

MEKIODENE TE ALANTINOS

Mekiodene heißt eigentlich Huldrani Asgirsdatter und stammt aus dem Volk der Hjalddinger aus dem hohen Norden Myranors. Sie ist das Kind eines hjalddingschen Runenmeisters – eines einflussreichen Zauberwirkers – aus der Tradition der Herolde und zeigte selbst magisches Talent. Schon während ihrer Ausbildung geriet sie mit einem jungen Runenkundigen namens Rasgar Halgarson aus einer bedeutenden Sippe aneinander, der daraufhin begann, systematisch ihren Ruf zu ruinieren. Kurz davor, ihn zum magischen Duell zu fordern, zeigte ihr Vater und Lehrmeister ihr die politischen Konsequenzen auf, die eine solche Tat für ihre Heimat haben würde. Sie entschied sich, nach Süden zu ziehen und fand im Imperium Aufnahme im Optimatenhaus Alantinos, das eine Verbindung zu den Runenmeister-Herolden besitzt. Sie änderte ihren Namen zu Mekiodene te Alantinos und brach völlig mit ihrer Vergangenheit.

Selbst für hjalddingsche Verhältnisse groß, aber schlank und sehnig, überragt Mekiodene die meisten imperialen Bürger und Optimaten um Haupteslänge. Dies und ihre hjalddingsche Herkunft machten es ihr nicht leicht, sich in der optimatischen Gesellschaft einzufügen. Die Mitglieder des Hauses Alantinos widmen sich zwar auch der Diplomatie und der magischen Spionage, gerade in den heutigen dekadenten Zeiten aber mehr noch Prunk, Intrigen und gesellschaftlichen Auftritten. Angewidert und enttäuscht zog Mekiodene in die Welt hinaus, um vielleicht endlich einen Platz zu finden, an den sie gehört und eine Bestimmung, die sie annehmen kann.



Theresa Königseder-Haller

Charaktername

Mekiodene te Alantinos

Mensch

Spezies

Klassen & Stufe

Optimatiker (Haus Alantinos/
Runenkunde-Aspekt Herolde), Stufe 1

Adel (Hofadel)

Hintergrund



Stärke

10

+0

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

11

Initiative

+1

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		

Geschicklich.

12

+1

Rettungswürfe

- ☐ +0 Stärke
- ☐ +1 Geschicklichkeit
- ☐ +1 Konstitution
- ☒ +5 Intelligenz
- ☒ +3 Weisheit
- ☐ +2 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 7

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

12

+1

Fertigkeiten

- ☐ +1 Akrobatik (Ges)
- ☒ +5 Arkane Kunde (Int)
- ☐ +0 Athletik (Stä)
- ☐ +2 Auftreten (Cha)
- ☐ +2 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +1 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☒ +5 Geschichte (Int)
- ☐ +1 Heilkunde (Wei)
- ☐ +1 Heimlichkeit (Ges)
- ☐ +1 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☒ +3 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ +3 Nachforschungen (Int)
- ☐ +3 Naturkunde (Int)
- ☐ +3 Religion (Int)
- ☐ +2 Täuschen (Cha)
- ☐ +1 Überlebenskunst (Wei)
- ☒ +4 Überzeugen (Cha)
- ☒ +3 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W6

Rettungswürfe
gegen TodErfolge ☐ ☐ ☐
Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

16

+3

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Zauberstab	STÄ	1,5 m	+2	1W6	Wucht
Beschreibung: Unzerstörbar, magisch, Vielseitig (1W8 Schaden wenn zweihändig geführt)					
Wurfmesser	GES	1,5 m	+3	1W4+1	Stich
Beschreibung: Finesse (mit GES geführt), Leicht, Wurfwaaffe (Reichweite 6 m, 18 m mit Nachteil)					
Ablenkender Schmerz	INT	18 m	+5	1W6	Quelle
Beschreibung: Alle Quellen. Das Ziel erleidet einen Nachteil auf seinen nächsten Angriffswurf.					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weisheit

13

+1

Charisma

14

+2

Weitere Übung und Sprachen

Waffen: Dolche, Kampfstäbe,
Faustarmbrust/-bela**Werkzeuge:** Hexachrat (Spiel, ähnlich
wie Go)**Sprachen:** Gemein-Imperial, Myranisch,
Hiero-Imperial, Hjaldingisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Elan: Wenn du eine lange Rast beendest,
erhältst du Heroische Inspiration.**Amtszeichen:** Du gehörst der gehobenen
Gesellschaft an, mit allen entsprechenden
Rechten. Deine Triopta, die Dreiaugen-
maske, ist Zeichen deines Standes und es
wird erwartet, dass dich niederes Volk
nicht ohne sie sieht. Du erhältst einen
Vorteil auf CHA (Überzeugen)- und CHA
(Einschüchtern)-Würfe, wenn du deinen
Rang gegen Niedrigerstehende zum Ein-
satz bringen kannst.**Wachsam:** Wenn du die Initiative aus-
würfelst, kannst du dem Ergebnis deinen
Übungsbonus hinzufügen. Sofort nach dem
Auswürfeln der Initiative kannst du deine
Initiative mit der eines bereitwilligen Ver-
bündeten im selben Kampf tauschen. Der
Tausch ist nicht möglich, wenn mindestens
einer von beiden kampfunfähig ist.

MEKIODENES MAGIE

Optimatiker betrachten Magie meist aus wissenschaftlicher Sicht. Magische Kräfte werden erforscht und in Formeln niedergeschrieben. Zaubern gilt als Ausdruck von Selbstdisziplin, Weisheit und Erkenntnis.

Attribut zum Zaubern: INT

Zauberangriffsbonus: +5

Schwierigkeitsgrad für Rettungswürfe: 13

Zauberplätze pro Grad

	1	2
Stufe 1	2	–
Stufe 2	3	–
Stufe 3	4	2

Du erhältst verbrauchte Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Bekannte Quellen

Du wirkst deine Magie aus den folgenden Quellen und verwendest je nach Quelle für den Zauber die passende Schadensart und den passenden Rettungswurf.

Erfolg

Die stellare Quelle Erfolg steht für Herrschaft, Heldentum, Diplomatie und Strategie. Die Quelle wird aber auch dafür genutzt, andere Wesen zu kontrollieren.

Verursacht psychischen Schaden, RW Schaden: WEI, RW Überwinden: CHA

Harmonie

Die stellare Quelle Harmonie steht für Freundschaft, Frieden, platonische Liebe und Ausgeglichenheit, kann aber auch genutzt werden, um diese Gefühle zu entziehen und starke Verunsicherung hervorzurufen.

Verursacht psychischen Schaden, RW Schaden: WEI, RW Überwinden: CHA

Humus

Die elementare Quelle Humus steht für die Substanzen des Lebens, wie Ackerböden, Holz, Blattwerk, Fleisch oder Knochen, Tiere oder Pflanzen.

Verursacht Stich-Schaden, RW Schaden: GES, RW Überwinden: STÄ

Zaubertricks

Du beherrscht die folgenden Zaubertricks und kannst sie nach Belieben anwenden:

Ablenkender Schmerz

Zaubertrick der Verzauberung

Quellen: Erfolg, Harmonie oder Humus, du kannst beim Wirken entscheiden, welche du einsetzt. Verwende den passenden RW Schaden und die passende Schadensart.

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur in Reichweite wird von kleinen, aber schmerzhaften Stichen der Quellenessenz, wie Dornen oder emotionaler Aufruhr, gepeinigt. Die Kreatur muss einen Rettungswurf (Schaden) nach Quelle ablegen, oder sie erleidet 1W6 Schaden nach Quelle und ist beim nächsten Angriffswurf, den sie bis zum Ende ihres nächsten Zuges ausführt, im Nachteil.

Botschaft

Zaubertrick der Verwandlung

Quelle: Harmonie

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Eine Kreatur in Reichweite, auf die du deutest (und nur diese), hört eine von dir geflüsterte Botschaft und kann ebenfalls flüsternd antworten, so dass nur du es hörst. Der Zauber kann die meisten Hindernisse durchdringen, wird aber blockiert von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlichem Metall, einer dünnen Schicht Eisen oder 90 Zentimetern Holz oder Erde. Der Effekt muss keiner geraden Linie folgen und kann frei um Ecken oder durch Öffnungen gewirkt werden.

Führung

Zaubertrick der Erkenntnis

Quelle: Erfolg

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und wählst eine Fertigkeit. Bis der Spruch endet, kann die Kreatur 1W4 auf jeden Attributswurf addieren, der diese Fertigkeit benutzt.



Iris Aleit

Zauber ab Stufe 1

Du beherrschst die folgenden Zauber ab Stufe 1 und kannst sie anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz aus gibst:

Geringer Odem

Hervorrufungszauber des 1. Grades

Quellen: Erfolg, Harmonie oder Humus, du kannst beim Wirken entscheiden, welche du einsetzt. Verwende den passenden RW Schaden und die passende Schadensart.

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Kegel von 4,5 m)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Kreaturen innerhalb eines Kegels von 4,5 Metern müssen einen Rettungswurf (Schaden) nach Quelle ausführen. Scheitert der Wurf, erleiden sie 3W6 Schaden nach Quelle, andernfalls die Hälfte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Magie entdecken

Erkenntniszauber des 1. Grades (Ritual)

Quellenunabhängig

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Während der Wirkungsdauer nimmst du die Gegenwart von Magie im Abstand von bis zu 9 Metern von dir wahr. Wenn du auf diese Weise Magie wahrnimmst, kannst du deine Aktion verwenden, um schwache Auren um sichtbare magische Kreaturen oder Objekte sowie ihre magische Schule zu erkennen, falls vorhanden.

Dieser Zauber durchdringt die meisten Barrieren, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern Metall sowie von 1 Meter Holz oder Erde blockiert.

NOBSCHIWALL GEISTERFARBENKIND

Nobshiwall stammt aus einer verarmten Shingwa-Sippe in der imperialen Provinzhauptstadt Sidor Koralan. Die Sippe lebte in einem heruntergekommenen Viertel und musste das wenige, dass sie erwirtschaften konnte, zu großen Teilen an örtliche Banden abgeben. Schon früh sprachen die Geister zu dem Shingwakind, wurden bald Spielgefährten und Beschützer. Nobshiwalls Optimismus und Lebensfreude und der in dem Kind sichtliche Segen der ewigjungen Göttin Tscha gaben der Sippe Kraft. Dieser offensichtliche Segen der Geister brachte auch den dringend nötigen Frieden für Nobshiwalls Verwandtschaft, indem sie viele der abergläubischen Schläger der koralanischen Banden abschreckten – und auch die Freundschaft des Minotaurus Orcatos bewirkten, der die Sippe fortan beschützte.

Nobshiwall wurde vom alten Shanwada (wie die Shingwa ihre Animisten nennen) der Sippe ausgebildet und lernte schnell. Nobshiwalls Schicksal nahm eine weitere unerwartete Wendung, als Mekiodene te Alantinos zusammen mit einem örtlichen Honoraten auf der Jagd nach einem aus einem Gehege entlaufenen Raubtier in das Viertel kam. Im darauf folgenden Gefecht gegen die Bestie wurde der Honorat schwer verletzt und nur Nobshiwalls Fähigkeiten konnten ihn von der Schwelle des Todes zurückholen. Zum Dank stellte der Honorat die Sippe unter seinen Schutz und förderte sie, so dass sie bald zu einer in der ganzen Stadt angesehenen Handwerkerfamilie wurde. Nobshiwall aber nahm bald darauf Mekiodenes Angebot an, sie in die Ferne zu begleiten und Tschas Ruf „zu neuen Farben“ zu folgen.



Theresa Königseder-Haller

Charaktername **Nobshiwall Geisterfarbenkind**

Shingwa

Spezies

Klassen & Stufe **Animist (Shanwada), Stufe 1**

Religiös (Dienende Gläubige)

Hintergrund



Stärke

8

-1

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

10

Initiative

+1

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Schnellbeschwörung	<input checked="" type="radio"/> kurz <input checked="" type="radio"/> lang	2	<input type="checkbox"/>
Ahnengeist (St2)	<input checked="" type="radio"/> kurz <input checked="" type="radio"/> lang	2	<input type="checkbox"/>
Rettende Geister (St2)	<input checked="" type="radio"/> kurz <input checked="" type="radio"/> lang	2	<input type="checkbox"/>
Geister vertreiben (St2)	<input checked="" type="radio"/> kurz <input checked="" type="radio"/> lang	1	<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>

Geschicklich.

