

Disziplinen

Abenteurer/ Wagemutige

Waffen: 4 Beliebige

Spezial: 2 Beliebige

Anfangsfertigkeit: Beliebige

Abenteurerentwicklung lvl1	Journalismus lvl1	Abenteurertum lvl1
passiv	passiv $W30+W20+W10$ Halblinge	passiv
Giftrésistenz: Resistenz gegen alle herkömmlichen Gifte. Tieranalytik: Erkennt Schwächen von Tieren und macht 10% mehr Dmg.	Verkauft in Teronast und Pientorra seine Abenteuer an den Teronaster Falken oder eine entsprechende Zeitung für $W30 + W20 + W10$ Halblinge	Durch seine langen Reisen hat er schon fast alles gesehen und kann einen Skill einer anderen Disziplin erlernen. Dabei handelt es sich jedoch um einen Skill aus demselben Kreis oder einem Niedrigeren.

Abenteurerentwicklung lvl1	Journalismus lvl2	Abenteurertum lvl2
passiv	passiv $W30+W20+W10+W8+W6+W4$ H.	passiv
Schild verbessern: Erhöht passiv die SchildDef einmalig um 10% Keilereie: Macht mit seinen Waffen 10% mehr Dmg	Verkauft in Teronast und Pientorra seine Abenteuer an den Teronaster Falken oder eine entsprechende Zeitung für $W30 + W20 + W10 + W8 + W6 + W4$ Halblinge	Durch seine langen Reisen hat er schon fast alles gesehen und kann einen Skill einer anderen Disziplin erlernen. Dabei handelt es sich jedoch um einen Skill aus demselben Kreis oder einem Niedrigeren.

Abenteurerentwicklung lvl1	Geordneter Rückzug lvl1	Abenteurertum lvl3
passiv	7	passiv
Steinbearbeitung: Kann bearbeite Steine verkaufen ($W30$ Halblinge) oder stellt Pfeile her welche aber 5 Dmg(rua) machen Lebenserfahrung: 2% mehr Exp.	Klettert auf einen Baum oder Haus und verschwindet für eine Runde. Kehrt anschließend aus dem Hinterhalt wieder zurück und überrumpelt einen Gegner, und wirft ihn mit seinem Waffenschaden zu Boden.	Durch seine langen Reisen hat er schon fast alles gesehen und kann einen Skill einer anderen Disziplin erlernen. Dabei handelt es sich jedoch um einen Skill aus demselben Kreis oder einem Niedrigeren.

Abenteurerentwicklung lvl1	Geordneter Rückzug lvl2	Abenteurertum lvl4
passiv	13 $+100\%$ Dmg	passiv
Antimagie: Kann Zauber und Magie bis einschließlich des 3. Kreises unter Ki-Aufwand(5 Ki) aufheben. Heilkräuterzüchten: Pro 2 Tage die er an einer Stelle verweilt bekommt er ein Heilkraut welches 10 Lp heilt.	Klettert auf einen Baum oder Haus und verschwindet für eine Runde. Kehrt anschließend aus dem Hinterhalt wieder zurück und überrumpelt einen Gegner, und wirft ihn mit doppeltem Waffenschaden zu Boden.	Durch seine langen Reisen hat er schon fast alles gesehen und kann einen Skill einer anderen Disziplin erlernen. Dabei handelt es sich jedoch um einen Skill aus demselben Kreis oder einem Niedrigeren.

Abenteurerentwicklung lvl1	Hellseherei lvl1	Abenteurertum lvl5
passiv	passiv	passiv
Schwächendiagnose: Monster und	Berührt ein Person und weiß	Durch seine langen Reisen hat er schon

Monsterrassen haben 20%weniger Def. Rassenerkenntnis: Sobald er gegen seine eigne Rasse kämpft macht er 30% mehr Dmg.	augenblicklich ob dieser innerhalb eines Tages stirbt (Probe: W20>5) Ausgenommen Party und nur einmal pro Person.	fast alles gesehen und kann einen Skill einer anderen Disziplin erlernen. Dabei handelt es sich jedoch um einen Skill aus demselben Kreis oder einem Niedrigeren.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Abenteurerentwicklung lvl1	Hellscherei lvl 2	Abenteurertum lvl6
passiv	passiv	passiv
Spurenlesen: Kann Feinde anhand der Spuren verfolgen. Ansehen: Aufgrund seiner Erfahrung kennt er sich bestens mit den gesellschaftlichen Dingen aus und bekommt Ch +3 .	Berührt ein Person und weiß augenblicklich ob dieser innerhalb eines Tages stirbt (Probe: W20>5) Ausgenommen Party und nur einmal pro Person.	Durch seine langen Reisen hat er schon fast alles gesehen und kann einen Skill einer anderen Disziplin erlernen. Dabei handelt es sich jedoch um einen Skill aus demselben Kreis oder einem Niedrigeren.

Abenteurerentwicklung lvl1	Alter Freund	Abenteurertum lvl7
passiv	33	passiv
Sprachtalente: Hat in seinem Leben schon viel über Sprachen gelernt (Sprachpunkte + 8), überwindet selbst Attribute. Spürmasse: Erspürt Geheimgänge und Fallen (Probe W20>5).	Findet in einer beliebigen Stadt einen alten Bekannten der ihm fortan auf seiner reise begleitet. Stärke des Begleiters ist gleich dem Gegnerlvl.	Durch seine langen Reisen hat er schon fast alles gesehen und kann einen Skill einer anderen Disziplin erlernen. Dabei handelt es sich jedoch um einen Skill aus demselben Kreis oder einem Niedrigeren.

Alchemist/Alchemistin

Waffen: Zepher-Klasse-Waffen, Schwerter, Knüppel, Wurfdolche

Spezial: Musketen, Kessel (Hexenkessel)

Anfangsfertigkeiten: Goldglanzbeherrschung (kann den Glanz von Gold auf Dinge legen).

Funke lvl1	Chemikalien lvl1	Metallschwingungen lvl1
4 W4 + 2Lp	passiv	passiv
Durch ein chemisches Gemisch beginnt eine Substanz zu leuchten. Dieses Licht erlicht erst nach einer langen Dauer. Zusätzlich kann es als Waffe gegen einen Gegner geschleudert werden (W4 + 2 RuA)	Chemie wird beherrscht. Dies ist notwendig für Skills ab Kreis 2. Er muss vor einem Kampf eine Probe ablegen. (W20>5) ob er höhere Technologie anwenden kann. Zudem besitzt er eine große Zahl alchemistischer Elemente in versiegelten Reagenzgläsern bei sich. (3TL).	Kann ein beliebiges Metall altern und rosten lassen durch einen bestimmten Aufstrich, welchen er sich anrühren kann.

Funke lvl2	Chemikalien lvl2	Metallschwingungen lvl2
6 W6 + 2Lp	passiv	12
Bestreicht mit dieser Flüssigkeit die Hände, welche daraufhin Personen einen Schlag versetzen kann, elektrische Geräte außer Kraft setzen kann, und im Nahkampf leichte Verbrennungen hervorrufen kann (W6 + 2 RuA). Zusätzlich halten ihn noch viele Personen für einen Magier, wenn sie ihm die Hand	Die Probe wird erleichtert. (W20>2).	Kann eine Waffe zu einem „Glänzenden“ Gegenstand erheben. Dabei geht seine alte Verzauberung verloren, und der Verkaufswert steigt nicht.

geben.		
--------	--	--

Elementares Gleichnis lvl1	Gegen-Element lvl1	Dichte-Inkonstante lvl1
passiv	Ki/F/2	6
Nimmt eine Tinktur in den Mund oder ein Reagenzglas, welche er dort anmischt, und spuckt sie wieder aus. Sie verwandelt sich sofort in ein selbst gewähltes Element und hat auch dessen Eigenschaften, macht aber noch keinen Schaden. Elemente sind hier: Wasser, Erde, Feuer, Luft, Salz, Schwefel).	Kann einen Angriff, der Schaden durch ein Element verursacht, durch eine Substanz bestehend aus dem gegenteiligen Element entgegenwirken, sodass der Angriff keine Wirkung zeigt. Dieser Skill kostet die Hälfte der Ki des Angriffes der abgewehrt werden soll. (Minimum: 10Ki.)	Kann das Gewicht eines Gegenstandes durch das Beträufeln mit einer Flüssigkeit verändern. Dadurch erhöht oder verringert sich dessen Gewicht. Bei dem Versuch dies zu werfen, kann es jedoch leichter passieren, dass sich die Wirkung nicht einstellt. (W-Ge - 3).

Elementares Gleichnis lvl2	Gegen-Element lvl2	Dichte-Inkonstante lvl2
8	Ki/F/3	6
Nun kann die Tinktur auch auf einen Gegner gespuckt werden, der dann entsprechend Schaden nimmt. Wasser: Die Rüstung des Feindes ist durchnässt und erstarrt leicht. Die Rüstung ist weniger wirkungsvoll. Def/R/F - W10. Dies kann bei einer Reparatur aufgehoben werden. Erde: Durch eine Schicht aus Erde auf dem Feind sieht dieser schlechter und hat (bis er sich dieses binnen zwei Runden entfernt) Würfelgeschick -2 (nicht Additiv). Feuer: Der Feind erleidet Verbrennungen. 380 + 3W20 Dmg. Salz: Chance auf Blindheit des Feindes W20 > 10. Zusätzlich 100 + 3W6 Dmg. Schwefel: Schwer stinkende Substanz, welche Tiere verschreckt und verscheucht W20 > 10. Zusätzlich 90 + W30 Dmg.	Kann einen Angriff, der Dmg durch ein Element verursacht, durch eine Substanz bestehend aus dem gegenteiligen Element entgegenwirken, sodass der Angriff keine Wirkung zeigt. Dieser Skill kostet ein Drittel der Ki des Angriffes der abgewehrt werden soll. (Minimum: 5Ki.)	Kann das Gewicht eines Gegenstandes durch das Beträufeln mit einer Flüssigkeit verändern. Dadurch erhöht oder verringert sich dessen Gewicht drastisch. Bei dem Versuch dies zu werfen, kann es jedoch leichter passieren, dass sich die Wirkung nicht einstellt. (W-Ge - 1).

Schwächstes Glied lvl1	Schlüsselmeister lvl1	Gold für eine Nacht lvl1
10	5	3
Kann eine Person für ein Element abhärten oder empfindlicher machen. Die Wirkung/der Schaden wird je nach Wunsch halbiert oder verdoppelt. Die Wirkung dauert für 3 Runden an.	Entschlüsselt die elementare Zusammensetzung aller unorganischen Stoffe, sodass er diese, durch das bestreichen einer Flüssigkeit binnen zwei Stunden in eines der alchemistischen Grundelemente aufteilen kann.	Das Geheimnis des Goldes ist ganz nah. Hiermit kann ein Silber für ein paar Minuten wie echtes Berntalgold aussehen. Dies ist natürlich eigentlich verboten.

Schwächstes Glied lvl2	Schlüsselmeister lvl2	Gold für eine Nacht lvl2
12	12	6
Kann eine Person für ein Element abhärten oder empfindlicher machen. Die Wirkung/der Schaden wird je nach Wunsch halbiert oder verdoppelt. Die Wirkung dauert für 6 Runden an.	Entschlüsselt die elementare Zusammensetzung aller unorganischen Stoffe, sodass er diese, durch das bestreichen einer Flüssigkeit binnen einiger weniger Sekunden in eines der alchemistischen Grundelemente aufteilen kann.	Hiermit kann Silber für ein paar Stunden wie echtes Berntalgold aussehen. Dies ist natürlich eigentlich verboten.

	kann.	
Weisheit der Metallurgie	Chemischer Cocktail	Stofflichkeit
passiv	10 Dmg 790 + W10	25 1000 Lp
Entschlüsselt die chemischen Rätsel der Natur. (IP + 35).	Wirft einen chemischen Cocktail, welchen den Feind zu Staub zerfallen lässt. Dieser wurde zuvor in einem Kessel angebraut. (Benötigt: Kessel).	Verwandelt einen Gegner durch das Werfen einer Reagenz in eine Salzsäule. (max. 1000 Lp). Diese wurde zuvor in einem Kessel angebraut. (Benötigt: Kessel).

Amazone/Waldläufer

Waffen: Bögen, Speere, Javaline, Schwerter

Spezial: Armbrüste, Zeremonienspeere

Anfangsfertigkeit: Pfeilherstellung

Inneres Auge lvl1	Feuerpfeil lvl1	Spuren lesen lvl1
6	1 Dmg +25	passiv
Durch die Konzentration auf den Feind und das schließen der Augen, nimmt die trainierte Amazone das Atmen des Feindes wahr und spürt die Anwesenheit der Gegner. Diese können nun also auch im Dunkeln gut gesehen werden.	Beim ziehen des vorbereiteten, mit Wolle umwickelten Pfeiles streicht dieser über einen Feuerstein und entzündet sich. Der Pfeil macht mehr Schaden.	Durch langes Training und das Leben im Wald ist es der Amazone möglich Spuren zu finden und zu lesen.

Inneres Auge lvl2	Feuerpfeil lvl2	Spuren lesen lvl2
6	2 Dmg +50	passiv
Durch die Verfeinerung ihrer Fähigkeiten können Gegner nun auch durch Wände wahrgenommen werden.	Beim ziehen des vorbereiteten, mit Wolle umwickelten Pfeiles streicht dieser über einen Feuerstein und entzündet sich. Der Pfeil macht mehr Schaden.	Ermöglicht der Amazone ihre eigenen Spuren so zu verwischen, dass andere Spurenleser ihr nicht folgen können.

Multipler Schuss lvl1	Armausreißen lvl1	Rampenstoß lvl1
15	22 Lp=OW+1	4 Dmg +100
Durch den trainierten Umgang mit Bögen kann die Amazone drei Pfeile gleichzeitig ziehen und schießen, welche dann 3 Gegner treffen.	Die Amazone springt den Feind an, packt seinen Arm, dreht sich an diesem dreimal im Kreis und stößt sich dann mit aller Kraft am Rumpf des Feindes ab. Der verschrenkte Arm schmerzt und wird, wenn die Amazone es schafft, sogar ausgerissen, woraufhin der Feind der Ohnmacht nahe ist. (W20>24-Willenskraft).	Stößt die Speer-Klasse-Waffe (Speere, Javaline, Zeremonien-Speere) so geschickt gegen den Feind, dass dieser nicht nur erhöhten Schaden bekommt, sondern ebenfalls trudelt und vielleicht nächste Runde nicht zum Angriff bereit ist (Probe, ob der Feind angreifen kann W20>10).

Multipler Schuss lvl2	Armausreißen lvl2	Rampenstoß lvl2
20	28 Lp=OW+1	7 Dmg +150
Durch den trainierten Umgang mit Bögen kann die Amazone fünf Pfeile gleichzeitig ziehen und schießen, welche dann 5 Gegner treffen.	Die Amazone springt den Feind an, packt seinen Arm, dreht sich an diesem dreimal im Kreis und stößt sich dann mit aller Kraft am Rumpf des Feindes ab. Der verschrenkte Arm schmerzt und wird, wenn die Amazone es schafft, sogar	Stößt die Speer-Klasse-Waffe (Speere, Javaline, Zeremonien-Speere) so geschickt gegen den Feind, dass dieser nicht nur erhöhten Schaden bekommt, sondern ebenfalls trudelt und vielleicht nächste Runde nicht zum Angriff bereit ist

	ausgerissen, worraufhin der Feind der Ohnmacht nahe ist. ($W20 > 20 - \text{Willenskraft}$).	(Probe, ob der Feind angreifen kann $W20 > 10$).
--	------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------

Kompasspfeil lvl1	Douplex-Hieb lvl1	Feind niedertrampeln lvl1
passiv	13 Dmg 200	passiv
Wenn ein Pfeil in den Himmel geschossen wird, so landet er immer so, dass er nach Norden zeigt. (Wenn dies vor einer Kartographieprobe gemacht wird, Probe + 6).	Alle Feinde in Schlagweite bekommen von der wild um sich schlagenden Amazone, welche sich durch ungezügelte Wutanfälle sehr schnell bewegt, Schläge ab, welche ihnen Schaden. (Dies ist ebenfalls unbewaffnet möglich).	Gewinnt die Initiative, wenn ihre Feinde entgegenlaufen, und sie ebenfalls auf sie zuläuft.

Kompasspfeil lvl2	Douplex-Hieb lvl2	Feind niedertrampeln lvl2
passiv	18 Dmg 200 + 2W30	4 Dmg + 50%
Die Pfeile spüren ihr Herz, und wenn ein Pfeil irgendwo steckt, so zeigt ein weiterer Pfeil, wenn er auf der Hand balanciert wird, stets in die Richtung des Ersten.	Alle Feinde in Schlagweite bekommen von der wild um sich schlagenden Amazone, welche sich durch ungezügelte Wutanfälle sehr schnell bewegt, Schläge ab, welche ihnen Schaden. (Dies ist ebenfalls unbewaffnet möglich).	Springt gegen einen Feind und schlägt zu; der Feind fällt um und erleidet erhöhten Waffenschaden.

Wut der Amazone	Starke Seele	Feuerblut
11 Lp +20 / +10%	31	10
Die Amazone schreit in endloser Wut auf und stürzt sich wie ein Adler auf die Feinde. Für drei Runden ist Wut ihr einziger Antrieb und sich haut unerbitterlich auf die Feinde ein. (Nach Ablauf der 3 Runden, werden die 20 Lp wieder abgezogen, außer sie hat mehr als 20 Lp verloren). Lp +20 Dmg +10%	Die Amazone schlägt sich mit der Faust selbst fest gegen die Brust, worraufhin ein Abbild ihrer Selbst nach hinten stolpert. Dieses ist die kriegerische Seele der Amazone, welche ihr folgt, ihre Aufgaben annimmt, und ihr im Kampf zur Seite steht. Dmg: +40 Lp: +0 Def: 25	Das Blut kocht förmlich in der Amazone, welche durch ihre gebündelte Wut mehr Kraft erhält. Sie macht 50% mehr Schaden, und falls durch diesen Angriff der Feind verletzt wird, dann sorgt die Blutdurst für nochmals 150% mehr Schaden. Zusätzlich bekommen durch kleinere Seitenschläge, Tritte und Ellenbogenschläge alle Feinde 20 Schaden.

Assasine / Meuchelmörderin

Waffen: Krallen, Dolche, Schwerter, Wurfsterne

Spezial: Wurftränke, Oberarmklinge

Anfangsfertigkeiten: Gefahren-Wahrnehmung

Physischer Schlag lvl1	Blitzangriff lvl1	Tarnen lvl1
passiv Dmg +50	2	passiv
Schlägt den Feind und saugt, falls er stirbt, aus dessen Leiche 1 Ki.	Durch ihr Training als Tötungswaffe bekommt der Assasine den Erstschat.	Kann sich in unbeobachtetem Momenten tarnen: (Chance auf Tarnen $W20 > 8$).

Physischer Schlag lvl2	Blitzangriff lvl2	Tarnen lvl2
passiv Dmg +120	4 Dmg +100	passiv

Schlägt den Feind und saugt, falls er stirbt, aus dessen Leiche 1Ki .	Selbst der Schaden wird beim ersten Schlag erhöht.	Kann sich in unbeobachtetem Momenten tarnen: (Chance auf Tarnen W20>4).
------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------

Grabesstille lvl1	Opfer sondieren lvl1	Verwirrung lvl1
passiv	passiv	4 verwirrt
Kann Schmerzen ohne jedes Geräusch ertragen und fängt getötete Feinde auf, bevor sie zu Boden fallen, sodass sie keine Geräusche von sich geben.	Erlernt zur Beobachtung von Opfern gängige Bewegungsagilitäten: Reiten (100% dmg), Schwimmen, Springen, Klettern, Schleichen.	Der Feind wird mit einem Handkantenschlag getroffen und kann für W4 Runden den Angriff nicht steuern.

Grabesstille lvl2	Opfer sondieren lvl2	Verwirrung lvl2
passiv	passiv	7 verwirrt
Jede Tätigkeit (außer das normale gehen) lässt sich mit absoluter Lautlosigkeit bewältigen. Die Feinde können ebenfalls nicht mehr um Hilfe schreien, wenn sie die Initiative hat – sie schneidet ihnen beim ersten Schlag die Luftröhre auf, sodass die Möglichkeit des Schreiens den Tod für den Feind bedeuten würde.	Aus der langen Erfahrung heraus, wie sich Opfer verhalten, kann jederzeit festgestellt werden, welchen Fluchtweg das Opfer genommen hat. In der Natur hilft hierbei das Spurenlesen (mit einer Wahrnehmungsprobe).	Der Feind wird mit einem Handkantenschlag getroffen und kann für W4+2 Runden den Angriff nicht steuern.

Vierfachschatz lvl1	Herein & Heraus lvl1	Trittfalle lvl1
22	passiv	9 Dmg 200
Durch antrainierte Schnelligkeit im Umgang mit ihrer bevorzugten Mordwaffe, macht die Assassine mit der Oberarmklinge 4 Schläge in einer Runde.	Ermöglicht der Assassine Türen aufzubrechen, ohne ein Geräusch von sich zu geben. Durch den Einsatz von Dietrichen, kann auch das Türschloss geknackt werden: W20>6 .	Legt eine Falle aus, welche mit der Chance W8 x Anzahl der Feinde >6 auf Treffer pro Runde die Feinde angreift und ihnen schadet, da sie mehrfach zuspringt und nach den Feinden sogar zu schnappen scheint.

Vierfachschatz lvl2	Herein & Heraus lvl2	Trittfalle lvl2
23 Dmg +100	passiv	12 Dmg 300
Durch antrainierte Schnelligkeit im Umgang mit ihrer bevorzugten Mordwaffe, macht die Assassine mit der Oberarmklinge 4 Schläge in einer Runde, welcher durch ihre hohe Konzentration sogar jeweils mehr Schaden machen.	Kann Käfigstäbe, welche für die Rasse der Assassine gedacht sind, durch ein spezielles Bewegungsmuster und das Anhalten der Luft in relativ kurzer Zeit durchqueren.	Legt eine Falle aus, welche mit der Chance W8 x Anzahl der Feinde >5 auf Treffer pro Runde die Feinde angreift und ihnen schadet, da sie mehrfach zuspringt und nach den Feinden sogar zu schnappen scheint.

Schattenkrieger	Massaker	Giftritt
31	66 4 x 1000Lp	19 Dmg 500 einfrieren
Durch so hohe Begabung, dass selbst ihr Handeln ans magische grenzt, erweckt die Assassine ihren eigenen Schatten zum Leben, welcher eine strukturierte Form bekommt. Dieser kämpft an der Seite der Assassine. Lp:1000 Dmg:400	Die Assassine attackiert 4 Feinde und zieht ihnen jeweils 1000Lp ab, fällt aber anschließend für 4Runden ins Koma, da sie sich bei dieser abrupten schnellen Bewegung selbst überanstrengt hat.	Fügt den Schuhen noch giftige Stacheln hinzu. Durch diese wirkt es so, als würden die Muskeln des Feindes einfrieren. Der Feind ist so für 3Runden bewegungsunfähig.

Auror / Sucherin

Waffen: Bögen, Kampfstäbe, Javaline, Rapier

Spezial: Bionos, Kettenschild

Anfangsfertigkeiten: Magie erspüren

Bannablenkung lvl1		Magische Freiheit lvl1		Auren spüren lvl1	
2		1		passiv	
Lenkt durch eine schnelle Handbewegung aktive Magie ab.		Der Auror befreit sich vor den Einwirkungen des Körpers indem er Blendung und ähnliches rückgängig macht. (Chance W20>12).		Spürt alle Auren von Tieren, Rassen ect. Er kann allerdings nicht unterscheiden welche Auren er spürt und wie weit genau diese entfernt sind.	

Bannablenkung lvl2		Magische Freiheit lvl2		Auren spüren lvl2	
5		2		passiv	
Lenkt die angewandte aktive Magie zurück auf den Zauberer, indem er kurz noch einige Silben murmelt.		Der Auror befreit sich vor den Einwirkungen des Körpers indem er Blendung und ähnliches rückgängig macht. (Chance W20>8).		Hat die Fertigkeiten zu erkennen welche Auren er spürt, das heißt, dass er entweder nach einer bestimmten Rasse/Tier suchen, oder einfach die einzelnen Auren unterscheiden kann. Zudem kann er über größere Reichweite diese Auren spüren und kann sogar genauere Angaben über diese Personen machen.	

Aurorenresistenz lvl1		Magische Aurorenfertigkeiten lvl1		Elfische Aurorenfertigkeiten lvl1	
passiv		3/4		passiv/permanent - 5 Ki/Person	
Durch langes Trainieren wurde der Auror den Einflüssen von einigen Attacken entzogen. Es ist nicht mehr möglich den Auror einzufrieren, ihn (kampftechnisch) zu verwirren, ihn zu betäuben und ähnliche Einflüsse auf seinen Körper aufzuüben.		Der Auror spürt starke magische Auren besonders gut (benötigt: Auren spüren lvl2). Dimensionskapsel: Wenn ein Feind ohnmächtig ist, kann der Auror diesen in eine handliche Kugel einfangen, welche einen kleinen Raum einer anderen Dimension darstellt. Der ohnmächtige Feind kann sich in dieser Zeit regenerieren, kann jedoch nicht von alleine ausbrechen, wenn der Wille des Auror zu groß ist. (W20>20-Willenskraft). Konzentrationspiegelung: Die magischen Auroren haben so lange Zeit mit den Magiern zugebracht, dass sie gelernt haben, diese zu unterstützen. Durch das berühren einer Person und durch hohe Konzentration lässt sich so viel Ki weiterleiten, wie man will. Jedoch ist das Maximum der Person nicht zu überschreiten.		Elfische Auroren sind bei den Elfen sehr beliebt und genießen daher ebenfalls häufig Vorteile (Charismaproben bei Elfen um 2 erleichtert). Gefühlsauren: Der elfische Auror macht sein Bewusstsein frei von den Eindrücken der Welt und erspürt so den Fluss der Gefühle in der Welt. Besonders negative Gefühle (Hass, Zorn – aber auch Trauer) lassen sich gut spüren. Starke Euphorie vieler Personen kann jedoch das erspüren von Gefühlen verfälschen, doch in der Regel ist all dies kein Problem. Bewusstsein verbinden: Verbindet sein Bewusstsein mit einer Person. Der elfische Auror spürt, egal ob welcher Entfernung, wie es dieser Person geht – ob sie in Schwierigkeiten steckt oder Angst verspürt. Wenn die Person verletzt wird, spürt er ebenfalls einen kalten, weit entfernten Schmerz, welchen er aber gut	

		ertragen kann.
--	--	----------------

Aurorenresistenz lvl2		Magische Aurorenfertigkeiten lvl2		Elfische Aurorenfertigkeiten lvl2	
passiv		12 / 4	Dmg 200	11 / passiv	Verwirrt
Alsweiterer Teil der Ausbildung wurde den Auroren eine hohe Immunität gegen Magie antrainiert. Die größte Anzahl an magischen Attacken verpufft einfach an der gestählten Willenskraft des Aurors. (50% magische Immunität).		Bionoswirbel: Streckt seine Hand aus und das Bionos steigt aus dieser hervor und wirbelt um den Auror herum. Die kleinen Kristallsplitter reißen so alle Gegner auf, welche dem Auror zu Nahe sind. Konzentrations-speicherung: Die magischen Auroren haben so lange Zeit mit den Dämonenjägern ausgeharrt, dass sie gelernt haben, deren ungenutzte Konzentrationsenergie aufzusaugen. Wenn der Auror eine Person anfasst, so kann er dessen Konzentration (maximal W20) in seinen Körper umleiten.		Geist lähmen: Der elfische Auror konzentriert sich auf den Geist einer Person und lässt ein Sturm aus Gefühlen in dieser Person frei, welche sich gegenseitig aufheben. Wenn er bereits kämpfte, so gilt er als verwirrt, wenn dies nicht so ist, so wird er wahrscheinlich die Anwesenheit des Aurors einfach ignorieren und versuchen weiterzumachen wie bisher. Diese Wirkung vergeht spätestens in einigen Stunden, kann jedoch dadurch, dass er von anderen zur Vernunft geschlagen wird wieder seinen Geist ordnen. Falls er jedoch von alleine wieder zu Bewusstsein kommt, so hat er die Begegnung vielleicht einfach verdrängt. Giftresistenz: Die elfischen Auroren sind häufig in der Nähe von Personen mit böser Gesinnung. Diese würden nicht davor zurückschrecken, die elfischen Auroren zu vergiften, weshalb sich viele durch das Einnehmen von kleinen Giftmengen über Jahre hinweg immun gegen alle Gifte gemacht haben.	

Verteidigungsmatrix lvl1		Magische Aurorenfertigkeiten lvl3		Elfische Aurorenfertigkeiten lvl3	
15		1/4 Ki / passiv		9 / 6	W10Lp
Lässt die Bionos als ein Gitter vor ihm schweben, was er durch ein Magienetz zieht, welches allen Feinden am Anfang des Kampfes Schaden zufügt.		Herbeirufung aufheben: Lässt durch Aufwendung eines Bruchteiles der Konzentrationsenergie der Herbeirufung, diese Herbeirufung wieder verbannen und dahin schicken, woher diese kam. Hierbei zeigt der Auror auf diese Herbeirufung und brüllt die Beschwörung rückwärts. Magische Gelenke: Der Auror ist mittlerweile von den uralten Zaubern von Traso-Masu durchzogen. Sein Körper ist stets magisch aufgeladen, und so kann er seinen Körper durch geringe Konzentration dazu bringen, Höchstleistungen zu erbringen. Er beherrscht die Bewegungsagilitäten (Reiten (100% Dmg), Klettern, Springen, Schleichen).		Kristallaugen: Lässt dem Feind die Masse der Bionos ins Auge fliegen und lässt ihn dabei leicht erblinden, während der Kristallstaub über seinen Körper kratzt. Geistlauschen: Der elfische Auror lässt sein Bewusstsein durch seinen Körper strömen und schließt die Augen. Er hört so besser die Worte, welche von Gefühlen durchdrängt sind. Er kann somit erspüren, welche Worte Personen sagen, auf die er sich konzentriert. Diese muss er nicht im Blick haben und hört ebenfalls das Flüstern der Personen.	

