhandwerk  
2 Anführen *oder* Tierführung  
3 Athletik  
3 Entschlossenheit  
3 Handwerk  
2 Heilkunde *oder* Stärkungsmagie  
1 Überleben  
2 Wahrnehmung  
3 Zähigkeit

### Meisterschaften

Zähigkeit (Rüstungsträger I)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit

## Kundschafter

S.61

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Flink  
Orientierungssinn

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Kreatur, Relikt

### Fertigkeiten

1 Nahkampffertigkeit  
3 Fernkampffertigkeit  
2 Akrobatik  
3 Athletik  
2 Handwerk *oder* Länderkunde  
3 Heimlichkeit  
3 Jagdkunst  
3 Naturkunde  
2 Schwimmen  
3 Überleben  
3 Wahrnehmung  
2 Zähigkeit *oder* Naturmagie

### Meisterschaften

Heimlichkeit (Schwerpunkt Natürliche Umgebung)  
Wahrnehmung (Schwerpunkt Sehen *oder* Schwerpunkt Hören)

## Schattenläufer (Kundschafter)

S.61

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Ausdauernd  
Orientierungssinn

### Ressourcen

1 | Relikt  
1 | Rang (Wächterbund)

### Fertigkeiten

1 Nahkampffertigkeit  
3 Fernkampffertigkeit  
2 Akrobatik  
3 Athletik  
2 Handwerk *oder* Länderkunde  
3 Heimlichkeit  
3 Jagdkunst  
3 Naturkunde  
2 Schwimmen  
3 Überleben  
3 Wahrnehmung  
2 Zähigkeit *oder* Naturmagie *oder* Bewegungsmagie

### Meisterschaften

Überleben (Wildnisläufer)  
Wahrnehmung (Schwerpunkt Sehen *oder* Schwerpunkt Hören)

## Seefalke (Kundschafter)

S.61

### Voraussetzungen

Kultur: Pashtar

### Stärke

Flink  
Orientierungssinn

### Ressourcen

2 Kontakte

### Fertigkeiten

1 Nahkampffertigkeit  
3 Fernkampffertigkeit  
2 Akrobatik  
3 Athletik  
2 Handwerk *oder* Länderkunde  
3 Heimlichkeit  
3 Seefahrt  
1 Naturkunde  
2 Schwimmen  
3 Überleben  
3 Wahrnehmung  
2 Zähigkeit *oder* Naturmagie *oder* Windmagie  
2 Redegewandtheit

### Meisterschaften

Redegewandtheit (Improvisierte Verkleidung)  
Wahrnehmung (Schwerpunkt Sehen *oder* Schwerpunkt Hören)

## Wipfelpäher (Kundschafter)

S.61

### Voraussetzungen

Kultur: Dämmeralben

### Stärke

Gleichgewichtssinn  
Orientierungssinn

### Ressourcen

2 Verteilbar auf Kreatur, Relikt

### Fertigkeiten

3 Fernkampffertigkeit  
3 Akrobatik  
3 Athletik  
2 Handwerk *oder* Länderkunde  
3 Heimlichkeit  
3 Jagdkunst  
3 Naturkunde  
3 Überleben  
3 Wahrnehmung  
2 Zähigkeit *oder* Naturmagie *oder* Stärkungsmagie  
2 Tierführung

### Meisterschaften

Heimlichkeit (Schwerpunkt Natürliche Umgebung)  
Athletik (Kletteraffe)

## Wegfinder (Kundschafter)

S.61

### Voraussetzungen

Rasse: Gnom

### Stärke

Flink  
Orientierungssinn

### Ressourcen

2 Verteilbar auf Kreatur, Relikt

### Fertigkeiten

1 Nahkampffertigkeit  
3 Fernkampffertigkeit  
2 Akrobatik  
1 Athletik  
3 Heimlichkeit  
3 Jagdkunst  
3 Naturkunde  
2 Schwimmen  
3 Überleben  
3 Wahrnehmung  
2 Zähigkeit *oder* Naturmagie  
3 Erkenntnismagie  
1 Schutzmagie

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde Feenwelten)  
Wahrnehmung (Schwerpunkt Sehen *oder* Schwerpunkt Hören)

## Magischer Unterhändler

S.62

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Literat  
Soziales Gespür

### Ressourcen

2 Verteilbar auf Kontakte, Mentor

### Fertigkeiten

1 Handgemenge  
1 Anführen  
2 Arkane Kunde  
3 Diplomatie  
3 Empathie  
3 Entschlossenheit  
3 Länderkunde  
3 Redegewandtheit  
1 Straßenkunde  
1 Wahrnehmung  
3 Beherrschungsmagie  
4 Erkenntnismagie  
2 Schutzmagie