12

+1

Rettungswürfe

- ☐ -1 Stärke
- ☐ +1 Geschicklichkeit
- ☐ +0 Konstitution
- ☐ +1 Intelligenz
- ☒ +5 Weisheit
- ☒ +5 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 8

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

10

+0

Fertigkeiten

- ☐ +1 Akrobatik (Ges)
- ☐ +1 Arkane Kunde (Int)
- ☐ -1 Athletik (Stä)
- ☐ +3 Auftreten (Cha)
- ☐ +3 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +1 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ +1 Geschichte (Int)
- ☒ +5 Heilkunde (Wei)
- ☒ +3 Heimlichkeit (Ges)
- ☐ +3 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☒ +5 Motiv erkennen (Wei)
- ☒ +3 Nachforschungen (Int)
- ☐ +1 Naturkunde (Int)
- ☒ +3 Religion (Int)
- ☐ +3 Täuschen (Cha)
- ☐ +3 Überlebenskunst (Wei)
- ☒ +5 Überzeugen (Cha)
- ☐ +3 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W8

Rettungswürfe gegen Tod

Erfolge ☐ ☐ ☐
Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

13

+1

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Washkedal (Kampfstab)	STÄ	1,5 m	+1	1W6-1	Wucht
Beschreibung: Vielseitig (1W8-1 Schaden wenn zweihändig geführt)					
Geschoss (Luft)	CHA	36 m	+5	1W10	Wucht
Beschreibung:					
Geringe Explosion (Luft)	CHA	18 m	RW 13	1W6	Wucht
Beschreibung: STÄ-Rettungswurf für jede Kreatur in 1,5 m-Kugel oder Schaden, nur mit Geist Windrufer.					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weisheit

16

+3

Charisma

16

+3

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte

Waffen: Einfache

Werkzeuge: Kräuterkundeausrüstung, Giftmischerausrüstung, Holzschnitzwerkzeug, Panflöte

Sprachen: Gemein-Imperial, Shingwal, Minotaurisch, Myranisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Shingwagewandtheit: Du kannst dich durch Bereiche bewegen, die von Kreaturen eingenommen werden, die mindestens mittelgroß sind.

Saugnapfe: Du hast eine Kletterbewegung von 6 m.

Chamäleonhaut: Du kannst dich zu Beginn deines Zuges tarnen. Bis zu deinem nächsten Zug sinkt deine Bewegungsrate auf 3 Meter und du giltst als komplett verschleiert. Du darfst dafür keine Kleidung, Rüstung oder Schild tragen.

Greifschwanz und Schleuderzunge: Du kannst deine Zunge und deinen Schwanz einsetzen, um ein kleines Objekt in maximal 1,5 Metern Distanz zu greifen, heranzuziehen oder zu stoßen. Wenn nicht anders erwähnt, kannst du mit Schwanz und Zunge keine Waffen führen oder irgendeine Handlung ausführen, die besondere Präzision erfordert, wie eine magische Geste auszuführen.

Predigen: Nach einer kurzen oder langen Rast kannst du einer Anzahl von Verbündeten in Höhe deines Übungsbonus, die dich hören können, Heldische Inspiration verleihen.

NOBSCHIWALLS MAGIE

Der Animismus verfolgt einen urtümlichen und naturalistischen Ansatz, Zauber werden intuitiv gewirkt. Für Animisten ist die gesamte Schöpfung belebt und beseelt und auch beschworene Essenzen (Zauber) werden als Geister betrachtet.

Die Shanwada – die Animisten der Shingwa – betrachten Magie als Gaben der Gottheiten *Tscha* (der Bunten und ewig jungen) und *Ojo'Shombri* (des Verborgenen). Sie sehen die Magie in Farben und erschaffen rituelle Mosaik.

Dieser magische Tradition entspringt eine besondere Form der Zauberkunst: die **Beseeltheit**. Mit ihr wird ein Wesen in körperloser Form in den eigenen Körper beschworen, um von ihm neue Fähigkeiten zu erhalten.

Attribut zum Zaubern: CHA

Zauberangriffsbonus: +5

Schwierigkeitsgrad für Rettungswürfe: 13

Zauberplätze pro Grad

	1	2
Stufe 1	2	-
Stufe 2	3	-
Stufe 3	4	2

Du erhältst alle Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Alltagszauberei: Als Aktion kannst du einen kleinen magischen Effekt bewirken, wie ein Getränk kühlen oder eine Kerze mit einer Berührung anzünden. Diese Effekte sind niemals schädlich und haben keine regeltechnischen Auswirkungen.

Beseeltheit: Du kannst ein Ritual durchführen, das 10 Minuten dauert, um ein Wesen, für das du eine Wesensformel beherrschst, in deinen Körper einzuladen. Während du von einem Wesen beseelt bist, kannst du den Zauberspruch der Wesensformel und die Zaubersprüche der Wesensformel gelten für dich als vorbereitet und du kannst sie einsetzen.

Du kannst die Beseeltheit jederzeit beenden. Die Beseeltheit endet auch, wenn du durch einen neuen Geist beseelt wirst oder das Bewusstsein verlierst. Du kannst nicht von einer langen Rast profitieren, solange du beseelt bist.

Die Wesen, die du bei einer Beseeltheit in deinen Körper aufnimmst, haben einen eigenen Willen sowie Vorlieben und Abneigungen, die bei der Beschreibung des Geistes angegeben sind. Wenn du von diesem Geist beseelt wirst, vermischen sich seine Gedanken und Gefühle mit deinen. Du hast immer die Kontrolle, aber versuche, diese Aspekte ins Spiel einzuflechten.

Schnellbeschwörung: In Zeiten der Not kannst du versuchen, einen Geist ohne ordnungsgemäßes Ritual in deinen Körper einzuladen. Die Dauer zum Einleiten der Beseeltheit sinkt auf 1 Bonusaktion. Lege einen CHA-Rettungswurf (SG 10 + Grad der Wesensformel) ab. Wenn der Rettungswurf scheitert, findet die Beseeltheit trotzdem statt, aber du erleidest psychischen Schaden in Höhe des zweifachen Grades der Wesensformel. Du kannst dieses Merkmal so oft einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst eine Anwendung nach einer kurzen Rast zurück. Du erhältst alle Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Rituale wirken: Wenn ein Zauber den Zusatz „Ritual“ aufweist (Magie entdecken), kannst du ihn mit einem Zeitaufwand von 10 Minuten wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Bekannte Quellen

Du wirkst deine Magie aus den folgenden Quellen und verwendest je nach Quelle für den Zauber die passende Schadensart und den passenden Rettungswurf.

Freiheit

Die stellare Quelle Freiheit ist die Quelle der Freigeister und Reisenden und steht für Spontaneität, Befreiung von Ängsten, Wagemut und Orientierung.

Verursacht psychischen Schaden, RW Schaden: WEI, RW Überwinden: CHA

Luft

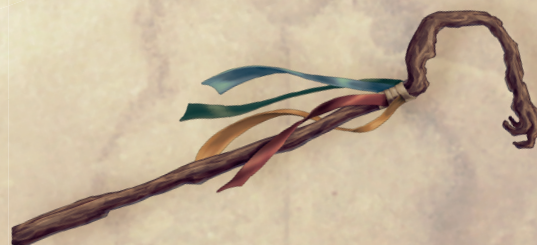
Die elementare Quelle Luft steht für die Atemluft, Gase, Gerüche und Klänge sowie für Schnelligkeit und Leichtigkeit. Die Quelle ist bei Illusionisten beliebt. Luft-Elementare gelten als leichtfertig und aufbrausend.

Verursacht Wucht-Schaden, RW Schaden: STÄ, RW Überwinden: STÄ

Harmonie

Die stellare Quelle Kreativität steht für den Neuanfang, unkonventionelles Denken, Musik, Kunst sowie das Verständnis über mechanische Zusammenhänge.

Verursacht psychischen Schaden, RW Schaden: WEI, RW Überwinden: CHA



Zaubertricks

Du beherrschst die folgenden Zaubertricks und kannst sie nach Belieben anwenden:

Geschoss

Zaubertrick der Hervorrufung

Quelle: Luft

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen ein Ziel in Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet es 1W10 Wuchtschaden.

Gleiten

Zaubertrick der Verwandlung

Quelle: Luft

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Während der Wirkungsdauer kannst du mit einer Flugbewegungsrate von 15 Metern von einer erhöhten Position hinabgleiten. Du kannst aber nicht aus eigener Kraft aufsteigen und sinkst jede Runde automatisch 1,5 Meter ab. Du kannst diese Flugbewegung nicht für die Spurt-Aktion nutzen.

Zauber ab Stufe 1

Du beherrschst die folgenden Zauber ab Stufe 1 und kannst sie anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz aus gibst:

Emotionale Überlastung

Verzauberungszauber des 1. Grades

Quelle: Freiheit

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, wird von heftigen Emotionen überwältigt. Das Ziel muss einen WEI-Rettungswurf bestehen oder es erhält für die Wirkungsdauer die Zustände *Liegend* sowie *Kampfunfähig*.

Am Ende eines jeden seiner Züge und jedes Mal, wenn es Schaden erleidet, kann das Ziel einen weiteren WEI-Rettungswurf ausführen. Wird er durch Schaden ausgelöst, ist das Ziel beim Rettungswurf im Vorteil. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du eine weitere Kreatur beeinflussen.

Telekinese

Verwandlungszauber des 1. Grades

Quelle: Luft

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Wenn du den Zauber wirkst und erneut als Verwenden-Aktion während der Wirkungsdauer, kannst du einen Gegenstand von bis zu 25 Kilogramm, den du sehen kannst, bis zu 3 Meter innerhalb der Reichweite des Spruches bewegen. Du kannst Kreaturen nicht unmittelbar beeinflussen, aber sie an Kleidung, Gürteln oder Ähnlichem packen, um sie zu bewegen, sofern ihr Gewicht nicht das Maximum überschreitet. Unfreiwillige Ziele können einen STÄ-Rettungswurf ablegen, um diese Bewegung für sich oder für von ihnen gehaltene Gegenstände zu verhindern.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. steigt die Bewegungsweite pro Aktion um 1,5 Meter und das maximale Gewicht verdoppelt sich.

Wesensformeln ab Stufe 1

Du kennst die Anrufungen für die folgenden Geisterwesen für eine Beseelung:

Windrufer

Geist der Luft, stürmisch und energiegeladen

Grad 1

Geringe Explosion

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

An einem Punkt in Reichweite entsteht eine heftige Druckwelle mit einem Radius von 1,5 Metern. Jede Kreatur

in diesem Bereich muss einen STÄ-Rettungswurf bestehen oder sie erleidet 1W6 Wuchtschaden.

Rascher Lauf

Verwandlungszauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du kannst dich mit unglaublicher Geschwindigkeit bewegen. Wenn du den Zauber wirkst und als Bonusaktion in jedem deiner Züge während der Wirkungsdauer kannst du die Spurt-Aktion verwenden.

