

ZAUBERKUNDIGER

Voraussetzungen: Keine

Primärattribut: INT

Trefferwürfel: 1W4

Maximalstufe: 14

Rüstungen: Keine

Waffen: Dolch

Sprachen: Gemeinsprache, Gesinnungssprache

Zauberkundige studieren die arkanen Künste und wirken arkane Magie. Sie beherrschen eine große Anzahl von Zaubern, die mit jedem Stufenaufstieg immer mächtiger und vielfältiger werden.

Arkane Magie

Eine ausführliche Beschreibung arkaner Magie findet sich im Abschnitt *Magie*, S. 28.

- **Magische Forschungen:** Ein Zauberkundiger beliebiger Stufe kann Zeit und Geld für magische Forschungen aufwenden. Dadurch kann er seinem Zauberbuch neue Zaubere hinzufügen oder andere magische Effekte erschaffen. Ab der 9. Stufe kann er magische Gegenstände erschaffen.
- **Magische Gegenstände benutzen:** Als Magieanwender kann ein Zauberkundiger Schriftrollen von Zaubern nutzen, die Teil seiner Zaubersammlung sind. Er kann außerdem magische Gegenstände verwenden, die nur von Anwendern arkaner Magie eingesetzt werden können (wie Zaubersäbte).
- **Zauber wirken:** Zauberkundige besitzen Zaubersäbte, in denen sie die Formeln für arkane Zaubere niederschreiben. Die Stufenaufstiegstabelle auf der gegenüberliegenden Seite zeigt dabei sowohl die Anzahl der Zaubere im Zauberbuch eines Zauberkundigen als auch die Anzahl der Zaubere, die sich der Charakter täglich einprägen kann. Ein Zauberkundiger der 1. Stufe hat also einen Zauber in seinem Zauberbuch. Der Zauber wird üblicherweise vom Spielleiter ausgewählt, dieser kann die Wahl aber auch dem Spieler überlassen. Die Liste aller Zaubere, die Zauberkundigen zur Verfügung stehen, befindet sich auf S. 31.



Kampf

Zauberkundige können nur Dolche führen und weder Rüstungen noch Schilde tragen. Dadurch sind sie im direkten Kampf extrem verletzlich.

Ab der 11. Stufe

Der Zauberkundige kann einen Stützpunkt errichten, bei dem es sich häufig um einen hoch aufragenden Magierturm handelt. Innerhalb kurzer Zeit treffen 1W6 Lehrlinge der 1. bis 3. Stufe ein, die bei ihm studieren wollen.