### Meisterschaften

Diplomatie (Diplomat)  
Erkenntnismagie (Forschender Geist)

## Mediator (Magischer Unterhändler)

S.62

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Literat  
Gutes Gedächtnis

### Ressourcen

- 1 Kontakte
- 1 Rang (Mediatorengilde)

### Fertigkeiten

- 1 Handgemenge
- 2 Arkane Kunde
- 3 Diplomatie
- 3 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Länderkunde
- 3 Redegewandtheit
- 2 Wahrnehmung
- 3 Beherrschungsmagie
- 4 Erkenntnismagie
- 3 Schutzmagie

### Meisterschaften

Diplomatie (Diplomat)  
Erkenntnismagie (Forschender Geist)

## Jünger von Lyxa (Magischer Unterhändler)

S.62

### Voraussetzungen

Kultur: Ioria *oder* Merialischer Städtebund *oder* Selenia

### Stärke

Literat  
Soziales Gespür

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Kontakte, Mentor

### Fertigkeiten

- 1 Handgemenge
- 1 Anführen
- 2 Arkane Kunde
- 3 Diplomatie
- 3 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Länderkunde
- 3 Redegewandtheit
- 2 Straßenkunde
- 1 Wahrnehmung
- 4 Illusionsmagie
- 4 Erkenntnismagie

### Meisterschaften

Illusionsmagie (Schwerpunkt Trugbild)  
Erkenntnismagie (Forschender Geist)

## Wüstenweise (Magischer Unterhändler)

S.62

### Voraussetzungen

Kultur: Tarr

### Stärke

Literat  
Soziales Gespür

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Kontakte, Mentor

### Fertigkeiten

- 1 Handgemenge
- 1 Anführen
- 2 Arkane Kunde
- 3 Diplomatie
- 3 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Länderkunde
- 3 Redegewandtheit
- 1 Wahrnehmung
- 4 Erkenntnismagie
- 2 Schutzmagie
- 1 Überleben
- 3 Naturmagie

### Meisterschaften

Diplomatie (Diplomat)  
Empathie (Beruhigen)

## Mystischer Krieger

S.63

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Erhöhte Lebensregeneration

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Mentor *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 3/3 zwei Kampffertigkeiten
- 2 Akrobatik
- 3 Arkane Kunde
- 2 Athletik
- 1 Diplomatie
- 3 Entschlossenheit
- 1 Geschichte & Mythen
- 1 Heilkunde *oder* Heilungsmagie
- 1 Länderkunde
- 2 Zähigkeit
- 3 Kampfmagie
- 3/2 Schutzmagie, Stärkungsmagie

### Meisterschaften

Kampfmagie (Eiserne Konzentration)  
eine Schwelle 1-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Skeftamagi (Mystischer Krieger)

S.63

### Voraussetzungen

Kultur: Zwingard

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Erhöhte Lebensregeneration

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Mentor *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 3 Kampffertigkeit
- 3 Schusswaffen
- 2 Akrobatik
- 2 Arkane Kunde
- 2 Athletik
- 3 Entschlossenheit
- 1 Heilkunde *oder* Heilungsmagie
- 1 Länderkunde
- 2 Zähigkeit
- 3 Kampfmagie
- 3/2 Schutzmagie, Stärkungsmagie
- 1 Naturkunde
- 2 Überleben

### Meisterschaften

Kampfmagie (Geschossmagie)  
eine Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Klingentänzer (Mystischer Krieger)

S.63

### Voraussetzungen

Kultur: Albischer Seebund

### Stärke

Erhöhter Fokuspool

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Mentor *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

- 3/3 zwei Kampffertigkeiten
- 2 Akrobatik
- 3 Arkane Kunde
- 2 Athletik
- 1 Diplomatie
- 3 Entschlossenheit
- 1 Geschichte & Mythen
- 1 Heilkunde *oder* Heilungsmagie
- 1 Länderkunde
- 1 Zähigkeit
- 3/2 Schutzmagie, Stärkungsmagie
- 1 Schwimmen
- 3 Wasser- *oder* Windmagie

### Meisterschaften

Wasser- *oder* Windmagie (Kind der Wellen) *oder* Windmagie (Stimme des Sturms)  
eine Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Runenkrieger (Mystischer Krieger)

S.63

### Voraussetzungen

Kultur: Furgand

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Erhöhte Lebensregeneration

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Rang (Runenkrieger)

### Fertigkeiten

- 3/3 zwei Kampffertigkeiten
- 2 Arkane Kunde
- 2 Athletik
- 1 Diplomatie
- 3 Entschlossenheit
- 1 Geschichte & Mythen
- 1 Heilkunde *oder* Heilungsmagie
- 1 Länderkunde
- 3 Zähigkeit
- 3 Kampfmagie
- 3/2 Schutzmagie, Stärkungsmagie
- 2 Feuer- *oder* Wasser- *oder* Windmagie