FYARK FUACH KASHGAR

Fyark entstammt einer verarmten Leonir-Sippe in Rhacornos und schloss sich schon in jungen Jahren einer reisenden Gladiatorenschule an. Sie versprachen ihm eine Ausbildung und gute Behandlung, wenn er für sie in den Arenen des Landes kämpfte. Fyark wurde schnell zu einem der besten Gladiatoren in der Schule und brachte dieser in den Arenen viele Aureale ein. Er stellte sich wilden Bestien, maß sich mit anderen Gladiatoren und riss das Publikum zu Begeisterungstürmen hin. Alles änderte sich jedoch, als Fyark und die Gladiatorenschule nach Manossos im Horasiat Valantia kamen. Nach einem Streit zwischen dem berühmten amaunischen Stiertänzer FoShua und Fyarks Mentor Ussus wurde Ussus hinterhältig ermordet. Fyark schwor Rache und begann, sich auf einen Kampf mit FoShua vorzubereiten. Dabei lernte er Mekiodene te Alantinos und ihre Gruppe kennen. Sie berichteten ihm, dass FoShua im Geheimen eine Gruppierung anführte, die einen Putsch gegen Khular Aylesh, den selbsternannten Herrscher des abgefallenen Horasiats Koromanthia plante und Ussus das wohl herausgefunden hatte. Am Tag des Erntefestes sollte der Putsch stattfinden, bei dem FoShua in der Arena vor dem Kriegsfürsten auftreten würde. Fyark sollte FoShua in der Arena stellen und Mekiodene und die anderen kümmerten sich um die restlichen Aufwiegler. An diesem Tag nahm Fyark zum ersten Mal aus persönlichen Gründen und voller Überzeugung das Leben eines Gegners. Mekiodene und ihre Gefolgschaft konnten die Aufwiegler abwehren und der selbst ernannte Herrscher Khular Aylesh zeigte sich dankbar und belohnte Fyark mit einer Kentema und einem Kettenpanzer aus seiner persönlichen Sammlung. Fyark beschloss, den Arenen (zumindest für eine Weile) den Rücken zu kehren. Er würde mit Mekiodene reisen, auf der Suche danach, welche bedeutenden Herausforderungen das Leben abseits der reinen Unterhaltung der Massen für ihn zu bieten hatte.



Theresa Königseder-Haller

Charaktername

Fyark fuach Khashgar

Leonir

Spezies

Klassen & Stufe

Kämpfer, Stufe 1

Ländlich (Viehzucht)

Hintergrund



Stärke

15

+2

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

16/18

Initiative

+2

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Durchschnaufen	kurz <input checked="" type="radio"/> lang <input checked="" type="radio"/>	2	<input type="checkbox"/>
Durchhaltevermögen	kurz <input type="radio"/> lang <input checked="" type="radio"/>	1	<input type="checkbox"/>
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		<input type="checkbox"/>
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		<input type="checkbox"/>
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		<input type="checkbox"/>
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		<input type="checkbox"/>
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		<input type="checkbox"/>
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		<input type="checkbox"/>

Geschicklich.

14

+2

Rettungswürfe

- ☒ +4 Stärke
- ☐ +2 Geschicklichkeit
- ☒ +4 Konstitution
- ☐ -1 Intelligenz
- ☐ +0 Weisheit
- ☐ +2 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 14

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

14

+2

Fertigkeiten

- ☐ +2 Akrobatik (Ges)
- ☐ -1 Arkane Kunde (Int)
- ☒ +4 Athletik (Stä)
- ☐ +2 Auftreten (Cha)
- ☒ +4 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +2 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ -1 Geschichte (Int)
- ☐ +0 Heilkunde (Wei)
- ☐ +2 Heimlichkeit (Ges)
- ☒ +2 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☐ +0 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ -1 Nachforschungen (Int)
- ☒ +1 Naturkunde (Int)
- ☐ -1 Religion (Int)
- ☐ +2 Täuschen (Cha)
- ☐ +0 Überlebenskunst (Wei)
- ☐ +2 Überzeugen (Cha)
- ☐ +0 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W10

Rettungswürfe gegen Tod

 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

8

-1

Weisheit

10

+0

Charisma

14

+2

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Kentema	STÄ	1,5 m	+4	1W8+2	Hieb
Beschreibung: Vielseitig (1W10 Schaden wenn zweihändig geführt), Meisterschaftseigenschaft Auslaugen					
Beil	STÄ	1,5 m	+4	1W6+2	Hieb
Beschreibung: Leicht, Wurfaffe (Reichweite 6 m, 18 m mit Nachteil), Meisterschaftseigenschaft Plagen					
Beil (Zweithand)	STÄ	1,5 m	+4	1W6	Hieb
Beschreibung: Leicht, Wurfaffe (Reichweite 6 m, 18 m mit Nachteil), Meisterschaftseigenschaft Plagen					
Kurzschwert	STÄ	1,5 m	+4	1W6+2	Stich
Beschreibung: Finesse, Leicht, Meisterschaftseigenschaft Plagen					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte, Mittlere, Schwere, Schilde

Waffen: Einfache, Kriegswaffen

Werkzeuge: Lederwerkzeuge

Sprachen: Gemein-Imperial, Leonal, Myranisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Durchschnaufen: Als Bonusaktion kannst du Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deiner Kämpferstufe zurückerhalten. Du kannst dieses Merkmal zweimal anwenden. Wenn du eine kurze Rast beendest, erhältst du eine verbrauchte Anwendung zurück. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Waffenmeisterschaft: Du kannst die Meisterschaftseigenschaften (Regelheft Seite 47) dreier Arten von einfachen Waffen oder Kriegswaffen deiner Wahl verwenden. Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du eine dieser Waffenentscheidungen ändern.

Durchhaltevermögen: Wenn deine Trefferpunkte auf 0 fallen und du nicht stirbst, darfst du sie einmal auf 1 setzen. Du erhältst die Anwendung dieses Merkmals nach einer langen Rast zurück.

Klauen und Reißzähne: Du hast Natürliche Waffen (1W4+STÄ Hieb). Erzielst du einen kritischen Treffer mit einem Nahkampfangriff (bewaffnet oder waffenlos), erhöht sich der Schaden nach dem Verdoppeln nochmal um 1W4+STÄ Stichschaden durch deinen Biss.

Raubtiergeruch: Du erhältst einen Vorteil auf CHA (Einschüchtern)-Würfe, um ein Tier zu verjagen.

ORCATOS

Orcatos musste seine natürliche Kraft und Wut von klein auf nutzen, um in der Gosse zu überleben und sich in den Straßenbanden von Sidor Koralan hochzuarbeiten. Schließlich wurde er der bevorzugte Knochenbrecher des Verbrecherbosses Pheronius, aber im Gegensatz zu vielen seiner „Kollegen“ genoss

Orcatos es nie, anderen Schmerzen zuzufügen. Er war schlicht und ergreifend gut darin und seine Tätigkeit sorgte für einen vollen Bauch, ein Dach über dem Kopf – und Respekt. Die Wende in Orcatos' Leben kam schließlich, als er zusammen mit zwei anderen Schlägern Schutzgeld von einer örtlichen Shingwa-Sippe eintreiben sollte. Er wurde Zeuge, wie die Geister ein Shingwa-Kind erwählten, das sich mutig seiner Gruppe entgegen stellte. Angesichts der übernatürlichen Macht flohen seine beiden Begleiter vor einem Kind! Orcatos konnte nicht mehr aufhören zu lachen und Nobshiwall lachte mit ihm. Nobshiwall erfuhr nie, was Orcatos dann tat. Er kehrte zu Pheronius zurück und brach ihm persönlich das Genick. Er musste drei Wachen töten und wurde dabei selbst schwer verletzt, aber er konnte entkommen und Pheronius' Bande zerfleischte sich in inneren Machtkämpfen. Orcatos wurde zum Beschützer der Shingwa-Sippe und diese seine Familie, die erste, die er je wirklich hatte.

Als Nobshiwall sich entschloss, die Stadt zu verlassen, musste Orcatos nicht lange überlegen. Im Gegensatz zu allen Anführern, denen er gedient hatte, wirkte Mekiodene te Alantinos wie jemand, der seinen Respekt verdienen konnte.



Theresa
Königseder-Haller

Charaktername

Orcatos

Minotaurus

Spezies

Klassen & Stufe

Barbar, Stufe 1

Kriminell (Schutzgelderpressung)

Hintergrund



Stärke

16

+3

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

14/16

Initiative

+1

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Kampfrausch	<input checked="" type="checkbox"/> kurz <input checked="" type="checkbox"/> lang	2	
	<input type="checkbox"/> kurz <input type="checkbox"/> lang		
	<input type="checkbox"/> kurz <input type="checkbox"/> lang		
	<input type="checkbox"/> kurz <input type="checkbox"/> lang		
	<input type="checkbox"/> kurz <input type="checkbox"/> lang		
	<input type="checkbox"/> kurz <input type="checkbox"/> lang		
	<input type="checkbox"/> kurz <input type="checkbox"/> lang		
	<input type="checkbox"/> kurz <input type="checkbox"/> lang		

Geschicklich.

12

+1

Rettungswürfe

- ☒ +5 Stärke
- ☐ +1 Geschicklichkeit
- ☒ +5 Konstitution
- ☐ -1 Intelligenz
- ☐ +0 Weisheit
- ☐ +1 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 15

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

16

+3

Fertigkeiten

- ☐ +1 Akrobatik (Ges)
- ☐ -1 Arkane Kunde (Int)
- ☒ +5 Athletik (Stä)
- ☐ +1 Auftreten (Cha)
- ☒ +3 Einschüchtern (Cha)
- ☒ +3 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ -1 Geschichte (Int)
- ☐ +0 Heilkunde (Wei)
- ☐ +1 Heimlichkeit (Ges)
- ☐ +0 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☐ +0 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ -1 Nachforschungen (Int)
- ☐ -1 Naturkunde (Int)
- ☐ -1 Religion (Int)
- ☐ +3 Täuschen (Cha)
- ☐ +0 Überlebenskunst (Wei)
- ☐ +1 Überzeugen (Cha)
- ☒ +2 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W12

Rettungswürfe gegen Tod

 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

8

-1

Weisheit

10

+0

Charisma

13

+1

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Zweihandhammer	STÄ	1,5 m	+5	2W6+3	Hieb
Beschreibung: Schwer, Zweihändig, Meisterschaftseigenschaft Umstoßen					
Beil	STÄ	1,5 m	+5	1W6+3	Wucht
Beschreibung: Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6 m, 18 m mit Nachteil), Meisterschaftseigenschaft Plagen					
Schlagring	STÄ	1,5 m	+5	1W4+3	Wucht
Beschreibung: Leicht, Meisterschaftseigenschaft Stoßen					
Schlagring (zweite Hand)	STÄ	1,5 m	+5	1W4	Wucht
Beschreibung: Leicht, Meisterschaftseigenschaft Stoßen					
Hörner	STÄ	1,5 m	+5	1W4+3	Stich
Beschreibung: Ansturm (siehe Merkmale)					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte, Mittlere, Schilde

Waffen: Einfache, Kriegswaffen

Werkzeuge: Diebeswerkzeug

Sprachen: Gemein-Imperial,

Minotaurisch, Myranisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Ansturm: Unmittelbar nachdem du eine Spurt-Aktion mit einem Gegner innerhalb von 1,5 Metern beendet und dich dabei zumindest 6 Meter bewegt hast, kannst du einen Nahkampfangriff mit deinen Hörnern als Bonusaktion durchführen. Wenn du das Ziel triffst und es groß oder kleiner ist, kannst du es 3 Meter von dir wegschieben.

Waffenmeisterung: Deine Vertrautheit mit Waffen gestattet dir, die Meisterschaftseigenschaften (Regelheft Seite 47) zweier Arten von einfachen Nahkampfwaffen oder Nahkampf-Kriegswaffen deiner Wahl, zu verwenden. Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du Waffenübungen ausführen und eine dieser Waffenentscheidungen ändern.

Ungerüstete Verteidigung: Wenn du keine Rüstung trägst, beträgt deine Basis-Rüstungsklasse 10 + deine GES + deine KON = 14. Von diesem Vorzug profitierst du auch, wenn du einen Schild verwendest, deine Rüstungsklasse ist dann 16.

Gefahrengeispür (Ab Stufe 2): Du bist bei GES-Rettungswürfen im Vorteil, sofern du nicht kampfunfähig bist.

