

Tipps für Eigenschaften und Fertigkeiten der Kampf- und Magieschulen

Diese Aufzählung von Eigenschaften und Fertigkeiten soll vor allem den Einstieg für **Arcane Codex** Neulinge erleichtern. Die Reihenfolge der Aufzählung wird durch die Wichtigkeit der Fertigkeit oder der Eigenschaft für die aufgelistete Kampfschule bestimmt.

Fertigkeiten, die für den Einsatz bestimmter Techniken der Schule direkt benötigt werden, oder die mit der Philosophie der Schule so eng verbunden sind, dass sie eine Art Basiswissen darstellen, sind dick gedruckt. Natürlich sind selbst diese Fertigkeiten keine Voraussetzung, um die Kampfschule zu erlernen.

Rechts stehen die Länder in denen die Kampf- oder Magieschule besonders heimisch ist. Länder in denen sie ganz besonders häufig anzutreffen ist, sind dabei dick gedruckt. Die Reihenfolge der Aufzählung gibt ebenfalls die Verbreitung an.

Tabelle Tipps für Eigenschaften und Fertigkeiten

Kampf- / Magieschule	Wichtige Eigenschaften	Passende Fertigkeiten	Länder
Bardentechnik	Cha, Ge, Int	Fertigkeit (musisches Talent), Improvisierte Waffen , Musizieren, Rhetorik, Geschichten erzählen, Singen, Turnen, Bauchreden, Tanzen, Empathie, Bewegliche Füße, Entfesseln, Schauspielern, Spiele, Verkleiden, Taschendiebstahl, Gassenwissen, Hypnose, L&S	Alle
Berserker	St, Kon, Will	Nahkampfwaffe (z.B. Äxte / Schwerter / Kettenwaffen), Einschüchtern , Ausdauer, Springen	Doppelaxt-Königreich, Trulk, Mordain
Bladstrom	Ge, Will, St	Dolche (Entermesser), Seemannschaft, Schiffsführung, Einschüchtern, Schwarzpulverwaffen , Zechen, Schwimmen	Rhunir, Aviandor
Blattschusstechnik	Ge, St	Bogen , Handwerk: Bogenmacher, Verbergen	Arborea (Waldelfen), Grenzlande
Dämonenjäger	Will, St	Wissen: Erzfeind (e), Wissen: div. Magiearten / Religionskunde, Beliebige Waffenfertigkeit (meist Schnittwaffe), Aufmerksamkeit, Horchen, Spuren lesen, Schleichen, Fallen stellen / entschärfen, Foltern, Nachforschen	Drakia, Gwynor, Grenzlande, Veruna
Druide	Will, Cha	Meditation, Wissen: Religionskunde, Wissen: Naturkunde, Geheimsprache: Kelltach , Tiere abrichten & pflegen: Krafttierart, Lehren, Wissen: Recht & Gesetz, Geschichten erzählen	Mordain, Vanarheim, Arborea, Ilyrien, Gwynor
Elementarmagie	Int, Will	Meditation, Wissen: Elementarmagie, L&S , Gesten verbergen, Nachforschen,	Khoras, Uliath, Xirr, Rhunir

		Waffenloser Kampf (oder Speere & Stäbe), Rhetorik, Lehren, (Geheimsprache: Magarun)	
Esprit de Corps	Ge, Wa, Cha	Fecht Waffen (Florett, Main Gauche, Stilet), Waffenloser Kampf, Turnen, Ausweichen, Beeindrucken, Verspotten, Tanzen, Etikette	Aquitaine, Vargothia, Sirria
Florentine	Ge, Wa, Cha	Fecht Waffen, Verspotten, Beidhändig kämpfen, Etikette, Beeindrucken, Rüstung umgehen, Mode	Aquitaine, Vargothia, Sirria
Galea	St, Ge, Cha	Kettenwaffe (Schwerter / Peitsche / exotische Waffe), Beeindrucken, Einschüchtern, Schilde, Bodenkampf, Rennen	Veruna, Sirria, Khem, Saphiria
Gossenkampf	Ge, Kon, Wa	Waffenloser Kampf, Improvisierte Waffen, Ausweichen, Verspotten, Gassenwissen, Blind kämpfen, Rüstung umgehen	Vargothia, Grenzlande, Gwynor
Graue Eminenz	Cha, Int, Will	Rhetorik, Empathie, Beeindrucken, Schauspielen, Etikette, Führung, Mode, Verspotten, Lippen lesen, Wissen: Wappenkunde, Wissen: Adel, Sprachen, L&S, Tanzen, Spiele, Verhandeln / Feilschen	Veruna, Aquitaine, Vargothia, Grenzlande, Uliath, Drakia
Halbmondkorsar	Ge, St	Schwerter / Dolche (Krummschwert..), Improvisierte Waffen, Seemannschaft, Schiffsführung, Schwimmen, Turnen, Springen, Klettern, Beeindrucken, Ausweichen, Orientierung, Zehen	Koris, Saphiria
Herrscher dunkler Gassen: Einbrecher	Ge, Wa, St	Klettern, Fallen stellen & entschärfen, Schlösser öffnen, Orientierung, Verbergen, Schleichen, Gassenwissen, Rennen, Dolche (oder andere kleine Waffe)	Vargothia, Saphiria, Grenzlande, Khoras, Veruna, Khem
Herrscher dunkler Gassen: Gesetzloser	Ge, Wa, St	Gassenwissen, Einschüchtern, Orientierung, Fernkampf Waffe, Rennen, Dolche (oder andere kleine Waffe)	Grenzlande, Vargothia, Saphiria, Khoras, Veruna, Khem
Herrscher dunkler Gassen: Hehler	Wa, Will, Int	Verhandeln / Feilschen, Gassenwissen, Schätzen, Orientierung, Einschüchtern, L&S, Wissen: Artefakte, Dolche (oder andere kleine Waffe)	Vargothia, Grenzlande, Saphiria, Khoras, Veruna, Khem
Herrscher dunkler Gassen: Taschendieb	Ge, Wa, Int	Taschendiebstahl, Gassenwissen, Zehen, Empathie, Suchen, Rennen, Orientierung,	Saphiria, Vargothia, Grenzlande,