### Meisterschaften

Stärkungsmagie (Magische Zeichen)  
eine Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Priester des Wissens

S.64

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Gutes Gedächtnis, Literat  
Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Rang (passender Kult) *oder* Relikt

### Fertigkeiten

- 1 Alchimie *oder* Edelhandwerk
- 3 Arkane Kunde
- 2 Diplomatie
- 2 Empathie
- 2 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 1 Heilkunde
- 3 Länderkunde
- 3 Naturkunde
- 1 Wahrnehmung
- 4 Erkenntnismagie
- 3 Schutzmagie
- 2 eine Magieschule

### Meisterschaften

Erkenntnismagie (Forschender Geist)  
Länderkunde (Schwerpunkt Geographie *oder* Sprachbegabt)



## Drakenwächter (Priester des Wissens)

S.64

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Gutes Gedächtnis, Literat  
Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Rang (Wächterbund)

### Fertigkeiten

- 1 Alchimie *oder* Edelhandwerk
- 3 Arkane Kunde
- 2 Diplomatie
- 2 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 1 Heilkunde
- 3 Länderkunde
- 3 Naturkunde
- 1 Wahrnehmung
- 2 Erkenntnismagie
- 4 Schutzmagie
- 2 Kampffertigkeit
- 3 Bannmagie

### Meisterschaften

Erkenntnismagie (Forschender Geist)  
Länderkunde (Schwerpunkt Geographie *oder* Sprachbegabt)

## Hüter der Geheimnisse (Priester des Wissens)

S.64

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Gutes Gedächtnis, Literat  
Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Rang (passender Kult) *oder* Relikt

### Fertigkeiten

- 1 Alchimie *oder* Edelhandwerk
- 3 Arkane Kunde
- 2 Diplomatie
- 2 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 1 Heilkunde
- 1 Länderkunde
- 3 Naturkunde
- 2 Wahrnehmung
- 4 Erkenntnismagie
- 3 Schutzmagie
- 2 eine Magieschule

### Meisterschaften

Erkenntnismagie (Forschender Geist)  
Erkenntnismagie (Schwerpunkt Hellsicht)

## Jünger Rahidis (Priester des Wissens)

S.64

### Voraussetzungen

Kultur: Ashurmazaan *oder* Pashtar

### Stärke

Gutes Gedächtnis, Literat  
Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Rang (passender Kult) *oder* Relikt

### Fertigkeiten

- 1 Alchimie *oder* Edelhandwerk
- 3 Arkane Kunde
- 2 Diplomatie
- 2 Empathie
- 1 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 1 Heilkunde
- 3 Länderkunde
- 3 Naturkunde
- 1 Wahrnehmung
- 4 Erkenntnismagie
- 1 Schutzmagie
- 2 eine Magieschule
- 1 Anführen
- 2 Redegewandtheit

### Meisterschaften

Erkenntnismagie (Forschender Geist)  
Länderkunde (Schwerpunkt Geographie *oder* Sprachbegabt)

## Adeshbid (Priester des Wissens)

S.64

### Voraussetzungen

Kultur: Keshabid

### Stärke

Gutes Gedächtnis, Literat  
Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Stand
- 1 Rang (passender Kult) *oder* Relikt

### Fertigkeiten

- 1 Alchimie *oder* Edelhandwerk
- 3 Arkane Kunde
- 2 Diplomatie
- 3 Empathie
- 2 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 1 Heilkunde
- 3 Länderkunde
- 1 Wahrnehmung
- 4 Erkenntnismagie
- 3 Schutzmagie
- 2 eine Magieschule
- 2 Redegewandtheit

### Meisterschaften

Erkenntnismagie (Forschender Geist)  
Geschichte & Mythen (Schwerpunkt Keshabid)

## Ränkeschmied

S.65

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Gutes Gedächtnis *oder* Literat  
Soziales Gespür

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Kontakte
- 1 Mentor *oder* Stand

### Fertigkeiten

- 1 eine Nahkampffertigkeit
- 3 Anführen
- 1 Arkane Kunde *oder* Geschichte & Mythen *oder* Illusionsmagie
- 1 Darbietung *oder* Edelhandwerk
- 3 Diplomatie
- 3 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 2 Fingerfertigkeit *oder* Schlösser & Fallen
- 3 Heimlichkeit
- 2 Länderkunde
- 3 Redegewandtheit
- 3 Straßenkunde
- 2 Wahrnehmung