HAINUYANEI

Hainuyanei (gesprochen HainuJanei, kurz: Hainu) wuchs in der großen Handelsstadt Eshbathmar weit im Süden auf, an der Grenze zwischen dem Thalassion, dem östlichen Ozean, und der gewaltigen Wüste Narkramar. Von klein auf begleitete sie die Handelskarawanen und wurde eine begabte Sandläuferin. Zwar gehörte sie nicht zu den Dralquabar-Stämmen der tiefen Wüste, verstand sich aber hervorragend darauf, Karawanen durch das unwirtliche Land zu führen und Wasserquellen zu finden. Dabei schien ihr stets das Glück hold zu sein, als würde eine höhere Macht über sie wachen. Dann begannen die Träume. Visionen, die Hainuyanei nicht zu deuten vermochte. Die Priesterbeamten von Eshbathmar sahen sie als erwählt an. Von welcher Gottheit, und derer gab es in den Stadtstaaten der Narkramar viele, vermochte aber niemand zu sagen. Bis diese Frage geklärt war, sollte Hainu in einen Tempel gehen und in Meditation und Demut den Willen der Gottheiten ergründen. Hainuyanei floh in der ersten Nacht. Die Vorstellung, in die Zeremonien und Ränke der Priesterschaft verstrickt zu werden, ängstigte sie beinahe genauso sehr wie die, von einer Macht, die sie nicht verstand, erwählt worden zu sein. Sie bestieg das nächste Schiff und reiste in den Norden, in das mächtige Reich, von dem die Seeleute im Hafen von Eshbathmar ihr erzählt hatten. Dort heuerte Mekiodene sie als Wegsucherin und Fährtenleserin an. Aber die Träume hören nicht auf. Und langsam glaubt Hainu, einen Sinn und eine Stimme darin zu erkennen.



Theresa Königseder-Haller

Charaktername

Hainuyanei

Mensch

Spezies

Klassen & Stufe

Kundschafter, Stufe 1

Vagabundisch (Handelskarawane)

Hintergrund



Stärke

12

+1

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

14

Initiative

+2

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		

Geschicklich.

14

+2

Rettungswürfe

- ☒ +3 Stärke
- ☒ +4 Geschicklichkeit
- ☐ +2 Konstitution
- ☐ +0 Intelligenz
- ☐ +3 Weisheit
- ☐ -1 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 11

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

14

+2

Fertigkeiten

- ☒ +4 Akrobatik (Ges)
- ☐ +0 Arkane Kunde (Int)
- ☒ +3 Athletik (Stä)
- ☐ -1 Auftreten (Cha)
- ☐ -1 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +2 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ +0 Geschichte (Int)
- ☒ +5 Heilkunde (Wei)
- ☒ +4 Heimlichkeit (Ges)
- ☒ +5 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☐ +3 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ +0 Nachforschungen (Int)
- ☒ +2 Naturkunde (Int)
- ☒ +2 Religion (Int)
- ☐ -1 Täuschen (Cha)
- ☒ +5 Überlebenskunst (Wei)
- ☐ -1 Überzeugen (Cha)
- ☒ +5 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W10

Rettungswürfe gegen Tod

 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

10

+0

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Langbogen	GES	45/180m	+4	1W8+2	Stich
Beschreibung: Schwer, Zweihändig, Geschosse (Reichweite 45m, 180m mit Nachteil), Meistereigenschaft: Verlangsamen					
Speer	STÄ	1,5 m	+3	1W6+1	Stich
Beschreibung: Vielseitig (zweihändig 1W8+1 Schaden), Wurfwaffe (6/18 m), Meistereigenschaft: Auslaugen					
Beschreibung:					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weisheit

16

+3

Charisma

9

-1

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte, Mittlere, Schilde

Waffen: Einfache, Kriegswaffen

Werkzeuge: Kräuterkundeausrüstung, Holzschneiderwerkzeug, Kartographenwerkzeug

Sprachen: Gemein-Imperial, Kerrishitisch, Myranisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Elan: Wenn du eine lange Rast beendest, erhältst du Heldische Inspiration.**Wildniserfahren:** Du erhältst einen Vorteil bei Proben auf WEI (Überlebenskunst), um Nahrung oder einen sicheren Rastplatz zu suchen. Du kannst dich ohne zusätzliche Bewegungskosten durch nichtmagisches schwieriges Gelände bewegen.**Schwachstellen suchen:** Wenn du ein Ziel, das du bereits zuvor in diesem Kampf mit einem Waffenangriff getroffen hast, erneut mit einem Waffenangriff triffst, erhöhst du den Waffenschaden um 1W6. Du kannst diesen Zusatzschaden höchstens einmal pro Runde anrichten.**Tierrufe:** Du kannst eine Reihe von Tiergeräuschen imitieren und hast deinen Verbündeten beigebracht, einige davon zu erkennen. Du kannst damit nicht mit echten Tieren sprechen, aber unauffällig einfache Konzepte wie „Feind im Anmarsch“, „Angriff von rechts“ oder „Rückzug“ mit Verbündeten kommunizieren, die dich hören können.**Waffenmeisterung:** Dein Training mit Waffen erlaubt dir, die Meisterschaftseigenschaften zweier Arten von Waffen deiner Wahl zu verwenden, sofern du Übung mit dieser Waffenart hast. Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du Waffenübungen ausführen und eine dieser Waffenentscheidungen ändern.

THARKU

Tharku wuchs in der großen unabhängigen Hafenstadt Daranel in Koromanthia auf. Der Nerenith – das Neristu-Viertel – von Daranel brannte vor etwa vierzig Jahren nieder und seitdem wohnen die Neristu von Daranel verteilt über die Stadt. Tharkus Onkel führte eine Taverne (nerristisch Jombanoulli) nahe des Hafens, wo er versuchte, Neristu-Speisen auch Nicht-Neristu schmackhaft zu machen. Tharku half von Kleinauf in der Jombanoulli aus und zeigte sich bald als sehr geschickt darin, kleinere Tiere einzufangen, was sowohl Schädlinge fern hielt, als auch Fleisch in die Küche brachte.



Kristin Heldrung

Als er älter wurde, begann er gefährlichere Beute in, um und unter der Stadt zu jagen, wie Albschmeichler, Lurin und – mit ausreichend Unterstützung und Vorbereitung – sogar die mehrere Meter langen Reißlurche. Schließlich ging er dazu über, gefährliche Kreaturen für die Arenen und die Sammlungen der Reichen zu beschaffen. Dabei verlässt er sich vor allem auf seine Heimlichkeit, seine scharfen Sinne – einschließlich der Dunkelsicht der nachtaktiven Neristu – und die Fähigkeit zum Legen von Fallen, um einem Ziel aufzulauern und es überraschend zur Strecke zu bringen.

Bei einer dieser Jagden arbeitete er in Sidor Koralan mit Mekiodene zusammen und traf kurz darauf auch die anderen Mitglieder der entstehenden Gruppe. Tharku ist zielstrebig, aber auch offen und neugierig und bei einem gemeinsamen Abend eine angenehme Gesellschaft, auch wenn sein Humor manchmal ebenso beißend wie schwarz sein kann.

[K]

Charaktername

Tharku

Neristu

Spezies

Klassen & Stufe

Schurke, Stufe 1

Städtisch (Straßenkind)

Hintergrund



Stärke

8

-1

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

14

Initiative

+3

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Polyglot	kurz <input checked="" type="radio"/> lang <input type="radio"/>	1	
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		
	kurz <input type="radio"/> lang <input type="radio"/>		

Geschicklich.

16

+3

Rettungswürfe

- ☐ -1 Stärke
- ☒ +5 Geschicklichkeit
- ☐ +0 Konstitution
- ☒ +3 Intelligenz
- ☐ +3 Weisheit
- ☐ +1 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 8

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

10

+0

Fertigkeiten

- ☐ +3 Akrobatik (Ges)
- ☐ +1 Arkane Kunde (Int)
- ☒ +1 Athletik (Stä)
- ☐ +1 Auftreten (Cha)
- ☐ +1 Einschüchtern (Cha)
- ☒ +7 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ +1 Geschichte (Int)
- ☐ +3 Heilkunde (Wei)
- ☒ +7 Heimlichkeit (Ges)
- ☐ +3 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☒ +5 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ +1 Nachforschungen (Int)
- ☐ +1 Naturkunde (Int)
- ☐ +1 Religion (Int)
- ☐ +1 Täuschen (Cha)
- ☐ +3 Überlebenskunst (Wei)
- ☒ +3 Überzeugen (Cha)
- ☒ +5 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W8

Rettungswürfe gegen Tod

 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

12

+1

Weisheit

16

+3

Charisma

13

+1

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Dolch	GES	9/36 m	+5	1W4+3	Stich
Beschreibung: Finesse, Leicht, Meisterschaftseigenschaft Plagen					
Faust-Armbrust	GES	9/36 m	+5	1W6+3	Stich
Beschreibung: Geschosse (9/36, Bolzen oder Kugeln), Leicht, Nachladen, Meisterschaftseigenschaft Plagen					
Faust-Armbrust (Nebenhand)	GES	9/36 m	+5	1W6	Stich
Beschreibung: Geschosse (9/36, Bolzen oder Kugeln), Leicht, Nachladen, Meisterschaftseigenschaft Plagen					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte

Waffen: Leichte, Kriegswaffen mit der Eigenschaft Finesse oder Leicht

Werkzeuge: Diebeswerkzeug, Kochutensilien

Sprachen: Gemein-Imperial, Gemein-Amaunal, Neristal, Shingwal, Diebessprache

Klassen- und Speziesmerkmale


Vierhändig: Du kannst deine zusätzlichen Hände nutzen, um Gegenstände zu halten. Du kannst die Meisterschaftseigenschaft für eine Art von leichten Waffen deiner Wahl, mit der du geübt bist, verwenden. Jede leichte Waffe hat für dich zusätzlich die Meisterschaftseigenschaft Einkerben. Wenn du mehrere Meisterschaftseigenschaften verwenden kannst, musst du vor dem Würfel eines Angriffs wählen, welche du einsetzen willst. Wenn du Einkerben verwendest und in einer dritten Hand ebenfalls eine leichte Waffe trägst, kannst du mit ihr zusätzlich mit einer Bonusaktion angreifen, als hättest du Einkerben nicht eingesetzt. Wenn du keine zweihändige

Waffe führst, kannst du in einer beliebigen freien Hand einen Schild tragen. Mehrere Schilde addieren sich nicht.

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht (18 Meter).

Präzise: Wähle ein Werkzeug und entweder ein weiteres Werkzeug oder Heilkunde oder Fingerfertigkeit. Du bist mit diesem Werkzeug oder dieser Fertigkeit geübt. Wann immer du sie einsetzt, kannst du 1W4 auf das Wurfsergebnis addieren.

W20-Prüfung

1  + Bonus >= Schwierigkeitsgrad

Attributsmodifikator +
Übungsbonus (Wenn geübt)

Vorteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Vorteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das höhere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Vorteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Nachteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Nachteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das niedrigere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Nachteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Heldische Inspiration

Wenn dein SC Heldische Inspiration hast, kannst du sie verbrauchen, um mit einem Würfel sofort nach dem Wurf erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden. Verfügst du über Heldische Inspiration und erhältst dann noch weitere, so geht diese verloren, sofern du sie nicht an einen SC weitergibst, der keine hat.

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine einstündige Ruhepause, während der eine Kreatur höchstens leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten ausführt.

Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Du kannst einen oder mehr deiner Trefferpunkte verbrauchen und würfeln, um Trefferpunkte zurückzuerhalten.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine kurze Rast aufgeladen.

Lange Rast

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Ruhepause von mindestens acht Stunden. Während einer langen Rast schläfst du mindestens sechs Stunden lang und führst höchstens zwei Stunden lang leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten aus. Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Alle Trefferpunkte werden wiederhergestellt.
- ❖ Attributswerte werden wiederhergestellt.
- ❖ Erschöpfung wird um eine Stufe verringert.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine lange Rast aufgeladen.

Konzentration

Wenn du die Konzentration verlierst, endet der Effekt, auf den du dich konzentrierst. Folgende Faktoren stören oder beenden die Konzentration:

- ❖ Du wirkst einen weiteren Effekt, der Konzentration erfordert.
- ❖ Wenn du Schaden erleidest, musst du einen KON-Rettungswurf bestehen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG beträgt 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet).
- ❖ Du wirst kampfunfähig.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Die Initiative wird über einen GES-Wurf ermittelt.