		Schauspielern , Ausweichen, Ausdauer, Dolche (oder andere kleine Waffe)	Khem, Veruna, Khoras
Hexerei	Cha, Will, Int	Meditation, Wissen: Hexerei, L&S , Gesten verbergen, Nachforschen, Waffenloser Kampf, Schauspielern, Lehren	Xirr Nagesh (Morai), Aquitaine , Vargothia
Illusionsmagie	Int, Wa, Will	Meditation, Wissen: Illusionen, L&S , Gesten verbergen, Nachforschen, Schauspielern, Lehren	Uliath (Sidhe), Illyrien (Feen), Saphiria , Xirr
Jäger	Ge, Wa, Kon	Fallen stellen / entschärfen, Spuren lesen, Waffenfertigkeit (Mit Wurfwaffen), Speere & Stäbe, Waffenloser Kampf, Suchen , Überleben (Wald.), Schleichen, Wissen: Naturkunde, Orientierung	Arborea (Waldelfen), Saruan (Krask), Grenzlande, Gwynor
Klingenlied (nur Sidhe)	Ge, St	Schwerter (oder andere zweischneidige Klingen), Tanzen	Uliath (Sidhe)
Kriegshunde: Kriegsmeister	Kon, Ge, St	Waffenfertigkeit (z.B. Speere & Stäbe / Lanzen), Ausdauer, Kriegshandwerk, Belagerungsgeräte, Handwerk: Rüstungsmacher , Handwerk: Waffenschmied, Zechen	Khoras, Grenzlande, Vargothia , Gwynor, Skarland, Trulk
Kriegshunde: Medikus	Kon, Ge, Int	Waffenfertigkeit, Ausdauer, Kriegshandwerk, Wunden behandeln, Wissen: Anatomie , Taktik, Belagerungsgeräte, Empathie, Giftkunde, Hypnose, Zechen, Foltern	Khoras, Grenzlande, Vargothia , Gwynor, Skarland
Kriegshunde: Plünderer	Kon, St, Wa	Waffenfertigkeit, Ausdauer, Kriegshandwerk, Kraftakt , Verhandeln / Feilschen, Schätzen, Zechen, Belagerungsgeräte, Schauspielern, Schlösser öffnen, Gassenwissen	Khoras, Grenzlande, Vargothia , Skarland, Trulk
Kriegshunde: Söldnerführer	Kon, Cha, Int	Waffenfertigkeit, Führung, Kriegshandwerk, Taktik, Verhandeln & Feilschen, Zechen, Beeindrucken, Ausdauer, Singen, Einschüchtern , Schiffsführung, Etikette, L&S, Gassenwissen, Sprachen, Reiten	Khoras, Grenzlande, Vargothia , Gwynor, Trulk, Skarland
Kryss (nur Krask)	Ge, St, Will	Waffenloser Kampf, Waffenfertigkeit (für Wurfwaffen z.B. Chakra & Diskus), Meditation , Überleben: Wüste, Springen, Klettern, Kraftakt, Spuren lesen, Hypnose	Saruan
Lichtbringer	Will, St, Cha	Schwerter, Meditation, Wissen: Religionskunde, Reiten , Beeindrucken, Wunden behandeln,	Drakia, Vargothia , Gwynor, Grenzlande,