### Meisterschaften

Diplomatie (Diplomat)  
Redegewandtheit (Ablenkung)

## Legendensänger (Ränkeschmied)

S.65

### Voraussetzungen

Kultur: Zwingard

### Stärke

Gutes Gedächtnis *oder* Literat  
Soziales Gespür

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Kontakte
- 1 Mentor *oder* Stand

### Fertigkeiten

- 1 eine Nahkampffertigkeit
- 1 Anführen
- 2 Geschichte & Mythen
- 1 Arkane Kunde *oder* Geschichte & Mythen *oder* Illusionsmagie
- 2 Darbietung
- 1 Darbietung *oder* Edelhandwerk
- 3 Diplomatie
- 3 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 2 Fingerfertigkeit *oder* Schlösser & Fallen
- 1 Heimlichkeit
- 2 Länderkunde
- 3 Redegewandtheit
- 3 Straßenkunde
- 2 Wahrnehmung

### Meisterschaften

Diplomatie (Diplomat)  
Geschichte & Mythen (Legendensänger)

## Wogenbote (Ränkeschmied)

S.65

### Voraussetzungen

Kultur: Albischer Seebund

### Stärke

Gutes Gedächtnis *oder* Literat  
Soziales Gespür

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Kontakte
- 1 Stand

### Fertigkeiten

- 1 eine Nahkampffertigkeit
- 2 Anführen
- 1 Arkane Kunde *oder* Geschichte & Mythen *oder* Illusionsmagie
- 1 Darbietung *oder* Edelhandwerk
- 3 Diplomatie
- 3 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 2 Fingerfertigkeit *oder* Schlösser & Fallen
- 3 Heimlichkeit
- 3 Länderkunde
- 3 Redegewandtheit
- 2 Straßenkunde
- 3 Wahrnehmung

### Meisterschaften

Diplomatie (Diplomat)  
Diplomatie (Stil und Grazie)

## Gossenprinz (Ränkeschmied)

S.65

### Voraussetzungen

Kultur: Ioria

### Stärke

Gutes Gedächtnis *oder* Literat  
Soziales Gespür

### Ressourcen

- 2 Kontakte

### Fertigkeiten

- 1 eine Nahkampffertigkeit
- 3 Anführen
- 1 Arkane Kunde *oder* Geschichte & Mythen *oder* Illusionsmagie
- 1 Darbietung *oder* Edelhandwerk
- 2 Diplomatie
- 3 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 1 Fingerfertigkeit
- 2 Fingerfertigkeit *oder* Schlösser & Fallen
- 3 Heimlichkeit
- 1 Länderkunde
- 3 Redegewandtheit
- 3 Straßenkunde
- 3 Wahrnehmung

### Meisterschaften

Straßenkunde (Gerüchte aufsnappen)  
Redegewandtheit (Ablenkung)

## Recke S.66

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Erhöhte Lebensregeneration *oder* Robust

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Ansehen, Kreatur, Stand

### Fertigkeiten

3/3 | zwei Kampffertigkeiten  
2 | Akrobatik *oder* Athletik  
3 | Anführen  
1 | Arkane Kunde *oder* Heilkunde  
3 | Diplomatie  
2 | Empathie  
3 | Entschlossenheit  
2 | Geschichte & Mythen  
2 | Länderkunde  
1 | Redegewandtheit  
2 | Tierführung  
1 | Wahrnehmung  
2 | Zähigkeit

### Meisterschaften

Anführen (Sammeln)  
Zähigkeit (Rüstungsträger I) *oder* Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Ritter des Wyrmbann (Recke) S.66

### Voraussetzungen

Kultur: Zwingard

### Stärke

Erhöhte Lebensregeneration *oder* Robust

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Ansehen, Kreatur, Stand

### Fertigkeiten

3/3 | zwei Kampffertigkeiten  
2 | Akrobatik *oder* Athletik  
2 | Anführen  
1 | Arkane Kunde  
1 | Arkane Kunde *oder* Heilkunde  
1 | Diplomatie  
1 | Empathie  
3 | Entschlossenheit  
2 | Geschichte & Mythen  
2 | Länderkunde  
1 | Redegewandtheit  
2 | Tierführung  
1 | Wahrnehmung  
2 | Zähigkeit  
3 | Naturkunde

### Meisterschaften

Naturkunde (Schwerpunkt Drachen)  
Zähigkeit (Rüstungsträger I) *oder* Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Schwertrichter (Recke) S.66