Überrascht

Wenn du beim Auswürfeln der Initiative überrascht bist, so bist du bei diesem Wurf im Nachteil.

Eine 20 oder eine 1 beim Angriff würfeln

Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 20 würfelst („natürliche 20“), trifft der Angriff unabhängig und du erzielst einen kritischen Treffer. Würfel zweimal mit allen Schadenswürfeln des Angriffs und addiere die Ergebnisse. Wende dann die relevanten Modifikatoren an. Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 1 würfelst („natürliche 1“), scheitert der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der Rüstungsklasse des Ziels.

Anfälligkeit

Der Schaden dieser Art wird gegen dich verdoppelt.

Resistenz

Der Schaden dieser Art wird gegen dich halbiert.

Deckung

- ❖ Teildeckung (+2 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Dreivierteldeckung (+5 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Vollständige Deckung (Keine Angriffe oder Effekte möglich)

Wichtige Zustände

Festgesetzt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil, und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.
- ❖ Du bist bei GES-Rettungswürfen im Nachteil.

Gepackt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfen gegen alle Ziele außer der Kreatur, die dich gepackt hält, sind im Nachteil.
- ❖ Die Kreatur, die dich gepackt hält, kann dich ziehen oder tragen, wenn sie sich bewegt. Ihre Bewegungsrate ist dann aber halbiert.
- ❖ Mit einer Aktion kann man versuchen den Griff des Angreifers zu brechen: Vergleichende Probe auf STÄ (Athletik) oder GES (Akrobatik).

Kampfunfähig

- ❖ Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen ausführen.
- ❖ Deine Konzentration ist unterbrochen.
- ❖ Du kannst nicht sprechen.

Vergiftet

- ❖ Du bist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Weitere Merkmale

Stufenaufstiege: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 18 und auf Stufe 3 auf 25. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W10/3W10.

Geschickte Entdeckung (ab Stufe 2): Wähle eine Fertigkeit, mit der du geübt bist. Du erhältst Expertise mit dieser Fertigkeit (dein Übungsbonus wird verdoppelt, damit steigt der Bonus auf +2). Du hast jetzt auch genug von den Sprachen Shingwal und Leonal gelernt, um sie zu sprechen.

Meisterliches Schießen (ab Stufe 2): Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

Weihe der Jagd (ab Stufe 3): Du beherrscht die Zaubertricks Führung und Resistenz.

Du erhältst außerdem 2 Mirakelpunkte. Du kannst einen Mirakelpunkt ausgeben, um einen Zauberplatz des 1. Grades zu generieren und damit einen der untenstehenden Zauber zu wirken. Du erhältst alle verbrauchten Mirakelpunkte am Ende einer langen Rast zurück.

Du kannst am Ende einer langen Rast eine Anzahl von Waffen in Höhe deines Übungsbonus segnen. Die Waffen müssen in eine der folgenden Kategorien fallen: Dolch, Speer, Wurfspeer, Armbrust/Bela (leicht), Kurzbogen, Schleuder, Dreizack, Blasrohr, Langbogen, Netz. Du kannst als Bonusaktion einen Mirakelpunkt ausgeben, um eine weitere Waffe zu segnen. Während sie gesegnet ist, kann ein einzelner Angriffswurf mit ihr wiederholt werden.

Weitere Merkmale

Entschlossenheit

Verwandlungsauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du erhältst für die Wirkungsdauer 2W4+4 temporäre Trefferpunkte.

Lange Schritte

Verwandlungsauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur. Während der Wirkungsdauer steigt die Bewegungsrate des Ziels um 3 Meter.

Zeichen des Jägers

Erkenntniszauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du wählst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, und markierst sie auf mystische Weise als deine Beute. Bis der Zauber endet, fügst du dem Ziel bei jedem Treffer mit einem Waffenangriff zusätzlich 1W6 Energieschaden zu. Zudem bist du bei WEI (Überlebenskunst oder Wahrnehmung)-Würfen, um das Ziel ausfindig zu machen, im Vorteil. Sinken die Trefferpunkte des Ziels auf 0, bevor der Zauber endet, kannst du in darauffolgenden Zügen deine Bonusaktion verwenden, um eine neue Kreatur zu markieren.

Inventar

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Reisekleidung	1	2,0
Schlafmatte	1	3,5
Rucksack	1	2,5
Reisegeschirr	1	0,5
Zunderkästchen	1	0,5
Seil (15m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Rationen	10	1,0
Fackeln	10	0,5
Brechstange	1	0,5
Diebeswerkzeug	1	0,5

Teilgewicht 45,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Zelt (2 Personen)	1	10,0
Holzschnitzerwerkzeug	1	2,5
Kräuterkunde-Ausrüstung	1	1,5
Heiltrank (2W4+2)	1	0,5

Teilgewicht 13,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Teilgewicht

Geld

0	GA
0	AU
7	AG
19	PK
10	OB

Gesamtlast

59


Maximale Traglast

90

max. anheben/schieben/ziehen

180

W20-Prüfung

1  + Bonus >= Schwierigkeitsgrad

Attributsmodifikator +
Übungsbonus (Wenn geübt)

Vorteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Vorteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das höhere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Vorteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Nachteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Nachteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das niedrigere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Nachteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Heldische Inspiration

Wenn dein SC Heldische Inspiration hast, kannst du sie verbrauchen, um mit einem Würfel sofort nach dem Wurf erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden. Verfügst du über Heldische Inspiration und erhältst dann noch weitere, so geht diese verloren, sofern du sie nicht an einen SC weitergibst, der keine hat.

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine einstündige Ruhepause, während der eine Kreatur höchstens leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten ausführt.

Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Du kannst einen oder mehr deiner Trefferpunkte verbrauchen und würfeln, um Trefferpunkte zurückzuerhalten.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine kurze Rast aufgeladen.

Lange Rast

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Ruhepause von mindestens acht Stunden. Während einer langen Rast schläfst du mindestens sechs Stunden lang und führst höchstens zwei Stunden lang leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten aus. Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Alle Trefferpunkte werden wiederhergestellt.
- ❖ Attributswerte werden wiederhergestellt.
- ❖ Erschöpfung wird um eine Stufe verringert.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine lange Rast aufgeladen.

Konzentration

Wenn du die Konzentration verlierst, endet der Effekt, auf den du dich konzentrierst. Folgende Faktoren stören oder beenden die Konzentration:

- ❖ Du wirkst einen weiteren Effekt, der Konzentration erfordert.
- ❖ Wenn du Schaden erleidest, musst du einen KON-Rettungswurf bestehen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG beträgt 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet).
- ❖ Du wirst kampfunfähig.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Die Initiative wird über einen GES-Wurf ermittelt.

Überrascht

Wenn du beim Auswürfeln der Initiative überrascht bist, so bist du bei diesem Wurf im Nachteil.

Eine 20 oder eine 1 beim Angriff würfeln

Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 20 würfelst („natürliche 20“), trifft der Angriff unabhängig und du erzielst einen kritischen Treffer. Würfel zweimal mit allen Schadenswürfeln des Angriffs und addiere die Ergebnisse. Wende dann die relevanten Modifikatoren an. Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 1 würfelst („natürliche 1“), scheitert der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der Rüstungsklasse des Ziels.

Anfälligkeit

Der Schaden dieser Art wird gegen dich verdoppelt.

Resistenz

Der Schaden dieser Art wird gegen dich halbiert.

Deckung

- ❖ Teildeckung (+2 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Dreivierteldeckung (+5 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Vollständige Deckung (Keine Angriffe oder Effekte möglich)

Wichtige Zustände

Festgesetzt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil, und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.
- ❖ Du bist bei GES-Rettungswürfen im Nachteil.

Gepackt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfen gegen alle Ziele außer der Kreatur, die dich gepackt hält, sind im Nachteil.
- ❖ Die Kreatur, die dich gepackt hält, kann dich ziehen oder tragen, wenn sie sich bewegt. Ihre Bewegungsrate ist dann aber halbiert.
- ❖ Mit einer Aktion kann man versuchen den Griff des Angreifers zu brechen: Vergleichende Probe auf STÄ (Athletik) oder GES (Akrobatik).

Kampfunfähig

- ❖ Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen ausführen.
- ❖ Deine Konzentration ist unterbrochen.
- ❖ Du kannst nicht sprechen.

Vergiftet

- ❖ Du bist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Weitere Merkmale

Geborene Schwerarbeiter: Du zählst als eine Größenkategorie größer, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben, ziehen oder heben kannst. Du bist im Vorteil bei STÄ-Rettungswürfen.

Wachsam: Wenn du die Initiative auswürfelst, kannst du dem Ergebnis deinen Übungsbonus hinzufügen. Sofort nach dem Auswürfeln der Initiative kannst du deine Initiative mit der eines bereitwilligen Verbündeten im selben Kampf tauschen. Der Tausch ist nicht möglich, wenn mindestens einer von beiden kampfunfähig ist.

Kampfrausch: Du kannst dich in einen Kampfrausch versetzen, der dir außergewöhnliche Macht und Zähigkeit gewährt. Du kannst dich als Bonusaktion in Kampfrausch versetzen, sofern du keine schwere Rüstung trägst. Wie oft du dies tun kannst, ist in der Spalte „Kampfrausch“ der Tabelle „Barbarenmerkmale“ nach Barbarenstufe aufgeführt. Wenn du eine kurze Rast beendest, erhältst du eine verbrauchte Anwendung zurück. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Solange dein Kampfrausch aktiv ist, gelten für dich folgende Regeln:

- **Schadensresistenz:** Du bist gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.
- **Kampfrausch-Schaden:** Wenn du einen Angriff ausführst, der STÄ erfordert – entweder mit einer Waffe oder als waffenlosen Angriff –, und dem Ziel Schaden zufügst, erhältst du einen Bonus auf den Schaden, der sich erhöht, wenn du Barbarenstufen hinzugewinnst. Dies ist in der Spalte „Kampfrausch-Schaden“ der Tabelle „Barbarenmerkmale“ aufgeführt.
- **Stärkevorteil:** Du bist bei STÄ-Würfen und STÄ-Rettungswürfen im Vorteil.
- **Keine Konzentration und keine Zauber:** Du kannst keine Konzentration aufrechterhalten und keine Zauber wirken
- **Wirkungsdauer:** Der Kampfrausch währt bis zum Ende deines nächsten Zugs und endet vorzeitig, wenn du schwere Rüstung anlegst oder kampfunfähig wirst. Wenn dein Kampfrausch in deinem nächsten Zug noch aktiv ist, kannst du ihn um eine weitere Runde verlängern, indem du eine der folgenden Handlungen ausführst:
 - Führe einen Angriffswurf gegen einen Gegner aus.
 - Zwingt einen Gegner, einen Rettungswurf auszuführen.
 - Führe eine Bonusaktion aus, um deinen Kampfrausch zu verlängern.

Weitere Merkmale

Wann immer der Kampfrausch verlängert wird, währt er bis zum Ende deines nächsten Zugs. Du kannst einen Kampfrausch bis zu 10 Minuten lang aufrechterhalten.

Stufenaufstiege: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 25 und auf Stufe 3 auf 35. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W12/3W12.

Rücksichtsloser Angriff (ab Stufe 2): Du kannst deine Verteidigung völlig außer Acht lassen und mit noch mehr Wildheit angreifen. Bei deinem ersten Angriffswurf in deinem Zug kannst du beschließen, einen Rücksichtslosen Angriff auszuführen. Damit sind deine Angriffswürfe, die Stärke erfordern, bis zum Beginn deines nächsten Zugs im Vorteil, doch Angriffswürfe gegen dich sind in dieser Zeit ebenfalls im Vorteil.

Urwissen (ab Stufe 3): Du erhältst Übung in einer der folgenden Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen, Naturkunde oder Überlebenskunst (dein Bonus erhöht sich dadurch um +2).