Verteidigungsmatrix lvl2		Magische Aurorenfertigkeiten lvl4		Elfische Aurorenfertigkeiten lvl4	
25		1/4 Ki / passiv		passiv / 11	Dmg/Bogen +200

<p>Dieses Netz macht den Gebrauch von Pfeilen oder Projektilwaffen gegen Partymitglieder unwirksam (W20>6).</p>	<p>Verwandlungen aufheben: Lässt durch Aufwendung eines Bruchteiles der Konzentrationsenergie der Verwandlung, diese Verwandlung wieder aufheben und die sich verwandelnde Person wieder in ihre ursprüngliche Form bringen. Hierbei schließt der Auror die Augen und richtet dabei die Fäuste in Richtung des Gegners, während er murmelt.</p> <p>Telepathisches Training: Nach längerem Training hat der Auror die Telepathie erlernt, welche ihm ermöglicht, mit Mitgliedern der Party oder Fremden, dafür offenen Personen (also magisch begabten) zu reden ohne seinen Mund anzustrengen. Dadurch lässt es sich natürlich schneller und geschickter bei der Jagd absprechen.</p>	<p>Elfenbögen: Der elfische Auror ist von der elfischen Kultur begeistert, und so werden Bögen, welche von Elfen hergestellt worden sind, von ihm dermaßen Perfekt beherrscht, dass er damit erhöhten Schaden macht.</p> <p>Kettenschwung: Benutzt das Kettenschild um den Feind zu Boden zu stürzen. Dabei verliert der Feind seine Waffe. (Feinde ohne Waffe können diese nicht verlieren).</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gefangener Geist	Magische Aurorenfertigkeiten lv5	Elfische Aurorenfertigkeiten lv5
15	20 / 9	10 / 45
<p>Fängt den Geist eines Feindes in seinem eigenen Körper ein, welcher jede Runde durch große Willenskraft versucht, sein Gefängnis zu durchdringen – er muss eine W20>12 Probe bestehen um sich zu befreien. Der Auror kann sich währenddessen mit anderen Feinden beschäftigen.</p>	<p>Exorzismus: Kann Geister und Dämonen aus einer besessenen Person austreiben, indem er diese Person mit den Händen berührt und kurze Zeit eine große Welle der Konzentration in die Seele der Person schießt. (Willenskraftsprobe W20>32-Willenskraft).</p> <p>Verschleierung: Die magischen Auroren dienen nicht nur als Jäger der verbotenen Disziplinen und als ausführendes Mittel der Magier, sondern wurden auch schon seit längerer Zeit als Spione eingesetzt. Dabei erlernten sie eine Fertigkeit einer verbotenen Disziplin. Sie können sich, wenn sie sich nicht bewegen, absolut tarnen – sie sind unsichtbar und nicht mehr zu hören – nur sie zu riechen ist noch Möglich. Bei einer Bewegung vergeht dieser Zustand der höchsten Konzentration jedoch.</p>	<p>Elfengilde: Kann Elfen sehr leicht in Städten dazu motivieren sich ihm anzuschließen, gegen minimale Bezahlung, da die elfischen Auroren sehr beliebt sind. Hierfür wird eine Charismaprobe abgelegt (Charismaprobe um 4 erleichtert und um 1 pro Person erschwert, welche angeheuert werden sollen – wenn die Bezahlung über einen Silber ist, dann nur für jede zweite Person um 1 erschwert. Um Realismus bei den anzuheuernden Personen wird gebeten).</p> <p>Bewusstsein dominieren: Der elfische Auror spiegelt sein Bewusstsein in ein anderes heraus und dominiert den Geist einer anderen Person – durch diese hohe Anstrengung bricht er erstmal zusammen und fällt für einige Stunden ins Koma (im Kampf lediglich 5 Runden). Dieser Einfluss auf das Bewusstsein kann nur durch einen Exorzisten gebrochen werden. Der elfische Auror darf 3 ideale in den Kopf der Person einpflanzen, welche niemals gebrochen werden dürfen von der Person, sonst stirbt sie. Wenn der elfische Auror dies will, kann er ebenfalls das andere Bewusstsein völlig zerstören, woraufhin das Gegenüber wahnsinnig wird.</p>

Barbar/Kriegsheldin

Waffen: Schwerter, Äxte, Knüppel, Zepter-Klasse-Waffen

Spezial: Hämmer, Wurfäxte

Anfangsfertigkeiten: Doppelklinge (kann mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig kämpfen).

Wilder Krieger lvl1		Leistung steigern lvl1		Bluttausch lvl1	
passiv	S+3	1	+15LL/+3 StP	9	Dmg+100
Der Barbar hängt sich mit aller Kraft in seine Schläge und kann so Holztüren und sogar Holzwände einschlagen. Er fungiert sozusagen als ein lebendiger Rammbock. (Stärke +3). Zudem weiß er sich alleine durchzuschlagen – er findet für sich selbst Nahrung in der Natur. (Ausgenommen: Wüstengegenden, Eistundren und Gebirgshänge).		Der Barbar sammelt seine Kraft und brüllt auf. Seine Wut erhöht seine Leistung, und so kann er 15 LL schneller laufen (oder länger laufen) und seine Stärkeprobe wird für einige wenige Handlungen um 3 erleichtert.		Steigert seine Kraft über einen Kampf, da der Barbar in wahnsinnige Wut verfällt und sich so ohne Rücksicht auf sich selbst in die Schlacht wirft. Hierbei kann auch zusätzlich noch durch Konzentration die eigenen Wunden gestillt werden, denn der Bluttausch hält den Barbar am Leben – nicht sein eigener Körper. Wenn der Barbar einen Schadenspunkt bekommt, so kann er wählen, ob er einen Lp verliert, oder drei Ki.	

Wilder Krieger lvl2		Leistung steigern lvl2		Bluttausch lvl2	
passiv		3	+25LL/+3 StP /Dmg+100	11	Dmg+200
Der Umgang mit Waffen ist als Barbar immer wichtig – so hat sich der wilde Krieger noch den Umgang mit zwei weiteren normalen Waffen angeeignet und kann zusätzlich seine Party in der Natur mit Nahrung versorgen. (Ausgenommen: Wüstengegenden, Eistundren und Gebirgshänge).		Der Barbar sammelt seine Kraft und brüllt auf. Seine Wut erhöht seine Leistung, und so kann er 25 LL schneller laufen (oder länger laufen) und seine Stärkeprobe wird für einige wenige Handlungen um 3 erleichtert.		Steigert seine Kraft über einen Kampf, da der Barbar in wahnsinnige Wut verfällt und sich so ohne Rücksicht auf sich selbst in die Schlacht wirft. Hierbei kann auch zusätzlich noch durch Konzentration die eigenen Wunden gestillt werden, denn der Bluttausch hält den Barbar am Leben – nicht sein eigener Körper. Wenn der Barbar einen Schadenspunkt bekommt, so kann er wählen, ob er einen Lp verliert, oder zwei Ki.	

Eiserne Haut lvl1		Wurfaxtbeherrschung lvl1		Hammerbeherrschung lvl1	
passiv	Def/R/H+10%	passiv	Dmg+100/G+3	passiv	Dmg+100/St+3
Die Haut des Barbaren ist hart wie Eisen – dies liegt zum einen an der großen Anzahl der bisher geschlagenen Kämpfe – andererseits aber auch an den großen Lasten, welcher der Barbar sein Leben lang schleppen musste. Die Haut ist hart, und selbst die Haut am Kopf, ist zäh und fest. (Def/R und Def/H + 10%).		Der Barbar trainierte sehr lange mit Wurfäxten, sodass diese eine für ihn bessere Waffe werden. Er kennt den genauen Schwerpunkt der Äxte und ist dadurch besonders geschickt und effizient. (Schaden +100, Geschick + 3).		Der Barbar kennt nun das richtige Gleichgewicht der Hammerwaffen und kann sie somit effektiver einsetzen. Durch die richtige Schlagtechnik, konnte der Kampf sogar als zusätzliches Training angesehen werden. (Schaden +100, Stärke + 3).	

Eiserne Haut lvl2		Wurfaxtbeherrschung lvl2		Hammerbeherrschung lvl2	
passiv	Def/R/H+20%	passiv	Dmg+220/G+5	passiv	Dmg+300/St+3
Die Haut des Barbaren ist hart wie Eisen – dies liegt zum einen an der großen Anzahl der bisher geschlagenen Kämpfe – andererseits aber auch an den großen		Der Barbar trainierte sehr lange mit Wurfäxten, sodass diese eine für ihn bessere Waffe werden. Er kennt den genauen Schwerpunkt der Äxte und ist		Der Barbar kennt nun das richtige Gleichgewicht der Hammerwaffen und kann sie somit effektiver einsetzen. Durch die richtige Schlagtechnik, konnte der	

Lasten, welcher der Barbar sein Leben lang schleppen musste. Die Haut ist hart, und selbst die Haut am Kopf, ist zäh und fest. (Def/R und Def/H + 20%).	dadurch besonders geschickt und effizient. (Schaden +220, Geschick (nochmals)+ 5).	Kampf sogar als zusätzliches Training angesehen werden. (Schaden +300, Stärke + 3).
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Wildheit des Landes lvl1	Fliegende Klingen lvl1	
passiv	7 / passiv / 7 Dmg +100% / Dmg ~ 10% / Dmg +50%	11 / 7 / 13 Lähmen / F = TS / Dmg + 100%
Die Reisen über die endlosen Steppen der Königreiche haben den Barbaren dazu getrieben, das Reiten zu erlernen. (Falls er dies noch nicht kann, mit 100% und, falls er noch keines Besitzt, bekommt er das billigste Reittier seiner Rasse). Des Weiteren beherrscht der Barbar ebenfalls die Kunst des Kletterns und Springens, jedoch nicht die des Schleichens und Schwimmens, denn diese sind nicht elementar wichtig für das überleben auf dem Land.	Doppelwurf: Schleudert gleich 2 Äxte gleichzeitig gegen den Feind. (Benötigt: Wurfaxtbeherrschung lvl1). Klingenwurf: Der Barbar kennt sich nun schon sehr gut mit Wurfäxten aus, und so kann er ebenso mit anderen Waffen umgehen, welche nicht als Wurfaffen gedacht waren umgehen – jede Waffe kann im Fernkampf eingesetzt werden, macht jedoch ein wenig weniger Schaden. (Benötigt: Wurfaxtbeherrschung lvl1). Hinterhalt: Tarnt sich kurzzeitig um einen Hinterhalt zu legen und springt einem Feind in den Rücken, welcher dadurch natürlich weder die Initiative hat, noch gut geschützt ist.	Fatalismus: Schlägt mit Hammer auf die Erde und durch den daraus resultierenden Erdstoß fallen alle Feinde zu Boden. (Benötigt: Hammerbeherrschung lvl1). Schwungknaill: Der Barbar schwingt sich herum mit dem Hammer fest in der Hand und schlägt damit dem Gegner gegen den Brustkorb. Durch den harten Schlag, welcher natürlich Schaden macht, fällt der Gegner zusätzlich um. (Benötigt: Hammerbeherrschung lvl1). Zweifaches Schmettern: Durch einen Konzentrationsschub kann er Barbar einen Schlag mit einer Waffe verdoppeln, indem er diese zweimal auf einen Gegner einschlagen lässt. (Dies kann ebenfalls mit beiden Einhandwaffen getan werden).

Wildheit des Landes lvl2	Doppelwurf lvl2	Fatalismus lvl2
passiv	10 / 6 / 25 Dmg + 100 / Dmg ~ 10% / LP/F = OW+1	17 / 30 / 6 Lähmen / 100 Dmg / LP/F = OW / Stärke x W12
Das Leben in der Wildnis härtet ab. Der Barbar ist gegen die meisten Einwirkungen von Kälte und Hitze (Feuer) immun. Er besitzt eine 50% Resistenz gegen Schaden dieser Elemente, und kann die meisten Dinge ohne Schaden ertragen. Selbst gegen die meisten Gifte und Krankheiten ist er immun (Immunsystem wie ein Ork).	Zweitwurf: Schleudert gleich 2 Äxte gleichzeitig gegen den Feind. (Benötigt: Wurfaxtbeherrschung lvl2). Klingenbumerang: Durch eine Konzentrationsleistung werden die Waffen so geschmissen, dass sie wieder zum Barbaren zurück schwingen. Dieser fängt die Waffe dann wieder in der Luft. (benötigt: Wurfaxtbeherrschung lvl2). Blutdurst: Der Barbar stürzt sich auf den Feind, rammt ihm seine Waffe durch den Ellenbogen oder das Knie, klammert sich an den Schaft seiner Waffe und springt mit beiden Beinen vom Brustkorb des Gegners ab. Hierbei kann es sein, dass der Zog so stark war, dass der Gegner seinen Arm oder sein Bein verliert und dann der Ohnmacht sehr Nahe ist. (W20>24-Willenskraft).	Erdhammer: Schlägt mit Hammer auf die Erde und durch den daraus resultierenden Erdstoß fallen alle Feinde zu Boden und erleiden sogar einigen Schaden dabei. (Benötigt: Hammerbeherrschung lvl2). Rippenzertrümmerer: Wenn ein Feind auf dem Boden liegt, so kann sich der Barbar mit der ganzen Wucht seines Körpergewichtes und seiner Stärke sich schwungvoll mit dem Hammer auf die Rippen des daliegenden Feindes stürzen. Von diesem Aufschlag werden die Rippen des Feindes zertrümmert und der Feind befindet sich sofort in Ohnmacht. (Benötigt: Hammerbeherrschung lvl2). Kochender Streit: Mit einem Kampfgebrüll stürzt sich der Barbar auf seinen Gegner und kämpft ohne Waffen gegen diesen. Falls der Gegner bewaffnet ist und der Barbar dies auch ist, kann er versuchen seine Waffen gegen den

		Gegner zu werfen, sodass dieser seine Waffen fallen lässt. ($W_{20} > 10$). Falls dies jedoch nicht gelingt, ist der Barbar unbewaffnet und der Gegner noch immer bewaffnet.
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2-Klingen-Schlag	Blutbesessenheit	Kriegsveteran
passiv	Dmg +100%	33
Wenn der Barbar 2 Schwerer, Äxte, Knüppel oder Zepter-Klasse-Waffen trägt (oder eine sonstige Einhandwaffe), dann erhöht sich der Schaden jeder Waffe permanent, durch eine bestimmte Angriffsart.	In unermesslicher Wut stürzt sich der Barbar auf die Feinde, bewegt sich dabei allerdings in einem Trance-Ähnlichen Konzentrationszustand und ist sehr schnell. Hierbei wird jeder Feind einmal getroffen, während der Barbar streitlustig durch die Reihen rennt.	Der Barbar ist dermaßen Stark geworden, dass er zwei Zweihandwaffen tragen kann – jede in einer Hand. Er kann dann mit beiden gleichzeitig Schlagen.

Berserker/ Berserkerin

Waffen: Knüppel, Zepter-Klasse-Waffen, Speere, Äxte

Spezial: Zambot, Kriegsfürstenäxte

Anfangsfertigkeit: Verderber (ermöglicht dem Berserker mit zwei Zweihandwaffen gleichzeitig zu kämpfen)

Kriegserfahrung lvl 1	Raufen lvl 1	Kriegsbär lvl 1
passiv	7	passiv
Kann durch die Erfahrung, welche er in Schlachten gesammelt hat, 2 Anfangswaffen zusätzlich wählen.	Lässt im Kampf seine Muskeln spielen und beginnt eine Rauferei.	Erlaubt dem Berserker eine Zweihandwaffe, eine Einhandwaffe und ein Schild (an den arm mit der Einhandwaffe gebunden) zu tragen.

Kriegserfahrung lvl 2	Raufen lvl 2	Kriegsbär lvl 2
passiv	11	passiv
Kann nochmals 2 Anfangswaffen zusätzlich wählen.	Lässt im Kampf seine Muskeln spielen und beginnt eine Rauferei.	Er hat ebenfalls noch die Möglichkeit zwei Einhandwaffen in einer Hand zu tragen.

Kriegsmaschinerie lvl 1	Raserei lvl 1	Rückschlag lvl 1
passiv	2	11
Der Berserker kann schwere Gegenstände heben, welche selbst über starke Verhältnisse steigen.	Der Berserker schlägt mit 2 seiner speziellen Waffen auf einen Gegner ein und schleudert ihn einige LL-Einheiten weg.	Der Berserker wehrt den Angriff des Feindes ab, lehnt sich zurück und holt hierbei Schwung um zurückzuschlagen. (Diese Art des Parierens kostet den Berserker keine Runde). Es muss keine Geschicklichkeitsprobe gewürfelt werden, der Rüstungstreffer ist gewiss.

Kriegsmaschinerie lvl 2	Raserei lvl 2	Rückschlag lvl 2
passiv	3	12
Der Berserker kann zusätzlich Gitterstäbe verbiegen oder rausreißen.	Der Berserker schlägt mit 2 seiner speziellen Waffen auf einen Gegner ein und schleudert ihn einige LL-Einheiten weg.	Der Berserker wehrt den Angriff des Feindes ab, lehnt sich zurück und holt hierbei Schwung um zurückzuschlagen. (Diese Art des Parierens kostet den

		Berserker keine Runde). Der Schaden bei seinem Schlag ist durch den Schwung erhöht. (+10%). Es muss keine Geschicklichkeitsprobe gewürfelt werden, der Rüstungstreffer ist gewiss.
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Erschütterung lvl1	Pferdteilung lvl1	Blutklingen lvl1
passiv	5	passiv Dmg+(VW-Ip)x10
Wenn er mit einer speziellen Waffe nicht trifft schlägt der schlag auf den Boden auf und lässt diesen leicht erschüttern und wirft den Gegner mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit um. (W20>18).	Kann mit geringem Aufwand ein Pferd in der Mitte teilen (benötigt Zanbot). Der Reiter fällt zu Boden und bekommt den normalen Fallschaden.	Wenn er verletzt ist reibt er seine Klingen mit seinem Blut ein und macht soviel mehr Schaden, wie er Lp unter dem Verletzungswert liegt x 10.

Erschütterung lvl2	Pferdteilung lvl2	Blutklingen lvl2
passiv	7 1/3 Dmg	passiv Dmg+(VW-Ip)x20
Wenn er mit einer speziellen Waffe nicht trifft schlägt der schlag auf den Boden auf und lässt diesen leicht erschüttern und wirft den Gegner mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit um. (W20>16).	Kann mit geringem Aufwand ein Pferd in der Mitte teilen (benötigt Zanbot). Der Reiter fällt zu Boden und bekommt als Fallscheiden 1/3 des Waffenschadens des Zanbots.	Wenn er verletzt ist reibt er seine Klingen mit seinem Blut ein und macht soviel mehr Schaden, wie er Lp unter dem Verletzungswert liegt x 20.

Todeskaskade	Kriegsfürstenaxtwirbel	Absolute Entwaffnung
61/-30 Lp 5000 Lp	25	28
Der Berserker greift mit jeder speziellen Waffe die er trägt 2 Mal an (also maximal 4mal) und macht folgenden schaden: 1.Schlag: 500Lp 2.Schlag: 1000Lp 3.Schlag: 1500Lp 4.Schlag: 2000Lp	Der Berserker schleudert die Kriegsfürstenaxt Bumerangartig weg, sodass sie vier Feinde jeweils einmal trifft, bevor sie zurück in seine Hand gleitet.	Der Barbar zerschlägt mit einer Kriegsfürstenaxt oder mit einem Zanbot die Waffe, die Rüstung das Schild und die Kleidung des Gegners, ohne den Gegner dabei zu treffen. Er steht dann allerdings entweder völlig nackt oder mit zerrissener Kleidung vor einem.

Dämonenjäger/ Dämonenjägerin

Waffen: Äxte, Bögen, Schwerter, Speere

Spezial: Elfenaugen-Perlen, Bumerang

Anfangsfertigkeit: Perlenauge (Lichterzeugung durch Elfenaugen-Perlen)

Schutzfeld lvl1	Schlächter lvl1	Elfenaugen-Perle lvl1
24	passiv IP+2	passiv 1Lp/4F
Zieht einen ihn schützenden Kreis um sich, welcher allerdings nur alle Arten von Magie zurückhält. Dies gilt allerdings auch für positive Magie, die ihm nutzen würde.	Durch Erfahrung kennt er alle Monster und Untoten Geschöpfe. Dabei bekommt er eine IP +2.	Fängt alle Seelen von Wesen unter Monster-Klasse in seiner Elfenaugen-Perle und erhöht dann damit 1/4 seiner Gesamt- LP.

Schutzfeld lvl2	Schlächter lvl2	Elfenaugen-Perle lvl2
31	passiv	passiv 1Lp/2F
Zieht einen ihn schützenden Kreis um	Erkennt alle Sprachen der Monster-	Fängt alle Seelen von Wesen unter

sich, welcher allerdings nur alle Arten von Magie zurückhält, selbst geistermystische, dämonische und halbgöttliche. Dies gilt allerdings auch für positive Magie, die ihm nutzen würde.	Rassen, welche er ebenfalls mit einigen Mängeln spricht.	Monster-Klasse in seiner Elfenaugen-Perle und erhöht dann damit 1/2 seiner Gesamt-LP.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Klein-Monster-Abrihtung lvl1	Selbstbeherrschung lvl1	Bumerang-Falle lvl1
passiv	passiv	28
Kann ein Monster von der maximalen Größe die ½ so groß ist wie die Körpergröße des Dämonenjähgers abrichten, nachdem er sie in einem Kampf besiegt hat. (W20>12).	Kann sich gegen über geistigen Angriffen erwehren, und zwar gegen Betörungsversuche, Hypnose, Folter und Gedankenmanipulation.	Wirft einen Bumerang auf einen Gegner. Bis zur Beendigung eines Kampfes und greift alle Gegner um diesen herum an.

Klein-Monster-Abrihtung lvl2	Selbstbeherrschung lvl2	Bumerang-Falle lvl2
passiv	passiv	30 +10% Dmg
Kann ein Monster von der maximalen Größe die ½ so groß ist wie die Körpergröße des Dämonenjähgers abrichten, nachdem er sie in einem Kampf besiegt hat. (W20>8).	Kann sich gegen über geistigen Angriffen erwehren, und zwar gegen Betörungsversuche, Hypnose, Folter und Gedankenmanipulation, sowie gegen Dämonische Beschwörungen und magische Eingriffe in die Psyche.	Wirft einen Bumerang auf einen Gegner. Bis zur Beendigung eines Kampfes und greift alle Gegner um diesen herum an. Dabei wird der Bumerang Schaden um 10% erhöht.

Geisterkommunikation lvl1	Dämonen-Bändigen lvl1	Seelenwerkzeug lvl1
passiv	4	33 Pro runde W4 x 500
Kann mit Naturgeistern in Wäldern Kontakt aufnehmen. Diese können für ihn Spurenlesen und Orientierung finden.	Der Dämonenjäger kann aus einem Dämonbefallenen den Dämon in seine Elfenaugen-Perle setzen. (W20>7).	Schockwelle: Lädt seine Perle mit Ki auf, welche dann über den gesamten Kampf jede Runde W4x500 schaden abgibt, an alle Gegner.

Geisterkommunikation lvl2	Dämonen-Bändigen lvl1	Seelenwerkzeug lvl2
passiv	5	11 Dmg700 x Runden
Diese können ihm zusätzlich dabei helfen, Nahrung zu finden, ohne in Gefahr zu kommen, oder ein Wald oder Sumpfgebiet ohne auf ein Monster zu stoßen zu durchqueren.	Der Dämonenjäger kann ebenfalls aus Gefängnissen sie in seinen Stein umleiten. (W20>2).	Schadenskonzentration: Pro Runde die der Dämonenjäger auflädt erhöht sich der Schaden seiner Attacke auf einen Gegner um 700 Schadenspunkte. Dies ist nicht aufteilbar auf mehrere Gegner.

Spiegel-Dämon	Schädelauftrennung	Allgeist-Hilfe
40	33 Dmg+1000%	passiv
Entzieht einem Dämon die Hälfte seiner Energie und erschafft durch eine Elfenaugen-Perle ein identisches Gegenbild daraus. Diese kämpfen gegeneinander. Diese verschwinden dann nach Vernichtung des Dämons.	Erhöht den Bumerangschaden um 1000% und wirft ihn auf einen Gegner. Dabei geht der Bumerang verloren.	Ruft einen Allgeist herbei, welcher ihm hilft einmal einen Skill seiner Wahl einzusetzen, ebenfalls von allem anderen Disziplinen, ohne dafür zusätzlich Ki aufzuwenden. Dies zählt nicht für seine eigenen Skills, die er nicht erlernt hat.

Dieb/Diebin

Waffen: Dolche, Knüppel, Schwerter, Krallen

Spezial: Mini-Armbrust, Wurfmesser

Anfangsfertigkeiten: Tarnung (Tarnet sich in unbeobachteten Momenten).

Bewegungsgilität lv1	Dietrich lv1	Diebstahl lv1
passiv	passiv	passiv
Erlernt das Schleichen als eine der wichtigsten Begabungen eines erfolgreichen Diebes.	Der Dieb kann mit Hilfe einiger Dietriche (welche 1 TL haben) Türen öffnen, in nur wenigen Minuten. Seine Geschicklichkeit macht vor keiner Art von Schlüssellochern halt.	Der Dieb lässt seine geschickten Finger in fremde Taschen wandern und hat eine Chance auf einen erfolgreichen Diebstahl. (W20>8). Zudem hat die Flucht einen gewissen Zweck, weshalb ein großes Training hierbei vorliegt. (LL +10).

Bewegungsgilität lv2	Dietrich lv2	Diebstahl lv2
passiv	passiv	passiv
Erlernt weitere Bewegungsgilitäten, wie das Reiten (100% dmg), Springen und Klettern. Auch kann er durch kleinere Ablenkungsmanöver auf den Boden liegende Steine und andere Dinge zielgenau wegschießen und so Geräusche vorgeben, welche von einer anderen Person stammen könnten.	Kann zusätzlich mit Hilfe von Taschenspielertricks entfernte Türen öffnen, welche jedoch nicht verschlossen sind. Zudem können ebenfalls unfunktionierende Schlösser aufgebogen werden und das Öffnen eines normalen Schlosses beläuft sich auf nur wenige Sekunden.	Der Dieb lässt seine geschickten Finger in fremde Taschen wandern und hat eine Chance auf einen erfolgreichen Diebstahl. (W20>4). Der Dieb hat zusätzlich gelernt, dass Flucht nur eine Möglichkeit ist, zu entkommen, wenn man erwischt wurde. Eine andere Möglichkeit ist, sich einfach in die Menge zu stürzen und unauffällig und plötzlich eine andere Gangart und Gangrichtung einzuschlagen. Dabei verlieren Verfolger häufig die Spur. (W20>10).

Spionage lv1	Gifttrank lv1	Bärenfalle lv1
passiv	7 Dmg 200	4 W+Lp
Durchsucht die Feinde mit seinen Blicken und kann so mögliche getarnte Waffen relativ leicht erkennen, da er ja selbst immer wieder Dinge verbergen muss. (W20>6).	Wirft einen mit Giftgas gefüllten Trank, welcher allen Personen, falls diese atmen, Schaden macht. Auch er selbst sollte bei ungünstigem Wind vielleicht daran denken die Luft anzuhalten.	Legt eine Bärenfalle aus, welche er sporadisch, aber wirkungsvoll, tarnt. Wenn der Feind hereintritt, so zieht diese dem Feind jede Runde W+Lp ab – wenn er diese versucht zu entfernen, dann sogar noch 2Lp mehr.

Spionage lv2	Gifttrank lv2	Bärenfalle lv2
passiv	15 Dmg 400	6 W6Lp
In dem Leben des Diebes hat er sich bereits andere Dinge einprägen müssen und Fertigkeiten erlernen müssen, welche ihm das Leben erleichtern. Darunter fallen das photographische Gedächtnis und das Stimmenverstellen. Zusätzlich werden noch Akzente und Dialekte so gut beherrscht, dass Fachkundige die vorgegebene Herkunft des Diebes auf	Wirft einen mit Giftgas gefüllten Trank, welcher allen Personen, falls diese atmen, Schaden macht. Auch er selbst sollte bei ungünstigem Wind vielleicht daran denken die Luft anzuhalten.	Legt eine Bärenfalle aus, welche er sporadisch, aber wirkungsvoll, tarnt. Wenn der Feind hereintritt, so zieht diese dem Feind jede Runde W6Lp ab – wenn er diese versucht zu entfernen, dann sogar noch 2Lp mehr.

den Meter genau schätzen können.					
Straßenleben lvl 1		Durchschlag lvl 1		Geheimer Kampf lvl 1	
passiv		7		7/6	Dmg +120 / Dmg +100
Auf der Straße bekommt man so einiges mit, besonders wenn man als Dieb nachts durch dunkle Straßen schlendert und die richtigen Tavernen aufsucht. (Gassenwissen +9, oder falls dies bereits vorhanden ist, dann +15). Man kann Kontakte zu Verbrechern und anderen dunklen Gestalten aufnehmen, und hat ebenfalls eine gewisse Chance, einen anderen Dieb zu kennen. (W20>8).		Der Dieb wirft oder schießt mit all seiner Kraft, sodass ein dahinterstehender Feind ebenfalls von der gleichen Attacke getroffen werden kann. Dies trifft ebenfalls 2Feinde, wenn der Zweite nur in der Nähe steht, da die starke Attacke abprallt.		Gezielter Treffer: Trifft immer mindestens die Rüstung des Feindes (Wge+3) und erhöht den Schaden für einen sehr gezielten Schuss. (Diese Attacke kann mit Durchschlag kombiniert werden und so einen Feind bis zu 3mal treffen.) Vergifteter Pfeil: Vergiftet blitzartig einen Pfeil seiner Miniarmbrust, sodass dieser erhöhten Schaden anrichtet. (Diese Attacke kann mit anderen Fertigkeiten kombiniert werden).	

Straßenleben lvl2		Durchschlag lvl2		Geheimer Kampf lvl2	
passiv		12		9/8	Dmg +200 / Dmg +200
Der Dieb ist in seinem Leben bereits öfters herumgekommen – er ging besonders in vier Städten so oft seiner Tätigkeit nach, dass er mittlerweile jede Straße und jeden Schlupfwinkel kennt. (Vier Städte nach Wahl sind bekannt und man kann so Sackgassen umgehen und Orte aufsuchen, an welchen man vielleicht weniger gestört wird).		Der Dieb wirft oder schießt mit all seiner Kraft, sodass ein dahinterstehender Feind ebenfalls von der gleichen Attacke getroffen werden kann. Dies trifft ebenfalls 3Feinde, wenn der Zweite nur in der Nähe steht, da die starke Attacke abprallt.		Exakter Treffer: Der gezielte Schuß ist nicht nur erleichtert, sondern wird der Treffer zusätzlich so präzise, dass der Schaden deswegen gesteigert ist. (Diese Attacke kann mit Durchschlag kombiniert werden und so einen Feind bis zu 3mal treffen.) Verpesteter Pfeil: Die Giftmischung seiner Pfeile hat sich gesteigert, durch größere Pflanzenkenntnis (Toxikologie +3). (Diese Attacke kann mit anderen Fertigkeiten kombiniert werden).	

Explosive Falle		Entwaffnen		Blutiges Ende	
24	5Lp	passiv		13	Dmg +150%
Der Dieb kann Fallen legen, welche beim hereintreten so schnell zuschnappen, dass sie zu explodieren scheinen. Diese Falle zieht dem Gegner 5Lp ab und ist ebenfalls nicht abnehmbar. Er kann diese Falle mit der Bärenfalle kombinieren, wobei sich der Schaden stark erhöht. (10Lp bei lvl1 und 15Lp bei lvl2.)		Hat eine Chance dem Gegner die Waffen zu entwenden, in dem er mit seinen geschickten Fingern mehrfach kleinere leichte Schläge gegen die Arme seines Gegners schlägt (auch im Kampf). (W20>10).		Der Schaden wird um 150% bei einem speziellen Schlag erhöht, wobei er versucht das Gesicht des Gegners so gut wie möglich zu verletzen.	