### Voraussetzungen

Kultur: Selenia

### Stärke

Erhöhte Lebensregeneration *oder* Robust

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Ansehen, Kreatur, Stand

### Fertigkeiten

3/3 | zwei Kampffertigkeiten  
2 | Akrobatik *oder* Athletik  
3 | Anführen  
1 | Arkane Kunde *oder* Heilkunde  
3 | Diplomatie  
3 | Empathie  
3 | Entschlossenheit  
2 | Geschichte & Mythen  
2 | Länderkunde  
2 | Redegewandtheit  
1 | Tierführung  
1 | Wahrnehmung  
1 | Zähigkeit

### Meisterschaften

Empathie (Rede mit mir)  
Zähigkeit (Rüstungsträger I) *oder* Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Klingenwächter (Recke) S.66

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Erhöhte Lebensregeneration *oder* Robust

### Ressourcen

2 | Rang (Wächterbund)

### Fertigkeiten

3/3 | zwei Kampffertigkeiten  
2 | Akrobatik *oder* Athletik  
3 | Anführen  
1 | Arkane Kunde  
1 | Arkane Kunde *oder* Heilkunde  
3 | Diplomatie  
1 | Empathie  
3 | Entschlossenheit  
2 | Geschichte & Mythen  
1 | Länderkunde  
1 | Redegewandtheit  
1 | Tierführung  
2 | Wahrnehmung  
3 | Zähigkeit

### Meisterschaften

Entschlossenheit (Unbeirrbar)  
Zähigkeit (Rüstungsträger I) *oder* Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Sipahi (Recke)

S.66

### Voraussetzungen

Kultur: Ashurmazaan

### Stärke

Erhöhte Lebensregeneration *oder* Robust

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Ansehen, Kreatur, Stand

### Fertigkeiten

3/3 | zwei Kampffertigkeiten  
3 | Akrobatik  
2 | Anführen  
1 | Arkane Kunde *oder* Heilkunde  
2 | Diplomatie  
2 | Empathie  
3 | Entschlossenheit  
2 | Geschichte & Mythen  
2 | Länderkunde  
1 | Redegewandtheit  
3 | Tierführung  
1 | Wahrnehmung  
2 | Zähigkeit

### Meisterschaften

Anführen (Sammeln)  
Zähigkeit (Rüstungsträger I) *oder* Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Schattenklinge

S.67

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Flink  
Gleichgewichtssinn

### Ressourcen

1 | Ansehen *oder* Relikt  
1 | Kontakte

### Fertigkeiten

2 | Handgemenge *oder* Bewegungsmagie *oder* Schattenmagie  
3/3 | zwei Waffenfertigkeiten  
3 | Akrobatik  
1 | Arkane Kunde *oder* Länderkunde  
2 | Athletik  
2 | Empathie  
2 | Entschlossenheit  
2 | Fingerfertigkeit  
3 | Heimlichkeit  
1 | Redegewandtheit  
3 | Straßenkunde  
3 | Wahrnehmung

### Meisterschaften

Fingerfertigkeit (Schnellziehen)  
eine Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Protector (Schattenklinge)

S.67

### Voraussetzungen

Kultur: Meralischer Städtebund

### Stärke

Flink  
Gleichgewichtssinn

### Ressourcen

1 | Ansehen *oder* Relikt  
1 | Kontakte

### Fertigkeiten

2 | Handgemenge *oder* Bewegungsmagie *oder* Schattenmagie  
3/3 | zwei Waffenfertigkeiten  
3 | Akrobatik  
1 | Arkane Kunde *oder* Länderkunde  
2 | Athletik  
3 | Empathie  
2 | Entschlossenheit  
1 | Fingerfertigkeit  
3 | Heimlichkeit  
3 | Straßenkunde  
3 | Wahrnehmung  
1 | Diplomatie

### Meisterschaften

Wahrnehmung (Umgebungsinne Stadt)  
eine Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Straßenklinge (Schattenklinge)

S.67

### Voraussetzungen

Kultur: Ioria

### Stärke

Flink  
Gleichgewichtssinn

### Ressourcen

2 | Kontakte

### Fertigkeiten

1 | Handgemenge  
2 | Handgemenge *oder* Bewegungsmagie *oder* Schattenmagie  
3/2 | zwei Waffenfertigkeiten  
3 | Akrobatik  
2 | Athletik  
2 | Empathie  
2 | Entschlossenheit  
2 | Fingerfertigkeit  
3 | Heimlichkeit  
1 | Redegewandtheit  
3 | Straßenkunde  
3 | Wahrnehmung  
1 | Fingerfertigkeit *oder* Schattenmagie

### Meisterschaften

Fingerfertigkeit (Schnellziehen)  
eine Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Sturmkorsar (Schattenklinge)