Außerdem kannst du dich während deines Kampfrauschs auf deine Instinkte und Abhärtung fokussieren, wenn du bestimmte Aufgaben auszuführen versuchst. Wann immer du einen Attributswurf unter Verwendung einer der folgenden Fertigkeiten ausführst, kannst du ihn auch dann als STÄ-Wurf ausführen, wenn er sonst ein anderes Attribut erfordert: Akrobatik, Einschüchtern, Heimlichkeit, Überlebenskunst oder Wahrnehmung (der Bonus erhöht sich damit im Kampfrausch auf +3 – +5 wenn du geübt bist – und du bist im Vorteil).

Das solltest du dir nochmal überlegen (ab Stufe 3):

Du kannst Einschüchtern-Würfe auf STÄ ablegen anstatt auf CHA, selbst wenn du nicht im Kampfrausch bist. Du bist in einer weiteren Fertigkeit deiner Wahl geübt (dein Bonus erhöht sich dadurch um +2)

Knochen brechen (ab Stufe 3): Deine waffenlosen Angriffe richten jetzt 1W6+STÄ Wuchtschaden an und deine Hörner 1W4+4 Stichschaden. Wenn du keine Waffe trägst, kannst du als Bonusaktion einen zusätzlichen waffenlosen Angriff durchführen, als würdest du zwei leichte Waffen führen. Du erhältst außerdem die Waffenmeisterung (Waffenlose Angriffe) und deine waffenlosen Angriffe erhalten eine der folgenden Meisterschaftseigenschaften: Auslaugen, Plagen, Stoßen oder Umstoßen. Du kannst die Meisterschaftseigenschaft am Ende einer langen Rast wechseln.

Inventar

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Reisekleidung	1	2,0
Schlafmatte	1	3,5
Rucksack	1	2,5
Reisegeschirr	1	0,5
Zunderkästchen	1	0,5
Seil (15m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Rationen	10	1,0
Fackeln	10	0,5
Brechstange	1	0,5
Diebeswerkzeug	1	0,5

Teilgewicht 30

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Zweihandhammer	1	5,0
Beil	1	1,0
Schild	1	3
Schlagring	2	-
Heiltrank (2W4+2)	1	0,5

Teilgewicht 9,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Teilgewicht

Geld

0	GA
0	AU
9	AG
7	PK
0	OB

Gesamtlast

39,5


Maximale Traglast

240

max. anheben/schieben/ziehen

480

W20-Prüfung

1  + Bonus >= Schwierigkeitsgrad

Attributsmodifikator +
Übungsbonus (Wenn geübt)

Vorteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Vorteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das höhere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Vorteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Nachteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Nachteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das niedrigere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Nachteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Heldische Inspiration

Wenn dein SC Heldische Inspiration hast, kannst du sie verbrauchen, um mit einem Würfel sofort nach dem Wurf erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden. Verfügst du über Heldische Inspiration und erhältst dann noch weitere, so geht diese verloren, sofern du sie nicht an einen SC weitergibst, der keine hat.

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine einstündige Ruhepause, während der eine Kreatur höchstens leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten ausführt.

Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Du kannst einen oder mehr deiner Trefferpunkte verbrauchen und würfeln, um Trefferpunkte zurückzuerhalten.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine kurze Rast aufgeladen.

Lange Rast

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Ruhepause von mindestens acht Stunden. Während einer langen Rast schläfst du mindestens sechs Stunden lang und führst höchstens zwei Stunden lang leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten aus. Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Alle Trefferpunkte werden wiederhergestellt.
- ❖ Attributswerte werden wiederhergestellt.
- ❖ Erschöpfung wird um eine Stufe verringert.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine lange Rast aufgeladen.

Konzentration

Wenn du die Konzentration verlierst, endet der Effekt, auf den du dich konzentrierst. Folgende Faktoren stören oder beenden die Konzentration:

- ❖ Du wirkst einen weiteren Effekt, der Konzentration erfordert.
- ❖ Wenn du Schaden erleidest, musst du einen KON-Rettungswurf bestehen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG beträgt 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet).
- ❖ Du wirst kampfunfähig.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Die Initiative wird über einen GES-Wurf ermittelt.

Überrascht

Wenn du beim Auswürfeln der Initiative überrascht bist, so bist du bei diesem Wurf im Nachteil.

Eine 20 oder eine 1 beim Angriff würfeln

Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 20 würfelst („natürliche 20“), trifft der Angriff unabhängig und du erzielst einen kritischen Treffer. Würfel zweimal mit allen Schadenswürfeln des Angriffs und addiere die Ergebnisse. Wende dann die relevanten Modifikatoren an. Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 1 würfelst („natürliche 1“), scheitert der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der Rüstungsklasse des Ziels.

Anfälligkeit

Der Schaden dieser Art wird gegen dich verdoppelt.

Resistenz

Der Schaden dieser Art wird gegen dich halbiert.

Deckung

- ❖ Teildeckung (+2 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Dreivierteldeckung (+5 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Vollständige Deckung (Keine Angriffe oder Effekte möglich)

Wichtige Zustände

Festgesetzt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil, und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.
- ❖ Du bist bei GES-Rettungswürfen im Nachteil.

Gepackt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfen gegen alle Ziele außer der Kreatur, die dich gepackt hält, sind im Nachteil.
- ❖ Die Kreatur, die dich gepackt hält, kann dich ziehen oder tragen, wenn sie sich bewegt. Ihre Bewegungsrate ist dann aber halbiert.
- ❖ Mit einer Aktion kann man versuchen den Griff des Angreifers zu brechen: Vergleichende Probe auf STÄ (Athletik) oder GES (Akrobatik).

Kampfunfähig

- ❖ Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen ausführen.
- ❖ Deine Konzentration ist unterbrochen.
- ❖ Du kannst nicht sprechen.

Vergiftet

- ❖ Du bist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Zäh: Deine Trefferpunktemaximum steigt um das Doppelte deiner Charakterstufe, sobald du dieses Talent erhältst. Bei jedem Stufenanstieg steigt dein Trefferpunktemaximum um 2. (Eingerechnet)

Stufenaufstiege: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 24 und auf Stufe 3 auf 34. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W10/3W10.

Tatendrang (ab Stufe 2): Du kannst kurzzeitig deine normalen Grenzen überwinden. In deinem Zug kannst du eine zusätzliche Aktion (außer der Magie-Aktion) ausführen. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Alle Augen auf mich (ab Stufe 3): Du bist geübt in der Fertigkeit Auftreten (Dein Bonus steigt auf +4). Wenn du einen Schaukampf aufführen kannst, gelten deine Waffen als Werkzeug, mit dem du geübt bist. Du kannst außerdem als Bonusaktion eine Anwendung von Durchschnaufen einsetzen, um die Aufmerksamkeit aller nicht mit dir verbündeten Kreaturen innerhalb von 18 Metern, die dich wahrnehmen können, auf dich zu ziehen. Bis zu deinem nächsten Zug ist jede dieser Kreaturen im Nachteil bei allen Angriffswürfen, die sie nicht gegen dich führt, und bei WEI (Wahrnehmung)- und WEI (Motiv erkennen)-Würfen, die nicht dir gelten.

Provokation (ab Stufe 3): Als Bonusaktion kannst du eine Kreatur innerhalb von 18 Metern wählen, die dich wahrnehmen kann. Die Kreatur muss einen CHA-Rettungswurf (SG 8 + dein CHA + dein Übungsbonus) ablegen. Bei einem Misserfolg muss sie in ihrem nächsten Zug ihre Bewegung nutzen, um sich auf dich zuzubewegen und darf sich nicht freiwillig von dir wegbewegen. Sie ist in diesem Zug im Nachteil bei allen Angriffswürfen, die nicht dir gelten.

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Reisekleidung	1	2
Schlafmatte	1	3,5
Rucksack	1	2,5
Brechstange	1	2,5
Hammer	1	1,5
Kletterhaken	10	0,125
Zunderkästchen	1	0,5
Seil (15m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Rationen	10	1
Fackeln	10	0,5

[illegible]

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Eingestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.


0	GA
1	AU
23	AG
19	PK
10	OB

71.25

112,5

225

W20-Prüfung

1  + Bonus >= Schwierigkeitsgrad

Attributsmodifikator +
Übungsbonus (Wenn geübt)

Vorteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Vorteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das höhere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Vorteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Nachteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Nachteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das niedrigere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Nachteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Heldische Inspiration

Wenn dein SC Heldische Inspiration hast, kannst du sie verbrauchen, um mit einem Würfel sofort nach dem Wurf erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden. Verfügst du über Heldische Inspiration und erhältst dann noch weitere, so geht diese verloren, sofern du sie nicht an einen SC weitergibst, der keine hat.

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine einstündige Ruhepause, während der eine Kreatur höchstens leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten ausführt.

Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Du kannst einen oder mehr deiner Trefferpunkte verbrauchen und würfeln, um Trefferpunkte zurückzuerhalten.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine kurze Rast aufgeladen.

Lange Rast

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Ruhepause von mindestens acht Stunden. Während einer langen Rast schläfst du mindestens sechs Stunden lang und führst höchstens zwei Stunden lang leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten aus. Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Alle Trefferpunkte werden wiederhergestellt.
- ❖ Attributswerte werden wiederhergestellt.
- ❖ Erschöpfung wird um eine Stufe verringert.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine lange Rast aufgeladen.

Konzentration

Wenn du die Konzentration verlierst, endet der Effekt, auf den du dich konzentrierst. Folgende Faktoren stören oder beenden die Konzentration:

- ❖ Du wirkst einen weiteren Effekt, der Konzentration erfordert.
- ❖ Wenn du Schaden erleidest, musst du einen KON-Rettungswurf bestehen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG beträgt 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet).
- ❖ Du wirst kampfunfähig.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Die Initiative wird über einen GES-Wurf ermittelt.

Überrascht

Wenn du beim Auswürfeln der Initiative überrascht bist, so bist du bei diesem Wurf im Nachteil.

Eine 20 oder eine 1 beim Angriff würfeln

Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 20 würfelst („natürliche 20“), trifft der Angriff unabhängig und du erzielst einen kritischen Treffer. Würfel zweimal mit allen Schadenswürfeln des Angriffs und addiere die Ergebnisse. Wende dann die relevanten Modifikatoren an. Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 1 würfelst („natürliche 1“), scheitert der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der Rüstungsklasse des Ziels.

Anfälligkeit

Der Schaden dieser Art wird gegen dich verdoppelt.

Resistenz

Der Schaden dieser Art wird gegen dich halbiert.

Deckung

- ❖ Teildeckung (+2 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Dreivierteldeckung (+5 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Vollständige Deckung (Keine Angriffe oder Effekte möglich)

Wichtige Zustände

Festgesetzt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil, und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.
- ❖ Du bist bei GES-Rettungswürfen im Nachteil.

Gepackt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfen gegen alle Ziele außer der Kreatur, die dich gepackt hält, sind im Nachteil.
- ❖ Die Kreatur, die dich gepackt hält, kann dich ziehen oder tragen, wenn sie sich bewegt. Ihre Bewegungsrate ist dann aber halbiert.
- ❖ Mit einer Aktion kann man versuchen den Griff des Angreifers zu brechen: Vergleichende Probe auf STÄ (Athletik) oder GES (Akrobatik).

Kampfunfähig

- ❖ Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen ausführen.
- ❖ Deine Konzentration ist unterbrochen.
- ❖ Du kannst nicht sprechen.

Vergiftet

- ❖ Du bist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Schockwelle

Hervorrufungszauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Würfel mit 4,5 Meter Seitenlänge)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein heftiger Windstoß geht von dir aus. Jede Kreatur in einem Würfel mit 4,5 Metern Kantenlänge, ausgehend von dir, muss einen KON-Rettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 2W8 Wuchtschaden und wird 3 Meter von dir weggestoßen. Bei einem Erfolg erleidet sie nur den halben Schaden und wird nicht weggestoßen. Nicht gesicherte oder befestigte Gegenstände, die sich vollständig im Wirkungsbereich befinden, werden automatisch 3 Meter weggestoßen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Wortweber

*Geist der Kreativität, gesprächig und freundlich
Grad 1*

Einfache Illusion

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du erschaffst ein Geräusch (wie eine Stimme, ein Brüllen oder Trommeln) oder das Abbild eines Gegenstands. Die Illusion bleibt bestehen, bis die Wirkungsdauer beendet ist, du sie mit einer Aktion aufhebst oder den Zaubertrick erneut wirkst.