Diplomat/DiplomatIn

Waffen: Degen, Rapier, Dolche, Wurfdolche

Spezial: Korbschläger(Fechtwaffe), Mini-Armbrüste

Anfangsfertigkeiten: Einlass erbeten (kann Verlangen in Adelhäuser Eintritt zu bekommen).

Empfang geben lvl1		Diplomatische Immunität lvl1		Landesverdienst lvl1	
passiv		passiv		passiv	

In offiziellen, aristokratischen oder reichen Häusern kann er einen Empfang geben, welches sein Ansehen stark erhöht. Man schließt ihn dabei in den Kreis der Vertrauten ein, und so kommt es oft zu kleinen Spenden, Geheimnissen und Ähnlichem.	Genießt verbesserten Rechtsschutz in Elderhall, im Zwergenreich und in den menschlichen Königreichen. Darf zum Beispiel niemals in ein Gefängnis kommen oder Hingerichtet werden, ohne ein strenges, mehrtägiges Verfahren.	Diplomat wählt ein Königreich, Fürstentum oder Großreich als Auftraggeber. Dort kann er Dinge, welche mehr als 3 BTG kosten, für 5 Silber günstiger erlangen.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Empfang geben lvl1	Diplomatische Immunität lvl2	Landesverdienst lvl2
passiv	passiv	passiv
Die Menge, in welcher er ein Empfang gegeben hat, ist leicht gegen eine Partei aufzuwiegen. Die Menge wird zu einem aristokratischen Gesindel, welches alles tut, um der Partei Schaden in irgendeiner Form zuzufügen.	Sein Bewegungsraum darf nicht eingeschränkt werden. Er erhält Rechtswissenschaften, und kann normalen Wächtern Befehle erteilen. Zusätzlich werden die Rechte ebenfalls im Jaspidenreich, in den Lingilanden und in Goth Rakat anerkannt.	In diesem Reich wird er auch kostenlos verpflegt, bekommt ein Pferd (immer wenn er noch keins hat; das günstigste für seine Rasse – das Reittier kann nicht verkauft werden) und kann sich Aufträge für das Verteilen von Botschaften gegen eine gewisse Summe annehmen. (die ausgeführt werden müssen).

Jagdausritt lvl1	Verstaubte Talente lvl1	Wissen herleiten lvl1
passiv Dmg + 80	passiv	passiv
Diplomat erlernt mit Bögen umzugehen. Sein Waffenschaden ist permanent um 80 erhöht.	Kann aufgrund seiner Ausbildung die meisten alten Dialekte sprechen. (Sprachpunkte + 6) oder kann anstelle dessen die Geheimsprache Vesria beherrschen.	Kann vier Dezernate miteinander verknüpfen. Somit kann er aus einem der Wissensparten auf die übrigen drei schlussfolgern, weshalb er stets den höchsten Wissenspartenbonus dieser Vier erhält.

Jagdausritt lvl2	Verstaubte Talente lvl2	Wissen herleiten lvl2
passiv Dmg + 200	passiv	passiv
Diplomat erlernt mit Musketen umzugehen. Sein Waffenschaden ist permanent um 200 erhöht.	Beherrscht die Kunst der Buchführung (Mathematik +9; Finanzwesen +9) und bekommt bei Handelsaktionen Dinge, welche über 1 BTG Wert haben, immer 2 Silber günstiger oder verkauft sie teurer.	Kann alle Wissensgebiete miteinander verknüpfen, sodass nur der höchste aller Bonusse zählt.

Lufttröhrenperforierung lvl1	Heimlichkeit lvl1	Spionagedienste lvl1
4 Dmg + 50%	3	10
Durch eine hohe Konzentration kann der Diplomat mit seiner Mini-Armbrust (oder beliebiger anderer Fernkampfwaffe) einen Schadensbonus erzielen.	Für ein stilles Vorgehen ist Heimlichkeit sehr wichtig. Eine geübte Reaktionsgabe bewirkt, dass die Initiative selbst bei einem Überraschungsangriff bei dem Diplomaten liegt.	Beherrscht Bewegungsagilitäten (Klettern, Schleichen, Springen, Schwimmen, Reiten(100%)) für eine kurze Zeitdauer, in welcher diese Fähigkeiten sehr verbessert sind.

Lufttröhrenperforierung lvl2	Heimlichkeit lvl2	Spionagedienste lvl2
8 Dmg + 150%	15	4
Durch eine hohe Konzentration kann der Diplomat mit seiner Mini-Armbrust (oder beliebiger anderer Fernkampfwaffe) einen Schadensbonus erzielen.	Ermöglicht mit einem speziellen Griff in den Nacken ein Opfer, welches nichts ahnt, lautlos in die Ohnmacht zu bringen. (W20>20 - Willenskraft).	Kann ohne Rundenverlust wieder auf die Beine kommen, wenn er umgeworfen wird.

Autorität		Nationaler Zwischenfall		Duell	
30		passiv		15	Dmg +50%
Strahlt die Essenz der Autorität aus. Alle Personen, welche es gewohnt sind Befehle entgegen zunehmen, sowie zivile Personen, gehorchen dem Diplomaten für eine Aufgabe, selbst wenn sie gefährlich ist. Soldaten und Ähnliches können somit gesteuert werden, und selbst der Großteil der Offiziere halten den Diplomaten für einen Vorgesetzten. (Zusätzlich: Charisma +6/Willenskraft +6).		Erlernt eine Vielzahl an Eigenschaften, welche ihm in der Spionage behilflich sein können: Lippenlesen, Fotographisches Gedächtnis, permanente Lautlosigkeit, den Umgang mit einer weiteren normalen und einer weiteren speziellen Waffe, Stimmen verstellen, Schlösser knacken, sowie eine Chance auf Diebstahl. (Chance Stimmenverstellen W20>4; Chance Schlösser knacken W20>8; Chance Diebstahl W20>10).		Kann eine Person zu einem Duell herausfordern, selbst wenn diese gerade überlegen erscheint, sich in einem Kampf befindet, oder sich normalerweise bewachen lässt. Die Person nimmt das Duell 1 gegen 1 an, und so kann der Diplomat in diesem Duell in hoher Konzentration verweilen.	

Druide/Druidin

Waffen: Knüppel, Schwerter, Äxte, Zepter-Klasse-Waffen

Spezial: (Tier-)Häute/Pelze, Rankenschild

Anfangsfertigkeiten: Beherrschung eines druidischen Elementes (Erde, Wind oder Feuer)

Druidische Erdmacht lvl1		Druidische Windmacht lvl1		Natürliche Magie lvl1	
5/passiv	Dmg 170	3/1(+x)	Dmg 100+2W20	5/passiv	Chance/Wa+5
Erdbeben: Stampft dreimal mit dem Fuß auf und konzentriert sich auf die Essenz der Natur, woraufhin ein kleines Erdbeben kommt, welches einen Feind Schaden zufügt. Erdmantel: Erhebt einen kleinen Wall Erde aus dem Boden, welcher als wärmendes Bett dient. (benötigt nicht länger ein Fell).		Wirbelwind: Dreht mit einem Finger ein paar Mal in der Luft, murmelt dabei einige Naturverse und einen starker Wind formt sich, welcher einem Feind Schaden zufügt. Sog: Durch eine greifende Geste und durch heftiges Einatmen fliegt ein Gegenstand zu dem Druiden hin, welcher in Sichtweite und maximal 50 LLE weit entfernt ist. Dies kostet 1 Ki plus weitere, wenn der Gegenstand größer ist als der Druiden (2 Ki), oder gar mehr als doppelt so groß (4 Ki) oder über ein paar Meter entfernt ist (2 Ki).		Orakelwissen: Die Natur teilt emphatisch das Wissen mit dem Druiden, und so hat dieser eine erhöhte Wahrnehmungschance +5. Moosdeutung: Durch die Berührung eines Baumes kann sich der Druiden vergewissern, in welche Richtung er reisen muss, um ein (bekanntes) Ziel zu erreichen.	

Druidische Erdmacht lvl2		Druidische Windmacht lvl2		Natürliche Magie lvl2	
3/5	Dmg 60/einfrieren	3/3		1/passiv	
Erdwelle: Hebt sprunghaft seine Hand, woraufhin die Erde eine Welle wirft, als wäre sie Wasser und einem Gegner umwirft. Dieser erleidet jedoch nur wenig Fallschaden. Erdboden: Streichelt einige Male sanft mit geschlossenen Augen über den Boden und murmelt dabei einige Verse. Der Boden öffnet sich so und zeigt eine kleine Kammer in der maximal drei Personen platz nehmen können, und sich in dieser tarnen können, bis jedwede Gefahr vorüber ist.		Fallwind: Lenkt einen Pfeil oder andere Projektile, selbst wenn er auf die eigene Person abgeschossen wurde, durch einen Fallwind zur Seite ab. Mistral: Dreht sich blitzartig halb im Kreis, wodurch der Druiden von einem Windstoß gepackt wird, und sich entweder einige Meter nach oben bewegt, oder in eine Richtung fliegt. Der Aufprall wird dabei etwas abgefedert, sodass kein Schaden entstehen sollte.		Natürliche Würze: Kann aus dem Boden durch Berührung mit der Hand ein Kraut wachsen lassen, welches ein vorzügliches Gewürz ist. Dieses hat die gewünschte Geschmacksrichtung. Einklang: Lebt im Einklang mit der Natur: Tiere sind einem Wohl gesonnen und das Wissen über die Umwelt erhöht sich (Tierkunde +6; Pflanzenkunde +9). Wenn wilde Tiere oder Pflanzen angreifen, so wählen sie meist jemand anderen als ersten Gegner.	

Naturverbundenheit lv1		Druidische Windmacht lv3		Druidische Feuermacht lv1	
passiv / 7		11 / 8	Dmg 350 + 1W20	13 / 9	Dmg 200 + 6W10
Waldtreppe: Pflanzen sind dem Druiden gut gesonnen, weshalb er auf Bäume ohne jedes Hindernis hinaufklettern kann, da sich ranken aus diesen erheben und ihn wie eine Treppe nach oben geleiten. So kann er auch problemlos von Baumwipfel zu Baumwipfel marschieren, denn die Waldgeister helfen ihm, nicht herunterzufallen. Naturflüster: Durch das aufritzen eines Baumes in einem Wald und das horchen an diesem Ritzen, bekommt der Druiden genaue Kenntnis darüber, was sich im Umkreis von etwa 40 LE befindet.		Wirbelsturm: Der Druiden ruft laut nach dem Wind, und ein Wirbelsturm strömt herbei, welcher sich um den Druiden legt und welcher allen Feinden Schaden zufügt. Zyklonrüstung: Legt eine Rüstung aus Wind um den Druiden, welche pro Schlag 1/4 des Schadens aufnimmt und Lp: 600 besitzt.		Feuersturm: Reißt die Hände nach oben, woraufhin Feuer unter dem Gegner entfacht wird und diesen umschließt. Feuergefängnis: Durch Feuergefängnis wird ein Raum vor dem Eindringen von Außen geschützt. Der Druiden muss dafür für jede Ecke des Raumes einen kleinen Gegenstand verbrennen und den Ruß davon in den Ecken verstreichen. Anschließend wird die nächste Person, welche dort binnen mehreren Stunden Magie einsetzt (auch der Druiden selbst) von einem Feuerstrahl getroffen, welcher ihn bis zur Ohnmacht verletzt.	

Naturverbundenheit lv2		Druidische Windmacht lv4		Druidische Feuermacht lv2	
passiv / je permanent - 20		10 / 12	Dmg 60 + 5W30	4 / 4	
Pflanzenheilung: Wenn der Druiden im Wald übernachtet, dann können er und seine Party durch den Einfluss von den Geistern der elementaren Natur um jeweils 8 Lp und Ki heilen. Aufzucht natürlicher Bestien: Nach dem erfolgreichen Kampf gegen eine Bestie und dem vorherigen ankündigen, diese zu unterwerfen, dann wird sie wahrscheinlich bei großem Schaden ohnmächtig werden. Wenn diese magische Wesen oder Monster oder gar vogelähnliche Wesen erstmal ohnmächtig sind (und ebenfalls nicht mehr als 2,5 Meter groß sind), so kann der Druiden eine Willenskraftprobe gegen diese ablegen. (W20 > 20-Willenskraft). Wenn sie gelingt, so erkennt das Monster den Druiden als Führer an und gehorcht ihm sogar.		Luftdruck: Durch hohe Konzentration kann der Druiden eine Luftkugel um einen organischen Gegenstand, welchen er in der Hand halten musste legen, welcher im Kreis von 3 Runden einen so hohen Luftdruck erzeugt, dass die Ohren aller darin stehenden Personen anfangen zu bluten. Diese bekommen Schaden, bis sie den Radius verlassen haben. Stummboten: Ruft für einen Kampf eine Schar von vier kleinen Vögeln aus sich windender Luft herbei, welche Immun gegen körperlichen Schaden sind, und den Druiden unterstützen. Lp: 30 Dmg: 100		Natur des Feuers: Kann durch das erneute druidisch-magische anbrengen einen nicht lebenden Gegenstand wiedererschaffen. Das Feuer stellt es dabei her (bei der Größe wird um Realismus gebeten). Feuergefecht: Durch das Sammeln einiger sehr häufiger Pflanzen und durch die magische Verzauberung derer, kann eine Flüssigkeit gewonnen werden, welche eine Person oder einen Gegenstand gegen nicht magisches Feuer bis zu einer Stunde immun macht. (benötigt: diverse Pflanzen).	

Druidische Erdmacht lv3		Herz der Natur lv1		Druidische Feuermacht lv3	
14 / 20	Dmg 400 + 5W4	9		9 / 24	Dmg 300 + 5W20
Vulkan: Schlägt vor sich mit der Faust auf den Boden, wodurch die Erde unter einem Gegner aufreißt und sich ein kleiner Vulkan unter ihm auftut, welcher magisches Lava sprüht. Massive Wand: Hebt die Hände und flüstert dabei einige Formeln und drückt anschließend gegen die Luft, woraufhin sich eine massive Erdwand an dieser Stelle erhebt, welche entweder einen nicht zu großen Gang ziemlich sicher verschließt, oder ein natürlichen Schutz bietet.		Ruft einen Waldgeist herbei, welcher aus dem nächstgelegenen Wald herbeischwingt, und der für einen Kampf die Party unterstützt: Ki +5 Dmg +100 1 Ki/F		Sonnenstrahl: Zielt mit dem Finger auf die Sonne und zeigt anschließend mit diesem auf einen Feind. Es schießt nun ein Strahl aus Feuer scheinbar von der Sonne auf den Gegner herab, und fügt diesem großen Schaden zu. (benötigt: Sichtbare Sonne). Magma-Geist: Erschafft ein kleines Feuer, welches auf dem Boden landet und sich zu einem Geist aus brodelnder Erde formt. Dieser verbrennt die Umgebung nicht, außer es setzt die Flammen zu Kampf ein. Der Magma-	

Lp: 2500.		Geist gehört zur Kategorie der Golem, wird nur Geist genannt, da das Feuer ihn beseelt. Dmg: 500 Lp: 900
-----------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Druidische Erdmacht lvl4		Herz der Natur lvl2		Druidische Feuermacht lvl4	
10/3		18		8/passiv	Dmg 200/ Dmg + 100
Steinkontrolle: Erweitert die Erdkontrolle auf die Kontrolle von bereits vorhandenen Steinen, z.B. Steinwänden, usw. Für größere Deformationen muss allerdings Konzentration angewandt werden. Erdhauch: Haucht einen Gegenstand, ob organisches oder anorganisches an, und murmelt anschließend einige Verse, woraufhin sich dieser in Erde verwandelt. (bei der Größe der Gegenstände wird um Realismus gebeten).		Ruft einen Waldgeist herbei, welcher aus dem nächstgelegenen Wald herbeischwingt, und der für einen Kampf die Party unterstützt: Ki + 10 Dmg + 200 2Ki/F		Glutpelz: Entzündet seinen Pelz, welcher lichterloh brennend allen Feinden , welche Nahkampf gegen den Druiden kämpfen, jede Runde Schaden zufügt, den Druiden aber unbeschadet lässt. Dieser Pelz hört auf zu glühen, wenn der Kampf vorüber ist. Feuerkeule: Wenn der Druiden eine Keule trägt, so beginnt diese immer zu glühen, wenn sich Wesen mit dunkler Gesinnung in der Nähe befinden. Ebenfalls brennt sie, wenn gekämpft wird, sodass der Schaden von Keulen passiv steigt.	

Geist des Waldes		Herz der Natur lvl3		Druidische Macht lvl 5	
14/12	3Lp	27		37/20/26	Dmg 600+W30/ 1000 Lp
Rankenwesen: Beschwört eine giftige, wachsende Ranke aus dem Boden, welche der Gegner nicht abtrennen kann und einen Feind bis zu dessen Tod vergiftet. Aufstand der Natur: Der Druiden schließt die Augen und murmelt einige Male verschiedenste Zaubersprüche, woraufhin sich alle Pflanzen gegenüber den anderen Rassen (außer dem Druiden) auflehnen und sich z.T. magische Beweglichkeit zusichern. Die Bäume schwingen mit den Ästen oder lassen Dinge fallen, die Schlingpflanzen wachsen an ihnen hoch – insgesamt wird wohl kaum jemand zu Schaden kommen, doch es wird sicherlich starkes Chaos dadurch entstehen, und zudem ist die Natur dort sehr beeinflussbar von dem Druiden.		Ruft einen Waldgeist herbei, welcher aus dem nächstgelegenen Wald herbeischwingt, und der für einen Kampf die Party unterstützt: Ki + 15 Dmg + 300 3Ki/F		Erddorn (druidische Erdmacht): Lässt aus dem Boden Dornen sprießen welche allen Feinden Schaden zufügen. Rotglühende Inbrust (druidische Feuermacht): Die Seele des Druiden ist beruhigt und im vollsten Einklang mit der Natur, und so kann er seine schlechten Gedanken bündeln und als Flamme in Richtung eines Feindes schießen, welcher, von diesem Feuer getroffen, einfach in Flammen aufgeht und dadurch stirbt (sofern Feuer ihn vernichten kann; maximal 1000 Lp). Wolkengefängnis (druidische Windmacht): Durch hohe Konzentration erschafft der Druiden einen dicken, wirbelnden Nebel, welcher eine Gruppe von Gegnern (maximal 3) für zwei Runden einfängt und ihnen ihre Waffen entraubt.	

Edelmann/Noblesse

Waffen: Degen, Dolche, Kampfstäbe, Bögen

Spezial: Korbschläger (Fechtwaffe), Peitschen

Anfangsfertigkeiten: Blaues Blut (sR > Bürger kostenfrei)

Privatlehrer lvl1	Sippschafts-Erbe lvl1	Familienfreunde lvl1
passiv	passiv	passiv
Bildung: Lernte in seinem Leben durch eine bevorzugte Behandlung viele Dinge. (lp+8).	Lässt dem Edelmann 5 Bemtalgoldstücke zukommen. (Einmalig).	Stellt eine Anzahl von Personen zur Verfügung, welche ihm mit Informationen zur Seite stehen, wenn er sie aufsucht. (Maximal vier Informationsquellen, an Orten nach Wahl, welche festgelegt werden müssen).

Privatlehrer lvl2	Sippschafts-Erbe lvl2	Familienfreunde lvl2
passiv	passiv	passiv
Reitkunst: Ermöglicht das Reiten und den Angriff vom Pferd mit 100% Schaden.	Lässt dem Edelmann 7 Bemtalgoldstücke zukommen. (Einmalig).	Der Unterschlupf und die Verpflegung sind in jeder Stadt frei verfügbar, wenn er mit seinen Kontakten prahlt und seine Geburtsrechte geltend macht.

Privatlehrer lvl3	Elterliche Überweisung lvl1	Väterlicher Rat lvl1
passiv	passiv	permanent ~5Ki
Verteidigung: Erlernt den Umgang mit zwei Grundwaffen.	Die Eltern (oder nächsten Verwandten) schicken pro Tag 2 Halblinge .	Bestechung durch den Vater (oder einen anderen Verwandten) sich von seinen magischen Kräften zu lösen. Pro 5 Ki welche man sich dauerhaft abzieht , kann man so 5 BTG machen. (Ki durch Willenskraftbeeinflussung ausgeschlossen).

Privatlehrer lvl4	Elterliche Überweisung lvl2	Väterlicher Rat lvl2
passiv	passiv	permanent ~5Ki
Bildung II: Lernte in seinem Leben durch eine bevorzugte Behandlung viele Dinge. (lp+15).	Die Eltern (oder nächsten Verwandten) schicken pro Tag 3 Halblinge .	Bestechung durch den Vater (oder einen anderen Verwandten) sich von seinen kämpferischen Kräften zu lösen. Pro 5 LP welche man sich dauerhaft abzieht , kann man so 5 BTG machen. (LP durch Willenskraftbeeinflussung ausgeschlossen).

Privatlehrer lvl5	Zusammenreißen lvl1	Lehrling einer Koryphäe lvl1
passiv	8	passiv
Etikette: Gesellschaftliches Talent, für Personen deren sozialer Rang größer ist, als Bürger. Charismaproben werden um 10 erleichtert.	Ermöglicht sich bei Angst zusammenzunehmen (W20>10) und kann sogar Attribut-Proben wiederholen.	Jede Wertsparte, welche man über 10 und unter 20 hat, kann man mit 2 BTG um 2 Wertpunkte erhöhen.

Privatlehrer lvl6	Zusammenreißen lvl2	Lehrling einer Koryphäe lvl2
passiv	8	30/5 BTG
Fernreisender: Kann 10 weitere Wertpunkte verteilen. (Einmalig).	Sich zusammenzureißen ist vereinfacht (W20>6) und selbst die Attributproben, werden bei der Wiederholung um 1 erleichtert.	Wertpunktumverteilung: Ermöglicht dem Edelmann seine Wertpunkte noch mal gänzlich neu zu verteilen.

Schergen	Befehlston	Schmiergelder
----------	------------	---------------

permanent – 10 Ki		15		passiv	
Stellt dem Schössling der Familie eine Gruppe Diener zur Verfügung, welche ihm mit bestem Wissen und Gewissen dienen (nur nicht im Kampf). Die Anzahl der Diener kann gewählt werden, und ist maximal mit fünf begrenzt. (um Realismus wird gebeten).		Kann einen Trupp von militanten Personen befehle erteilen ($W20 > 8 + \text{Anzahl der Personen}$).		Kann sich für den entsprechenden Preis freikaufen, Vorzugsbehandlung, und Glaubwürdigkeit erkaufen, Handelsbeziehungen aufbauen, Zutritt zu geschlossenen Gesellschaft erlangen und ähnliches (um Realismus wird gebeten). Preise: je nach Situation und Anliegen zwischen 1 Silber und 10 Btg. Zusätzlich erhält er einmalig 10 Btg.	

Elementarist/Elementaristin

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Schwerter, Zepter-Klasse-Waffen

Spezial: Zauberstäbe, Magiergewand

Anfangsfertigkeiten: Beherrschung eines magischen Elementes (Feuer, Eis, Blitz)

Feuerball lvl1		Eispfeil lvl1		Blitz lvl1	
2	Dmg 100	5	Dmg 100/ einfrieren	3	Dmg 100+W20
Formt in seiner Hand eine Kugel lodenden Feuers und pustet diesen dann in Richtung eines Feindes.		Spricht eine kurze Formel, worraufhin sich aus seiner Hand ein rasender Pfeil aus schimmerndem Eis entsteht, welcher einen Feind für eine Runde einfriert.		Schnipst mit dem Finger, greift in die leere Luft und packt daraus einen Blitz, welchen er murmelnd in Richtung eines Gegners schleudert.	

Feuerball lvl2		Eispfeil lvl2		Blitz lvl2	
6	Dmg 250	15	Dmg 200/ einfrieren	8	Dmg 200+10W10
Formt in seiner Hand eine Kugel lodenden Feuers und pustet diesen dann in Richtung eines Feindes.		Spricht eine kurze Formel, worraufhin sich aus seiner Hand ein rasender Pfeil aus schimmerndem Eis entsteht, welcher einen Feind für zwei Runden einfriert. (nicht additiv).		Schnipst mit dem Finger, greift in die leere Luft und packt daraus einen Blitz, welchen er murmelnd in Richtung eines Gegners schleudert.	

Elementare Feuer-Zauber lvl1		Elementare Eis-Zauber lvl1		Elementare Blitz-Zauber lvl1	
8/2R/passiv	Dmg 330	8/4R/passiv	Dmg 250/	10/3R/passiv	Dmg 300 +

		einfrieren	20W10
Inferno: Stellt sich vor einen Feind, schlägt sich zweimal gegen die Brust und beschwört dadurch aus seinem Inneren einen Flammenstrahl, welcher ihn scheinbar durchschießt und auf den Feind stößt. Externe Feuerakumulation: Kann das Feuer so beherrschen, dass es nicht verbrennt. (benötigt: Anfangsfertigkeit Feuerbeherrschung).		Arktischer Atem: Stellt sich vor einen Gegner und wisperst leise einige Worte, pustet dann in Richtung des Gegners und friert diesen für 1 Runde mit seinem eisigen, blauen Eishauch ein. Nun fällt es leichter dies über mehrere Runden anzuhalten. Kufenwanderschaft: Beherrscht das Eis so gut, dass er sich ohne darüber nachzudenken permanent kleine Eiskufen an die Schuhe (oder einen kleinen Eisrückenwind bei Windlingen) herbeizaubern kann, und so seine LL permanent um 10 erhöht. (benötigt: Anfangsfertigkeit Eisbeherrschung).	Blitzhände: Reibt sich kurz die Hände vor dem Gegner, faltet sie auseinander und eine Vielzahl winziger Blitze schlägt von seinen Handflächen Richtung Gegner. Ruhender Pol: Ermöglicht dem Elementaristen einen wütenden Sturm zu beruhigen, sodass er bestenfalls sogar nicht weiter regnet. (benötigt: Anfangsfertigkeit Blitzbeherrschung).

Elementare Feuer-Zauber lvl2		Elementare Eis-Zauber lvl2		Elementare Blitz-Zauber lvl2	
8/passiv	Dmg 150/einfrieren	9/2/R		10/passiv	Dmg 10 + 10 W10
Knochenbrand: Entzündet kleine Feuer durch gedankliche Erschaffung in den Knochen eines Gegners und murmelt hierbei einige magische Verse. Der Feind leidet hierbei an Schmerzen und kann sich eine Runde nicht bewegen und nicht handeln. Brandherdbefreiung: Ermöglicht Feuer ebenfalls an nicht brennbaren Gegenständen zu entzünden, z.B. Wasser. Dies benötigt ebenfalls eine minimale Konzentration des Elementaristen (benötigt: Anfangsfertigkeit Feuerbeherrschung).		Eiswand: Erschafft eine dicke Wand aus Elementarteilchen der Luft, welche er durch festes Drücken seiner Hände und starke Konzentration etwa 3 meter mal 2 meter oder 2 meter mal 3 meter formen kann. Diese hat eine eigene Lebenspunktzahl und heilt sich langsam selbst. LP: 900. Heilung pro Runde: 150. Schüttelrinne: Kann einen Sturz auffangen, indem er Blitzartig eine Bahn aus Eis unter sich erschafft, welche ihn dann kreisförmig zu Boden führt. Dieser Sturz kann 5 Runden aufgehalten werden, anschließend wird der Elementarist jedoch ohnmächtig, aufgrund von extremen Schwindelgefühls. (benötigt: Anfangsfertigkeit Eisbeherrschung).		Blitzart: Unterbricht den Angriff eines Feindes, sodass dieser nicht angreifen kann, indem er die Hand in die Richtung der Person streckt, und mit den Augen zwinkert. Ein kleiner Blitz jagt über den Körper des Gegners, welcher keinen Angriff durchführen kann und ein wenig Schaden erleidet. Metallbeherrschung: Erweitert seine Fähigkeiten auf eine nun ebenfalls langsam ansteigende Metallbeherrschung, welche er durch die Kontrolle von Magnetfeldern beeinflussen kann. (benötigt: Anfangsfertigkeit Blitzbeherrschung).	

Feuer-Elementarismus lvl1		Eis-Elementarismus lvl1		Blitz-Elementarismus lvl1	
passiv/14	5Ki/Leiche/Dmg 400	16	-10%Dmg	19/4	Dmg 500 + 20 W10
Feurige Seele: Seine Elementare Begabung lässt die Gefallenen in Flammen aufgehen, und aus ihrem Dunst wird neue Energie gewonnen. Feurige Flucht: Auf der Flucht tropfen Funken aus dem Elementaristen, welche eine Spur aus Flammen hinterlassen, die ihn verfolgende Gegner anbrennen.		Eisschild: Es perlt pures Eis von der Haut und umschwirrt den Elementaristen. Das Eisschild nimmt 10% Schadens auf, indem es die Luft an den Stellen gefrieren lässt, an welchen der Gegner mit seinen Waffen angreift. Eisskulptur: Ermöglicht exakte Nachbildungen aus Eis in nur kurzer Zeit herzustellen, welche einer Person 100% ähnelt, nur leider die Struktur und Farbe von Eis besitzt.		Gewittersturm: Beschwört durch das herumwirbeln seiner Hände vor seinem Gesicht ein Gewitter, welches sich schnell zuzieht und das jede Runde einmal einen Blitz nach einem Gegner schleudert, bis der Kampf vorüber ist. Funkender Händedruck: Durch einen Händedruck springen einige Funken aus den Augen des Elementaristen, welche in die Augen des Gegenübers dringen. Dieser ist dann über einige Minuten sehr	

		verwirrt und desorientiert.
--	--	-----------------------------

Feuer-Elementarismus lvl2	Eis-Elementarismus lvl2	Blitz-Elementarismus lvl2
4 / 7	10 / 4	permanent -5 / 20
Brandwirbel: Ein Funkenflug löst sich von der Haut und umwirbelt den Elementaristen, welcher durch den Aufwind 16 LLE hoch fliegen kann. Gluthände: Der Elementarist kann seine Hände so erhitzen, dass damit selbst schwere Metalle schmelzen, ohne dass seine Hand dabei zu Schaden kommt.	Ovulums: Durch das schnelle kreisen seiner Hand und das murmeln einiger Verse bilden sich eine Menge kleiner, runder Eiskugeln unter dem Kampffeld, worrauffhin alle Personen im Umkreis, welche Bodenkontakt haben und sich auch nur minimal bewegen umfallen. Zapfenkunde: Durch den Willen des Elementaristen wachsen spitze Zapfen aus einer Wand oder einem sonstigen vertikalen Gegenstand. Diese sind so konzipiert, dass sie als Treppe genutzt werden können.	Kleiner Himmelschüter: Belegt einen Gegenstand (bzw. wahlweise, additiv auch mehrere) mit einem kleinen Himmelschüter-Spruch. Sobald eine Person dann diesen anfasst (z.B. ein Dieb) so kommt eine kleine blitzende Kugel vom Himmel und schlägt die Person dann ohnmächtig. Blitzstrahl: Spannt einen Blitz zwischen zwei max. 40 LLE entfernte Punkte, und dieser bleibt dann 3 Runden dort und schlägt nach Pfeilen und anderer Magie. Es ist nicht Möglich über den Blitz hinweg anzugreifen oder den Blitz lebendig zu durchqueren (da, das Herz aufhören würde zu schlagen).

