

Regelreferenz

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Berufsgeheimnisse & Geheimwissen

Regel: Um ein Berufsgeheimnis zu erlernen, benötigt der Held einen Lehrmeister und muss die Voraussetzungen erfüllen, um das Berufsgeheimnis überhaupt richtig verstehen zu können. Zudem kostet das Erlernen die in der Tabelle angegebenen Abenteuerpunkte. Ist all dies gegeben, kann der Held das Berufsgeheimnis erlernen und anwenden.

Publikation: Regelwerk Seite 215

Allgemeine Berufsgeheimnisse

Berufsgeheimnis

	Voraussetzungen	AP-Wert	Publikation
Algebra	Rechnen 4	2	Regelwerk Seite 215
Arkanium verarbeiten	Metallbearbeitung 14	4	Aventurische Rüstkammer Seite 118
Bernsteinwaffen herstellen	Steinbearbeitung 14, Sonderfertigkeit Stein erhitzen	3	Klingen des Nach Seite 40
Drachenschuppen	Lederbearbeitung 8, Tierkunde 12	4	Aventurisches Kompendium Seite 115
Drehleier	Holzbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8, SF Instrumente bauen	2	Regelwerk Seite 215
Dröler Spitze	Stoffbearbeitung 12, Sonderfertigkeit Prunkkleidung herstellen	2	Aventurisches Kompendium Seite 115
Dunkle Pforten (Geheimwissen)	Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8	1	Aventurisches Kompendium Seite 115
Durch den Efferdwall und zurück	Boote & Schiffe 16, Geographie 12	10	Aventurisches Kompendium Seite 115
Elfenbogen	Holzbearbeitung 12, Spezies Elf	3	Regelwerk Seite 215
Endurium verarbeiten	Metallbearbeitung 16	5	Aventurische Rüstkammer Seite 118
Fältelungstechnik	Metallherstellung 8, Sonderfertigkeit Waffenbau	3	Aventurisches Kompendium Seite 115
Fehlerhaftes Schwarzes Auge in Nahemas Turm (Geheimwissen)	Magiekunde 14, Sagen & Legenden 14	3	Havena - Versunkene Geheimnisse Seite 122
Feuerwerk	Alchimie 12	3	Aventurisches Kompendium Seite 115
Filigranes Kettenknüpfen	Metallherstellung 4, Sonderfertigkeit Rüstungsbau	3	Aventurisches Kompendium Seite 115
Gefäße des Rohal (Geheimwissen)	Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8	1	Aventurisches Kompendium Seite 115
Geometrie	Rechnen 8	1	Regelwerk Seite 215
Havener Pforte des Grauens (Geheimwissen)	Götter & Kulte 14	2	Havena - Versunkene Geheimnisse Seite 110
Inseln im Nebel (Geheimwissen)	Sagen & Legenden 8, Sternkunde 12	1	Aventurisches Kompendium Seite 115
Iryanleder	Lederbearbeitung 8, Tierkunde 8, Sonderfertigkeit Rüstungsbau	2	Aventurisches Kompendium Seite 115

Nicht gefunden: Geschosshersteller

Es konnte keine Regel namens 'Geschosshersteller' gefunden werden.

Bitte diesen Fehler melden, damit er behoben werden kann

Nicht gefunden: Talentstil: Weg des Zimmermanns

Es konnte keine Regel namens 'Talentstil: Weg des Zimmermanns' gefunden werden.

Bitte diesen Fehler melden, damit er behoben werden kann