

Marboso Malagro

persönlicher Lehrmeister der Obskurmantie

Vergleiche hierzu das Regelwerk Aventurische Zauberer (AZ) Seiten 126-127.

1 Lehrbibliothek

- (V1*)Liber de Obscura Vires - Das Buch der Dunklen Mächte
- (V0)Arachnoides Almagest - Die Arachniden und ihre Geheimnisse
- (V5)Encyclopaedia Magica
- (V4)Das Große Buch der Abschwörungen
- (V4)Niobaras Sternkundliche Tafeln oder Der Foliant
- (V2)Codex Dimensionis
- (V1)Das Arcanum
- (V12)Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome
- (V11)Magie des Stabes
- (V11)Geheimnisse des Lebens
- (V18)Codex Albyricus
- (V20)Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten
- (V10)Das Bestiarium von Belhanka – Das Wissen von den Pflanzen und Tieren

2 Voraussetzungen

MU11, KL12, IN11, CH12, FF11, SO;9

3 Automatische Nachteile (-51 VP)

Neugier 5 (-15 VP), Verpflichtungen gegenüber Lehrmeister (-36 VP)

4 Vorteil Vollzauberer (60 VP)

4.1 Haus/-Zauber

Hier dürfen 120 VP verteilt werden, die aus dem Vorteil Vollzauberer kommen.
D.h. diese VP zählen nicht zur GP-Berechnung

(Hauszauber)

Ecliptifactus +5 (15 VP), Adlerschwinge (Vogelspinne)+4 (12 VP), Pentagramma +4 (12 VP), Gardianum +3 (9VP), Klarum Purum +3 (9 VP), Dunkelheit +3 (6 VP), Invocatio Maior +5 (20 VP)

(Weitere Zauberfertigkeiten)

Analys +2 (8 VP), Tiergedanken +2 (6 VP), Invocatio Minor +3 (12 VP), Duplicatus +1 (3 VP), Magischer Raub +1 (4 VP), Fortifex +1 (4 VP)

4.2 Modifikationen

MR+2, AE+12

5 Ausbildung (375 VP)

5.1 Grundausbildung (125 VP)

(Kampf) Stäbe+1

(Körper) Selbstbeherrschung+2, Sinnenschärfe+2

(Gesellschaft) Etikette+1, Lehren+2

(Wissen) Geschichtswissen+2, Götter/Kulte+2, Magiekunde+3, Pflanzenkunde+1, Rechnen+4, Rechtskunde+2, Sagen/Legenden+2, Sternkunde+2, Tierkunde+2

(Handwerk) Alchimie+2, Malen/Zeichnen+4

(Sprachen) Sprachen kennen (Garethi(Brabaci)) auf (KL-3), Sprachen kennen (Tulamidya) auf (KL-4). Muttersprache und Sprache des Lehrmeisters

5.2 Talente nach Stil des Lehrmeisters (100 VP)

(Körper) Schleichen +1 (4 VP), Selbstbeherrschung +1 (4 VP), Sich verstecken +akt+1 (8 VP)

(Gesellschaft) Lehren +3 (6 VP)

(Wissen) Magiekunde +1 (2 VP), Mechanik +akt+1 (4 VP), Pflanzenkunde +1 (2 VP), Rechtskunde +1 (2 VP), Sternkunde +5 (10 VP), Tierkunde +3 (6 VP), Sprachenkunde +akt+1 (4 VP)

(Handwerk) Alchimie +5 (10 VP), Heilkunde, Gift +akt+1 (4 VP), Kartographie +akt+1 (4 VP), Malen/Zeichnen +2 (4 VP), Schlösser knacken +akt+1 (4 VP)

(Sprachen) Sprachen kennen (Bosparano) +3 (4 VP), Sprachen kennen (Ur-Tulamidya) +2 (3 VP), Sprachen kennen (Zhayad) +2 (3 VP)

(Schriften) Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +3 (4 VP), Lesen/Schreiben (Tulamidya) +3 (4 VP), Lesen/Schreiben (Zhayad) +2 (3 VP), Lesen/Schreiben (Ur-Tulamidya) +2 (3 VP)

5.3 Zauberfertigkeiten nach Stil des Lehrmeisters (150 VP)

Tlalucs Odem +akt+5 (18 VP), Odem Arcanum +akt+5 (6 VP), Motoricus +akt+5 (18 VP), Verwandlungen beenden +akt+5 (24 VP), Paralysis +akt+5 (18 VP), Horriphobus +5 (18 VP), Visibili +akt+5 (18 VP)
Ecliptifactus +1 (4 VP), Pentagramma +1 (4 VP), Dunkelheit +2 (6VP), Gardianum +2 (8 VP), Klarum Purum +2 (8 VP)

6 Sonderfertigkeiten (46 VP)

Aus dem Vorteil Vollzauberer

- Repräsentation Gildenmagie
- Ritualkenntnis Gildenmagie +3
- Grosse Meditation

Weitere Sonderfertigkeiten

- Merkmalskenntnis Dämonisch(gesamt) (12 VP)
- Objektrituel Bindung des Stabs (10 VP)
- Objektrituel Bindung der Kugel (10 VP) oder Verbotene Pforten (10 VP)

Verbilligte Sonderfertigkeiten

- Astrale Meditation (2 VP)
- Regeneration I (2 VP)
- Merkmalskenntnis(Form) (4 VP)
- Exorzist (4 VP)
- Verbotene Pforten (2 VP) oder Objektrituel Bindung der Kugel (2 VP), je nachdem, welche SF bereits gewählt wurde.

7 Gildenlizenz (10 VP)

Bringt SO +1

8 Private Studien

Wenn die (KL+IN)x20 TaP bei der Generierung vergeben werden, dürfen maximal 3 neue Talente und maximal 3 neue Zauber mit Mag(4+) aktiviert werden.

9 Ausrüstung

Reisekutte, Zauberstab, Schreibzeug: Tinte, Gänsekiere, Federmesser, Sand, Löschbims, leeres Tagebuch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, 10 Silbertaler.