Feuer-Elementarismus lvl3	Eis-Elementarismus lvl2	Blitz-Elementarismus lvl3
23 / 7 Dmg 500/ Dmg 500	25 / 6 Dmg 400/ einfrieren	20 / 15 Dmg 600 + 20W20 / Dmg 10 + 10W10
Flammenhydra: Ruft eine riesige Schlange durch einige laute Rufe, das dreimalige klatschen in die Hände und das berühren des Bodens, woher die Hydra aus purem Feuer erwachsen soll, welche bis zum Ende des Kampfes jeden Feind mit Feuerstößen beschiesst. Lavastrom: Reißt kurzfristig durch eine aggressive Geste den Boden unter einem Feind auf, woher dann etwas Lava blubert und ihm starke Verbrennungen zufügt, bis sich die Lava wieder erhärtet hat.	Eisregen: Lässt das Wasser aus der Luft durch das leise murmeln von einem Zauberspruch kondensieren und mit einer Handbewegung vereisen. Spitze Eiskristalle fallen auf alle Feinde in einem gewissen Umfeld hernieder und frieren diese eine Runde ein. Jedoch benötigt das Einfrieren eine starke Konzentrationskraft. (Chance/Einfrieren: $W20 > 40 + \text{Anzahl der Feinde} - \text{Willenskraft}$). Kältereif: Der Elementarist öffnet die Arme und balt sie dann zu einer Faust, worauffhin sich Eis aus der Luft um einen Gegner schlingt und ihn für zwei Runden am Boden festfriert. Er ist noch kampftauglich, jedoch kann er nicht mehr laufen.	Kugelblitz: Der Elementarist wirft den Kopf in den Nacken, breitet die Arme aus und schließt die Augen. Sekundenschnell treffen Blitze in seine Hände, welcher er zu einer Kugel formt aus purem Blitz, die er dann durch einen Spruch auf den Gegner jagt. Glanzradius: Bewegt seine Hand einmal um sich selbst herum im Kreis und spricht dabei einen Zauberspruch, weshalb sich lauter kleine Blitze aus der Luft lösen, welche alle Feinde angreifen.

Erfinder/Erfinderin

Waffen: Degen, Zepter-Klasse-Waffen, Bögen, Dolche

Spezial: Muskete, Korbschläger (Fechtwaffe)

Anfangsfertigkeiten: Technik (Angewandte Technologie +9)

Steinschlosskammer lvl1	Grandas Gesetze der Natur lvl1	Bastelstunde lvl1
8	passiv	passiv
Baut eine eigene Steinschloss-Muskete aus etwas Holz und ein wenig	Erhält Grundwissen in Physik, Chemie und die neuen Künste, sowie Mathematik	Baut eine Licht- oder Wärmequelle aus einer kleinen Dose voll technischem

Metallresten. Der Schaden beträgt 40+2W30 .	und Finanzwesen (+9)	Schnickschnack (mit 2 TL), welche er bei sich trägt.
----------------------------------------------------	----------------------	------------------------------------------------------

Steinschlosskammer lvl2	Grandas Gesetze der Natur lvl2	Bastelstunde lvl2
10	passiv	passiv
Baut eine verbesserte Steinschloss-Muskete aus etwas Holz und ein wenig Metallresten. Der Schaden beträgt 60 + 2W30 .	Bewegungslehre: Kann genau abschätzen, wie weit etwas entfernt ist und mit welcher Geschwindigkeit es sich bewegt. Astronomie: Kann sich anhand der Sterne die Orientierung besorgen und weiß Tagsüber durch den Sonnenstand die relativ genaue Uhrzeit. Hebelgesetz: Kann durch benutzen langer Hebel schwere Gegenstände verschieben und anheben (um Realismus wird gebeten).	Kann zusätzlich einen Kompass, ein Fernrohr und eine billige Taschenuhr konstruieren. (welche aber aufgrund ihrer Qualität nicht zu verkaufen sind).

Teronaster Fibel lvl1	Grandas Gesetze der Natur lvl3	Projekttil-Wechsel lvl1
passiv	passiv	5 / 10
Durch geistreiche Lektüre steigert sich seine Kenntnis. IP + 8 .	Gravitation: Kann durch abschätzen des Gewichtes seine Angriffe so planen, dass die Gravitation seinen Angriff verstärkt (Dmg + 10) Ballistik: Kann die Flugbahnen von Geschossen und fliegenden Objekten so abschätzen dass er sie viel besser abschätzen kann (Schildverteidigung +3) Außerdem kann macht er mit Fernkampfaffen 10 Dmg mehr .	Kann seine eigene Munition herstellen. Zusätzlich kann er noch weitere Munitionsarten herstellen, welche ihm im Kampf vorteile einbringen können. (Munition muss vorab hergestellt werden müssen. Ki zählt für einen hergestellten Schuss). Streu: Projekttil teilt sich kurz nach dem Abschuss in mehrere Teile auf und verursacht jedem Gegner eine Teil des Gesamtschaden (Dmg+100/Anzahl der Feinde) Spreng: Projekttil explodiert beim Auftreffen und verursacht so den doppelten Schaden der Waffe.

Teronaster Fibel lvl2	Grandas Gesetze der Natur lvl4	Projekttil-Wechsel lvl2
passiv	6 / passiv	10 / 15
Ermöglicht dem Erfinder acht Intelligenzproben mit dem Bonus von Technik zu würfeln. (einmalige Wahl, welche Dezernate dies betrifft).	Mesopius chemisches Gewirr: Schüttet zwei Chemikalien zusammen die soviel Hitze erzeugen, dass Metalle zusammengeschweißt werden. Dadurch wird es möglich metallene Waffen und Rüstungsgegenstände zu reparieren oder zu verbessern (einmalig +W20 Dmg/Def) Wahrscheinlichkeitsberechnung: Kann seine Taten so abschätzen, dass er permanent +3 bei Glücksproben hat	Panzerbrechend: Diese Projekttil verursacht nur die Hälfte des Schadens. Es besteht jedoch die Möglichkeit das die Rüstung des Gegners zerstört wird (W20>12) Splitter: Beim Auftreffen des Projekttils auf den Gegner teilt sich das Geschoss in mehrere Splitter auf die mehrer Sehnen und Muskelstränge durchtrennen. Dadurch besteht die Chance bei einem direkten Treffer ein Körperteil abzutrennen (um Realismus wird gebeten).

Patent anmelden lvl1	Grandas Gesetze der Natur lvl5	Explosives Gemisch lvl1
----------------------	--------------------------------	-------------------------

passiv		passiv		15	500 Dmg
Durch eine kleinere technische Erfindung (welche, um Realismus wird gebeten, frei wählbar ist), kann der Charakter das Patent in Teronast anmelden und einmalig eine Prämie von W20+2 Bemtalgoldstücken erhalten.		Klepmontsche Strukturanalyse: Kennt die natürlichen Schwächen von Materialien und Bearbeitungstechniken, weshalb er den Schutz einer Rüstung um 20% mindern kann. Fellas mechanische Ungleichheitsrelevanz: Mechanische Fallen können auf den ersten Blick erkannt und problemlos entschärft werden.		Kann sich in Städten der Menschen, Elfen, Zwerge und im alten Turm Substanzen besorgen, mit deren Hilfe er binnen kurzer Zeit einen Sprengstoff bauen kann. Diese Substanzen kosten ihn 4 Halblinge . Dieser macht weitläufigen Schaden in einem Umkreis von etwa 30 LLE.	

Patent anmelden lvl2	Grandas Gesetze der Natur lvl6	Explosives Gemisch lvl2
passiv	passiv	17 900 Dmg
Eine gute Vermarktung dieser Erfindung bringt ihm weitere Halblinge ein. (Halblinge/Tag = +2).	(benötigt: Bastelstunde lvl2) Kann sich jegliches Equipment kostenfrei herstellen. (Nicht jedoch für den Verkauf).	Kann diesen Sprengsatz ebenfalls für eine sehr kleine Fläche anbringen, welche, wenn er eine Taschenuhr besitzt, je nach Wahl von mindestens 1/2 Stunde Verzögerung explodiert.

Die unumstößlichen Gesetze der Natur	Durchdacht	Magisterarbeit
passiv	passiv	passiv
Der Erfinder ist so davon überzeugt dass nur die Natur, der Verstand und die Wissenschaft wahr sind. Dadurch lässt er seine eigenen technologischen Wellen frei, sodass auf ihn keine Zauber wirken. (Ausgenommen: dämonische, halbgöttliche und göttliche Macht).	Erhöht durch eine hohe geistige Aufnahmefähigkeit seine Lernrate, und bekommt hierdurch für jedes weitere Level welches er ansteigt 2 Wertpunkte zusätzlich zum verteilen.	Erringt seinen (zweiten?) Magistertitel über ein Fachgebiet und ein Thema nach Wahl. Dieses beherrscht er Meisterlich (+15) und ist für dieses in Teronast bekannt und geachtet. Dort kann er frei üben, ist stets Willkommen und hat die Stellung eines Ehrenbürgers.

Eskamoteur/Eskamagi

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Javaline, Wurfsterne

Spezial: Magiergewand, Magierstoß

Anfangsfertigkeiten: Schelmische Zauber (Zauber, welche keinen Schaden anrichten können)

Gefahr wahrnehmen lvl1	Last erleichtern lvl1	Geistwissenschaften lvl1
5	passiv Gewicht = 50%	permanent -5 Ki
Durch das schließen der Augen und das konzentrieren auf die Essenz der Gefahr an sich, kann erspürt werden, ob auf einem kleinen Gebiet oder in einer kleinen Zeitspanne sich Gefahr anhäuft. Dies kann sehr schnell überprüft werden. (W20>10).	Bringt die Gegenstände des Eskamoteurs dazu, weniger schwer zu sein, da sie leicht schweben. Gegenstände haben bei ihm so nur die Hälfte der Traglast.	Kann sich telepatisch mitteilen, und so zum einen mystisch und magisch wirken, zum anderen den Partymitgliedern Informationen übergeben, ohne dass feindliche Personen in der Nähe dies bemerken würden.

Gefahr wahrnehmen lvl2	Last erleichtern lvl2	Geistwissenschaften lvl2
5	passiv LL + 15	passiv
Durch das schließen der Augen und das konzentrieren auf die Essenz der Gefahr an sich, kann erspürt werden, ob auf einem	Diese Auswirkung trifft ebenfalls auf die Party zu, sowie erhöht sich die Laufleistung des Eskamoteurs um 15 .	Ermöglicht ebenfalls der Party dem Eskamoteur zu antworten, sodass dieser sich, ohne feindliche Mitwisser,

kleinen Gebiet oder in einer kleinen Zeitspanne sich Gefahr anhäuft. Dies kann sehr schnell überprüft werden. (W20>6).		unterhalten können.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------

Gedankennebel lvl1	Telekinese lvl1	Schweben lvl1
9	4 W4+2 Dmg	10
Lässt seine Hand einige Male kreisen, und dann lösen sich fast unmerklich einige Funken und fliegen auf eine Person zu. Diese vergisst sogleich die letzten 5 Minuten ihres Handelns, und ist in der ersten Zeit leicht verwirrt.	Mimt das hochheben eines Gegenstandes (welchen er auch von der Kraft her hochheben könnte) und dieser beginnt dann zu Schweben, als würde er ihn wirklich hochheben. (benötigt: Last erleichtern lvl1; Schweben lvl1) Zusätzlich kann er seinen Gegenübern Schaden durch einen mentalen Hieb zufügen, indem er sich mit der gleichen Kraft auf sie konzentriert. W4+2 Dmg (Rua).	Durch das Ausbreiten der Arme und das Schließen der Augen und eine kurze Ruhepause kann der Eskamoteur langsam beginnen zu schweben. Er kann so eine Höhe von 5 Metern erreichen.

Gedankennebel lvl2	Telekinese lvl2	Schweben lvl2
10	6 W6+2 Dmg	passiv
Ohne jede ersichtliche Anstrengung fliegt ein winziger Windstoß auf eine Person. Diese vergisst sogleich bis zu 10 der letzten Minuten ihres Handelns, und ist in der ersten Zeit leicht verwirrt.	Dinge, welche maximal so groß sind, wie der Eskamoteur können per Gedankenkraft bewegt werden. (benötigt: Last erleichtern lvl1; Schweben lvl1). Zusätzlich kann er seinen Gegenübern Schaden durch einen mentalen Hieb zufügen, indem er sich mit der gleichen Kraft auf sie konzentriert. W6+2 Dmg (Rua).	Durch höhere Konzentration kann der Eskamoteur selbst beim gehen mit offenen Augen eine gewisse Zeit schweben. Die Maximalhöhe von 5 Metern kann nicht überschritten werden, und auch alle 6 Meter muss der Boden mal berührt werden. Im Kampf ist dieses jedoch nicht Möglich, da ihm dort die höhere Konzentration fehlt.

Sicheres Öffnen lvl1	Gedankliche Unfreiheit lvl1	Nahkampf aus der Entfernung lvl1
2	6	1
Mimt das öffnen einer Tür oder Truhe, und diese öffnet sich daraufhin, obgleich er sie nicht berührt.	Durch die Berührung der Schläfen einer Zielperson und eine mittelkurze Phase der Konzentration können Gedanken gelesen werden. (W20>12).	Mimt mit einer Nahkampfwaffe einen Angriff vor, welcher dann in der Ferne Schaden zufügt.

Sicheres Öffnen lvl2	Gedankliche Unfreiheit lvl2	Nahkampf aus der Entfernung lvl2
10	12	3 Dmg + 50%
Selbst die Schlösser können hierdurch geknackt werden (W20>8) und Fallen ausgelöst werden. (W20>8). Des Weiteren braucht der Eskamoteur nicht mehr die Bewegung nachahmen.	Zum einen klappt dies ebenfalls aus der Entfernung, mit einer Chance, dass der Feind dies nicht mitbekommt (W20>10) und die Hände müssen nur mehr an die eigenen Schläfen gelegt werden.	Der Schaden erhöht sich hierbei um 50% des Waffenschadens.

Zaubergemeinschaft	Gedankenwelle	Geistige Blindheit
passiv	17	22 Stärke+Willenskraft xW20/Blendet
Für jeden Zauberer, welcher in der Party ist, sorgt eine geistige Verbindung dafür, dass sich der Schaden magischer	Lässt Personen in der Umgebung vergessen, was sie gerade tun. Im Kampf bedeutet dies, dass sie erst einmal	Mimt das herausreißen von zwei Augen, und ein Feind erleidet dies plötzlich. Der Schaden hiervon beträgt

Attacken um 20% erhöht wird. (Maximal 100% erhöht).	herausfinden müssen, dass sie kämpfen, wodurch ihre Runde beendet ist. Bei jedem Feind wird eine Willenskraftprobe abgelegt. ($W20 > 20 - \text{Willenskraft}$).	$\text{Stärke} + \text{Willenskraft} \times W20$. Der Feind ist danach geblendet.
-----------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Exorzist/Heilige

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Speere, Zepter-Klasse-Waffen

Spezial: Heilige Dolche, Köpfe

Anfangsfertigkeiten: Geistschild ($K_i \times 25 = L_p$ des Schildes)

Geistersprache lvl1	Selbstdisziplin lvl1	Exorzismus lvl1
passiv	passiv	10
Spricht die Sprache der Geister und kann somit mit ihnen kommunizieren.	Immun gegen Geistübernahme durch Hypnotiseure, Illusionisten, Mental-Disziplinen und andere Arten der Magie.	Kann durch das vergießen eines Trankes, oder das verbrennen von Nahrung, Dampf oder Rauch erzeugen, welcher Geister zwingt, aus dem Raum oder dem Umkreis zu verschwinden.

Geistersprache lvl2	Selbstdisziplin lvl2	Exorzismus lvl2
passiv	passiv	15
Kann ebenfalls mit Dämonen und Körpergeistern sprechen.	Ebenfalls immun gegen Geistübernahme durch Geister, Dämonen und andere Arten von überlegenem Willen.	Durch einen Stein ist es Möglich, dass der Exorzist einen Geist aus einem Körper zieht. Der Geist ist anschließend in dem Stein gefangen, welcher schwarz glänzt.

Tor lvl1	Wille lvl1	Exorzismus lvl3
8	5	10
Entriegelt ein Tor in die Geister-Nachwelt, und kann dadurch einen Geist ausfragen, wie das Geschehen bis zu diesem Zeitpunkt verstanden werden kann. Geister sind nicht allwissend, sie haben lediglich einen anderen, oft genaueren Blickwinkel. Nicht alle Geister sind hilfsbereit.	Ermöglicht dem Exorzisten in einer undeutlichen Welt das Gute zu finden. Es ist möglich einen guten Geist von einem bösen Geist zu unterscheiden, und so kann auch ein guter Geist speziell ausgefragt werden, welcher einen wahrscheinlich nicht anlügt.	Durch das aufstapfen mit dem Fuß auf den Boden und dem murmeln einiger dunkler Verse, können Körpergeister sich dem Exorzisten nicht auf einen gewissen Umkreis nähern. Dies ist nur Möglich, wenn der Exorzist nicht verletzt ist, da das Blut seine Wirkung verblasen lässt.

Tor lvl2	Wille lvl2	Exorzismus lvl4
passiv	10	15
Kann sich ebenfalls durch die Welt der Geister bewegen und dort schneller Reisen.	Zwingt einem Geist, seinen eigenen Willen auf, woraufhin dieser über alles Auskunft geben muss, was er weiß.	Wenn der Exorzist seinen heiligen Dolch zieht, kann er mithilfe von einem Lichtschein (Fackel, Kerze, oder Sonnenlicht), das Licht auf dem Dolch spiegeln, und damit die Haut von niederen Dämonen verbrennen. Diese fliehen deshalb, um keinen Schaden zu nehmen. (benötigt: Heiligen Dolch)

Tor lvl3	Hypozentrum lvl1	Exorzismus lvl5
5	15	15

Hindernisse werden in der Geisterwelt immateriell, weshalb der Exorzist Wände und geschlossene Türen durchqueren kann (um Realismus wird gebeten).	Wirft einen heiligen Dolch in die Luft, welcher hierbei ein Loch in die Geisterwelt reißt. Wenn die Spitze den Boden berührt, und in der Erde stecken bleibt, dann lösen sich von diesem Punkt aus geisterhafte Wellen aus, welche alle Geister und niederen Dämonen in der Nähe vernichtet. (keine Körpergeister, benötigt heilige Dolche). (W20>10 + Anzahl der Geister)	Ermöglicht dem Exorzisten einen Schutzkreis aus Mohn, Erbsen oder ähnlichen kleinen Dingen zu legen, welcher kein Wesen, welches ihm schaden möchte, übertreten kann. Die Geister versuchen die Konturen der kleinen Dinge zu sehen, und verlieren sich in der Vorstellung selbst. (Nutzlos bei Körpergeistern).
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

For lvl4	Hypozentrum lvl2	Exorzismus lvl6
7	20	20
Wenn sich alle Party-Mitglieder an der Hand nehmen, kann der Exorzist die Party mit auf die Reise nehmen.	Die Wahrscheinlichkeit eines Zusammenbruches der Geisterwelt an einer Stelle wird wahrscheinlicher. (W20>7+Anzahl der Geister)	Entzündet ein Feuer, in welches der Exorzist Körpergeister einfangen kann, indem er den Geist aus dem Körper zieht. Der Körper zerfällt zu Staub, und der Geist brennt im Feuer, bis es gelöscht wird, und somit der Geist entweder gestorben ist, oder als einfaches Gespenst das Nicht-Leben fristen muss.

Machtbefehl	Heiligenschein	Exorzismus lvl7
25	passiv Dmg +1000%	25/30
Die Worte des Exorzisten haben eine enorme Macht erhalten. Der Machtbefehl ermöglicht die Steuerung aller besessener Kreaturen ohne jegliche Ausnahme – jedoch muss ein solcher Befehl immer an eine Kreatur gerichtet sein.	Alles an der Erscheinung des Exorzisten strahlt, und so erhöht sich sein Schaden im Kampf gegen untote Kreaturen, Dämonen und Geister beträchtlich.	Dämonenfalle: Der Exorzist verwandelt sich selbst in ein dämonenartiges Wesen, und fällt über einen höheren Dämon her. Hierbei kann es passieren, dass der Dämon unterliegt und vom Exorzisten zu einem Sandkorn gepresst wird. Aus diesem kann der Dämon nie mehr alleine entkommen, außer er wird gerufen. (W20>12). Wenn der Dämon jedoch zweimal den Exorzisten besiegt, so fällt dieser in Ohnmacht. Dämonenklaue: Schreibt einen kurzen Satz auf ein Stück Papier und reicht es einem Menschen. Wenn dieser Mensch das Papier entfaltet, und das geschriebene liest, wird er von einem Dämon zerfetzt und verschwindet in einem Loch in Nichts. (Maximal 1000 Lp).

Fadenmagier/Fadenmagierin

Waffen: Kampfstäbe, Stäbe, Rapier, Degen

Spezial: Handflächenschale, Fadenrapier

Anfangsfertigkeit: Fadenmaterie (ermöglicht dem Fadenmagier Fadenmagie selbst zu entwickeln)

Ki-Schöpfung lvl1	Fadenmatrix lvl1	Fadenknoten lvl1
5	1Ki = 1Ki	passiv / 3
Der Fadenmagier setzt durch seine Ki in seiner Kampf-Runde einen Fadenstrom	Der Fadenmagier beginnt seine magische Vorbereitung. Er knüpft die Fäden um,	Schweben: Ermöglicht dem Fadenmagier in eine Höhe von 7 LLE zu schweben.

frei, welcher ihm für jedes aufgebrachte K_i ein K_i zurückgibt.	und lenkt dabei Magie auf sich selbst. ($W_{20} > 6$).	Faden-Dietrich: Legt die Hand auf ein Schloss und versucht die Fäden des Schlosses so zu beeinflussen, dass sich die Tür öffnet (Willenskraftprobe: $W_{20} > 25$ -Willenskraft).
----------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ki-Schöpfung lvl2	Fadenmatrix lvl1	Fadenknoten lvl2
5	passiv	2/3/6/9... 3/6/12... LP
Der Fadenmagier setzt durch seine K_i in seiner Kampf-Runde einen Fadenstrom frei, welcher ihm für jedes aufgebrachte K_i zwei K_i zurückgibt.	Der Fadenmagier beginnt seine magische Vorbereitung. Er knüpft die Fäden um, und lenkt dabei Magie auf sich selbst. ($W_{20} > 2$).	Faden-Netz: Ein Gegenstand wird von der Erdanziehungskraft entfesselt, und an den Himmel gebunden, woraufhin er an seinem Platz verharren muss, selbst wenn er normalerweise fallen müsste. Abblättern: Kappt jede Runde einen weiteren Faden eines Gegners und fügt ihm so jede Runde mehr Schaden zu. (Additiver Dmg)

Allheilung lvl1	Kristallseele lvl1	Fadenknospe lvl1
passiv	passiv	5/5
Entzieht den Lebewesen aus der Party K_i und wandelt sie in LP für sich um.	Die Kristallseele speichert $1/4 K_i$ von jedem Angriff gegen den Fadenmagier. Diese ist ohne Obergrenze.	Sehfaden: Kappt den Faden der Augen eines Gegners und lässt diesen für den Kampf erblinden. Raumverformung: Kann durch eine Fadenknospe den wirklichen Raum verformen. So kann er zum Beispiel Schlösser öffnen oder neue Türen erschaffen.

Allheilung lvl2	Kristallseele lvl2	Fadenknospe lvl2
passiv	passiv	passiv / 6
Spinnt neue Fadenzusammenschlüsse, welche alle Werte-Minus durch Verletzungen aufhebt. (Ebenfalls Attributbedingte).	Die Kristallseele speichert $1/2 K_i$ von jedem Angriff gegen den Fadenmagier. Diese ist ohne Obergrenze.	Fadenweisheit: Er bezieht Wissensfäden und erlernt dabei 6 Bildungsbereiche eines Forschers. Insgesamt bekommt er einen IP-Bonus von +12 . Fadendruck: Schnürt die Fäden des Gehirns eines Gegners enger zusammen und fügt diesem son $W_{12} \times E_n$ Dmg zu

Roter Faden lvl1	Faden-Gebilde lvl1	Fadennetz lvl1
passiv	2	$xK_i / 10$
Gefühle lesen: Ermöglicht dem Fadenmagier Gefühle einer Person mitzufühlen. Dies gibt ihm eher ungenaue Kenntnisse, es kann jedoch sein, dass er sich mitreißen lässt. Zurückhaltungsprobe $W_{20} > 5$.	Kann Elemente und seinen Körper miteinander verknüpfen. Wind: Wandelt durch die Luft und erhöht somit seine Geschwindigkeit um $20 LL$ bei einer Flucht. Erde: Erhöht für einen Schlag die Defence um 10% .	Fadenkonzentration: Konzentriert sich auf einen Gegner und verknötet dessen Fäden. Dadurch erleidet dieser $40 \times$ eingesetzten K_i Schaden. Zeitverformung: Die Zeitverformung sorgt erstmal dafür, dass man in einem Kampf 2 Runden in die Vergangenheit reisen kann. Falls der Kampf noch keine 2 Runden dauert, so kann man zu einem Zeitpunkt 30 Sekunden vor dem Kampf

		zurückreisen. Dies ist nur einmal pro Kampf möglich.
--	--	------------------------------------------------------

Roter Faden lvl2	Faden-Gebilde lvl2	Fadennetz lvl2
passiv	3	15 / 10 500+5W20
Gedankenlesen: Ermöglicht dem Fadenmagier Gedanken einer Person zu lesen. Dies gibt ihm einige genaue Kenntnisse, es kann jedoch sein, dass er sich beeinflussen lässt. (Zurückhaltungsprobe W20>3).	Kann Elemente und seinen Körper miteinander verknüpfen. Feuer: Erhöht den Schaden für einen Schlag um 10% . Wasser: Dematerialisiert sich zu einer Wasserpfütze, entweder um sich zu tamen, oder um durch etwas durchzudringen.	Faden-Sog: Zerrt an den Fäden eines Gegners und reißt ihm so mehrere Wunden ins Fleisch. Phantasmik: Kann Illusionen erschaffen und kleinere ebenfalls zum Leben erwecken.

Technologische Wellen-Überlagerung	Entexistenzialisierung	Magieausstaffierung
15	15 1000Lp	20
Kann durch eine Handbewegung den Faden zwischen den Naturgesetzen und der Technologie durchtrennen.	Teilt alle Fäden eines Wesens in auseinander und sorgt somit für den sofortigen Tod. (Max: 1000 LP).	Nimmt einem Gegner für einen Kampf seine magischen Fertigkeiten. Ausgenommen Dämonen und Götterfunken.

Feldarzt/Heilkünstlerin

Waffen: Rapier, Dolche, Knüppel, Javaline

Spezial: Videoskope, Mäntel

Anfangsfertigkeiten: Heilkunst (Heilkunde +9, sowie die Möglichkeit in der Kräuterliste einzukaufen).

Linderung lvl1	Schutz im Kampf lvl1	Genesung lvl1
5	passiv	8
Kann durch verschiedene Tinkturen die Wunden von Personen lindern und dafür sorgen, dass diese keine Schmerzen mehr empfinden. Wird diese Tinktur während des Kampfes eingesetzt, so verringert sich der Ohnmachtswert um 2 .	Ihm Kampf gegen zivilisierte Feinde wird der Feldarzt selten (W20>6) als erster angegriffen, da er zu nützlich erscheint. Außerdem wird er von den Feinden nie getötet, höchstens ohnmächtig geschlagen.	Kann Knochenbrüche schienen und so die daraus resultierenden Abzüge halbieren. Außerdem heilen diese auch schneller und der Patient bekommt pro Tag 2Lp, bis der Bruch komplett geheilt ist.

Linderung lvl2	Schutz im Kampf lvl2	Genesung lvl2
8	passiv	12
Kann nun auch schwere Wunden versorgen und Blutungen stoppen. Während des Kampfes eingesetzt verringert sich der Ohnmachtswert um 4 .	Ihm Kampf gegen zivilisierte Feinde wird der Feldarzt nie als erster angegriffen, da er zu nützlich erscheint. Außerdem wird er von den Feinden nie getötet, höchstens ohnmächtig geschlagen	Kann Knochenbrüche innerhalb einiger Stunden komplett heilen. Innerhalb des nächsten Tages erholt sich der Patient wieder vollständig und regeneriert alle Lp und alle Abzüge die durch den Knochenbruch verursacht wurden werden wieder aufgehoben.

Operation anbieten lvl1	Behandlungspflicht lvl1	Genesung lvl3
-------------------------	-------------------------	---------------

25		passiv		15	
Kann innerhalb einer Stadt während eines eintägigen Aufenthaltes eine Operation übernehmen: Je besser die Operation gelingt, umso mehr Geld kann er damit verdienen. $W_{20}>16 = 4\text{BTG}$ $W_{20}>12 = 3\text{BTG}$ $W_{20}>8 = 2\text{BTG}$ $W_{20}>4 = 1\text{BTG}$ $\text{Rest} = -1\text{BTG}$		Es ist seine Überzeugung als Arzt, kein Wesen einer Rasse zu töten. Wenn er es ohnmächtig schlägt, so versucht er den früheren Feind, wenn auch gefesselt, zu heilen.		Kann innerhalb einer Kampfrunde einen Knochen stabilisieren lassen und schwere Wunden direkt heilen. Dadurch werden alle Abzüge aufgehoben und der Behandelte erhält W_{8+6} Lp.	

Operation anbieten lvl2		Behandlungspflicht lvl2		Genesung lvl4	
25		passiv		20	
Kann innerhalb einer Stadt während eines eintägigen Aufenthaltes eine Operation übernehmen: Je besser die Operation gelingt, umso mehr Geld kann er damit verdienen. $W_{20}>16 = 5\text{BTG}$ $W_{20}>12 = 4\text{BTG}$ $W_{20}>8 = 3\text{BTG}$ $W_{20}>4 = 2\text{BTG}$ $\text{Rest} = -1\text{BTG}$		Durch die Verpflichtung keine Person sterben zu lassen hat er größere Erfahrung gesammelt. Er erhält 20 zusätzliche Wertpunkte		Kann innerhalb eines Tages ein abgetrennter oder verstümelter Körperteil nachwachsen lassen.	

Studienzeit lvl1		Druckpunktfolter lvl1		Körperliches Wohlbefinden lvl1	
passiv		14		passiv	
Hat durch sein Studium viel Zeit gehabt um sein Wissen zu erweitern. Er erhält 10 zusätzliche IP.		Kann durch gezieltes drücken auf bestimmte Stellen dem gegenüber Schmerzen zuführen und ihn so zu einer Aussage zu zwingen (L_p-1 / Chance auf wahrheitsgemäße Antwort $W_{20}>8$)		Kann die Wunden der Party während der Nacht verarzten. Dadurch werden bei jedem 10Lp und Ki pro Nacht regeneriert.	