Ein Geräusch kann eine Lautstärke zwischen einem Flüstern und einem Schrei annehmen. Du kannst während der Wirkungsdauer das Geräusch andauern lassen, verändern oder unterschiedliche Geräusche erzeugen.

Das Abbild eines Gegenstands darf nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 1,5 Metern sein und keine Geräusche, Licht, Gerüche oder andere sensorische Effekte erzeugen. Wenn eine Person den Gegenstand berührt, bemerkt sie, dass es sich um eine Illusion handelt, da man einfach hindurchgreifen kann. Ebenso kann man die Illusion enttarnen, indem man eine Untersuchen-Aktion aufwendet, um sie mit einem INT (Nachforschungen)-Wurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG zu untersuchen.

Sprachen verstehen

Erkenntniszauber des 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeder gesprochenen Sprache, die du hörst. Außerdem verstehst du jede Schriftsprache, die du liest, sofern du die Oberfläche berührt, auf der die Worte geschrieben stehen. Eine Seite Text zu lesen, dauert etwa 1 Minute. Dieser Zauber entschlüsselt weder Geheimbotschaften in Texten noch Glyphen, wie arkane Siegel, die nicht Teil der geschriebenen Sprache sind.

Wunden heilen

Hervorrufungszauber des 1. Grades

Quellen: Harmonie

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schließt die Verletzungen einer Kreatur oder gibst ihr Hoffnung und Kampfesmut zurück. Eine Kreatur, die du berührst, erhält verlorene Trefferpunkte in Höhe von 2W8 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. steigen die geheilten Trefferpunkte um 2W8 Punkte.

Zauber ab Stufe 2

Du beherrscht den folgenden Zauber ab Stufe 2 und kannst ihn anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz ausgibst:

Lautloses Trugbild

Illusionszauber des 1. Grades

Quelle: Kreativität

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erzeugst das Trugbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines Phänomens, das nicht größer als ein Würfel mit 4,5 Metern Kantenlänge sein darf, an einem Punkt in Reichweite. Die Illusion ist rein visuell, sie wird nicht von

Geräuschen, Gerüchen oder anderen Sinneseindrücken begleitet.

Während der Wirkungsdauer und so lange du dich in Reichweite der Illusion aufhältst, kannst du die Illusion zu einem beliebigen Punkt in Reichweite bewegen und sie dabei verändern.

Wenn jemand das Trugbild berührt, dringt er einfach hindurch, was das Trugbild entlarvt. Alternativ kann eine Kreatur mit einer Untersuchen-Aktion auf INT (Nachforschung) das Trugbild untersuchen und es bei einem Erfolg entlarven.

Zauber des Ahnengeists (ab Stufe 2)

Du kannst den folgenden Zauber ab Stufe 2 anwenden, indem du eine Anwendung deines Ahnengeistes verbrauchst:

Quelle wahrnehmen

Erkenntniszauber des 1. Grades

Quellen: Kraft, Totenwesen

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Wähle entweder Kraft oder Totenwesen. Du nimmst innerhalb von 9 Metern Konzentrationen der Quelle um sichtbare Objekte oder Kreaturen als Auren unterschiedlicher Stärke wahr. Bei Kraft ist das vorhandene magische Energie. Für Totenwesen erlaubt es dir dieser Zauber, Totengeister wahrzunehmen, selbst wenn sie ansonsten *unsichtbar* sind. Diese Erkenntnisse können gegebenenfalls dazu führen, dass du bei folgenden Würfeln im Vorteil bist oder diese Würfe überhaupt erst ermöglichen.

Zauber ab Stufe 3

Du beherrscht die folgenden Zauber ab Stufe 3 und kannst sie anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz aus gibst:

Schwache Genesung

Bannzauber des 2. Grades

Quellen: Humus, Khalyanar, Mishkarya

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur und beendest einen der folgenden Zustände auf ihr: *Blind*, *Gelähmt*, *Taub* oder *Vergiftet*.

Wunden heilen

Siehe den Geist Wortweber, du kannst den Zauber jetzt auch ohne Beseeltheit anwenden.

Wesensformeln ab Stufe 3

Du kennst die Anrufungen für die folgenden Geisterwesen für eine Beseelung:

Klippentänzerin

Geist der Freiheit, wagemutig und risikofreudig, darauf aus, Unschuldige zu retten; Grad 2

Resistenz

Zaubertrick der Bannmagie

Quellen: Aggression, Erfolg, Erkenntnis, Freiheit, Zeit

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, kann einmal während der Wirkungsdauer 1W4 würfeln und das Ergebnis auf einen Rettungswurf ihrer Wahl addieren. Sie kann sich vor oder nach dem Rettungswurf entscheiden, den Würfel einzusetzen. Danach endet der Zauber.

Segnen

Verzauberungszauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite werden von Kampfesmut oder Einsicht erfüllt. Wann immer ein Ziel während der Wirkungsdauer einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt, kann es 1W4 würfeln und das Ergebnis auf den Angriffs- oder Rettungswurf addieren.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du eine weitere Kreatur beeinflussen.

Beistand

Bannzauber des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Dein Zauber verleiht deinen Mitstreitern mehr Widerstandsfähigkeit und Entschlossenheit. Wähle bis zu drei Kreaturen in Reichweite. Das Trefferpunktemaximum und die aktuellen Trefferpunkte jedes Ziels werden für die Wirkungsdauer um 5 Punkte erhöht.

Wortweber (stärker)

Der Geist Wortweber ist jetzt Grad 2. Ersetze den Zauber *Wunden heilen* während der Beseeltheit durch folgenden:

Gebet der Heilung

Hervorrufungszauber des 2. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: 9 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl, die sich während der vollständigen Zauberdauer in der Reichweite aufhalten, erhalten sofort die Auswirkungen einer kurzen Rast und erhalten außerdem 2W8 verlorene Trefferpunkte zurück. Eine Kreatur kann von diesem Zauber nicht erneut profitieren, bis sie eine lange Rast beendet.

Weitere Merkmale

Stufenaufstiege: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 13 und auf Stufe 3 auf 18. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W8/3W8.

Rettende Geister (ab Stufe 2): Du bist ständig von niederen Geisterwesen umgeben, die dich und deine Verbündeten schützen und deine Feinde verwirren und ablenken. Wenn dir oder einer verbündeten Kreatur innerhalb von 18 Metern ein Rettungswurf misslingt, kannst du deine Reaktion einsetzen, um den Wurf wiederholen zu lassen. Du musst das zweite Wurfergebnis akzeptieren. Alternativ kannst du, wenn ein Angriffswurf gegen dich oder eine verbündete Kreatur innerhalb von 18 Metern um dich ausgeführt wird, deine Reaktion verwenden, um die angreifende Kreatur im Nachteil sein zu lassen. Du kannst dieses Merkmal bis zu zweimal einsetzen. Du erhältst alle Anwendungen dieses Merkmals zurück, wenn du eine lange Rast beendet hast.

Ahnengeist (ab Stufe 2): Du hast den Geist eines deiner Ahnen an dich gebunden, der sein Wissen und seine Erfahrung bereitwillig mit dir teilt. Wenn du dir 10 Minuten Zeit nimmst, ihn um seinen Rat zu fragen, bist du im Vorteil bei einem INT (Arkane Kunde, Geschichte, Naturkunde oder Religion)-Wurf. Der Geist ist außerdem bereit, seine astralen Sinne für dich einzusetzen. Du kannst den Zauber Quelle wahrnehmen (Kraft oder Totenwesen) einsetzen, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, selbst wenn du ihn oder die passenden Quellen nicht beherrschst. Du kannst dieses Merkmal bis zu zweimal einsetzen. Du erhältst alle Anwendungen dieses Merkmals zurück, wenn du eine lange Rast beendet hast.

Geister vertreiben (ab Stufe 2): Du erhältst die Fähigkeit, bössartige Geister zu vertreiben. Als Aktion hebst du einen Fetisch und rufst die Geister auf, zu verschwinden. Diese Fähigkeit wirkt auf Dämonen, Elementare, Stellare, Totenwesen (Körperlose Untote) und Tiergeister.

Weitere Merkmale

Jedes dieser Geisterwesen im Umkreis von 9 Metern, das dich sehen oder hören kann, muss einen WEI-Rettungswurf gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG ausführen. Falls dieser misslingt, gilt die Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet als vertrieben.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen und darf dir nicht absichtlich näher kommen als 9 Meter. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktion nutzen. Als Aktion kann sie nur spurten oder sich aus einem Effekt befreien, der ihre Bewegung hindert. Sollte es keinen Ort geben, zu dem sie gelangen kann, darf die Kreatur die Ausweichen-Aktion nutzen.

Du erhältst die Fähigkeit, dieses Merkmal einzusetzen, nach einer kurzen oder langen Rast zurück.

Geisterheilung (ab Stufe 3): Du kannst eine Anwendung deines Merkmals Rettende Geister ausgeben, um einen der Zauber Wunden heilen und Schwache Genesung auf Grad 2 zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Weit fliegende Heilungsgeister (ab Stufe 3):
Wenn du einen Zauber wirkst, der verlorene Trefferpunkte wiederherstellt, steigt die Reichweite um 6 Meter. Wenn der Zauber die Reichweite Berührung besitzt, erhält er stattdessen eine Reichweite von 9 Metern.

Inventar

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Washkedal (Kampfstab)	1	2,0
Reisekleidung	1	2,0
Rucksack	1	2,5
Schlafmatte	1	3,5
Seil (15 m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Zunderkästchen	1	0,5
Öl-Fläschchen	2	0,5
Rationen	10	1,0
Fackeln	10	0,5
Talismane (Schmuck)	1	-

Teilgewicht **31,5**

[illegible]

Teilgewicht 3,0

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Eingestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.

Teilgewicht

Geld

0	GA
0	AU
4	AG
9	PK
10	OB

Gesamtlast

34.5


Maximale Traglast

60

max. anheben/schieben/ziehen

120

W20-Prüfung

1  + Bonus >= Schwierigkeitsgrad

Attributsmodifikator +
Übungsbonus (Wenn geübt)

Vorteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Vorteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das höhere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Vorteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Nachteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Nachteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das niedrigere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Nachteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Heldische Inspiration

Wenn dein SC Heldische Inspiration hast, kannst du sie verbrauchen, um mit einem Würfel sofort nach dem Wurf erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden. Verfügst du über Heldische Inspiration und erhältst dann noch weitere, so geht diese verloren, sofern du sie nicht an einen SC weitergibst, der keine hat.

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine einstündige Ruhepause, während der eine Kreatur höchstens leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten ausführt.

Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Du kannst einen oder mehr deiner Trefferpunkte verbrauchen und würfeln, um Trefferpunkte zurückzuerhalten.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine kurze Rast aufgeladen.

Lange Rast

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Ruhepause von mindestens acht Stunden. Während einer langen Rast schläfst du mindestens sechs Stunden lang und führst höchstens zwei Stunden lang leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten aus. Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Alle Trefferpunkte werden wiederhergestellt.
- ❖ Attributswerte werden wiederhergestellt.
- ❖ Erschöpfung wird um eine Stufe verringert.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine lange Rast aufgeladen.

Konzentration

Wenn du die Konzentration verlierst, endet der Effekt, auf den du dich konzentrierst. Folgende Faktoren stören oder beenden die Konzentration:

- ❖ Du wirkst einen weiteren Effekt, der Konzentration erfordert.
- ❖ Wenn du Schaden erleidest, musst du einen KON-Rettungswurf bestehen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG beträgt 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet).
- ❖ Du wirst kampfunfähig.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Die Initiative wird über einen GES-Wurf ermittelt.

Überrascht

Wenn du beim Auswürfeln der Initiative überrascht bist, so bist du bei diesem Wurf im Nachteil.