S.67

### Voraussetzungen

Kultur: Pashtar

### Stärke

Flink  
Gleichgewichtssinn

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Relikt
- 1 Kontakte

### Fertigkeiten

- 2 Handgemenge *oder* Bewegungsmagie *oder* Schattenmagie *oder* Windmagie
- 3/3 zwei Waffenfertigkeiten
- 3 Akrobatik
- 1 Arkane Kunde *oder* Länderkunde
- 2 Athletik
- 1 Empathie
- 2 Entschlossenheit
- 2 Fingerfertigkeit
- 3 Heimlichkeit
- 1 Redegewandtheit
- 1 Straßenkunde
- 3 Wahrnehmung
- 3 Seefahrt

### Meisterschaften

Akrobatik (Balance)  
eine Schwelle I-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

## Schurke

S.68

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Flink  
Orientierungssinn

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Kontakte, Mentor

### Fertigkeiten

- 3 Akrobatik
- 1 Arkane Kunde
- 3 Athletik
- 1 Diplomatie
- 2 Empathie
- 2 Entschlossenheit
- 3 Fingerfertigkeit
- 3 Heimlichkeit
- 1 Länderkunde
- 2 Redegewandtheit
- 3 Straßenkunde
- 3 Wahrnehmung
- 2 Schattenmagie *oder* Schlösser & Fallen
- 1 Stärkungsmagie *oder* Kampffertigkeit

### Meisterschaften

Heimlichkeit (Schwerpunkt Städtische Umgebung)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in Straßenkunde

## Goldhand (Schurke)

S.68

### Voraussetzungen

Kultur: Selenia

### Stärke

Flink  
Orientierungssinn

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Kontakte, Mentor

### Fertigkeiten

- 2 Akrobatik
- 1 Arkane Kunde
- 2 Athletik
- 1 Diplomatie
- 3 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Fingerfertigkeit
- 3 Heimlichkeit
- 1 Länderkunde
- 2 Redegewandtheit
- 3 Straßenkunde
- 3 Wahrnehmung
- 2 Schattenmagie
- 1 Stärkungsmagie *oder* Kampffertigkeit

### Meisterschaften

Fingerfertigkeit (Schwerpunkt Städtische Umgebung)  
Straßenkunde (Schwarzmarkt)

## Mauerstürmer (Schurke)

S.68

### Voraussetzungen

Kultur: Meralischer Städtebund

### Stärke

Flink  
Orientierungssinn

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Kontakte, Mentor

### Fertigkeiten

- 3 Akrobatik
- 1 Arkane Kunde
- 3 Athletik
- 2 Empathie
- 3 Entschlossenheit
- 3 Fingerfertigkeit
- 3 Heimlichkeit
- 1 Länderkunde
- 3 Straßenkunde
- 3 Wahrnehmung
- 2 Schattenmagie *oder* Schlösser & Fallen
- 1 Stärkungsmagie *oder* Kampffertigkeit
- 2 Wurfaffen

### Meisterschaften

Athletik (Kletteraffe)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in Straßenkunde

## Fallenmeister (Schurke)

S.68

### Voraussetzungen

Kultur: Keshabid

### Stärke

Scharfes Gehör  
Orientierungssinn

### Ressourcen

2 | Verteilbar auf Kontakte, Mentor

### Fertigkeiten

2 | Akrobatik  
2 | Arkane Kunde  
1 | Athletik  
1 | Diplomatie  
2 | Empathie  
2 | Entschlossenheit  
3 | Fingerfertigkeit  
2 | Heimlichkeit  
1 | Länderkunde  
2 | Redegewandtheit  
3 | Straßenkunde  
3 | Wahrnehmung  
3 | Schlösser & Fallen  
1 | Stärkungsmagie *oder* Kampffertigkeit  
2 | Schutzmagie

### Meisterschaften

Schlösser & Fallen (Vorsicht I)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in Straßenkunde

## Verwandler

S.69

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Erhöhte Fokusregeneration

### Ressourcen

1 | Ansehen *oder* Stand  
1 | Relikt *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

2 | Alchimie  
3 | Arkane Kunde  
1 | Empathie  
2 | Entschlossenheit  
3 | Geschichte & Mythen  
2 | Handwerk  
1 | Länderkunde  
3 | Naturkunde  
2 | Heilungsmagie  
2 | Naturmagie  
2 | Schutzmagie  
3 | Stärkungsmagie  
4 | Verwandlungsmagie

### Meisterschaften

Stärkungsmagie (Überlasten)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in Verwandlungsmagie

## Tierwandler (Verwandler)

S.69

### Voraussetzungen

Kultur: Dämmeralben

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Erhöhte Fokusregeneration

### Ressourcen

1 | Ansehen *oder* Stand  
1 | Relikt *oder* Vermögen

### Fertigkeiten

2 | Erkenntnismagie  
3 | Arkane Kunde  
2 | Entschlossenheit  
3 | Geschichte & Mythen  
2 | Handwerk  
1 | Länderkunde  
3 | Naturkunde  
2 | Heilungsmagie  
2 | Naturmagie  
3 | Stärkungsmagie  
4 | Verwandlungsmagie  
1 | Jagdkunst  
2 | Überleben