Studienzeit lvl2		Druckpunktfolter lvl2		Körperliches Wohlbefinden lvl2	
passiv		14		Permanent -5 Ki	
Hat durch sein Studium viel Zeit gehabt um sein Wissen zu erweitern. Er erhält 10 zusätzliche IP.		Kann durch gezieltes drücken auf bestimmte Stellen dem gegenüber Schmerzen zuführen und ihn so zu einer Aussage zu zwingen (L_p-2 / Chance auf wahrheitsgemäße Antwort $W_{20}>6$)		Jeder Charakter wird in jeder Nacht komplett geheilt.	

Schmerztilgung		Kräutergarten		Wiederbelebung	
25		passiv		100% des Ki	
Gibt einer Person ein Mittel welches für 5 Runden alle Werte um 2 erhöht. Zusätzlich empfindet die Person für die Wirkungsdauer keine Schmerzen mehr. Dadurch hat er auch weniger Angst vor den Gegner wodurch der Schaden um $1/5$ reduziert wird.		Kann sich zwei Orte aussuchen an denen er einen Kräutergarten anpflanzen kann. Dazu muss er sich an diesem Ort zwei aufeinander folgende Tage befinden und für einmalige 2BTG ein Stückchen Land pachten. Kommt er nach frühestens einer Woche wieder an diesen Ort, so kann er ab da regelmäßig (max. 1x pro Woche maximal 10Kräuter) alle möglichen Kräuter und Drogen pflücken		Kann eine Person, welche maximal 5 Runden tot ist wiederbeleben. Der Wiederbelebte hat $OW+1$ Lp. Dies kostet den Feldarzt die Menge des Ki, welche er hätte, wenn er noch kein Ki angewandt hätte.	

Fernreisender/Fernreisende

Waffen: Kampfstäbe, Speere, Krallen, Bögen

Spezial: Pfad-Stiefel, Umhänge

Anfangsfertigkeiten: Wandersmann (Kartographie +9, sowie Traglast +5)

Sprint lvl1	Unterhaltungen lvl1	Reise erleichtern lvl1
1	passiv	passiv
Bei der Verfolgung durch etwas feindlich gesinntes, erhöht sich die Laufleistung um 15, bis die Verfolger aufgeben. (Maximal eine Stunde sprinten).	Erhält 5 weitere Punkte, welche er auf seine Sprachen verteilen kann.	Kennt durch seine Wanderungen spezielle Wege, welche ihm die Reise deutlich verkürzen. (Nur noch 50% der Reisezeit benötigt).

Sprint lvl2	Unterhaltungen lvl2	Reise erleichtern lvl2
2	passiv	passiv
Bei der Verfolgung durch etwas feindlich gesinntes, erhöht sich die Laufleistung um 25, bis die Verfolger aufgeben. (Maximal zwei Stunden sprinten).	Erhält weitere 3 Punkte, sowie 5 Intelligenzpunkte zu verteilen, welche er auf seiner Reise erlernte.	Offenbart diese Wege ebenfalls seiner Party, welcher er nun genügend vertrauen schenkt. (Nur noch 25% der Reisezeit benötigt).

Zaubersprüche verstehen lvl1	Draufzahlen lvl1	Fallen entdecken lvl1
12	passiv	3
Versteht magische Formeln und weiß so, wie er einer magischen Attacke ausweichen kann (W20>12).	Gewinnt ebenfalls bei einem verlorenen Kampf Erfahrungspunkte, da er aus seinen Fehlern lernt. (Erfahrungspunkte maximal = 100).	Kann versuchen verborgene Fallen zu entdecken (W20>8) und sie zu entschärfen (W20>10).

Zaubersprüche verstehen lvl2	Draufzahlen lvl2	Fallen entdecken lvl2
13	passiv	5 W4Lp
Versteht magische Formeln und weiß so, wie er einer magischen Attacke ausweichen kann (W20>8).	Gewinnt ebenfalls bei einem verlorenen Kampf Erfahrungspunkte, da er aus seinen Fehlern lernt. (Erfahrungspunkte maximal = 300).	Zusätzlich kann er noch eigene Fallen auslegen. Diese Falle ist sporadisch getarnt, und wenn der Feind in diese Hereintritt, so zieht diese ihm jede Runde W4 Lp ab, bis er zwei Runden dafür aufwendet, sie zu entfernen.

Nachgeahmter Schlag lvl1	Überlebensdienste lvl1	Listiger Gedanke lvl1
8+Ki des Angriffs	passiv	20
Wendet einen Angriff, welchen er in der Party gesehen hat, oder von einem Feind in diesem Kampf beobachten konnte, gegen einen Feind an, und macht damit die gleiche Anzahl von Schaden. (um Realismus wird gebeten; keine magischen Attacken).	Ermöglicht die Versorgung der gesamten Party mit Nahrungsmitteln in der Natur.	Ahmt vor, eine andere Attacke im Kampf einzusetzen, als er wirklich tut. Der Feind schlägt dadurch eher daneben. (Würfelgeschick/F -3).

Nachgeahmter Schlag lvl2	Überlebensdienste lvl2	Listiger Gedanke lvl2
8+Ki des Angriffs	passiv	passiv Dmg + 50%
Wendet einen Angriff, welchen er in der	Ermöglicht die Versorgung der Party	Durch diesen Fehler der feindlichen

Party gesehen hat, oder von einem Feind in diesem Kampf beobachten konnte, gegen einen Feind an, und macht damit die gleiche Anzahl von Schaden. (um Realismus wird gebeten; keine dämonischen, halbgöttlichen und göttlichen Attacken).	ebenfalls in Städten mit Nahrung, und er kann durch das Annehmen von Besichtigungstouren (ausgenommen: Orkreich/Talverrk Reich) W10 Halblinge/Tag verdienen.	Strategie kann ein Schlag von höherem Schaden zugefügt werden.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

Alarm	Zaubersprüche anwenden lvl1	Zaubersprüche anwenden lvl2
14	passiv	passiv
Durch ein gebildete aus Drähten und Schnüren, kann eine Alarmanlage in der Natur oder in der Stadt aufgestellt werden. Der genaue Umkreis ist dem Fernreisenden überlassen – wenn sie jedoch betreten wird, so entsteht großer Lärm, welchen jede Person sicher aufwecken wird.	Kann einen Zauberspruch einer magischen, nicht-verbotenen Disziplin bis in den 3. Kreis hinein wählen, und dann diese immer wieder einsetzen, für die gleiche Anzahl des Ki.	Kann einen Zauberspruch einer magischen, nicht-verbotenen Disziplin bis in den letzten Kreis hinein wählen, und diesen dann immer wieder einsetzen, für die gleiche Anzahl des Ki.

Forscher/Forscherin

Waffen: Dolche, Rapier, Degen, Zepter-Klassen-Waffen

Spezial: Musketen, Korbschläger (Fechtwaffe)

Anfangsfertigkeiten: Bildung (Intelligenzpunkte + 20)

Studien lvl1	Fechtkampf lvl1	Trankbrauen lvl1
	4 Dmg +100	passiv
Pflanzenkunde/ Tierkunde	<i>Benötigt: Heraldik</i> Macht mit Degen, Rapier und Korbschläger mehr Schaden.	<i>Benötigt: Pflanzenkunde</i> Braut aus Kräutern Gifte und Gegengifte.

Studien lvl1	Fechtkampf lvl2	Trankbrauen lvl2
	8 Dmg +200	passiv
Heraldik/ Waffenkunde	<i>Benötigt: Heraldik:</i> Macht mit Degen, Rapier und Korbschläger mehr Schaden.	<i>Benötigt: Zauberkunde/Heilkunde</i> Braut kleinen Ki/Lp-Trank .

Studien lvl1	Sprengstoff lvl1	Kniekehlschuss lvl1
	39 Dmg 400	6
Gesteinskunde/ Geschichte	<i>Benötigt: Gesteinskunde</i> Stellt ein Gemisch her welches angezündet eine große Explosion verursacht und so entweder Gegenstände zersprengt oder in einem Umkreis von max 30 LLE Schaden verursacht.	<i>Benötigt: Monsterkunde</i> Zielt mit der Muskete aufs Knie und zerschießt dem Gegner die Kniekehle. Dmg 2/3 LL/F -10 GP/F -5

Studien lvl 1	Sprengstoff lvl2	Kniekehlschuss lvl2
	44	Dmg 500
Zauberkunde/ Heilkunde	Benötigt: Gesteinskunde Stellt ein Gemisch her welches angezündet eine große Explosion verursacht und so entweder Gegenstände zersprengt oder in einem Umkreis von max 50 LLE Schaden verursacht.	Benötigt: Monsterkunde Zielt mit der Muskete aufs Knie und zerschießt dem Gegner die Kniekehle. Dmg 3/4 LL/F -30 GV/F -5

Studien lvl 1	Blutiges Auge lvl1	Beziehungen lvl1
	11	blenden
Monsterkunde/ Rassenkunde	Benötigt: Monsterkunde Schießt dem Gegner ins Auge und lässt ihn so erblinden.	Benötigt: Rechtswissenschaft Kennt sich in den Kreisen der Adeligen aus und hat viele Beziehungen dorthin.

Studien lvl 1	Blutiges Auge lvl2	Beziehungen lvl2
	11	Dmg +100 /blenden
Kartographie/ Rechtswissenschaft	Benötigt: Monsterkunde Schießt dem Gegner ins Auge und lässt ihn so erblinden.	Benötigt: Rassenkunde Kennt sich in den Kreisen der Unterwelt aus und hat viele Beziehungen dorthin.

Studien lvl 1	Altes magisches Runenrezept	Korbschlägerwirbel
	11	Dmg +100%
Kaligraphie und Runenkunde/ Götter, Kulte und Sagen	Benötigt: Runenkunde/ Geschichte/ Götter, Kulte und Sagen Stellt ein Pulver her welches die Durchschlagskraft der Musketen für den Kampf verdoppelt.	Benötigt: Waffenkunde Trifft mit dem Korbschläger 3 Gegner.

Gauner/Betrügerin

Waffen: Dolche, Wurfsterne, Wurfdolche, Rapier

Spezial: Mini-Armbrüste, Zerber-Tiere

Anfangsfertigkeiten: Feilschen (Wirtschafts- und Finanzwesen auf +9)

Verspotten lvl1	Flinke Hand lvl1	Schlossgespür lvl1
2	4	4
Durch das verspotten des Feindes kann dieser zu einem Angriff getrieben werden. Vielleicht weil es von Wächtern wimmelt, oder um anschließend zu fliehen und ihn in einen Hinterhalt zu locken. Hierzu wird eine Charismaprobe durchgeführt, welche um 5 erleichtert ist. Wenn es sich um eine größere Gruppe hält, dann verringert sich die Wahrscheinlichkeit um jeweils 5, pro weitere Person nach der Ersten.	Der Gauner hat eine Chance auf Diebstahl (W20>8). Der Feind merkt dies dabei nicht, jedoch ist dies im Kampf nicht möglich, wenn sich die Feinde auf ihn oder seine Party konzentrieren.	Kann durch Dietriche eine Türe öffnen (W20>4). Hierzu benötigt es lediglich einige Minuten.

Verspotten lvl2	Flinke Hand lvl2	Schlossgespür lvl2
-----------------	------------------	--------------------

2		4		4	
Wenn man die Gegner verspottet hat, so gewinnt man die Initiative für den Kampf, wenn diese einen angreifen wollen.		Zusätzlich hat er noch eine Möglichkeit Waffen zu verbergen (außer Zerber-Tiere). Probe W20>8.		Kann ein Schloss in wenigen Sekunden öffnen. (ohne Probe).	

Gefasel lvl1		Täuschung lvl1		Trickbetrügerei lvl1	
2	Verwirrt	3		3	
Durch sehr schnelles und wenig betontes reden, wird der Redefluss zu einem einzigen Gefasel, welcher eine Person sehr verwirren kann, sofern sie zuhört. Desto dümmer die Person ist, desto leichter ist sie hierdurch zu beeinflussen, um etwas tun zu dürfen, was normalerweise verboten ist. (Willenskraftprobe W20>20-Willenskraft+Anzahl der Personen).		Menschenkenntnis: Kann relativ genau abschätzen, von welchem Rang eine Person ist, und wie viel Wertgegenstände, Geld oder Waffen er bei sich trägt. (Probe W20>10). Wenn die Probe über 18 gelingt, so erkennt der Gauner selbst Wesenszüge gut, und bekommt ein Würfelergebnis-Bonus bei Charisma um 4.		Spielematur: Kennt so einige Betrügereien, welche bei den beliebtesten Spielen von Cystaron relativ sicher zum Sieg führen. Hierzu muss er nur durch seine Ausstrahlung kurz die Anwesenden Personen austricksen. (Probe W20 > 20 - Charisma + Anzahl der Personen).	

Gefasel lvl2		Täuschung lvl2		Trickbetrügerei lvl2	
5	Verwirrt	5		13	
Durch sehr schnelles und wenig betontes reden, wird der Redefluss zu einem einzigen Gefasel, welcher eine Person sehr verwirren kann, sofern sie zuhört. Desto dümmer die Person ist, desto leichter ist sie hierdurch zu beeinflussen, um etwas tun zu dürfen, was normalerweise verboten ist. (Charismaprobe um 5 erleichtert, um 1 erschwert je Feind). Im Kampf dauert diese Verwirrung ebenfalls eine Runde an.		Mehlerei: Gibt etwas Gestohlenes als etwas nicht Gestohlenes und sehr wertvolles aus, sodass der Verkaufspreis 60% des Einkaufspreises beträgt.		Unsicherheit: Lacht den Feind ins Gesicht und verunsichert ihn damit so sehr, dass er (falls es zu einem Kampf kommt) 100 Dmg weniger macht und, falls er magischer Natur ist, er Skills über dem dritten Kreis nur nach einer bestandenen Probe anwenden kann. (W20>15).	

Flucht vor den Wächtern lvl1		Täuschung lvl3		Trickbetrügerei lvl3	
passiv		3		5	
Der Gauner ist einiges gewohnt, um den Wächtern zu entkommen. Er besitzt die Fähigkeiten des Schleichens, Kletterns, Springens, Schwimmens und Reitens sehr gut.		Rang & Namen: Kann einer Gruppe von Leuten vortäuschen von höherem Rang und Namen zu sein, oder gar eine andere Disziplin auszuüben, in welcher er sich einen Titel erobert hat. (W20>20-Charisma + Anzahl der Personen).		Tierischer Dieb: Richtet ein Tier ab, einer Person zu folgen, und sie auszurauben, oder sich verkaufen zu lassen, und nachts dann zum Herrchen zurückzukehren. (Chance auf Gelingen des Auftrages W20>8). Falls es nicht gelingt, so kann es passieren, dass das Tier verloren geht.	

Flucht vor den Wächtern lvl2		Täuschung lvl4		Trickbetrügerei lvl4	
passiv	Dmg + 200	passiv		passiv	
Falls es zum Kampf mit den Wächtern kommt, ist er ebenfalls vorbereitet. (Dmg erhöht um 200).		Attraktiver erscheinen: Bringt sich selbst in eine gute Position und achtet mehr auf äußeres. Er bekommt einen passiven Charisma-Bonus von 5 und kann eine Person des anderen Geschlechtes ohne Probe bestehen, wenn sich diese durch eine Charismaprobe betören lässt. Insgesamt wirkt der Charakter von der		Erhält Fähigkeiten, welche ihm die Trickbetrügerei vereinfachen. Photographisches Gedächtnis: Ermöglicht ihm sich Bilder auf ewig einzuprägen, selbst wenn er sie nur kurz sieht. Lippenlesen: Ermöglicht dem Gauner Gespräche mitzuhören (W20>10).	

Art des Wesens vornehmer.		
Starrsinn	Täuschung lv5	Trickbetrügerei lv5
passiv	passiv	12
Starrsinn dient etwa als eine fanatische Einstellung im Kampf, welche jedoch unterbrochen werden kann. Jede Kampfesrunde, in welcher er verletzt weiterkämpft, erhält er einen Schadensbonus von W20. (Additiv) . Nach dem Kampf versiegt dieser Bonus allerdings.	Vielseitigkeit: Kann ein jedes Equipment -Teil anhand eines Haufen Schrottes zusammenbauen (und nicht verkaufen). Dadurch kann er nicht nur billig an Equipment kommen, sondern kann ebenfalls Pässe fälschen und so sich ständig neue Identitäten zulegen.	Unter zwei Augen: Kann einer anderen Person für einen Tag (oder bis dieser ein klärendes Gespräch mit einer anderen Person führen kann) eine Angst einreden, welche sein Handeln beeinflusst. (W20>20-Willenskraft).

Geschichtenerzähler/Geschichtenerzählerin

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Speere, Dolche

Spezial: Zerber-Tiere, Kundschafterstäbe

Anfangsfertigkeiten: Geschichtengedächtnis (Götter, Kulte und Sagen +9, sowie ein großartiges Gedächtnis)

Märchenwelt lv1	Moral der Geschichte lv1	Psychometrie lv1
5	5	5
Der Geschichtenerzähler lässt seine Gedanken kreisen und erzählt eine Geschichte, welche die Zuhörer wohl hoffentlich begeistert. (Art des Bettelns).	Kann, wenn ihm jemand bei der Geschichte zuhört, in dieser Person eine Moral einschleusen.	Jedes Objekt hat eine Geschichte, und der Geschichtenerzähler nimmt die Geschichten der Objekte wahr, und kann sie erzählen.

Märchenwelt lv2	Moral der Geschichte	Psychometrie lv2
6	5	passiv
Ein feinerer Sinn seine Umwelt wahrzunehmen, lässt ihn die richtige Wahl, welche Geschichte gewinnbringend ist, herausfinden. (Verbessertes Betteln)	Kann, wenn ihm jemand bei der Geschichte zuhört, in dieser Person ein Gefühl in Bezug auf eine Sache wecken.	Der Geschichtenerzähler kann dies, ohne darüber nachzudenken.

Phantasie lv1	Buchstütze lv1	Märchenheld lv1
10	20	8
Kann, indem er sich auf einen Zielort konzentriert, Informationen über ihn preisgeben, selbst wenn er ihn nicht kennt. Es ist, als wäre er da gewesen, auch wenn das Ziel unbekannt ist.	Fängt jemanden in ein leeres Buch, und verwandelt ihn in ein Märchen, bis er ihn wieder freilässt, dadurch, dass er das Märchen erzählt. (W20>16)	Ruft aus seinem Gedächtnis einen Märchenhelden herbei, welcher für ihn kämpft und ihm hilft. Lp= 350 Dmg= 320

Phantasie lv2	Buchstütze lv2	Märchenheld lv2
10	20	16
Das gleiche gelingt ihm ebenfalls, wenn es nur ein kleines Schriftstück oder ein Objekt ist. Die Informationen sind meist Adjektive, können aber auch Worte enthalten.	Fängt jemanden in ein leeres Buch, und verwandelt ihn in ein Märchen, bis er ihn wieder freilässt, dadurch, dass er das Märchen erzählt. (W20>12)	Ruft aus seinem Gedächtnis einen Märchenhelden herbei, welcher für ihn kämpft und ihm hilft. Dieser ist besonders bekannt für eine Spezialität, welche er beherrscht. (um Realismus wird gebeten). Lp= 500 Dmg= 580

Übertragener Heldenmut lvl1	Glaubwürdigkeit lvl1	Tierhelden lvl1
passiv	passiv	passiv
Durch das ständige erzählen von Heldengesichten ist er so in die Handlungsweisen eines Helden vertieft, dass alle Attributproben um 5 erleichtert sind und er eine Wahrscheinlichkeit von W20>10 hat dass seine Ängste aussetzen.	Kann durch sein erzählerisches Geschick jede Person davon überzeugen er sei eine andere Disziplin oder ein anderer Sozialer Rang.	Kann den Zerbettieren komplexe Aufgaben übermitteln

Übertragener Heldenmut lvl2	Glaubwürdigkeit lvl2	Tierhelden lvl2
passiv	7	2
Durch das ständige erzählen von Heldengesichten ist er so in die Handlungsweisen eines Helden vertieft, dass alle Attributproben um 7 erleichtert sind und er eine Wahrscheinlichkeit von W20>8 hat dass seine Ängste aussetzen.	Zusätzlich kann er durch ein Märchen ein Menschenmasse in Angst und Schrecken versetzen (W20>3+Anz der Personen)	Er beschreibt sein Zerbettier auf so angsteinflößende Weise, dass die Gegner Angst davor bekommen (Tier macht doppelten Schaden in einem Kampf).

Beginn einer Sage	Spannungsknoten	Massenpsychologie
12	25	10
Fängt ein Wesen in eine Sage, und vernichtet diese, indem er diese an kleine Kinder weitergibt, und sie ihm glauben, dass das Wesen vernichtet ist. Falls der Geschichtenerzähler das Wesen zu lange gefangen hält, kann es passieren, dass es besitzt vom ihm ergreift.	Redet solange auf die Gegner ein, dass sie nicht mehr genau wissen ob sie jetzt angreifen wollen oder nicht. Sie müssen den gesamten Kampf über würfeln ob sie angreifen (W20>10)	Kann bei einer großen Gruppe (Minimum 10 Personen) durch eine gefühlvolle Rede ein starkes Gefühl (z.B. Liebe, Hass, o.ä.) gegen eine Person, Gruppe oder Idee hervorrufen.

Hexer/Hexe

Waffen: Zepter-Klasse-Waffen, Bögen, Knüppel, Kampfstäbe

Spezial: Zauberstäbe, Kessel (Hexenkessel)

Anfangsfertigkeiten: Schelmische Zauber (Zauber, welche keinen Schaden anrichten)

Verschwindibus Zauber lvl1	Krähen herbeirufen lvl1	Hexenkünste lvl1
3	4	3 W6 Dmg (Rua)
Lässt tote Dinge, die von niemand anderem berührt werden ins Nichts verschwinden. Allerdings kann man diese Dinge nicht mehr zurückholen.	Ruft eine Krähe herbei, welcher der Hexe treue Dienste leistet.	Hexenschuss lvl1: Fügt dem Gegner direkt W6 Schaden zu (Rua).

Verschwindibus Zauber lvl2	Krähen herbeirufen lvl2	Hexenkünste lvl2
3	4	x Ki
Lässt tote Dinge, die von niemand anderem berührt werden ins Nichts verschwinden. Nun kann man die Dinge auch wieder zurückholen.	Ruft eine Krähe herbei, welcher der Hexe treue Dienste leistet. Die Krähe kann von nun an auch angreifen und zieht jede Runde W4-1 Lp ab.	Geldtrank: Braut einen Trank , der ihr für jedes aufgewendete Ki 1 Halbling gibt.

Tote Zungen lvl1	Kobold herbeirufen lvl1	Hexenkünste lvl3
passiv	21	passiv +5Lp
Kann mit toten Gegenständen reden und ihnen Informationen entlocken.	Kämpft an der Seite der Hexe mit schwachen Zaubern: LP: 200 x Kreis Dmg: 100 x Kreis	Schelmisches Lachen lvl1: Hexe bekommt automatisch nach jedem Kampf 5Lp.

Tote Zungen lvl2	Kobold herbeirufen lvl2	Hexenkünste lvl4
passiv	33	2 5Lp
Kann auch mit Leichen reden und ihnen Informationen entlocken.	Kämpft an der Seite der Hexe mit schwachen Zaubern: LP: 250 x Kreis Dmg: 150 x Kreis	Hexenspucke: Reibt etwas Spucke in eine Wunde und heilt diese dadurch 5Lp.

Telekinese lvl1	Zeitverformung lvl1	Hexenkünste lvl5
passiv	14	passiv +10Lp
Kann Sachen mit dem Geist bewegen, die maximal genauso schwer sind wie sie selbst.	Kann eine Aktion eines Feindes(auch außerhalb des Kampfes) rückgängig machen.	Schelmisches Lachen lvl2: Hexe bekommt automatisch nach jedem Kampf 10Lp.

Telekinese lvl2	Zeitverformung lvl2	Hexenkünste lvl6
passiv	28	11 Lp2W8
Kann Sachen mit ihrem Geist bewegen, die bis zu 50mal so schwer sind wie sie selbst.	Kann eine Aktion eines Feindes(auch außerhalb des Kampfes) rückgängig machen. Dabei zieht die Hexe diesem Feind auch noch W4-1 LP oder 10% des Dmg ab den er zufügen wollte.	Hexenschuss lvl2: Fügt dem Gegner direkt 2W8 Schaden zu (Rua).

Lufttanz	Magische Raumverformung	Hexenkünste lvl7
32	32	x Ki
Hexe kann kurz vor der Ohnmacht in die Luft entfliehen und mit einem Schelmischen Lachen in 100LLE Umkreis landen. Dabei regeneriert sie sich komplett, und kann in 2Runden wieder angreifen, bzw flüchten.	Hexe spinnt ein Netz aus Fäden um das gesamte Schlachtfeld. Innerhalb dieses Netzes regenerieren sich die verlorenen Lp und eingesetzten Ki der letzten Runde aller Partiteilmitglieder.	Giftgebräu: Braut einen Trank der nachdem er in die Masse der Feinde geworfen für jedes Ki einen Lp abzieht. Diese kann sie auf die Gegner verteilen oder auf einen Gegner sammeln.

Hypnotiseur/Hypnotiseurin

Waffen: Kampfstäbe, Degen, Krallen, Speere

Spezial: Magische Steine, Zerber-Tiere

Anfangsfertigkeiten: Worthypnose (Charisma-Proben + 1/Kreis erleichtert, durch leicht hypnotische Worte)

Geistiges Geschick lvl1	Zerber-Tier-Hypnose lvl1	Beeinflussen lvl1
passiv Dmg +2(Rua)	passiv	4

Zieht mit dem Kampfstab permanent 2Lp mehr ab, da diese Waffe dem Hypnotiseur ins Blut übergegangen ist, da sie zu den typischen Waffen seiner Disziplin gehört.	Kann einem Zerber-Tier einfache Aufgaben befehlen, indem er dieses Tier mit seinem magischen Stein berührt und leise in sein Ohr flüstert. Hierzu ist eine Willenskraftprobe $W_{20} > 20$ -Willenskraft erforderlich – misslingt diese, so kann das Tier für einige Zeit keine neue Aufgabe, und nicht mehr die gleiche Aufgabe bekommen.	Kann in den Geist von Schlafenden eindringen und diese dann durch einige Konzentration auf seinen magischen Stein steuern. (benötigt: Magischen Stein).
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Geistiges Geschick lvl2	Zerber-Tier-Hypnose lvl2	Beeinflussen lvl2
passiv	Dmg +3(Rua)	+
Zieht mit dem Kampfstab permanent 3Lp mehr ab, da diese Waffe dem Hypnotiseur ins Blut übergegangen ist, da sie zu den typischen Waffen seiner Disziplin gehört.	Kann einem Zerber-Tier auch komplexe Aufgaben befehlen, indem er dieses Tier mit seinem magischen Stein berührt und leise in sein Ohr flüstert. Hierzu ist eine Willenskraftprobe $W_{20} > 20$ -Willenskraft erforderlich – misslingt diese, so kann das Tier für einige Zeit keine neue Aufgabe, und nicht mehr die gleiche Aufgabe bekommen.	Kann in den Geist von Schlafenden und Ohnmächtigen eindringen und diese dann durch einige Konzentration auf seinen magischen Stein steuern. (benötigt: Magischen Stein).

Konzentrationsschaden lvl1	Lebensverbund lvl1	Hypnosekunst lvl1
Dmg Ki x30	passiv	3/6
Ki-Wut: Konzentriert sich auf seinen magischen Stein, ballt die Faust um diesen herum und lässt die Wut seinen Körper durchfluten: Der Hypnotiseur richtet den Stein in die Richtung seines Ziels und die reine Wille aus purer Konzentrationskraft rast auf diesen zu und schadet dem Gegner. Es dürfen jedoch keine Personen und keine Gegenstände die Zielperson verdecken, da eine gelungene Konzentration sonst ausbleibt. Der Schaden ist variabel und hängt von der Konzentration ab. (Benötigt: Magische Steine).	Seelenübertragung: Kann seine Seele in eins seiner Tiere hinein teleportieren und es komplett steuern. Während dieser Zeit kann jedoch sein Körper keine Aktion durchführen und ist komplett Schutzlos und bemerkt keine Angriffe gegen seine Person. (Willenskraftprobe $W_{20} > 35$ -Willenskraft). (Benötigt: Zerber-Tier-Hypnose lvl1).	Angstvertreibung: Der Hypnotiseur kann durch die Kanalisierung der Willenskraft der Partymitglieder diesen die Angst rauben. Hierbei ist er stets konzentriert, jedoch sehr handlungsfähig. Dies kann bis zu einer Stunde aufrechterhalten werden – kann aber für Kopfschmerzen sorgen. (Willenskraftprobe $W_{20} > 30 + (\text{Anzahl der Personen} * 5)$ - Willenskraft). Aggressivitätserweckung: Kann die Aggressivität von Personen in gewissem Maße steuern, und diese dann leise wispernd, seinen magischen Stein betrachtend, und Wut gegen alles ausbrechen lassen. Diese Person ist im Normalfall nicht mehr zu beruhigen und wird sich so gut es geht auflehnen und vielleicht mit seinen Waffen auf ehemalige Freunde losgehen.

Konzentrationsschaden lvl2	Lebensverbund lvl2	Hypnosekunst lvl2
Dmg Ki x60	Ki x2	18/6
Ki-Wille: Konzentriert sich auf seinen magischen Stein, ballt die Faust um diesen herum und lässt die Wut seinen Körper durchfluten: Der Hypnotiseur richtet den Stein in die Richtung seines Ziels und die reine Wille aus purer Konzentrationskraft rast auf diesen zu	Augen des Tieres: Der Hypnotiseur kann durch sein gesteuertes Tier andere Personen hypnotisieren. Hierfür muss er aber gleich doppelt soviel Konzentrationskraft aufwenden und fühlt sich anschließend leicht matt. Dies bezieht sich nur auf die Hypnosekünste für die	Hypnose-Wille: Kanalisiert seine eigene Konzentration in den Geist einer anderen Person. Sein Wille zwingt so den gegnerischen Willen nieder und übernimmt die absolute Steuerung der Person – dies bedeutet sprechen, gehen und alles, was benötigt wird. (Willenskraftprobe

und schadet dem Gegner. Es dürfen jedoch keine Personen und keine Gegenstände die Zielperson verdecken, da eine gelungene Konzentration sonst ausbleibt. Der Schaden ist variabel und hängt von der Konzentration ab. (Benötigt: Magische Steine).	kein magischer Stein benötigt wird. Diesen muss der Hypnotiseur nämlich während dessen auf seiner Stirn ruhen haben, damit dieser die Gedanken bündelt und an das Tier sendet. Auch hierbei liegt der Hypnotiseur regungslos und wehrlos am Boden und bemerkt keine Angriffe gegen seine Person. (Benötigt: Zerber-Tier-Hypnose lvl1).	W20>50-Willenskraft). Beeinflussung aussetzen: Durch den starren Blick auf eine Person und mit Hilfe eines magischen Steines, kann er Beeinflussungen wie Schmerz, Verwirrtheit und Ähnliches durch seinen eigenen Willen beliebige Zeit entfernen – die körperlichen Ursachen bleiben natürlich erhalten. (Willenskraftprobe W20>40 -Willenskraft).
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Eigen-Wille lvl1	Tierberieselung lvl1	Hypnosekunst lvl3
35	15	15 / 15
Selbsthypnose: Durch Spiegelung der eigenen Augen und die dadurch stattfindende Reflektion der eigenen Macht im magischen Stein kann der Hypnotiseur von dem Schaden den er in dem zukünftigen Kampf erleiden würde pro Runde einen Lebenspunkt erhalten. Dies muss vor einem Kampf geschehen, dauert einige Momente – im Kampf selbst wären dies 3 Runden. Das Maximum der Wirkung ist nach 8 Runden erreicht, verhindert dabei aber nicht Knochenbrüche, Verletzungen und Verkrüppelungen.	Tierform: Der Hypnotiseur lässt ein Tier als ein beliebiges Wesen (auch Personen) von Maximal der doppelten Größe des Hypnotiseurs oder des Tieres erscheinen, indem dieses durch Hypnose den anderen Personen dies weismacht. Die Tierform kann dabei nicht reden oder Dinge vollbringen, die das Tier selbst nicht machen könnte. Die Dauer ist hierbei nicht unbegrenzt, beläuft sich aber auf eine gute Weile. Anschließend muss der Hypnotiseur kurz verschnaufen. (Willenskraftprobe W20>50 + Anzahl der Personen - Willenskraft). (Benötigt: Zerber-Tier-Hypnose lvl2).	Gefühlslenkung: Durch höhere Konzentrationsfähigkeit und verbesserten Umgang mit der Methode der Aggressivitätserweckung, kann die Wut nun in einen geistigen Kanal auf etwas Bestimmtes oder eine andere Person gerichtet werden. Zusätzlich können auch noch andere, starke Gefühle geweckt werden. (Angst, Liebe, Ekel, Mitleid, Abscheu, Neid). Wahrnehmungsverzerrung: Durch Hypnose einer Person, die er durch den magischen Stein betrachtet, sieht, hört, riecht, fühlen oder schmeckt in gewissem (Level abhängigen) Rahmen, was der Hypnotiseur ihm eingibt. Wie dieser darauf reagiert ist Sache der Person.