		Etikette, L&S, Wissen: Dämonen	Aquitaine, Sirria
Nachtgeist (nur Morai)	Ge, Wa	Schwerter (für Karn Singh oder andere Klingenwaffe), Geheimsprache: Sithnagar, Giftkunde, Verbergen, Turnen, Klettern, Wissen: Verhasstes Volk	Xirr Nagesh
Nekromantie	Int, Will, Kon	Meditation, Wissen: Nekromantie, L&S, Gesten verbergen, Nachforschen, Waffenloser Kampf (oder Speere & Stäbe), Lehren	Goremound, Skarland, Khoras, Fyregorn, Xirr, Khem, Mordain
Pistolero (nur Techgilde)	Wa, Int, Ge	Schwarzpulverwaffen, Improvisierte Waffen, Dolche, Turnen, Verbergen, Geheimsprache: Halbwelsch	Megalys, Vargothia, Aquitaine, Aviandor, Koris
Praetoria	St, Ge, Kon	Stichwaffenfertigkeit (z.B. Schwerter / Speere), Schilde, Kriegshandwerk, Belagerungsgeräte, Taktik, Spiele, Wagen lenken, Reiten, Sklaven beaufsichtigen, Führung, L&S	Veruna, Sirria, Khem, Saphiria
Priester	Will, Cha, Int	Meditation, Wissen: Religionskunde, L&S, Rhetorik, Singen, Nachforschen, Wissen: Recht & Gesetz / Ortskunde (je Priester)	Alle je Gottheit (außer: Vrai Kor, & Saruan)
Riastradh (nur Frauen)	Ge, St	Nahkampfaffenfertigkeit (für 2 Waffen), Beidhändig kämpfen, Beeindrucken, Waffenloser Kampf, Kraftakt, Turnen, Wissen: Religionskunde / Naturkunde / Hexerei	Mordain, Xirr Nagesh
Saboteur (nur Halblinge)	Ge, Int	Improvisierte Waffen, Handwerk: Mechanik, Schleichen, Schlösser öffnen, Alchemie, Verbergen, Fallen stellen / entschärfen, Wissen: Mechanik, Handwerk: Waffenschmied / Erfinder / Rüstungsmacher / Steinmetz, Belagerungsgeräte, Schwarzpulverwaffen, Gassenwissen, Fälschen, Mechanoid steuern, Geheimsprache: Halbwelsch	Megalys, Vargothia, Aquitaine, Khoras, Veruna
Schamane	Will, Cha, Int	Meditation, Wissen: Religionskunde, L&S, Wissen: Kultur / Astrologie / Recht & Gesetz / Kräuterkunde / Wetterkunde / Helden & Legenden, Lehren, Geschichten erzählen, (Geheimsprache: Aranith)	Saruan, Vrai Kor, Trulk, Nördliche Brachen
Schattenhand (nur Menschen)	Ge, Wa	Dolche, Geheimsprache: Mortis, Giftkunde, Gift schlucken, Meucheln, Schleichen, Verbergen,	Vargothia, Aquitaine, Veruna, Khoras, Grenzlande

		Fernkampfswaffe (z.B. Bogen / Armbrust / Blasrohr / Schleuder), Klettern	
Schnitter	Kon, St, Will	Waffenfertigkeit (für Zweihändige Waffe oder Bastardschwert), Kriegshandwerk, Ausdauer, Kraftakt, Meditation	Rhunir, Vanarheim, Doppelaxt-Königreich, Fyregorn, Vargothia
Stahlfaust	St, Kon, Will	Schwerter / Stumpfe Hieb Waffen / Kettenwaffen / Äxte, Schilde, Waffenloser Kampf, Kraftakt, Taktik, Kriegshandwerk, Reiten, Etikette, L&S, (Geheimsprache: Gryffen)	Vargothia, Drakia, Grenzlande, Khoras
Sturmreiter	Ge, St, Kon	Reiten, Tiere abrichten & pflegen: Pferde, Lanzen (oder eine andere Nahkampfswaffe mit ausreichender Reichweite / Bogen), Zweihändig vom Pferd aus	Trulk, Saphiria, Grenzlande
Tiermeister	Ge, Wa, Kon	Waffenloser Kampf, Tiere abrichten & pflegen: Erwählte Tierart, Aufmerksamkeit, Horchen, Fernkampfswaffe, Wissen: Naturkunde, Überleben:, Spuren lesen, Rennen, Schleichen, Klettern, Reiten	Arborea, Trulk, Vanarheim, Rhunir, Saruan, Mordain, Ilyrien
Waffenmeister	Ge, St, Kon	Erwählte Waffenfertigkeit, Handwerk: Waffenschmied, Handwerk: Rüstungsmacher, Meditation, Handwerk: Bogenmacher, Wissen: Artefakte, Kraftakt, Ausdauer	Fyregorn, Doppelaxt-Königreich, Rhunir, Vanarheim, Vargothia
Windkrieger (nur Feen)	Ge, St, Kon	Fliegen, Stich/Schnittwaffenfertigkeit, Ausweichen, Giftkunde, Verbergen, Rüstung umgehen	Illyrien, Mordain, Gwynor

Abkürzungen

St = Stärke, Kon = Konstitution, Ge = Geschick, Wa = Wahrnehmung, Int = Intelligenz, Will = Willenskraft, Cha = Charisma