Eine 20 oder eine 1 beim Angriff würfeln

Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 20 würfelst („natürliche 20“), trifft der Angriff unabhängig und du erzielst einen kritischen Treffer. Würfel zweimal mit allen Schadenswürfeln des Angriffs und addiere die Ergebnisse. Wende dann die relevanten Modifikatoren an. Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 1 würfelst („natürliche 1“), scheitert der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der Rüstungsklasse des Ziels.

Anfälligkeit

Der Schaden dieser Art wird gegen dich verdoppelt.

Resistenz

Der Schaden dieser Art wird gegen dich halbiert.

Deckung

- ❖ Teildeckung (+2 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Dreivierteldeckung (+5 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Vollständige Deckung (Keine Angriffe oder Effekte möglich)

Wichtige Zustände

Festgesetzt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil, und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.
- ❖ Du bist bei GES-Rettungswürfen im Nachteil.

Gepackt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfen gegen alle Ziele außer der Kreatur, die dich gepackt hält, sind im Nachteil.
- ❖ Die Kreatur, die dich gepackt hält, kann dich ziehen oder tragen, wenn sie sich bewegt. Ihre Bewegungsrate ist dann aber halbiert.
- ❖ Mit einer Aktion kann man versuchen den Griff des Angreifers zu brechen: Vergleichende Probe auf STÄ (Athletik) oder GES (Akrobatik).

Kampfunfähig

- ❖ Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen ausführen.
- ❖ Deine Konzentration ist unterbrochen.
- ❖ Du kannst nicht sprechen.

Vergiftet

- ❖ Du bist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Heldenmut

Verzauberungszauber des 1. Grades

Quellen: Erfolg

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, wird von Mut erfüllt. Bis der Zauber endet, kann die Kreatur nicht *verängstigt* werden und erhält zu Beginn eines jeden ihrer Züge temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Zauberwirken-Attributsmodifikators.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du eine weitere Kreatur beeinflussen.

Magierrüstung

Bannzauber des 1. Grades

Quelle: Humus

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du stärkst die Abwehr einer Kreatur, indem du ihre Haut zäher machst oder mit schützender Rinde umgibst. Ihre Basis-Rüstungsklasse entspricht nun 13 + GES der Kreatur. Der Zauber endet, wenn das Ziel eine Rüstung anlegt oder du ihn mit einer Aktion beendest.

Zauber ab Stufe 2

Du beherrschst die folgenden zusätzlichen Zauber ab Stufe 2 und kannst sie anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz ausgibst:

Selbstverkleidung

Illusionszauber des 1. Grades

Quellen: Harmonie

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Verändere dein Aussehen, einschließlich Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Habseligkeiten, bis der Zauber endet oder du deine Aktion verwendest, um ihn zu beenden.

Du kannst 30 Zentimeter größer oder kleiner sowie dick, dünn oder normal erscheinen. Deinen Körpertyp kannst du nicht verändern, musst also eine Form mit der gleichen Grundanordnung von Gliedmaßen annehmen. Abgesehen davon sind Form und Ausmaß der Illusion dir überlassen.

Einer genauen körperlichen Untersuchung halten die Veränderungen dieser Illusion nicht stand. Nutzt du diesen Zauber beispielsweise, um dir einen Hut aufzusetzen, durchdringen Gegenstände diesen einfach. Will jemand den Hut berühren, fühlt die Person dort nichts außer deinen Haaren und deinem Kopf. Lässt du dich durch den Zauber dünner erscheinen, würde eine nach dir greifende Hand schon mit dir kollidieren, wenn sie noch in der Luft zu sein scheint.

Eine Kreatur kann deine Verkleidung als solche erkennen, wenn sie mit einer Untersuchen-Aktion dein Aussehen untersucht und einen INT (Nachforschungen)-Wurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG besteht.



Stephanie Hermes

Verschleiern

Beschwörungszauber des 1. Grades

Quellen: Humus

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erschaffst eine Sphäre aus wirbelnden Blättern mit einem Radius von 6 Metern an einem Ort in Reichweite. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus und der Bereich ist komplett verschleiert. Sie bleibt für die Wirkungskdauer bestehen oder bis ein mäßiger oder stärkerer Wind sie auflöst.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. vergrößert sich der Radius der Sphäre um 6 Meter.

Zauber ab Stufe 3

Du beherrschst die folgenden zusätzlichen Zauber ab Stufe 3 und kannst sie anwenden, indem du einen passenden Zauberplatz ausgibst:

Dornenwuchs

Beschwörungszauber des 2. Grades

Quelle: Humus

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Der Boden in einem Radius von 6 Metern um einen Punkt in Reichweite wird von Dornendickicht überwuchert und gilt für die Wirkungskdauer als schwieriges Gelände. Jede Kreatur, die sich in oder durch den Bereich bewegt, erleidet 2W4 Stichschaden für jeweils 1,5 m, die sie zurücklegt. Der überwucherte Bereich wirkt natürlich und nicht gefährlich. Jede Kreatur, die den Bereich nicht sehen kann, während du den Zauber wirkst, muss bei dessen Betreten einen WEI (Überlebenskunst oder Wahrnehmung)-Wurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegen. Misslingt er, erkennt sie nicht, dass der Untergrund gefährlich ist.

Multiple Geschosse

Hervorrufungszauber des 2. Grades

Quelle: Humus

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Aus deiner Hand schießen drei Dornenstrahlen. Führe für jeden davon einen Fernkampf-Zauberangriff gegen ein Ziel in Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet es 2W6 Schaden Stichschaden.



Sebastian Watzlawek

Weitere Merkmale

Rituale wirken: Wenn ein Zauber den Zusatz „Ritual“ aufweist (Magie entdecken), kannst du ihn mit einem Zeitaufwand von 10 Minuten wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Alltagszauberei: Als Aktion kannst du einen kleinen magischen Effekt bewirken, wie ein Getränk kühlen, eine Kerze mit einer Berührung anzünden oder Ähnliches. Diese Effekte sind niemals schädlich und haben keine regeltechnischen Auswirkungen. Du könntest so einen Stimmungseffekt aber bei einer Helfen-Aktion einflechten.

Stufenaufstiege: Erhöhe deine maximalen Trefferpunkte auf Stufe 2 auf 12 und auf Stufe 3 auf 17. Erhöhe deine Trefferwürfel auf 2W8/3W8.

Stabzauber (ab Stufe 2): Zauberstäbe sind das Zeichen praktizierender Zauberwirkender der optimatischen Magie und wird im Laufe der Karriere eines Optimatikers mit verschiedenen Zaubern belegt. Ab der 2. Stufe besitzt er die folgenden Kräfte:

- **Halbes Maß/Doppeltes Maß:** Du kannst eine Aktion aufwenden, um den Stab auf eine Länge von 1 Meter oder 30 Zentimeter schrumpfen zu lassen, um ihn leichter zu verstauen (oder zu verstecken). Alternativ kannst du den Stab – sofern die Umgebung das erlaubt – auf eine Länge von 3 oder 4 Meter wachsen lassen oder ihm wieder seine ursprüngliche Größe geben. Während der Stab geschrumpft oder verlängert ist, kannst du ihn nicht als Waffe einsetzen.
- **Lichtzauber:** Du kannst die Spitze des Stabes als eine Aktion hell wie eine übliche Fackel leuchten lassen.

Weitere Merkmale

Sprachgewandt (ab Stufe 3): Deine Studien haben sich ausgezahlt. Du verstehst jetzt auch die Sprachen Amaunal, Neristal und Shingwal.

Diplomatisches Training (ab Stufe 3): Du erhältst Übung in einer der folgenden Fertigkeiten, in der du noch nicht geübt bist: Auftreten, Einschüchtern, Täuschen, Überzeugen oder Motiv erkennen (dadurch steigt dein Bonus um +2). Du kannst außerdem bei allen diesen Fertigkeiten deine INT anstatt deines CHA verwenden (dadurch steigt dein Bonus um +1).

Inventar

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Feine Kleidung	1	3,0
Reisekleidung	1	2,0
Hexachrat-Spiel	1	-
Rucksack	1	2,5
Schlafmatte	1	3,5
Seil (15 m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Zunderkästchen	1	0,5
Öl-Fläschchen	2	0,5
Rationen	10	1,0
Fackeln	10	0,5

Teilgewicht 35,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Pergament	10	-
Tinte	1	-
Feder	1	-
Zauberstab	1	2
Wurfmesser	1	0,5

Teilgewicht 2,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Teilgewicht

Geld

0	GA
2	AU
13	AG
9	PK
9	OB

Gesamtlast

35


Maximale Traglast

75

max. anheben/schieben/ziehen

150

W20-Prüfung

1  + Bonus >= Schwierigkeitsgrad

Attributsmodifikator +
Übungsbonus (Wenn geübt)

Vorteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Vorteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das höhere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Vorteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Nachteil: Wenn du bei einem W20-Wurf im Nachteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das niedrigere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Nachteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf.

Heldische Inspiration

Wenn dein SC Heldische Inspiration hast, kannst du sie verbrauchen, um mit einem Würfel sofort nach dem Wurf erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden. Verfügst du über Heldische Inspiration und erhältst dann noch weitere, so geht diese verloren, sofern du sie nicht an einen SC weitergibst, der keine hat.

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine einstündige Ruhepause, während der eine Kreatur höchstens leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten ausführt.

Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Du kannst einen oder mehr deiner Trefferpunkte verbrauchen und würfeln, um Trefferpunkte zurückzuerhalten.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine kurze Rast aufgeladen.

Lange Rast

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Ruhepause von mindestens acht Stunden. Während einer langen Rast schläfst du mindestens sechs Stunden lang und führst höchstens zwei Stunden lang leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten aus. Wenn du die Rast beendest, erhältst du folgende Vorzüge:

- ❖ Alle Trefferpunkte werden wiederhergestellt.
- ❖ Attributswerte werden wiederhergestellt.
- ❖ Erschöpfung wird um eine Stufe verringert.
- ❖ Manche Merkmale werden durch eine lange Rast aufgeladen.

Konzentration

Wenn du die Konzentration verlierst, endet der Effekt, auf den du dich konzentrierst. Folgende Faktoren stören oder beenden die Konzentration:

- ❖ Du wirkst einen weiteren Effekt, der Konzentration erfordert.
- ❖ Wenn du Schaden erleidest, musst du einen KON-Rettungswurf bestehen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG beträgt 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet).
- ❖ Du wirst kampfunfähig.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Die Initiative wird über einen GES-Wurf ermittelt.

Überrascht

Wenn du beim Auswürfeln der Initiative überrascht bist, so bist du bei diesem Wurf im Nachteil.

Eine 20 oder eine 1 beim Angriff würfeln

Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 20 würfelst („natürliche 20“), trifft der Angriff unabhängig und du erzielst einen kritischen Treffer. Würfel zweimal mit allen Schadenswürfeln des Angriffs und addiere die Ergebnisse. Wende dann die relevanten Modifikatoren an. Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 1 würfelst („natürliche 1“), scheitert der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der Rüstungsklasse des Ziels.

Anfälligkeit

Der Schaden dieser Art wird gegen dich verdoppelt.

Resistenz

Der Schaden dieser Art wird gegen dich halbiert.

Deckung

- ❖ Teildeckung (+2 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Dreivierteldeckung (+5 auf RK und GES-Rettungswürfe)
- ❖ Vollständige Deckung (Keine Angriffe oder Effekte möglich)

Wichtige Zustände

Festgesetzt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil, und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.
- ❖ Du bist bei GES-Rettungswürfen im Nachteil.

Gepackt

- ❖ Deine Bewegungsrate beträgt 0.
- ❖ Angriffswürfen gegen alle Ziele außer der Kreatur, die dich gepackt hält, sind im Nachteil.
- ❖ Die Kreatur, die dich gepackt hält, kann dich ziehen oder tragen, wenn sie sich bewegt. Ihre Bewegungsrate ist dann aber halbiert.
- ❖ Mit einer Aktion kann man versuchen den Griff des Angreifers zu brechen: Vergleichende Probe auf STÄ (Athletik) oder GES (Akrobatik).

Kampfunfähig

- ❖ Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen ausführen.
- ❖ Deine Konzentration ist unterbrochen.
- ❖ Du kannst nicht sprechen.

Vergiftet

- ❖ Du bist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.