Eigen-Wille lvl2	Tierberieselung lvl2	Hypnosekunst lvl4
20	20	21 / 20
Geistreiche Selbsthypnose: Ähnelt der Selbsthypnose, doch durch verfeinerte Anwendung und größeres Training, benötigt der Hypnotiseur zum einen weniger Konzentrationskraft, zum anderen auch den magischen Stein nicht mehr und braucht auch nur mehr eine Runde der Vorbereitung.	Geistreiche Tierform: Auch durch die Hypnose der Personen lässt man diese nun glauben, die Tierform spreche. Zudem kann die Tierform Dinge vollbringen, welche das Tier selbst nicht könnte – jedoch wird dies nur den Hypnotisierten glaubhaft gemacht – wenn die Hypnose endet erkennen die Personen allerdings – wenn sie darauf achten – dass es nicht geschehen ist. Die Dauer ist hierbei nicht unbegrenzt, beläuft sich aber auf eine gute Weile. Anschließend muss der Hypnotiseur kurz verschnaufen. (Willenskraftprobe W20>50 + Anzahl der Personen - Willenskraft). (Benötigt: Zerber-Tier-Hypnose lvl2).	Deckmantel: Durch eine leichte Hypnose aller Personen in seiner Umgebung, und durch das Halten eines magischen Steines in einer Faust, kann der Hypnotiseur sich in alle Personen, welche er schon Mal gesehen hat, verwandeln. Erkennbar ist er nur dadurch, dass er eine Hand zu einer Faust hält, was im Normalfall Leute vielleicht misstrauisch macht, aber nicht auffallen muss. Unter seinem geistigen Deckmantel hat er nicht die Fertigkeiten und Fähigkeiten der nachgemachten Person, sondern sieht lediglich haargenau so aus. (Willenskraftprobe W20>30+Anzahl der Personen * 3 - Willenskraft) Gedankenbuch erspüren: Liest die aktuellen Gedanken einer Person, indem er sie anschaut und dabei den magischen Stein an die Brust drückt. Durch das Herz werden die Gedanken so lesbar – jedoch nur diese, welche die Person

		gerade bewusst denkt, und nicht das gesamte Wissen. Eine Willenskraftprobe ist nur von Nöten, wenn die Person sich selbst oder durch andere Fachkundige geschützt wird. (Willenskraftprobe W20>80 -Willenskraft).
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gedanken-Gefängnis		Zerber-Tier-Hypnose lvl3		Hypnosekunst lvl3	
28		passiv	Dmg Ki x 2	50 / 4	
Wahnwitz: Führt einen Gegner in den Wahnwitz, indem er seinen Geist in seinem eigenen Körper fängt – dieser Feind kann keine Aktion mehr durchführen, ist handlungsunfähig und kann nicht geheilt werden, außer durch extrem aufwendige Verfahren von renommierten Spezialisten aus Traso-Masu. (W20>55-Willenskraft).		Die Tierform kann nun auch alle Fertigkeiten, für die ein magischer Stein nötig wäre. Zudem benötigt der Hypnotiseur keine Willenskraftprobe mehr für sein Tier, zum anderen muss das Tier nicht mal zugegen sein. Er kann seine Gedanken durch erweiterte Geist-Verschmelzung jederzeit übertragen und so dem Tier auch ohne Worte auf Entfernung komplexeste Anweisungen geben – zudem erhält das Tier ohne Konzentrationsaufwand des Hypnotiseurs – eigene hypnotische Fähigkeiten, die es zur Ausübung der Aufgaben einsetzen kann. Gleichsam wird der Schaden der Tiere erhöht, indem sie – anstatt zu Kratzen und zu beißen – kleine Ki-Wellen abfeuern.		Gedanken manipulieren: Der Hypnotiseur kanalisiert sich selbst und dringt in den Geist einer fremden Person ein, ohne dass diese dies bemerkt. So kann er Gedanken beeinflussen, Gedächtnisse verändern, Gefühle beeinflussen und ähnliches – jedoch keine Gedanken lesen. Dies kann nur magisch aufgehoben werden und ist nur durch fachkundige herauszufinden. (W20>45-Willenskraft bei normalen Rassen, W20>60-Willenskraft bei magisch Begabten und W20>80-Willenskraft bei extra gegen Hypnotiseure abgeschirmte). Lebewesenhypnose: Der Hypnotiseur kann kurzzeitig auch alle anderen Lebewesen (außer Dämonen, Halb-Götter und Götter) hypnotisieren und sie wie Zerber-Tiere behandeln (Willenskraftprobe W20>50-Willenskraft). (benötigt: Zerber-Tier-Hypnose lvl2).	

Illusionist/Illusionistin

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Degen, Zepter-Klasse-Waffen

Spezial: Spiegel-Schilder, Tarnrüstung

Anfangsfertigkeiten: Illusionen (Mit den Augen und Ohren wahrnehmbare Eindrücke)

Stimmen Imitieren lvl1		Seil lvl1		Loch in der Wand lvl1	
passiv		passiv		passiv	
Durch einige Grundillusionen, kann jede Stimme mit oder ohne Bauchreden imitiert werden. Dies hat als Ursprung einige kleine Illusionstechniken, welche für einen Illusionisten leicht zu erlernen sind.		Erschafft die Illusion eines Seiles, an welches er selbst glaubt. Dadurch kann er in die leere Luft klettern, ohne dass irgendein Halt für das Seil gegeben ist. Die meisten Personen mit Ahnung von Magie erkennen dies als Illusion, und können daher nicht daran hochklettern.		Zaubert zwischen die Wand zweier Räume ein Loch, welches nur er sehen und begehen kann, da er an seine eigene Illusion zu glauben beginnt.	

Stimmen Imitieren lvl2		Seil lvl2		Loch in der Wand lvl2	
passiv		5		passiv	
Wenn man nun ebenfalls berücksichtigt,		Nun greift das Seil auch in die Welt ein,		Zaubert zwischen die Wand zweier	

dass die Stimme an sich eine Illusion sein kann, so kann die Stimme auch aus verschiedenen Richtungen ertönen, wo der Illusionist gar nicht ist.	und es wird dem Gegner entgegen geschleudert. Es fesselt ihn, wenn er nicht durch seine Willenskraft den Bann brechen kann. (W20>25-Willenskraft). Wenn dies geglückt ist, so kann sich der Gegner nur dann wieder befreien, wenn er dies ebenfalls bei normalen Seilen könnte. Ohnmächtige und andere Handlungsunfähige können natürlich ohne Probe gefesselt werden.	Räume ein Loch, welches er und die Party begehen können, denn er überzeugt sie durch eine perfekte Illusion, dass dieses Loch wirklich da ist.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Vervielfältigung lvl1	Helle Illusionskünste lvl1	Dunkle Illusionskünste lvl1
14	2/ passiv	4/ 11 Dmg 150
Breitet die Hände aus und greift mit der einen in leere Luft: Dort zeigt sich ein Illusionst, sein Abbild, welcher die gleichen Fertigkeiten besitzt und gleich handelt. Der Feind weiß also nicht, wer der echte Illusionst ist und zudem hat der Illusionist die Unterstützung von einem erfahrenen Illusionisten – auch wenn er dies selbst ist.	Illusion des Lichtes: Erschafft die Illusion einer fliegenden Lichtkugel, welche dem Illusionisten folgt. Diese sorgt für Licht, bis der Illusionist schläft oder sie wegschickt. Reich & Schön: Der Illusionist erlernt einige Grundeigenschaften in Phantasmik, welche er dazu benutzen kann sich passiv reich und schön wirken zu lassen. (Charisma +2). Man hält ihn für einen Baron oder, falls er dies davor schon war, für einen nach höheren sozialen Rang.	Vorstellung der Qualen: Lässt einen Feind die Illusion der eigenen Folter miterleben. Da er dies glaubt, trägt er wirklich die Male dieser Folter und leidet stark darunter. Flucht: Verdeutlicht einem Feind die schlimmsten Alpträume und die schlimmsten auszustehenden Ängste. Wenn der Wille des Illusionsten stark genug ist, so glaubt der Feind dies und tritt den Rückzug an. (Chance auf Flucht des Feindes W20>8).

Vervielfältigung lvl2	Helle Illusionskünste lvl2	Dunkle Illusionskünste lvl2
28	5/ 6	6/ 14 Dmg 300
Breitet die Hände aus und greift mit Zweien in leere Luft: Dort zeigen sich zwei Illusionsten, seine Abbilder, welche die gleichen Fertigkeiten besitzen und gleich handeln. Der Feind weiß also nicht, wer der echte Illusionst ist und zudem hat der Illusionist die Unterstützung von zwei erfahrenen Illusionisten – auch wenn dies beides nur seine Abbilder sind.	Weißes Ross: Der Illusionist kann für einen geringen Konzentrationsaufwand ein weißes Ross erschaffen (oder ein anderes, seiner Rasse zugehöriges Reittier), welches seine Laufleistung um 20 erhöht. Für weitere Konzentration kann er der Party ebenfalls jeweils ein Reittier herbeizaubern, welches natürlich nur eine Illusion ist – nicht zu verkaufen, und benötigt kein Futter. Diese Illusionen verschwinden, wenn der Illusionist dies möchte oder wenn er schläft. Landflucht: Die Landflucht ist nur ein Beispiel für die nun verbesserte Illusions-Fähigkeit des Illusionisten: Wenn sich der Illusionist nicht bewegt, so kann er die Umwelt geringfügig verändern, sodass es so aussieht, als wären er und die Party Teil der Natur oder insgesamt der Umwelt. Wenn Feinde in der Nähe sind, welche sie noch nicht gesehen haben, dann ist die Wahrscheinlichkeit entdeckt zu werden sehr gering. (Willenskraftprobe, um die Feinde zu täuschen, W20>15-Willenskraft + Anzahl der Feinde).	Vorstellung des Todes: Angst durchflutet einen Feind bei jedem Angriff und macht ihm Schaden. Wabernde Armee: Die wabernde Armee ist nur ein Beispiel für die nun verbesserte Illusions-Fähigkeit des Illusionisten: Er erschafft eine Armee einer Rasse nach Wahl, welche stark bewaffnet aufstellung bezieht und vielleicht so tut als würde sie angreifen. Jedoch ist die Glaubwürdigkeit nur solange gegeben, bis sie wirklich Körperkontakt mit den Feinden bekommen, sodass dies nur zum Schreckeinjagen oder ähnliches verwendet werden kann. Die meisten Gegner würden aber sicherlich weglaufen, wenn sie eine Armee auf sich zumarschieren sehen.

Unsichtbarkeit lv1	Arkadische Illusionskünste lv1	Abnorme Illusionskünste lv1
7	passiv	14/19 Verlangsam Feind
<p>Legt durch das kurze Falten und wieder ausbreiten seiner Hände eine Illusion seiner Umgebung auf sich, welche ihn völlig unsichtbar machen. Er macht natürlich immer noch Geräusche und ist anfassbar, jedoch ist es nicht mehr Möglich ihn zu sehen.</p>	<p>Teleportation der Kräfte: In einem Kampf teleportiert der Illusionist seine eigenen Kräfte in sich selbst, und füllt sich durch die Illusion seiner erweiterten Kraft bestärkt. (Pro Runde $K_i + 1/L_p + 1$). Es wird nur eine Runde benötigt, um sich hierauf vorzubereiten.</p> <p>Entsinnete Illusionen: Der Illusionist löst sich von der Glaubwürdigkeit, da er nun ebenfalls die Illusion von Gerüchen, Temperaturen und Elementen beherrscht und seine magische Herkunft unterdrücken kann. Kaum jemanden dürfte auffallen, dass irgendetwas nicht real ist – zudem sind die Möglichkeiten der Illusionen nicht weiterhin auf Bilder und daran gekoppelte Geräusche beschränkt.</p>	<p>Zeitillusion: Der Illusionist konzentriert sich und faltet die Hände, spreizt sie wieder und klatscht in die Hände (oder lacht). Von ihm gehen Wellen aus, welche die Umwelt in geringem Maße illusionistisch verändern. Die Feinde glauben, die Zeit würde gleich bleiben, obwohl sie nur eine Illusion der Zeit verspüren, weshalb sie langsamer werden, da sie dies unbewusst wahrnehmen. Sie greifen nur mehr jede zweite Runde an und halten die Party für unglaublich schnell.</p> <p>Illusion einer Beschwörung: Erschafft eine scheinbar reale Illusion, welche für ihn kämpft – ob diese die Form eines Leibgardisten mit Zweihänder und strahlender Rüstung, oder eines bärenhaften Zerber-Hünen mit Axt hat, ist dem Illusionisten überlassen.</p> <p>700 Lp. 700 Dmg.</p>

Unsichtbarkeit lv2	Arkadische Illusionskünste lv2	Abnorme Illusionskünste lv2
14	passiv	10/passiv Dmg 300 + 5W20
<p>Zum einen legt er die Illusion von Stille auf seine Bewegungen, sodass er keine Geräusche bei der Unsichtbarkeit mehr macht – zum anderen kann er die Illusion der Umgebung ebenfalls auf die Party ausweiten, sodass diese ebenfalls unsichtbar werden.</p>	<p>Teleportation der Mächte: Verstärkt die Teleportation der Kräfte, indem er eine Illusion seiner gesamten Machterweiterung spürbar werden lässt. Er regeneriert sich in einem Kampf pro Runde um 3 K_i und 2 Lp. Es wird nur eine Runde benötigt, um sich hierauf vorzubereiten.</p> <p>Erweiterte Illusionen: Entfesselt die Illusionen vom Willen des Illusionisten: Nun können die Illusionen auch fernab des Illusionisten entstehen und weiterexistieren, selbst wenn er schläft. Seine Illusionen können nun von ihm mit Aufgaben ausgestattet werden, zudem verschwinden seine Illusionen nicht mehr über Nacht.</p>	<p>Lichtklinge: Der Illusionist zieht ein kleines Schwert, welches sehr verziert und wertvoll aussieht – und sehr scharf. Dieses trägt er passiv ohne Gewicht an seinem Gürtel. Er schlägt mit diesem Schwert in die Luft und ein Illusionsabbild der Klinge des Schwertes rast auf einen Feind zu und schadet ihm. Das Schwert kann weder verkauft, noch gestohlen werden.</p> <p>Elementare Illusionen: Ermöglicht nun auch die Illusionen von Elementen, welche Einfluss auf die Umwelt nehmen – Es lässt das Wasser gefrieren, Feuer das verbrennt, usw. Der Illusionist wirkt daher wie ein Elementarist oder ein Druide und beherrscht das Feuer, das Eis, den Wind und die Erde, als wäre es eine neue noch untrainierte Anfangsfertigkeit.</p>

Gedanken lesen	Illusion des Todes	Illusionsdrache
14	21 1000Lp	33
<p>Kann die Gedanken eines Anderen, welche sehr einer Illusion ähneln, herausprojizieren in seinen eigenen Kopf und sie dort lesen. Der Feind bekommt dies höchstwahrscheinlich nicht mit, wenn er nicht selbst magisch Veranlagt ist oder gegen so etwas abgeschirmt ist. Der</p>	<p>Lässt die Illusion des Todes einer Person diese miterleben. Der Feind denkt, es wäre Wirklichkeit und sein Herz rast, sodass er wahrscheinlich an einem Herzversagen sterben wird. (Maximal: 1000Lp).</p>	<p>Erschafft eine Illusion eines mächtigen Kriechdrachen, welcher die Feinde angreift und ihnen Leid bringt. Der Drache ist sehr groß und hat rote und grüne Schuppen, trägt einige Rüstungsteile und ist ein grauenhafter Anblick. Er kann fliegen, jedoch</p>

Illusionist braucht nur eine gewisse Willenskraft um die Illusion aus dem Kopf des Gegners zu ziehen. (Willenskraftprobe $W20 > 30$ - Willenskraft).		niemanden tragen – außer Gegner im Maul – und er ist nicht in der Lage Feuer zu speien, da dies ein zu großer Aufwand wäre. Lp: 1800 Dmg: 500
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kampfkünstler/Kampfkünstlerin:

Waffen: Schwerter, Rapier, Äxte, Wurfsterne

Spezial: Kampfhandschuhe, Kampfschuhe

Anfangsfertigkeiten: $\frac{1}{2}$ Waffenschaden, geschulter Körper (3W4 x (Def-Handsch. + Def-Schuhe))

Kampffertigkeit lvl1	Kampfkunst lvl1	Kampfagilität lvl1
5	Ge x W10	passiv Dmg +50
Dreh-Kick: Benutzt den Schwung einer Drehung und tritt den Gegner mit der gesamten Wucht.	Benutzt zwei Fackeln oder ein Seil als Waffen und macht dadurch mit seiner Anfangsfähigkeit 50Dmg mehr.	Durch schnellere Bewegungen treffen die Angriffe öfter das Ziel.

Kampffertigkeit lvl2	Kampfkunst lvl2	Reflexagilität lvl1
6	200	passiv Dmg +100
Verwirrungsschlag: Durch einen gezielten Schlag werden die Nervenbahnen kurzzeitig blockiert und der Gegner kann sich nicht mehr ausreichend konzentrieren und attackiert wahllose Ziele. (Chance auf Verwirrung: $W20 > 10$).	Benutzt zwei Fackeln oder ein Seil als Waffen und macht dadurch mit seiner Anfangsfähigkeit 100Dmg mehr.	Die schnelleren Reflexe ermöglichen Angriffe komplett abzublocken und folglich keinen Schaden zu nehmen. Die Fertigkeit muss vor dem Kampf angewandt werden. Außerdem muss bei jedem Angriff gewürfelt ($W20 > 16$) werden ob das Blocken erfolgreich war.

Kampffertigkeit lvl3	Gezielter Angriff lvl1	Duplizieren lvl1
11	Ge x W20	Dmg +ki x 20

Sprung-Kick: Sprung über die Entfernung von 40LLe mit direkt darauf folgendem Tritt.	Durch aufwenden von zusätzlichem Ki verbessert der Kampfkünstler die Wirkung der Kampffertigkeiten um jeweils 20Dmg.	Erhöht seine Geschwindigkeit und erreicht dadurch ein zweites Abbild von sich. Diese kann zwar noch nicht angreifen, verwirrt aber den Feind in dem Sinne, da er nicht weiß welches Abbild er angreifen soll. Deshalb kann der Kampfkünstler nach jedem Angriff des Feindes Würfeln ($W_{20}>10$) um so zu ermitteln ob der Gegner das richtige Abbild getroffen hat. Nach 4 Treffern muss die Attacke von neuem durchgeführt werden.
------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kampffertigkeit Lvl4	Gezielter Angriff lvl2	Duplizieren lvl2
13	Dmg 300+2W30	15
Konzentrationsangriff: Gezielter Schlag der das Ki des Gegners auf den Kampfkünstler überträgt. W30 Ki.	Durch aufwenden von zusätzlichem Ki verbessert der Kampfkünstler die Wirkung der Kampffertigkeiten um jeweils 30Dmg.	Zweites Ich: Erzeugt für eine Runde ein Abbild welches für eine Runde alle Angriffe auf sich zieht aber keinen Schaden nimmt.

Kampffertigkeit Lvl5	Raserei lvl1	Kampfagilität lvl2
27	Dmg 500	6
Tornado-Tritt: Sprung in die Höhe mit Drehung, durch die alle Gegner in der Nähe getroffen werden.	Durch hineinsteigern in den Kampf erhöht der Kampfkünstler seinen Schaden muss aber die Hälfte seiner Verteidigung einbüßen.	Durch schnellere Bewegungen treffen die Angriffe öfter das Ziel.

Kampffertigkeit lvl6	Raserei Lvl2	Reflexagilität lvl2
23	Dmg 600+2W30	7
Betäubungsschlag Schlag auf den Nacken, der beim Gegner zu Bewusstlosigkeit für eine Runde führt. (Chance auf Betäubung: $W_{20}>10$).	Durch hineinsteigern in den Kampf erhöht der Kampfkünstler seinen Schaden muss aber die Hälfte seiner Verteidigung einbüßen.	Ablocken der Angriffe. (Chance auf Gelingen: $W_{20}>12$).

Kampffertigkeit Lvl7	Geschulter Körper und Geist	Duplizieren lvl3
19	Dmg 700	passiv
Entwaffnender Schlag: Diese komplizierte Fertigkeit ist sehr schwer zu meistern und kann auch auf den Kampfkünstler zurückfallen. Er kann einerseits dem Gegner die Waffe aus der Hand schlagen oder ins Leere laufen. $W_{20}>16$: Feind verliert Waffe $W_{20}>12$: Dmg +100 $W_{20}>7$: Treffer $W_{20}<8$: kein Treffer	Durch das opfern von permanent 10Lp oder 10Ki (verteilen nicht möglich) kann der Kampfkünstler einen weiteren Skill erlernen. Dieser muss jedoch schon von einem Partymitglied erlernt worden sein. Dies kann so oft angewandt werden, wie gewünscht und Lp oder Ki vorhanden sind.	Durch schnelle Bewegungen erscheint es für den Feind so, als ob es den Kampfkünstler zweimal gibt. Es können demzufolge zwei Feinde angegriffen werden, aber immer nur mit derselben Attacke. Außerdem wirkt auch hier die Wahrscheinlichkeit des Ausweichens wie bei Lvl1. Nach 5 Treffern muss die Attacke von neuem durchgeführt werden. Die Dauer ist für den gesamten Kampf

W20<4: eine Rund aussetzen		und kann nicht durch Raserei verstärkt werden.
----------------------------	--	------------------------------------------------

Kaufmann/Händlerin

Waffen: Schwerter, Bögen, Kampfstäbe, Javaline

Spezial: Peitsche, Pfad-Stiefel

Anfangsfertigkeiten: Feilschen (Wirtschafts- und Finanzwesen + 9)

Straßenhandel lvl1	Geschäftswesen lvl1	Fahrender Handel lvl1
passiv	passiv	passiv
Handeln: Durch sein Handelsgeschick und seine Überzeugungskraft vermag der Kaufmann Waren zu höherem Preis zu verkaufen oder zu einen niedrigeren Preis zu kaufen. Bei jedem Geldhandel kann er deshalb pro Berntalgold durch eine gelungene Probe auf Finanzwesen(W30>15) den Preis um soviel Halblinge zu seinen Gunsten abändern wie vom Würfelergebnis übrig bleibt.	Geschäftsstelle: Eröffnet in einer frei wählbaren Stadt ein Geschäft. In diesem kann der Kaufmann seinen Gürtel mit Heil- und Ki-Tränken auffüllen(nur einmal pro Woche möglich, nicht verkäuflich).	Reiten: Durch seine Reisen ist der Kaufmann gewohnt große Strecken auf dem Pferd zurück zu legen. Deshalb ist er im Reiten geschult und kann sogar vom Rücken des Pferdes Kämpfen (100% dmg) um die Karawane vor Räubern zu schützen.

Straßenhandel lvl2	Geschäftswesen lvl2	Fahrender Handel lvl2
passiv	passiv	passiv
Gassenwissen: Durch sein Handelsgeschäft erfährt der Händler immer die Neusten Informationen. Dies könnte man natürlich auch Gassenwissen nennen. (Falls der Kaufmann ein Zerber ist, so ist das Gassenwissen maximal ausgeprägt).	Schwarze Kasse: Legt in seinen Geschäft eine Schwarze Kasse an. Beim nächsten besuch seines Geschäftes hinterlegt er 1 BTG. Ab da kann der Kaufmann jedes Mal wenn er dieses Geschäft aufsucht und mindestens eine Woche seit dem letzten Besuch vergangen ist, 10 x W10 Halblinge aus der Kasse nehmen. Das BTG-Stück muss in jeder Zweigstelle aufs Neue hinterlegt werden, wenn man dort eine schwarze Kasse anlegen will.	Karawanenhandel: Kaufmann kann in einer Stadt Waren kaufen und diese in einer anderen Stadt gewinnbringend verkaufen. Er kauft die Waren zum normalen Preis ein und kann sie, sofern sie auf der Reise nicht gebraucht wurden für den 1,5 fachen Kaufpreis in einer anderen Stadt wieder verkaufen.

Straßenhandel lvl3	Geschäftswesen lvl3	Fahrender Handel lvl3
passiv	passiv Dmg + 10%	passiv LLx2
Marktwissen: Der Kaufmann kennt alle Preise und kann so geschickter verkaufen. Für Gegenstände welcher er gefunden oder benutzt hat bekommt er 2/3 des Einkaufspreises anstatt der Hälfte. Dieser Preis kann natürlich noch durch geschicktes Handeln erhöht werden.	Geschäftsschutz: Mit der Zeit versuchten viele Ganoven die Geschäfte des Kaufmanns auszurauben. Durch dieses unfreiwillige Training wurden die Muskeln und das Kampfgeschick des Kaufmanns gestärkt.	Händlerpfade: Durch seine langen Reisen erkennt er instinktiv den kürzesten Weg. Dadurch verdoppelt sich die Reisegeschwindigkeit der Party.

Straßenhandel lvl4	Geschäftswesen lvl4	Fahrender Handel lvl4
passiv	passiv	10 +200

Geheimorganisation: Kennt in fast allen Städten genügen zwielichtige gestalten und hat so Kontaktmöglichkeiten zur Unterwelt. Er Kommt so in die meisten Städte unbemerkt rein und kann dort mit der Party unbemerkt untertauchen.	Zweigstelle: Für 10 Bemtalgold kann der Händler in einer weitem Stadt, in der er sich gerade befindet, ein Geschäft eröffnen, welches ihm dieselben Vorteil bringt wie die erste Geschäftsstelle.	Würgen: Kann mit der Peitsche einen den Hals eines Feindes umschlingen und ihn würgen. Dieser Angriff dauert so lange wie der Gegner es nicht schafft eine Stärkeprobe gegen den Kaufmann zu bestehen. Außerdem kann der Kaufmann versuchen Gegner zu Boden zu zerren, wobei der Angriff jedoch abgebrochen wird. Hierfür muss dem Händler eine Stärkeprobe gelingen.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Strassenhandel lv5	Geschäftswesen lv5	Fahrender Handel lv5
passiv	passiv	passiv
Mob aufwiegeln: Durch seine Erfahrung im Umgang mit der Meute auf der Straße fällt es dem Kaufmann leicht in einer Stadt durch geschickte Reden einen kleinen Mob aufzuwiegeln, welcher für einen halben Tag für Unruhe in der Stadt sorgt. Dies funktioniert aber nur bei zivilisierten Rassen die die selbe Muttersprache wie er haben. (Willenskraftproben: W20>...)	Geschäftsverwaltung: Er setzt in seinen Geschäften vertrauenswürdigen personal ein, welches ihm täglich den Gewinn zukommen lassen. Für jedes Geschäft bekommt er 1 Halblinge pro Tag	Fuhrwerk: Auf seinen langen Reisen sehnt sich fast jeder Kaufmann nach etwas Luxus und Bequemlichkeit. Deshalb kaufen sich die meisten auch öfters eine Kutsche, weswegen sie zu den Stammkunden der Kutschenbauern gehören. Bei jedem Kauf einer Kutsche bekommen sie die Pferde kostenlos dazu und müssen nicht für dessen Nahrung sorgen.

Strassenhandel lv6	Geschäftswesen lv6	Fahrender Handel lv6
passiv	passiv	passiv
Bestechung: Nahezu jeder ist Käuflich, man muss ihm nur genügend Geld bieten. Für 5 x Sozialer Rang Silberunzen ist es dem Kaufmann möglich fast jeden zu schmieren. (um Realismus wird gebeten). Außerdem besteht die Möglichkeit den Preis durch eine gelungene Charismaprobe auf die Hälfte zu senken.	Gewinnsteigerung: In seinen Geschäften floriert das Geschäft, alle Gegenstände die der Kaufmann in einer Stadt mit einem Geschäft von Ihm verkauft, erzielen den doppelten Preis (inklusive aller Handelsvorteile wie z. B. Handeln oder Marktwissen)	Lange Fahrt: Der Kaufmann hatte auf seinen unzähligen Handelsreisen genügend Zeit, sich in die verschiedensten Wissenssparten einzulesen. (IP + 13).

Strassenhandel lv7	Geschäftswesen lv7	Fahrender Handel lv7
passiv	passiv	passiv
Klinge über dem Geldbeutel: Die Straße ist ein hartes Pflaster, auch für einen Händler – wenn nicht, besonders für einen Händler, welcher die Taschen mit Geld gefüllt hat. Der Kaufmann erlernt den Umgang mit drei zusätzlichen Waffen, einer Spezialwaffe und kann sich zwei Fertigkeiten von kriegerischen Disziplinen aneignen, welche maximal bis Kreis 3 gehen dürfen.	Monopol: Der Kaufmann hat alle Konkurrenten auf seinem Handelsgebiet ausgestochen und ist mit seinen Geschäften der alleinige Anbieter einer Warengruppe. Für diese Waren-Gruppe, zum Beispiel Nahrung, Kleidung, etc. (um Realismus wird gebeten), braucht der Händler nirgends mehr Geld zu bezahlen, solange er sie für den Eigengebrauch benutzt (weiterverkaufen nicht möglich). Außerdem bekommt er nun pro tag die doppelte Menge an Halblingen. Außerdem braucht er mindestens 10 Geschäfte.	Handelsschiff: Um Waren schneller von Ort zu Ort transportieren zu können bietet es sich an Diese per Schiff transportieren zu lassen. Dafür besitzt der Kaufmann seine eigene kleine Schaluppe oder eine winzige fliegende Barke, welche er mit Waren im Wert von 100 Bemtalgold beladen kann(müssen extra bezahlt werden). Außerdem benötigt ein Schiff eine Mannschaft welche dieses steuern kann. Insgesamt werden zehn Seemänner benötigt (Ausgenommen sind hier die Party-Mitglieder, außer sie haben mindestens +12 auf Navigation & Schifffahrt oder sind Luftpiloten). Der Sold für jeden Seemann beträgt 1 Silberunze pro Tag.

