

## Der arkane Meister

Der arkane Meister (aM) ist eine Mischung aus allen bekannten Zauberabenteuertypen. Ein arkaner Meister findet, dass Magie Magie ist und nicht in verschiedene Klassen unterteilt werden kann. Daher versucht er sich darin zu üben alle Klassen anzuwenden. Er hat sozusagen das Dao im Zaubern erkannt. Arkane Meister sind nur die wenigsten und besten auf Midgard. Ihre Zahl wird auf 30 geschätzt. Ein arkaner Meister kann man nur werden, wenn man schon mindestens den 10 Grad erreicht hat und Zaubersprüche aus mindestens 2 unterschiedlichen Klassen beherrscht.

Ein arkaner Meister sieht sich auf Grund seines enormen Wissens um die Magie selbst als derart überlegen, dass er vielen Leuten (sofern sie ihn jemals zu Gesicht bekommen) als äußerst arrogant auffallen dürfte. Von den übrigen Magiern, Thaumaturgen und gelegentlich auch anderen Zauberern Midgard nahezu angehimmelt genießt er einen hohen Machtfaktor und bekommt fast seine gänzliche Ausrüstung gestellt. Außerdem darf er umsonst die örtlichen Zaubereinrichtungen nutzen. Meistens werden Magister zu arkanen Meistern. Diese müssen nur die Hälfte an Erfahrungspunkten ausgeben, um ein weiteres Mal Zaubern zu lernen.

### Allgemeine Fertigkeiten

*Abrichten, Akrobatik, Alchimie, Athletik, Balancieren, Ballista bedienen, Baukunde, Beidhändiger Kampf, Beredsamkeit, Beschatten, Bogenkampf zu Pferd, Dichten, Erste Hilfe, Erzählen, Fallen entdecken, Fallenmechanik, Fallenstellen, Fangen, Fechten, Fechten tevarrischer Stil, Gassenwissen, Gaukeln, Geheimmechanismen öffnen, Geheimzeichen, Geländelauf, Geschäftstüchtigkeit, Giftmischen, Glücksspiel, Heilkunde, Himmelskunde, Kampf in Dunkelheit, Kampf in Schlachtreihe, Kampf in Vollrüstung, Kampf zu Pferd, Kampf vom Streitwagen, Kampftaktik, Katapult bedienen, Klettern, Kräuterkunde, Landeskunde, Laufen, Lesen von Zauberschrift, Lippenlesen, Meditieren, Menschenkenntnis, Meucheln, Musizieren, Naturkunde, Pflanzenkunde, Rechnen, Reiten, Rudern, Sagenkunde, Schätzen, Scharfschießen, Schauspielern, Schießen vom Streitwagen, Schiffsführung, Schleichen, Schlittenfahren, Schlösser öffnen, Schreiben: Sprache, Schwimmen, Seemannsgang, Seilkunst, Singen, Skifahren, Sprechen: Sprache, Springen, Spurenlesen, Stehlen, Steuern, Stimmen nachahmen, Streitwagen lenken, Suchen, Tanzen, Tarnen, Tauchen, Thaumatographie, Tierkunde, Trinken, Überleben Dschungel, Gebirge, Schnee, Steppe, Sumpf, Wald, Wüste, Verbergen, Verführen, Verhören, Verkleiden, Wagenlenken, Wahrnehmung, Winden, Zauberkunde, Zeichensprache*

### Waffenfertigkeiten

Für den arkanen Meister sind alle Waffen (mit Ausnahme: Magierstab, und Magierstecken als Standardfertigkeiten) Ausnahmefertigkeiten. Seine bevorzugte Waffe ist der Magierstab.

### Der Lehrplan

Da der arkane Meister sich darauf spezialisiert hat, alle Magieklassen zu lernen, kann er auch alle Zauber lernen. Theoretisch wäre so etwas nicht denkbar, da viele Zauber auftreten, für die man z.B. einen ganz bestimmten Gott verehren muss. Der arkane Meister hat dafür jedoch Zauber entwickelt, die man auch einsetzen kann, ohne an den entsprechenden Gott (oder ähnliches) glauben zu müssen. Diese Art von Zauber kostet dann jedoch das doppelte an Lernpunkten der entsprechenden Zauber. Eine Auflistung der Zauber, für die etwas Bestimmtes nötig ist, folgt am Ende. So kommt es, dass er nun alle Zauber lernen kann, weswegen ein Lehrplan unnötig wäre. Um jedoch alle Zauber der verschiedenen Zauberarten einsetzen zu können, muss er erst einmal sich in jeder verschiedenen Zauberklasse auskennen. Dazu muss er für jede Zauberklasse Zaubern erneut lernen. Und er kann dann auch nur Zauber, die aus dieser Klasse kommen mit seinem dazugehörigen Zaubererfolgswert für die jeweilige Klasse einsetzen.

Da man Namenmagie nur mit Zaubertalent über 100 einsetzen kann, kann der arkane Meister auch über 100 Zaubertalent erhalten. Anmerkung: Falls der Spielleiter diese Regel einführt, sollte jeder Zauberer er Gruppe über 100 Zaubertalent haben dürfen.

### Zusätzliche Informationen

**Eigenschaften und Stand:** Der arkane Meister würfelt seine Selbstbeherrschung wie ein Beschwörer und seine AP wie ein Magier aus. Sein Stand ist automatisch Adel.

### Auflistung besonderer Zauber

Alle Grundzauber von Zaubertypen, die sich auf eine höhere Macht beziehen, lernt der arkane Meister wie oben beschrieben. Das sind:

Druide, Heiler, Ordenskrieger, alle Priester, Finstermagier, Naturhexer, Tiermeister, Schamane, Mediziner, Todeswirker.

### **Weitere Besonderheiten**

Aufgrund seiner überlegenen macht erhält der arkane Meister nur die Hälfte an ZEP und KEP, wie bei einem Kampfzauberer.