### Meisterschaften

Stärkungsmagie (Überlasten)  
Verwandlungsmagie (Bevorzugte Gestalt)

## Hexer (Verwandler)

S.69

### Voraussetzungen

Kultur: Selenia *oder* Zwingard

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Erhöhte Fokusregeneration

### Ressourcen

1 | Rang (Kult der Hekaria)  
1 | Relikt *oder* Vermögen *oder* Kontakte *oder* Mentor

### Fertigkeiten

2 | Alchimie  
3 | Arkane Kunde  
1 | Empathie  
2 | Entschlossenheit  
3 | Geschichte & Mythen  
1 | Handwerk  
3 | Naturkunde  
2 | Heilungsmagie  
2 | Naturmagie  
2 | Schutzmagie *oder* Erkenntnismagie  
1 | Stärkungsmagie  
4 | Verwandlungsmagie  
4 | Schicksalsmagie

### Meisterschaften

Schicksalsmagie (Vorahnung)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in Verwandlungsmagie

## Aurifer (Verwandler)

S.69

### Voraussetzungen

Kultur: Meralischer Städtebund

### Stärke

Erhöhter Fokuspool *oder* Erhöhte Fokusregeneration

### Ressourcen

- 1 Rang (Gilde der Auriferi)
- 1 Relikt *oder* Vermögen *oder* Zuflucht

### Fertigkeiten

- 3 Alchimie
- 3 Arkane Kunde
- 1 Empathie
- 2 Entschlossenheit
- 3 Geschichte & Mythen
- 2 Handwerk
- 1 Länderkunde
- 2 Naturkunde
- 2 Heilungsmagie
- 2 Naturmagie
- 2 Schutzmagie
- 3 Stärkungsmagie
- 4 Verwandlungsmagie

### Meisterschaften

Alchimie (Geselle)  
eine Schwelle I-Meisterschaft in Verwandlungsmagie

## Waldläufer

S.70

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Ausdauernd  
Hitzeresistenz *oder* Kälteresistenz

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Kreatur, Relikt

### Fertigkeiten

- 3/1 zwei Nahkampffertigkeiten
- 3 Fernkampffertigkeit
- 3 Akrobatik
- 2 Athletik
- 2 Heimlichkeit
- 3 Jagdkunst
- 3 Naturkunde
- 2 Tierführung *oder* Naturmagie
- 3 Überleben
- 2 Wahrnehmung
- 3 Zähigkeit

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde [nach Wahl])  
eine Schwelle I-Meisterschaft in einer gewählten Fernkampffertigkeit

## Sandläufer (Waldläufer)

S.70

### Voraussetzungen

Kultur: Tarr

### Stärke

Ausdauernd  
Orientierungssinn

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Kreatur, Relikt

### Fertigkeiten

- 3/1 zwei Nahkampffertigkeiten
- 3 Fernkampffertigkeit
- 2 Akrobatik
- 2 Athletik
- 2 Heimlichkeit
- 3 Jagdkunst
- 3 Naturkunde
- 1 Naturmagie
- 2 Tierführung *oder* Naturmagie
- 3 Überleben
- 2 Wahrnehmung
- 3 Zähigkeit

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde [nach Wahl])  
Jagdkunst (Unermüdlicher Verfolger)

## Tunnelwächter (Waldläufer)

S.70

### Voraussetzungen

Kultur: Furgand

### Stärke

Ausdauernd  
Hitzeresistenz *oder* Kälteresistenz

### Ressourcen

- 2 Verteilbar auf Kreatur, Relikt

### Fertigkeiten

- 3/1 zwei Nahkampffertigkeiten
- 3 Fernkampffertigkeit
- 1 Akrobatik
- 2 Athletik
- 2 Heimlichkeit
- 3 Jagdkunst
- 2 Naturkunde
- 2 Tierführung
- 2 Überleben
- 2 Wahrnehmung
- 3 Zähigkeit
- 2 Entschlossenheit
- 2 Felsmagie

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde [nach Wahl])  
eine Schwelle I-Meisterschaft in einer gewählten Fernkampffertigkeit

## Bestienrufer (Waldläufer)

S.70

### Voraussetzungen

Kultur: Dämmeralben

### Stärke

Ausdauernd  
Tiervertrauter

### Ressourcen

2 Kreatur

### Fertigkeiten

3 Nahkampffertigkeit  
3 Fernkampffertigkeit  
3 Akrobatik  
2 Athletik  
3 Heimlichkeit  
3 Jagdkunst  
3 Naturkunde  
3/1 Tierführung, Naturmagie  
3 Überleben  
2 Wahrnehmung  
1 Zähigkeit