Kleriker/Klerikerin

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Dolche, Degen

Spezial: Heilige Dolche, Banner

Anfangsfertigkeiten: Unheil verkünden (selbst erfüllende Prophezeiungen)

Missionierung lvl1	Fromme Dienste lvl1	Botschaft Gottes lvl1
passiv	passiv	4
Kann Monster-Rassen-Mitglieder und Nicht-Großreich-Rassen zu seiner Religion missionieren, wodurch er ebenfalls als eine Art Heiliger angesehen wird. Dadurch tut man bestimmte Dinge gerne für ihn. (W20>9)	Kann in einem Ort, welcher die gleiche Religion hat wie man selbst, fromme Dienste leisten, und wird daraufhin bezahlt. (schlechter heiliger Dolch; +W10 Halblinge)	Kann kleinere Orte fast vollständig von seiner Religion überzeugen. (W20>14)

Missionierung lvl2	Fromme Dienste lvl2	Botschaft Gottes lvl2
passiv	passiv	8
Kann alle Rassen zu seiner Religion missionieren, wodurch er ebenfalls als eine Art Heiliger angesehen wird. Dadurch tut man bestimmte Dinge gerne für ihn. (W20>7)	Kann in einem Ort, welcher die gleiche Religion hat wie man selbst, fromme Dienste leisten, und wird daraufhin bezahlt. (schlechter heiliger Dolch; +W30 Halblinge)	Kann auch kleine Städte fast vollständig von seiner Religion überzeugen. (W20>10).

Heiliger Krieg anzetteln lvl1	Beistand der Götter lvl1	Selbstspiegel lvl1
passiv	Permanent – 5 Ki	7 -10 Lp
Kann in einer Stadt einen Mob aufwiegeln, wenn er die gleiche Religion wie der Kleriker hat. (W20>14).	Seine Gottheit hilft einem in Maßen im Kampf, ob diese nun glückliche Zufälle sind, welche einem den Sieg näher bringen, oder Ähnliches, ist der Passionsgottheit überlassen. (W20>10).	Hält einen Spiegel vor eine Person – dies ist ein direkter Angriff gegen Ungläubige, da ihnen vor Augen geführt wird, welche Sünden sie verbrochen haben. Diese bemerken das nicht als Angriff.

Heiliger Krieg anzetteln lvl2	Beistand der Götter lvl2	Selbstspiegel lvl2
passiv	Permanent – 5 Ki	passiv
Kann in einer Stadt einen Mob aufwiegeln, wenn er die gleiche Religion wie der Kleriker hat. (W20>8).	Seine Gottheit hilft einem in Maßen im Kampf, ob diese nun glückliche Zufälle sind, welche einem den Sieg näher bringen, oder Ähnliches, ist der Passionsgottheit überlassen. (W20>6).	Hält ein Spiegel gegen einen Besessenen, einen Geist, einen Dämon oder eine andere dunkle Kreatur. Diese kann den Kleriker nicht berühren.

Opfer der liebenden Bestehenden lvl1	Opfer der formenden Bestehenden lvl1	Opfer der mystischen Bestehenden lvl1
20	-10 Ki und -1 Lp permanent/Nutzung	5
Tränen der Trauer: Entzündet ein Feuer in welches er ein Kunstwerk oder ein besonders geliebtes Objekt (oder Wesen) herein werfen muss. Der Rauch dieses Feuers gewährt einem den Schutz der Götter, und die gesamte Gruppe wird immun gegen die Elemente, einen Großteil der Magie und verliert die Einschränkungen des Körpers (kurzzeitiger Flug, keine Atmung, große	Erschaffung der Welt: Stellt ein Objekt her, dass noch nie da gewesen ist, welches die Welt um es herum verformt. Vielleicht sagt es, dass Dinge um es herum, aufhören zu existieren, und man so durch Mauern gehen kann. Vielleicht fängt es auch einen Gegner ein, oder bannt einen Dämon in sich. Dem Willen des Klerikers sind kaum Grenzen gesetzt. (Um Realismus wird gebeten, Benötigt Kleinteile und	Weisung der Wissenden: Wendet spezielle Gebetstechniken an und schafft es so binnen einer Nacht Bruchstücke der Zukunft wahrzunehmen, oder Anderweitig mit dem Wissen Kontakt aufzunehmen. W20>18 = Einige wichtige Informationen gehen dem Kleriker über die Zunge. W20>14 = Bruchstückhafte Bilder

Stärke, und Ähnliches – um Realismus wird gebeten.)	Werkzeug).	treten ins Gedächtnis. $W20 > 8$ = Ein Katzengeist erscheint und spricht zu einer Person. $W20 > 4$ = Einige unwichtige Informationen treten chiffriert auf. $W20 < / = 3$ = Der Kleriker fällt in eine Ohnmacht und kann die nächsten Tage das Ritual nicht mehr ausüben.
-----------------------------------------------------	------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Opfer der liebenden Bestehenden lvl2	Opfer der formenden Bestehenden lvl2	Opfer der mystischen Bestehenden lvl2
10	passiv	passiv
Anstrich: Mischt eine Flasche Wein mit einem Eimer Farbe und murmelt hierbei ein Gebet. Die Personen, denen er damit das Gesicht anmalte haben eine besondere Wirkung zu ihrer Umwelt. (Liebe, Hass, Trauer...). Zusätzlich können sie für einen Zeitraum mit übernatürlich hoher Geschwindigkeit reisen. (LL +90).	Füllhorn: Lässt ein beliebiger metallener Gegenstand mit einer Seite, auf welcher ein prachtvolles Bauwerk zu einem Horn schmieden. Dieses ist ein Tor zu einer anderen Dimension in welches Handgroße Gegenstände für immer verschwinden können, und mit einem Griff in es hinein, die schönsten Köstlichkeiten und die reichsten Getränke für die Party bekommen werden können.	Ewige Offenbarung: Der Kleriker rasiert sich, wenn er besitzt, seine Haare ab (außer Frauen, welche sie sich für den Rest der Existenz stark hinter den Kopf flechten), und altert schlagartig um 5-10 Annus. Seine Augenfarbe ändert sich und wird weiß-grau, silbern, kupferfarben oder golden, und er beherrscht alle Sprachen auf „Fortgeschritten“ und spricht die Sprachen aller Monsterrassen. (IP +20).

Passionsgottheit herbeirufen	Opfer der herrschaftlichen Bestehenden	Ordensschutz
35	28/xLP xLP x 10	20
Ruft eine Passionsgottheit herbei, welche allerdings keine Befehle annimmt, jedoch vielleicht einen Gefallen für ihn erfüllt.	Zorn der Macht: Wenn der Kleriker einen Schluck seines eigenen Blutes, sowie einen Schluck von Feindesblut trinkt, so kann er bestimmen, wie weit sein Körper mit Haarrissen überzogen wird. Anschließend kann er ein kleines Gebiet von bis zu maximal 8 Personen aussuchen, welche den Schaden Rüstungsunabhängig in zehnfacher Potenz erleiden, während sich ihre Haut abschält und in der Luft auflöst.	Ein religiöser Orden der Passionsgottheit überwacht den Kleriker ständig; Bei Gefahr kann eine Gruppe von ihnen kommen, und sich mit ihm in den Kampf stürzen. (um Realismus wird gebeten) 8 Personen = 300 LP 300 Dmg

Klingenduellant/Klingenduellantin

Waffen: Schwerter, Wurfsterne, Bögen, Krallen

Spezial: Zwei-Klingen-Speere, Duellschwerter

Anfangsfertigkeiten: Bewegungskünste (Reiten (mit 100% Schaden), Springen, Klettern, Schleichen; ab Kreis 3: Schwimmen)

Krallen lvl1	Femglas lvl1	Waffenloser Kampf lvl1
passiv Dmg +100	passiv	4 W8 x Stärke
Der Klingenduellant ist mit allen Krallenarten dermaßen geschickt, dass er besser hiermit Wunden schlagen kann: Der Schaden, den er mit diesen Waffen macht, ist erhöht.	Der Klingenduellant bastelt sich mit einigen Hölzern und einigen Glasteilen im Wert von 2 Halblingen ein kleines Femglas, mit welchem er Ausschau halten kann. Dieses Femglas hat 2 TL .	Selbst ohne Waffen kann der Klingenduellant durch seine eiseme Disziplin noch so einige Schläge austeilen. Sollte er den waffenlosen Kampf wählen, so macht er $W8 \times \text{Stärke}$ Schaden.

Krallen lvl2		Femglas lvl2		Waffenloser Kampf lvl2	
passiv	Dmg +300	passiv		13	W20 x Stärke
Der Klingenduellant ist mit allen Krallenarten dermaßen geschickt, dass er besser hiermit Wunden schlagen kann: Der Schaden, den er mit diesen Waffen macht, ist erhöht.		Der Klingenduellant bastelt sich mit einigen Hölzern und einigen Glasteilen im Wert von 2 Halblingen ein kleines Femglas, mit welchem er Ausschau halten kann und zusätzlich durch einen kleinen Aufsatz um Ecken sehen kann. Dieses Femglas hat 1 TL, da man es zusammenschieben kann. So wird es leichter und besonders handlicher.		Selbst ohne Waffen kann der Klingenduellant durch seine eiseme Disziplin noch so einige Schläge austeilen. Sollte er den waffenlosen Kampf wählen, so macht er W20 x Stärke Schaden.	

Umreissen lvl1		Wurfsterne lvl1		Schwertmeister lvl1	
6	Dmg +20%	10/2		passiv	
Der Klingenduellant hatte eine lange Zeit der Duelle hinter sich, und weiß auf was es in einem Kampf ankommt: Wenn der Feind erstmal damit beschäftigt ist, seine Waffe wiederzuerlangen, dann ist er schon so gut wie besiegt: Er wirft sich mit aller Waffengewalt in einen Schlag und schmettert den Feind damit zu Boden. Der Schaden durch diesen hochkonzentrierten Angriff ist natürlich ebenfalls höher.		Fingerfertiger Werfer: Wirft einen Wurfstern in die Richtung eines Feindes, und der Wurfstern war jedoch kein Einzelner – mit hohem geschick warf der Klingenduellant 3 Stück gleichzeitig. Diese treffen einen gemeinsamen Feind, welcher durch diese überraschende Attacke wahrscheinlich sehr verblüfft ist. Wurfsternknall: Wirft alle seine Wurfsterne gleichzeitig auf den Gegner, welcher deshalb das Schild fallen lässt.		Beidhändigkeit: Der Klingenduellant hatte ebenfalls einige Ausbildungsreihen der Schwertmeister durchlaufen. Er kann gleichzeitig mit zwei Duellschwertern kämpfen, welche er kunstvoll in seinen Händen wiegt. Messerschild: Ermöglicht dem Klingenduellant ein Messer anstelle eines Schildes zu tragen – mit diesem kann er nicht angreifen, aber er kann erleichtert Schläge abwehren, indem er sie mit dem kreisenden Messer zu Boden lenkt (W20 > 17). Ansonsten ist der Schaden des Dolches gleich dem Schutz des Schildes.	

Umreissen lvl2		Wurfsterne lvl2		Schwertmeister lvl2	
7	Dmg +50%	passiv/20	Dmg +100	passiv	Dmg +100
Der Klingenduellant hatte eine lange Zeit der Duelle hinter sich, und weiß auf was es in einem Kampf ankommt: Wenn der Feind erstmal damit beschäftigt ist, seine Waffe wiederzuerlangen, dann ist er schon so gut wie besiegt: Er wirft sich mit aller Waffengewalt in einen Schlag und schmettert den Feind damit zu Boden. Der Schaden durch diesen hochkonzentrierten Angriff ist natürlich ebenfalls höher.		Wurfsternmeister: Erhöht den Schaden aller Wurfsterne passiv um 100, da der Klingenduellant wahrlich ein Meister mit den Wurfsternen ist. Kunstfertiger Werfer: Wirft einen Wurfstern in die Richtung eines Feindes, und der Wurfstern war jedoch kein Einzelner – mit hohem geschick warf der Klingenduellant 5 Stück gleichzeitig. Diese treffen einen gemeinsamen Feind, welcher durch diese überraschende Attacke wahrscheinlich sehr verblüfft ist.		Schwertseele: Durch nahezu emphatische Verbindung mit seinem Schwert, erhöht sich der Schaden seiner Waffe um 100, sofern er mit dieser schon mindestens 3 Feinde zur Strecke gebracht hat. (nicht additiv). Narbenblut: Für jedes Mal, wenn der Klingenduellant ohnmächtig zu Boden sinkt, lernt er einige Tricks für den nächsten Kampf. Der Schaden seiner Waffe erhöht sich deshalb um zwei, je Ohnmacht die er erleidet. Geht die Waffe verloren, so muss er von neuem anfangen zu lernen.	

Klingenwut lvl1		Ausweichen lvl1		Seele des Kriegers lvl1	
13		11		passiv	Dmg + 50
Wirbelt auf der Stelle und trifft durch das vereinzelte Stechen mit dem Zwei-Klingen-Speer W6 Feinde. Am Ende dieses Angriffs steht er wieder still und		Der Klingenduellant wirft sich zur Seite, dreht sich auf einem Bein um und steht schräg neben dem angreifer, welcher ihn verfehlt hat. Dies kann er sogar machen,		Der Klingenduellant hat in seiner Zeit der Duelle viel gelehrt: Er beherrscht nun den Umgang mit einer weiteren Grundwaffe, kann alle Zweihandwaffen einhändig	

rammt kurz seinen – zuvor erhobenen – Fuß auf den Boden um die schnelle Drehung um die eigene Achse auf einem Bein zu beenden.	wenn zwei Leute ihn angreifen, oder noch mehr – es kostet nur jedes Mal wieder Konzentration.	tragen und macht mit seinem Zwei-Klingen-Speer etwas mehr Schaden. (+50).
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------

Klingenwut lvl2	Ausweichen lvl2	Seele des Kriegers lvl2
22	8	passiv Dmg +100, Def/R/H +5
Wirbelt auf der Stelle und trifft durch das vereinzelte Stechen mit dem Zwei-Klingen-Speer W10 Feinde . Am Ende dieses Angriffes steht er wieder still und rammt kurz seinen – zuvor erhobenen – Fuß auf den Boden um die schnelle Drehung um die eigene Achse auf einem Bein zu beenden.	Durch seine Bewegungsfähigkeiten kann er sich ebenfalls schräg nach hinten fallen lassen und mit seiner Waffe gegen die des Feindes schlagen und beide zur Seite wegdrücken. Hierbei kann er den Feind entwaffnen, auch wenn er sich selbst dabei mit entwaffnet. Jedoch kann er entscheiden, wie weit er die Waffen wegwirft – es könnte bis zu 3 Runden dauern dahin zu kommen.	Der Klingenduellant hat sich die uralte Maio-Duellertechnik angewöhnt. Durch diese ist er schwerer zu treffen, wehrt Schläge durch seine Waffe ab und ist, permanent tänzelnd und hochkonzentriert, fähig den Schaden nochmals zu erhöhen.

Klingenwut lvl3	Gleiten	Roter Drache
26	passiv	50
Wirbelt auf der Stelle und trifft durch das vereinzelte Stechen mit dem Zwei-Klingen-Speer W12 Feinde . Am Ende dieses Angriffes steht er wieder still und rammt kurz seinen – zuvor erhobenen – Fuß auf den Boden um die schnelle Drehung um die eigene Achse auf einem Bein zu beenden.	Der Klingenduellant kann Abhänge hinuntergleiten mit seiner kleinen Flugvorrichtung, welche sich sekundenschnell anlegen lässt. Er kann hiermit seine Geschwindigkeit drastisch erhöhen und auch über kleinere Schluchten hinübergleiten – die Entfernung ist ziemlich groß, welche er hiermit zurücklegen kann (100 LE). Die Gleitvorrichtung ist jedoch etwas schwer – sie hat 5 TL.	Durch eine unendlich hohe Konzentration steht der Klingenduellant nun sehr still – er hat den roten Drachen erlent – die alte Duellertechnik der Vampire, welche durch die zweiten Vampirkriege ausgelöscht wurden. In dieser Stasis-ähnlichen Konzentration scheint er unverwundbar, blitzartig schnell und sehr mächtig. Sein Schaden und auch seine Lebenspunkte erhöhen sich drastisch. Jedoch ist diese Kampftechnik mit keiner anderen aktiven Fertigkeit in Einklang zu bringen. Dmg +300 Lp +80

Kräuterkundiger/Wundheilerin:

Waffen: Dolche, Degen, Rapier, Bögen

Spezial: Mörser, Mäntel

Anfangsfertigkeiten: Drogenkunde (Kräuterkunde + 9, sowie die Möglichkeit die Kräuter und Gifte zu kaufen bzw. finden)

Heilkräuter lvl1	Kräutersammlung lvl1	Passionstrank lvl1
x Ki Ki/2 = Lp	Permanent-5	4
Durch das zerreiben von bestimmten Kräuter kann blitzartig eine Heilkrautpaste gewonnen werden, welche durch das Auftragen auf eine Wunde seine heilende Wirkung zeigt – dies ist ebenfalls im Kampf möglich. Angewandtes Ki/2 = geheilte LP. (Benötigt Mörser).	Der Kräuterkundige trägt einen Beutel mit sich, in welchem er eine Ansammlung der verschiedensten Kräuter mit z. T. eigenartigen Wirkungen mit sich trägt. Dieser Kräuterbeutel hat 4 TL und aus ihm lassen sich einige Kräuter gewinnen, welche, wenn man sie zu sich nimmt, einen in Schlaf bringen (bei großen Dosen sogar	Aus bestimmten Kräutern und Beeren (welche mit Hilfe eines Mörsers bearbeitet, und mit 2 TL immer mit sich getragen werden müssen), kann ein Trank gebraut werden, welcher Liebe, Hass, Wut, Angst, Mitleid oder Trauer einer Person weckt (welche den Trank zu sich nehmen muss). Dieses Gefühl richtet sich

	einem Schlaf, welcher nicht vom Tod zu unterscheiden ist). Aus anderen Kräutern lässt sich ein Mittel gewinnen, welches durch die Einnahme zu starkem Durchfall und leichtem Fieber führt. Dieses ist ebenfalls durch Einatmen zu sich zu nehmen. (Benötigt Mörser und Mäntel).	auf eine beliebige andere Person, welche von der ersten Person als erstes angesehen wird, nachdem der Trank zu sich genommen wurde.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Heilkräuter lvl2	Kräutersammlung lvl2	Passionstrank lvl2
x Ki Ki = Lp	Permanent-5	7
Durch große Erfahrung hat sich die Wirkung der Heilkräutermischung erhöht. Angewandtes Ki = geheilte LP. (Benötigt Mörser).	Zusätzlich besitzt der Kräuterkundige noch Gewächse, welche Schwindel und Verwirrung auslösen können. (Benötigt Mörser und Mäntel).	Dieses Gefühl, selbst wenn es Liebe ist, wirkt ebenfalls zwischen verschiedenen Rassen und gleichen Geschlechtern. Zudem ist der Trank nun so gefertigt, dass er ebenfalls als Wurftrank eingesetzt werden kann.

Kräuterexperte lvl1	Kräutersammlung lvl3	Waffentinktur lvl1
passiv	Permanent-5	4 +W10 Dmg (Waffe)
Schon lange Zeit lebt der Kräuterkundige in der Welt der Pflanzen und Gewächse, weshalb er geringste Unterschiede der Pflanzen feststellen kann (Kräuterkunde = +15). Dies ist einer der Gründe, weshalb der Kräuterkundige alle Kräuter schon für 50% des Preises einkaufen kann. Zudem können Tränke gebraut werden, mit Hilfe eines Kessels (ermöglicht die Nutzung von Hexenkesseln). Dadurch können alle Kräuter, welche der Kräuterkundige in seiner Kräutersammlung mit sich trägt, ebenfalls als Wurftrank angefertigt werden, welcher seine Wirkung durch die Haut und die Luft ausübt. (Benötigt: Hexenkessel).	Zusätzlich besitzt der Kräuterkundige noch Gewächse, welche Vergessen auslösen können (Willenskraftprobe W20>30 – Willenskraft, Benötigt Mörser und Mäntel). Wenn das Vergessen einsetzt, so kann dies von einigen Minuten bis zu einigen Stunden gewählt werden, von welcher die Person, die die Kräuter zu sich nahm, keine Kenntnis mehr hat. Auch kann der Kräuterkundige auf einige giftige Pflanzen zurückgreifen. (Ermöglicht die Nutzung von Wurftränken, welche keine zusätzliche Traglast haben).	Durch das einreiben einer Waffe (bzw. von Pfeilen oder Bolzen) mit einer bestimmten Kräutermischung, erhärtet sich die Waffe und fügt so mehr Schaden zu. Diese Prozedur kann durch die richtige Methode noch weitere Male durchgeführt werden, jedoch benötigt der Kräuterkundige hierfür mehr Lebenserfahrung. (Benötigt: Mörser; Waffentinktur kann nach jedem Kreis erneuert und somit auch verbessert werden – Additiv.).

Kräuterexperte lvl2	Kräutersammlung lvl4	Waffentinktur lvl2
Permanent-5	10 / Permanent-5 Ohnmacht	9 +W20 Dmg (Waffe)
Als Heiler ist der Kräuterkundige geachtet und bekannt. Er wird häufig aufgrund kleinerer Krankheiten und Schmerzen angesprochen, und bietet den Leuten kostenlose Tipps an. Dafür wird er unter Händlern der Menschen, Elfen, Zwerge, Trolle und Zerber geschätzt – sowie von seiner eigenen Rasse. Die Einkaufspreise bei diesen Rassen sind immer um 10% verringert. Zudem kann eine Nachtbehandlung stattfinden, welche	Zusätzlich besitzt der Kräuterkundige noch Gewächse, welche oder eine Person dazu bringen können, die Wahrheit zu sagen. (Willenskraftprobe W20>40 – Willenskraft). Dieser Trank kann jedoch nur einmal alle zwei Tage auf die gleiche Person angewendet werden und die Wirkung ist kurzfristig, sodass meist nur einige Antworten gegeben werden können. Auch kann auf eine Tinktur zurückgegriffen werden, welche einen	Durch größere Erfahrung mit dem Mischen der Waffentinktur, kann die Wirkung nochmals erhöht werden. Zudem kann durch Erfahrung die Bestreichungsmethode weiter verfeinert werden. (Benötigt: Mörser; Waffentinktur kann nach jedem Kreis erneuert und somit auch verbessert werden – Additiv.).

W12 Lp und W12 Ki der Party heilt (nicht additiv).	Gegner bei der Einnahme ohnmächtig macht. (Benötigt: Mörser und Mäntel).	
----------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------	--

Tränke brauen lvl1	Elixier der Sopriarischen Stärke lvl1	Wundheilkunde lvl1
3/Trank	22	10
Ermöglicht durch die Kenntnis der geheimen Mischung von Heil- und Ki-Tränken selbstständig kleine Tränke herzustellen. Diese sind unverkäuflich, können jedoch ebenfalls an die Party und Fremde verteilt werden, damit diese den Nutzen mit sich tragen können. Jedoch dauert das brauen der Tränke einige Zeit, und so ist das Tränkebrauen auf 8 Stück pro Tag beschränkt. (Benötigt: Mäntel und Mörser).	Das brauen dieses Trankes erhöht verschiedenste Fähigkeiten für die Dauer von 5 Kämpfen – anschließend hat der Körper dies bei der Anstrengung der Kämpfe abgebaut. (Benötigt: Mörser und Mäntel): Dmg +100 St-Probe +1 Ki +20 Ohnmacht = 0 Lp -10	Durch die Einnahme eines bestimmten Krautes lindern sich die verschiedensten Schmerzen, der Körper wird Leistungsfähiger und härter und zeigt eine gewisse Immunität gegen Kälte und Hitze. Der Ohnmachtswert sinkt um 5. Zudem ist dies ebenfalls ein Aufputzmittel, welches eine Ermüdung ausgleicht. Die Dauer hiervon ist jedoch auf einen Kampf beschränkt.

Tränke brauen lvl2	Elixier der Sopriarischen Stärke lvl2	Wundheilkunde lvl2
9/Trank	33	10
Ermöglicht durch die Kenntnis der geheimen Mischung von Heil- und Ki-Tränken selbstständig große Tränke herzustellen. Diese sind unverkäuflich, können jedoch ebenfalls an die Party und Fremde verteilt werden, damit diese den Nutzen mit sich tragen können. Jedoch dauert das brauen der Tränke einige Zeit, und so ist das Tränkebrauen auf 6 Stück pro Tag beschränkt. (Benötigt: Mäntel und Mörser).	Das brauen dieses Trankes erhöht verschiedenste Fähigkeiten für die Dauer von 10 Kämpfen – anschließend hat der Körper dies bei der Anstrengung der Kämpfe abgebaut. (Benötigt: Mörser und Mäntel): Dmg +150 St-Probe +2 Ki +30 Ohnmacht = 0 Lp -20	Ein anderer Trank bezieht sich auf äußere und innere Vergiftungen, welche hierdurch geheilt werden können. Zudem lindert dieser Trank Schmerzen und kann selbst die Wahrnehmung verzerren, wenn man dies in die Augen tropft. Wenn dies geschieht, so wird eine Angst aus der Wahrnehmung entfernt und abgestumpft. Dies hat jedoch nur eine vorübergehende Wirkung.

Wirkungsreagenz	Machtelixier der unendlichen Geschwindigkeit	Aloindenkraut-Gebräu
22	22	44 1000Lp
Durch Hinzugabe dieses Reagenz zu Tränken wird die Wirkung verdoppelt, bezieht sich aber nicht auf die Dauer.	Das brauen dieses Trankes erhöht verschiedenste Fähigkeiten für die kurze Dauer eines Kampfes, bis es sich dann wieder im Blutkreislauf verloren hat. (Benötigt: Mörser und Mäntel): Ki +40 LL +10 Wah-P +1 Ge-P +1 St-P +1 Will +3 Jeder 2. Angriff = 2 Attacken.	Geworfen verursacht dieser kunstvoll gefertigte Trank den sofortigen Tod eines Gegners, dadurch dass sich verschiedenste giftige Kräutermischungen in alle Poren der Person heften und sich die Haut blitzartig in eine Art Schaum verwandelt. (Max 1000Lp).

Krieger/Kriegerin

Waffen: Schwerter, Zepter-Klasse-Waffen, Äxte, Speere

Spezial: Hellebarden, Schleuder

Anfangsfertigkeiten: Waffenkunst (Waffenkunde +9, sowie +10 Waffenschaden pro Kreis)

Fortschrittliche Kriegsführung lvl1	Klassische Kriegsführung lvl1	Kräftehaushalt lvl1
16	5	passiv
Ermöglicht dem Krieger eine Schanze mit seinem Schild aufzuschieben, hinter welcher er vor feindlichen Pfeilen und Gewehrsschüssen geschützt ist. Hierfür benötigt er eine Runde.	Der Kampfeswille erfüllt den Krieger, sodass er die Ohnmacht eine Runde herauschieben kann.	Sammelt in seiner Rüstung für jeden verlorenen Lebenspunkt $\frac{1}{4}$ Ki. Dieses Ki hat keine maximale Beschränkung, und kann jederzeit eingesetzt werden.

Fortschrittliche Kriegsführung lvl2	Klassische Kriegsführung lvl2	Kräftehaushalt lvl2
passiv	passiv	passiv
Ermöglicht dem Krieger den Einsatz von Musketen.	Ermöglicht dem Krieger den Einsatz von Kriegsfürstenäxten.	Der Effekt erhöht sich auf $\frac{1}{2}$ Ki pro verlorenen Lebenspunkt. Hierbei gehen die zuvor gesammelten Ki verloren.

Tätowierung lvl1	Kampferprobt lvl1	Wundverband lvl1
passiv	passiv +2 Dmg/F	passiv
Lässt sich eine großflächige Tätowierung (nach Wahl) machen, welches ihm mehr Selbstsicherheit gibt, und aufgrund dessen und dem Motiv, den Feind einschüchtern. (Chance auf Erstschatz W20>10).	Durch die Eingewöhnung einer Waffe steigert sich ihr Schaden. (2Dmg/F)	Auf den Schlachtfeldern dieser Welt, sieht man häufig unerwünschte Dinge. (Heilkunde +9). Es ist dem Krieger möglich, einen Wundverband anzulegen. (letzte Verletzung verschwindet, bis auf 1 LF)

Tätowierung lvl2	Kampferprobt lvl2	Wundverband lvl2
passiv Zä/St +3	passiv	Permanent -3 Ki
Durch viele Tätowierungen, welche mittlerweile fast die Hälfte des Körpers bedecken, hat er eine lederartige Haut, und somit einen Zähigkeits-, sowie Stärke-Bonus.	Die berufliche Laufbahn ließ den Krieger oftmals in brennende Situationen kommen. Durch die Gewöhnung daran, ist es ihm möglich, die Ohnmacht hinauszuzögern. (OW-10).	Auf den Schlachtfeldern dieser Welt, sieht man häufig unerwünschte Dinge. (Heilkunde insgesamt +12). Es ist dem Krieger zusätzlich möglich, Fieber und die meisten Krankheiten zu heilen.

Kriegsmarsch lvl1	Kampfmanöver lvl1	Täglich Brot lvl1
passiv	8/4 Dmg + 100% / Einfrieren	11
Da der Kampf oft von der Bewaffnung entschieden wird, ist es sehr nützlich, so viele verschiedene wie möglich mit sich zu tragen. (TL = Für Waffen unbegrenzt)	Doppelschlag: Befähigt den Krieger mit einer Einhandwaffe zwei Schläge abzugeben. Es muss zweimal eine Geschicklichkeitsprobe abgelegt werden. Ausbluten: Befähigt den Krieger mit einer Zweihandwaffe oder einer Fernkampf-Waffe eine wichtige Blutverbindung aufzuschießen. Der Feind bekommt Schaden, und verliert eine Runde, um sich neu zu sammeln.	Rettungssprung: Wenn der Krieger kein Schild hat, so kann er einen verheerenden Schlag ausweichen, indem er ohne Rundenverlust zur Seite springt. Schildverteidigung: Kann mit seinem Schild den Feind von seinem geplanten Angriff, ohne Rundenverlust, abhalten, indem er ihm das Schild gegen den Brustkorb schlägt.