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde [nach Wahl])  
Naturmagie (Vertrautenband)

## Wanderpriester

S.71

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Ausdauernd *oder* Soziales Gespür  
Orientierungssinn, Priester

### Ressourcen

1 Ansehen *oder* Rang (passender Kult)  
1 Kontakte *oder* Relikt

### Fertigkeiten

2 Kampffertigkeit  
1 Athletik *oder* Tierführung  
1 Diplomatie  
2 Entschlossenheit  
3/2 Geschichte & Mythen, Länderkunde  
2 Handwerk  
3 Heilkunde *oder* Heilungsmagie  
1 Jagdkunst  
2 Naturkunde  
3 Überleben  
1 Zähigkeit  
3 Bewegungsmagie  
4 Naturmagie

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde [nach Wahl])  
Naturmagie (Naturkenner)

## Sturmruf (Wanderpriester)

S.71

### Voraussetzungen

Kultur: Pashtar *oder* Ashurmazaan

### Stärke

Ausdauernd *oder* Soziales Gespür  
Orientierungssinn, Priester

### Ressourcen

1 Ansehen *oder* Rang (passender Kult)  
1 Kontakte *oder* Relikt

### Fertigkeiten

2 Kampffertigkeit  
1 Diplomatie  
2 Entschlossenheit  
3/2 Geschichte & Mythen, Länderkunde  
2 Handwerk  
3 Heilkunde *oder* Heilungsmagie  
2 Naturkunde  
1 Überleben  
1 Zähigkeit  
3 Bewegungsmagie *oder* Wassermagie  
1 Naturmagie  
2 Schwimmen  
2 Seefahrt  
3 Windmagie

### Meisterschaften

Überleben (Meteorologe)  
Naturmagie (Naturkenner)

## Lunarer Sucher (Wanderpriester)

S.71

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Ausdauernd *oder* Soziales Gespür  
Orientierungssinn, Priester

### Ressourcen

1 Ansehen *oder* Rang (passender Kult)  
1 Kontakte *oder* Relikt

### Fertigkeiten

2 Kampffertigkeit  
1 Athletik *oder* Tierführung  
1 Diplomatie  
2 Entschlossenheit  
3/2 Geschichte & Mythen, Länderkunde  
2 Handwerk  
3 Heilkunde *oder* Heilungsmagie  
1 Jagdkunst  
2 Naturkunde  
1 Überleben  
1 Zähigkeit  
3 Bewegungsmagie  
2 Naturmagie  
1 Straßenkunde  
3 Erkenntnismagie

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde [nach Wahl])  
Naturmagie (Naturkenner)



## Hammerpriester (Wanderpriester)

S.71

### Voraussetzungen

Kultur: Furgand

### Stärke

Ausdauernd *oder* Soziales Gespür  
Orientierungssinn, Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Rang (passender Kult)
- 1 Relikt

### Fertigkeiten

- 2 Kampffertigkeit
- 1 Diplomatie
- 2 Entschlossenheit
- 3/2 Geschichte & Mythen, Länderkunde
- 2 Handwerk
- 3 Heilkunde *oder* Heilungsmagie
- 1 Jagdkunst
- 2 Naturkunde
- 3 Überleben
- 1 Zähigkeit
- 3 Bewegungsmagie
- 2 Naturmagie
- 3 Felsmagie *oder* Feuermagie

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde [nach Wahl])  
Felsmagie (Felsresistenz I) *oder* Feuermagie (Feuerresistenz I)

## Druide (Wanderpriester)

S.71

### Voraussetzungen

keine

### Stärke

Ausdauernd *oder* Soziales Gespür *oder* Tiervertrauter  
Orientierungssinn, Priester

### Ressourcen

- 1 Ansehen *oder* Rang (passender Kult)
- 1 Kontakte *oder* Relikt *oder* Kreatur

### Fertigkeiten

- 2 Kampffertigkeit
- 1 Tierführung
- 1 Athletik *oder* Tierführung
- 2 Entschlossenheit
- 3/2 Geschichte & Mythen, Länderkunde
- 2 Handwerk
- 3 Heilkunde *oder* Heilungsmagie
- 2 Jagdkunst
- 3 Naturkunde
- 3 Überleben
- 1 Zähigkeit
- 1 Bewegungsmagie
- 4 Naturmagie

### Meisterschaften

Überleben (Geländekunde [nach Wahl])  
Naturmagie (Naturkenner *oder* Vertrautenband)