Kriegsmarsch lvl2	Kampfmanöver lvl2	Täglich Brot lvl2
passiv	25/12	passiv
Schnelligkeit ist ein wichtiges Mittel um zu überleben. (LL +20).	Deckung: Errichtet eine Deckung, welche es Fernkämpfern unmöglich macht, ihn anzugreifen. Er kann allerdings weiterhin von dort angreifen. Dies gilt für	Erlern den Umgang mit vier weiteren Grundwaffen und steigert seine Waffenkenntnis (Waffenkunde +9).

	die ganze Party, benötigt allerdings eine Runde um errichtet zu werden. Reiterblock: Errichtet binnen zwei Runden einen Schutzkreis aus Holz oder Stein (muss vorhanden sein) und anschließend können keine Reiter ihn angreifen.	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Heldentum	Kampfmanöver lvl3	Täglich Brot lvl3
passiv	14/12 Dmg + 150%/ Def/S + 150%	-10 Ki/-5 Lp +200% Dmg
Über Nacht regeneriert der Krieger seine Lebenspunkte und sein Ki vollständig. Insgesamt bekommt er noch einmalig 5 Wertpunkte zu verteilen.	Kriegerehre: Durch hohe Konzentration erhöht sich der Schaden für einen Schlag um 150%. Dünnes Stück Metall: Das Entsetzen steigt und hilft einem, die Wichtigkeit des Schildes zu begreifen. (Def/S steigt für einen Schlag um 150%.)	Todbringende Rage: Steigert sich in unermessliche Wut, weshalb der Schaden für die Dauer eines Kampfes um ein vielfaches größer ist.

Kundschafter/Späherin

Waffen: Schwerter, Knüppel, Speere, Rapier

Spezial: Laubrüstungen, Kundschafterstäbe

Anfangsfertigkeiten: Adleraugen (+3 Wahrnehmung pro Kreis)

Reitkunst lvl1	Stabhochsprung lvl1	Stadtspäher lvl1
passiv	passiv	passiv
Das Pferd ist ein treuer Begleiter für den Kundschafter. In seiner Nation kann er deswegen dieses für ein Bერთgoldstück weniger erwerben, um seine Aufgaben zu unterstützen. Zusätzlich hat er natürlich das Reiten erlernt (mit 100% dmg).	Mit Hilfe seines treuen Stabes kann der Kundschafter so einiges anstellen. Er kann ihn zum springen einsetzen und so besonders hoch und weit springen – zusätzlich kann er über diesen Stab balancieren und mit Hilfe von diesem an vielen Dingen hochklettern, welche maximal dreimal so hoch sind, wie der Kundschafter selbst. Zusätzlich hat er schon öfter gespäht, und hat so geschärfte Augen bekommen (Wa +3.) (Benötigt: Kundschafterstab).	Die Aufgabenfelder können auch variieren: Zum Beispiel gibt es mittlerweile viele Kundschafter, welche sich auf fremde Städte spezialisieren. Hierfür muss man zuerst einmal dafür Sorge tragen, auf dem Laufenden zu sein. (Erhält Gassenwissen – falls der Kundschafter ein Zerber ist, so ist das Dezemat maximiert.)

Reitkunst lvl2	Stabhochsprung lvl2	Stadtspäher lvl2
passiv	passiv Dmg + 200	passiv
Sein Pferd gehorcht ihm aufs Wort und er beherrscht einige Tricks, wie zum Beispiel das Reiten an der Seite des Pferdes und das aufsatteln in vollem Ritt.	Der Kampf mit seinem Kundschafterstab ist schon lange seine bevorzugte Methode. Der Schaden, welchen er mit seinem Stab anrichtet, ist deswegen natürlich erhöht. Seine Augen sind auch weiterhin trainiert, und so erhöhen sich seine Wahrnehmungsfähigkeiten nochmals. (Wa +4.)	Bei der Flucht in den meisten Städten von Cystaron hat der Kundschafter sich schon sicherlich in jeder Straße aufgehalten. Er kann so blitzartig verwinkelte Wege suchen, welche vielleicht verfolgen zu Pferd unwegsam erscheinen, oder kann sich in einem Gassenlabyrinth gekonnt zurückziehen. Zusätzlich kennt er noch die meisten dunklen Spelunken,

	(Benötigt: Kundschafterstab).	welche vielleicht sehr selten (oder zumindest sehr ungem.) von Wächtern aufgesucht werden.
--	-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------

Reitkunst lvl3		Späher-Selbstverteidigung lvl1		Stadtspäher lvl3	
passiv		13		passiv	
Der Kundschafter ist nun das Reiten schon so sehr gewohnt, dass er ebenfalls einige Kampftechniken zu Pferd beherrscht: Er erlernt den Umgang mit Lanzen, Javalinen und Bögen.		Ohnmachtsprobe: Der Kundschafter wirbelt geschickt herum und schlägt mit der Kante seiner Waffe einem Gegner an die Schläfe, weshalb dieser vielleicht in Ohnmacht fällt. (Probe auf Ohnmacht des Gegners $W20 > 16$).		In der Stadt gibt es andere Dinge als Tiere, auf die man achten muss – Wächter. Deswegen ist es notwendig Waffen perfekt verbergen zu können. Dies kann mit allen Waffen passieren, außer Zweihandwaffen – der Kundschafterstab wirkt jedoch wie ein einfacher Wanderstab. Nur bei genaueren Untersuchungen mit Körperkontakt kann dieses blitzartige verbergen aufgedeckt werden. Die Waffen der Party könnte er ebenfalls verbergen – er muss jedoch diese dafür tragen können.	

Reitkunst lvl4		Späher-Selbstverteidigung lvl2		Stadtspäher lvl4	
passiv		5	$W10 \times 1/4 \text{ Dmg (Waffe)}$	permanent – 5 Ki	
Der Kampf vom Pferde ist mittlerweile so geschickt, dass er hierbei sogar 200% Schaden anrichtet.		Stabvibration: Der Späher rammt seinen Kundschafterstab in den Boden und zieht an ihm, weshalb er stark vibriert und hin und her schwingt. Hierbei kann ein Gegner mehrfach getroffen werden, natürlich nur leicht, jedoch dafür extrem oft. Der Stab kann bis zu 10 Schläge an den Gegner austeilen, macht jedoch jeweils nur 1/4 des Schadens. (Benötigt: Kundschafterstab).		Einige dunkle Geschäftemacher suchen dringend eine Person wie diesen Kundschafter – jemanden, welcher unauffällig Dinge transportieren kann. Sie bezahlen ihm für jede 10 Traglasten, welche er in seinem Inventar opfert, einen Halbling pro Tag. Wenn der Späher in eine Stadt kommt, so kann es sein, dass er in der Stadt die Waren ausgetauscht bekommt – jedoch dauert dies nie lange.	

Landspäher lvl1		Späher-Selbstverteidigung lvl3		Geheimnisgräber lvl1	
passiv		8	$\text{Stärke} \times W10 + \text{Geschicklichkeit}$	passiv	
Der Kundschafter ist schon lange in der Natur und kann sich so dort selbst versorgen (außer in Wüsten und Eistundren). Zudem hat er sich die Kunst des Spurenlesens beigebracht – er erkennt anhand der Spuren die Rasse, Richtung und Geschwindigkeit der Personen.		Ungeschützte Gegenwehr: Der Kundschafter geriet schon öfter in die Zielscheibe von Halunken, und so muss er auch in unvorbereiteten Momenten kämpfen. Er hat sich eine Kampftechnik beigebracht, welche ebenfalls ohne eine Waffe wirksam ist.		Der Kundschafter ist häufig in geheimen Höhlen und unterirdischen Systemen. Er kann somit von sich behaupten, dass er ebenfalls Wege schnell entlang rennen kann, welche im Dunklen liegen – wenn er diese bereits einmal entlanggegangen ist. Zudem hat er einen gewissen Sinn für Geheimgänge entwickelt – eine Wahrnehmungsprobe kann hierfür gewürfelt werden, um einen Raum oder einen Gang zu überprüfen.	

Landspäher lvl2		Späher-Selbstverteidigung lvl4		Geheimnisgräber lvl2	
passiv		18	1000 Lp	passiv	
Zusätzlich kann er durch die bestimmten Tiefen der Fußabdrücke und die abfolge der Spuren noch das Gewicht, die Bewaffnung und den Körperzustand abschätzen. Zudem wurde er auf dem Land schon häufiger von Flüssen und Seen behindert, sodass er sich das Schwimmen beigebracht hat (außer Windlinge und Obsidiander).		Tierschamütz: Ein Tier ist in der Natur natürlich immer in der Nähe, und so kam es auch bereits oft zu kämpfen. Mit der Zeit hat der Kundschafter den Kampf mit einem Tier herausbekommen und durch erhöhtes Wissen über die Tiere kann er Schläge durchführen, welche einem Tier erhöhten Schaden zufügen. (Tierkunde & Tieranatomie +9).		Eine gewisse Nachtsichtigkeit wurde erlernt. Der Kundschafter ist somit wohl eine starke Ausnahme, welche zum einen sehr gut im Hellen, und auch im Dunkeln sehen kann. Er benötigt nur etwa eine halbe Stunde, um sich von Tag auf Nacht umzustellen.	

Landspäher lvl3		Gewöhnungseffekt		Kletterwut	
passiv		passiv		9	
In der Natur wurde er schon oft dazu gezwungen sich zu tarnen. Dies hat er sich irgendwann angeeignet – durch langsames atmen, und einen gewissen Stillstand – hierfür muss er natürlich unbeobachtet sein und eine gewisse Tarnung am Körper tragen. (W20>30-Geschicklichkeit). (Benötigt: Laubrüstung).		Auf seinen Reisen in der Natur und in der Stadt musste der Kundschafter immer schwere Dinge mit sich herumtragen – jedoch hat er nun durch einen gewissen Gewöhnungseffekt, eine leichte Federung und eine Umlagerung des eigenen Körpergewichtes es geschafft, dass alle Anforderungen für Waffen und Rüstungen permanent auf die Hälfte gesenkt werden. (Stärke, Gewicht).		Der Kundschafter hat einen gewissen Faibel fürs Klettern. Er erspürt kleinste Rillen und hat eine besondere Klettertechnik erfunden, mit der selbst scheinbar glatte Wände erklommen werden können. Dies ist natürlich ein wahrer Konzentrationsakt.	

Kunsthandwerker/Kunsthandwerkerin

Waffen: Speere, Zepher-Klasse-Waffen, Bögen, Schwerter

Spezial: Pfad-Stiefel, Schmiedeschutz

Anfangsfertigkeiten: Behändigkeit (Würfelergebnisse +1)

Kunsthandwerk lvl1		Bleibender Eindruck lvl1		Reparatur lvl1	
12		4		8	
Holzschnitzerei: Kann kleinere und größere Gegenstände aus Holz herstellen und diese in einer Stadt verkaufen. (W20 Halblinge/Stadt). Hierfür müssen natürlich Gegenstände (mindestens 4 Tage Arbeit) hergestellt werden.		Zeigt sich von seiner besten Seite und sorgt für einen großen Auftritt, wenn er eine Person zum ersten Mal trifft. Er kann sie hiermit so beeindrucken, sodass diese ihn nach Wahl für Intelligent, Einflussreich, Reich, Stark oder Mächtig hält, und zwar bis er das Gegenteil herausfindet. (W20>20-Charisma).		Ermöglicht dem Kunsthandwerker alles zu reparieren, mit dessen Herstellung er sich auskennt. (Holzschnitzerei = Holzgegenstände; Metallbearbeitung = Metalle; Schmiedekunst = Waffen, usw.).	

Kunsthandwerk lvl1		Bleibender Eindruck lvl2		Reparatur lvl2	
20		6		6	+W20 Def/S
Steinmetzkunst/Bildhauerei: Kann während eines längeren Aufenthaltes an einem Ort (mindestens 2 Tage) eine Beschäftigung finden, indem er ein Bauwerk verschönert oder eine Statue herstellt. Hierfür bekommt er nach weiteren 2 Tagen (falls er sich an diesem Ort aufhält) ein Berntalgoldstück, er muss dafür jedoch auch Arbeit verrichten		Zeigt sich von seiner besten Seite und sorgt für einen großen Auftritt, wenn er eine Person zum ersten Mal trifft. Er kann sie hiermit so beeindrucken, sodass diese ihn nach Wahl für Intelligent, Einflussreich, Reich, Stark oder Mächtig hält, und zwar bis er das Gegenteil herausfindet. (W20>15-Charisma). Gleichsam können auch Gefühle erweckt		Kann die obligatorischen Kratzer und Beulen aus Schilden vertreiben und die Schildverteidigung erhöhen. (+W20 Def/S; Benötigt: Schmiedekunst oder Metallbearbeitung – einmalig pro Schild).	

(mindestens 5 Stunden/Tag).	werden, zum Beispiel Hass, Zuneigung oder Trauer in Bezug auf den Kunsthandwerker.	
-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	--

Kunsthandwerk lvl1	Büchergedächtnis lvl1	Schwachstelle erkennen lvl1
Permanent-5Ki	passiv	passiv
Münzprägung: Kann mit einigem Aufwand binnen 7 Tagen ein Silber gewinnen, wenn er mehr als 1 Berntalgoldstück bei sich trägt. (Da er Anfangskapital brauchte, um sich die Erze zu kaufen, welche er dann in Münzen umwandelte). Diese Münzen werden nicht überall anerkannt, und wenn man dies behauptet, so kann man in einigen Teilen sogar verhaftet werden – jedoch sind sie aufgrund ihres Minerals von großem Wert. Wenn man den 3. Kreis überstiegen hat, so kann man keinen merklichen Unterschied mehr erkennen.	Hat 5 Punkte auf seine Dezernate zu verteilen und erhält ein photographisches Gedächtnis.	Wenn er gegen ein Material ankämpft, mit dem er sich auskennt, so kann er bei jedem Treffer eine Probe machen, ob dieses Material zerbricht. (um Realismus wird gebeten). Probe W20>17.

Kunsthandwerk lvl1	Büchergedächtnis lvl2	Schwachstelle erkennen lvl2
passiv W4 Dmg x Kreis (Rua)	passiv	passiv
Falknerei: Ermöglicht das abrichten eines Vogels. Dieser kann Nachrichten überbringen, nach Feinden Ausschau halten und sogar Feinde angreifen. (W4 Dmg x Kreis/Rua). Wenn er sich einen Vogel kauft, so ist dieser bereits abgerichtet. Wenn er einen erbeutet, muss er ihm erst seinen Willen beweisen (W20>20-Willenskraft). Wenn die Probe nicht gelingt, so entkommt der Falke.	Bekommt auf alle Wissensproben einen Bonus von +3.	Wenn er gegen ein Material ankämpft, mit dem er sich auskennt, so kann er bei jedem Treffer eine Probe machen, ob dieses Material zerbricht. (um Realismus wird gebeten). Probe W20>13.

Kunsthandwerk lvl1	Gefahr in Verzug lvl1	Händlerpfade lvl1
3	passiv	passiv
Metallbearbeitung: Kann Waffen und Rüstungen verbessern. (Waffen-dmg +W10; Rüstungs-def +W6). Dies kann natürlich nur einmalig pro Gegenstand geschehen.	Hat eine Reihe von Techniken erlernt, welche ihm das Leben erleichtern sollen. So kann er Reiten(100%dmg), Klettern, Schleichen, Springen und Schwimmen.	Kürzt eine Reise zwischen zwei Städten um 50% ab. Der Schutz der Pfadstiefel steigt permanent um W6.

Kunsthandwerk lvl1	Gefahr in Verzug lvl2	Händlerpfade lvl2
5	passiv Dmg + 50	passiv
Schmiedekunst: Herstellung von Schwertern, Zepfer-Klasse-Waffen, Degen und Rapiers mit Hilfe von einem Hammer, einem Amboss und Erzen.	Er erlernte den Umgang mit Peitschen, einer weiteren Grundwaffe und sein Waffenschaden ist passiv um 50 erhöht .	Erlangt bei jedem Verkauf (außer denen, die durch seine Fähigkeiten hervortreten) dessen Einkaufswert über 2 Berntalgoldstücken ist, W20 Halblinge mehr .

Kunsthandwerk lvl1	Pochende Hufe	Kunst und Handwerk
--------------------	---------------	--------------------

passiv		30	1000 Lp	passiv	
Schreibkunst: Der Kunsthandwerker hat sich in seinem Leben viel mit anderen Sprachen und Schriften befasst, um sein Handwerk auszuüben. Er hat drei Sprachpunkte zu verteilen, sowie besitzt „alte Schriften“ und „Sprachwissenschaften“ auf +9.		Kann eine Herde aufscheuchen und in eine gewisse Richtung treiben. Diese wird gnadenlos alles zertrampeln, welches sich ihnen in den Weg stellt. (Muss eine Herde von mindestens 30 Tieren zur Verfügung stehen – W20>6). Die Herde fügt allen Personen in dieser Richtung tödlichen Schaden zu (maximal 1000 Lp).		Stickerei: Kann Kleidung stopfen und verschönern, sodass jede Person der Party um 2 soziale Rangstufen höher eingeschätzt wird. Körpermalerei: Entweder kann hiermit eine Tarnung aufgetragen werden, sodass bemalte Personen durch den Feind schwerer zu erkennen sind (Würfelergebnis/F -1) oder die Party ist durch diese Bemalung beflügelt und der Schaden ist um +0 erhöht. (Muss jeden Tag neu aufgemalt werden; benötigt Körperfarbe). Runenschnitzen: Kaligraphie/Runenkunde +9. Erhöht durch Verbindung der Rune mit einer Waffe diese auf die Willenskraftbeeinflussung „schwer“, falls sie geringer ist. Pfeile befiedern: Stellt Pfeile für den eigenen und den Gebrauch der Party her. (Ebenfalls Bolzen können hergestellt werden, für den Eigengebrauch). Poesie: Metaphysik, Philosophie und Kultur +9. Gewinnt Eintritt in Adelskreise durch sein hohes Ansehen.	

Kurtisane/Lustknabe

Waffen: Dolche, Degen, Rapier, Wurf dolche

Spezial: Mini-Armbrüste, Wurftränke

Anfangsfertigkeiten: Horizontalgewerbe (bis zu 6 Silber/Nacht in Städten)

Verlockung lvl1		Sinnenreiz lvl1		Ruf ruinieren lvl1	
passiv		passiv		8	
Kann Personen des anderen Geschlechtes dazu bringen, etwas für sie zu tun. (W20>10)		Durch einen besonderen Kleidungsstil ist die Verlockung größer als zuvor. (Probe um 1 erleichtert).		Kann durch preisgeben ihrer offensichtlichen Natur den Ruf von Aristokraten zerstören und damit drohen. (W20>8).	

Verlockung lvl2		Sinnenreiz lvl2		Ruf ruinieren lvl2	
passiv		passiv		passiv	
Kann Personen des anderen Geschlechtes dazu bringen, etwas für sie zu tun. (W20>7)		Durch einen besonderen Kleidungsstil ist die Verlockung größer als zuvor. (Gage für Horizontalgewerbe bis zu 2,5 Silber höher).		Hat einen Erpressung am laufen, wodurch sie täglich 8 Halblinge bekommt.	

Verstand rauben lvl1		Bekanntschaften lvl1		Haare wie Seide lvl1	
----------------------	--	----------------------	--	----------------------	--

passiv		passiv		passiv	
Kann einer Person des anderen Geschlechtes, wenn sie eine Nacht zusammen verbringen, den Verstand rauben, sodass die Person eine eingeschränkte Willenskraft hat, und der Kurtisane 12 Stunden lang dient.		Hat durch ihr Gewerbe sehr viele Kontakte knüpfen können, wodurch sie in jeder Stadt einen fernen Bekannten hat. Dadurch kann sie in jeder Stadt eine kostenlose Unterkunft, sowie die neusten Informationen des Ortes bekommen. (Gassenwissen).		Die Haare wachsen in die Länge bis zur Taille und können nicht reißen. Hiermit können andere Personen erdrosselt werden und sie als Seile benutzt werden.	

Verstand rauben lvl2		Bekanntschaften lvl2		Haare wie Seide lvl2	
passiv		passiv		15	W+Lp
Kann einer Person des anderen Geschlechtes, wenn sie eine Nacht zusammen verbringen, den Verstand rauben, sodass die Person ein willenloser Sklave für 24 Stunden wird.		Hat auch sehr viele Geschäftsleute als Bekannte die ihr gerne den ein oder anderen Gefalle tun. Sie und die Party können in jeder Stadt für 10% weniger Halblinge einkaufen.		Die Haare sind spitz und scharf, und können in einer Bewegung sich in scharfe Klingen verwandeln. Jeder Gegner in der Nähe erleidet W+Dmg RuA.	

Versuchung lvl1		Höhere Kreise lvl1		Elster lvl1	
passiv		8		5	
Kann jeder Person die Angst rauben, wenn die Kurtisane an den Ort der Angst vorgeht.		Hat sich einen Namen in den höheren gesellschaftlichen Kreisen gemacht und hat so auch leichteren Zugang zu Adelshäusern. Es muss eine Probe gewürfelt werden, ob man auf das Gut eines Lords gelangen kann. (W20>10).		Um auf der Straße überleben zu können mussten gewisse Fähigkeiten erlernt werden. Diebstahl(W20>6) und das benutzen von Dietriche (W20>8) gehören wohl dazu.	

Versuchung lvl2		Höhere Kreise lvl2		Elster lvl2	
passiv		8		passiv	
Kurtisane spielt so streng ihre Rolle der Verführerin, dass ihre eigene Angst nur in Extremsituationen ausbricht. Zusätzlich, kommt es zu einem Charismabonus von +5.		Hat sich einen Namen in den höheren gesellschaftlichen Kreisen gemacht und hat so auch leichteren Zugang zu Adelshäusern. Es muss eine Probe gewürfelt werden, ob man auf das Gut eines Herzogs gelangen kann. (W20>8)		Zusätzlich erlernte die Kurtisane gängige Bewegungssagilitäten (Springen, Klettern, Schleichen, Reiten (100%) und Schwimmen)	

Etablisement		Umspielen		Kollektive Unzufriedenheit	
passiv		33	1000Lp	4	
Hat sich in einer Stadt (frei wählbar, um Realismus wird gebeten) eine Gastwirtschaft aufgebaut in der sie und ihre Party immer Unterkunft und Verpflegung bekommen können. Außerdem ist dieses Haus so angesehen, dass man, sobald man verlauten lässt, dass man der Besitzer ist, für kleine bis mittlere Verbrechen nicht mehr zur Rechenschaft gezogen wird. Dieses Haus hat außerdem verschieden Geheimverstecke wo sich die Party vor Verfolgern verstecken kann, sowie einen unbemerkten Tunnel der aus, bzw. in die Stadt führt. Des weiteren kann die Kurtisane einmal pro Woche 5BTG(nicht additiv) Ertrag		Verführt während des Kampfes einen Gegner des anderen Geschlechtes und nähert sich diesem ohne dass sie angegriffen wird. Sobald sie dann in Reichweite ihrer Nahkampfwaffe ist sticht sie ihm in den Hals und tötet ihn sofort. (max. 1000Lp)		Kann eine Menschengruppe dazu anstacheln ihre Wut nach außen zu tragen und einen Aufstand beginnen. Dieser Aufstand beginnt mit einer kleinen Gruppe die sie überzeugen muss (W20>2+Anzahl Personen). Und innerhalb der nächsten Tage breitet sich der Aufstand auf die gesamte Stadt aus. Je größer die Anfangsgruppe war umso schneller verbreitet er sich (1-5 Leute: 4Tage, 6-10 Leute:3Tage, 11-15 Leute:2Tage, 16-20 Leute:1Tag). Wenn der Skill „Etablisement“ bereits vorhanden ist, so wird die Probe um 4 erleichtert.	

abholen		
---------	--	--

(Luft-)Pirat / (Luft-)Piratin

Waffen: Speere, Äxte, Bögen, Knüppel

Spezial: Harpunen, Hellebarden

Anfangsfertigkeiten: Schiffsgespür (Navigation & Schifffahrt + 9, sowie die Möglichkeit auf Luftschiffen anzuheuern)

Hieb Ausweichen lvl1	Entern lvl1	Faustkampf lvl1
6	passiv	9 Stärke x W12
Einem Pirat trachtet man häufig nach dem Leben. Deswegen kann der Luftpirt stets versuchen sich von einem Schlag zu entwinden oder ihn zu parieren. Jedoch sind dies keine todsicheren Methoden. (W20>12).	Der Luftpirt trägt zum Entern von Schiffen immer einen Enterhaken mit sich herum. (TL = 3). Hierdurch, und durch die Fähigkeit des Kletterns, welcher der Pirat beherrscht, ist jedes Schiff zu erklimmen, ob in der Luft oder im Wasser. Der Enterhaken wird immer mit äußerster Präzision geworfen.	Startet brüllend den waffenlosen Kampf und stürzt sich mit erhobenen Fäusten auf den Gegner und boxt mehrfach stark auf ihn ein.

Hieb Ausweichen lvl2	Entern lvl2	Faustkampf lvl2
11	passiv	14 (Stärke+2) x W12
Einem Pirat trachtet man häufig nach dem Leben. Deswegen kann der Luftpirt stets versuchen sich von einem Schlag zu entwinden oder ihn zu parieren. Jedoch sind dies keine todsicheren Methoden. (W20>8).	Ein Luftpirt arbeitet normalerweise nicht alleine und muss schnell vorgehen. Er kann mit dem Enterhaken seil blitzartig einige Schlaufen machen, mit welchen dann die Party mit hochklettern kann. Zudem beherrscht er noch aus einsichtigen Gründen, die Fähigkeit des Weitsprunges, sowie beherrscht er genug magische Ausstrahlung, um ein Luftschiff am Absturz durch Tod der Magier zu hindern.	Startet brüllend den waffenlosen Kampf und stürzt sich mit erhobenen Fäusten auf den Gegner und boxt mehrfach stark auf ihn ein.

Piraterie lvl1	Kapitänsbekanntschaften lvl1	Schildangriff lvl1
3 / 2	passiv	4 / 8 Def/Schild x3
Luftkissen: Nutzt geschickt die Winde um auf einer Art Luftkissen über 30 LLE zu springen. Dies sind mehrere Meter und übertrifft sogar die Fähigkeit des Weitsprunges. (benötigt: Offenes Gelände). Es kann jedoch sein, dass er unsanft aufkommt, also nach der Landung stolpert. Er muss sein Gleichgewicht behalten. (W20>6). Verteidigungsgedanke: Der Pirat hat nun schon viele Male Dinge geraubt. Er kann sehr gut abschätzen, wenn er die verschiedenen Faktoren beachtet, wie viele Männer Bewachung in etwa aufgestellt sein werden, um etwas Bestimmtes zu tun (Schutz einer Person, Schutz von einer bestimmten Geldmenge,	Der Luftpirt ist nun nicht einer der Erfahrunglosesten im Kampf. Er hat in seinem Leben schon viele Piratenkapitäne kennen gelernt, mit welchen er entweder mal einige kleine Abenteuer erlebt hat, oder vielleicht auch nur in größter Sympathie zusammen gesoffen hat. Er hat die Chance auf Bekanntschaft mit einem Piratenkapitän (W20>8). Natürlich muss der Kapitän hierfür nicht unbedingt gesehen zu werden, denn dann kennt man ebenfalls das Schiff (außer es ist gewechselt worden) und vielleicht sogar die Mannschaft (außer, es ist eine Neue). Wenn man den Kapitän kennt, so wird er einem mit Informationen, so gut es geht, unterstützen und einen vielleicht auch	Stößt mit ganzer Wucht seinen Schild gegen den Feind und macht den 3fachen Schaden des Schildschutzes. Dies kann entweder in der Runde angewendet werden, kann aber auch für die doppelte Ki-Menge gleichzeitig, neben dem normalen Angriff, gegen einen weiteren Gegner eingesetzt werden.

u.Ä.). Zudem kann er die Bewaffnung abschätzen, welche die Wachen haben werden. (W20>3 - nur eine Schätzung pro Sachverhalt).	mitnehmen auf dem Weg, den der Pirat sowieso einnehmen wollte.	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	--

Piraterie lvl2	Kapitänsbekanntschaften lvl2	Schildangriff lvl2
6/1	passiv	7/14 Def/Schild x3
<p>Diebstahl: Der Pirat hat gelernt, dass es auch mal nützlich sein kann zu stehlen, anstatt zu rauben. Er bemüht sich mit seinen Händen etwas zu bekommen. (Chance auf erfolgreichen Diebstahl W20>12).</p> <p>Lippenlesen: Kann auf Entfernung anhand der Bewegungen der Lippen Gespräche belauschen – außer bei Sopross und Talverrk, außer er ist eine der beiden Rassen.</p>	<p>Der Luftpirat kennt nicht nur einige Kapitäne der Piraterie, sondern einige schulden ihm vielleicht sogar einen gefallen oder sind mit enger Freundschaft mit ihm verbunden. Man kann in gewissem Maße Beihilfe bei seinen Taten bekommen, wenn man den Kapitän überzeugt und das Risiko nicht zu groß ist, dass seine ganze Mannschaft stirbt. Zum Beispiel können so lukrative Überfälle durchgeführt werden. Zudem kann vielleicht ein Kapitän dazu gebracht werden, das Schiff und die Mannschaft zur Verfügung zu stellen, um eine Reise anzutreten.</p>	<p>Stößt mit ganzer Wucht seinen Schild gegen den Feind und macht den 3fachen Schaden des Schildschutzes – dadurch wird der Feind von der Wucht des Angriffs zu Boden geschleudert. Diese Attacke kann entweder in der Runde angewandt werden, oder aber auch für die doppelte Ki-Menge gleichzeitig, neben dem normalen Angriff, gegen einen weiteren Gegner eingesetzt werden – dann wird der Gegner jedoch nicht mehr zu Boden geschleudert.</p>

Piratentreiben lvl1	Kahn lvl1	Heranziehen lvl1
9/passiv Dmg + 10%	passiv	4
<p>Kampfgebrüll: Durch ein ordentliches Kampfgebrüll lässt sich die Mannschaft, die Party und auch das eigene Selbst sehr gut motivieren. Der Schaden erhöht sich für einen Kampf um 10%, wenn sich die ganze Meute mit Blutlust auf die Gegner stürzen.</p> <p>Kampfgetümmel: Der Luftpirat liebt ein ordentliches Kampfgetümmel, und er hat schon viele Narben in seinem Leben bekommen von verschiedensten Waffen. Die meisten dieser Waffen hat er deswegen kennen und lieben gelernt. (Waffenkunde +6; kann mit drei normalen Waffen und einer speziellen Waffe zusätzlich umgehen).</p>	<p>Endlich ist es soweit: Der Luftpirat hat sein eigenes Schiff. Die Wahl ist nun nur, soll er sich einen kleinen Kahn auf dem Meer nehmen, oder eine kleine fliegende Schaluppe. Das Flugschiff hat den Vorteil, dass es überall fliegen kann, wohingegen das Meeresschiff ans Wasser gebunden ist. Jedoch sind die Flugschiffe immer gestohlen, und so würde man vielleicht auch in einigen Städten Probleme haben, diesen Sachverhalt zu erklären. Zudem würde es in Teronast abstürzen. Gleich wie die Wahl ausfällt, der Luftpirat ist nun Kapitän eines Schiffes, welches mit 3 x W30 Männern Besatzung dient (minimal allerdings 20 Männer). Lohn muss nicht gezahlt werden, und die Männer würden auch nicht sich opfern – sie verteidigen das Schiff und können ebenfalls ab und zu alleine losgeschickt werden, um zu plündern, damit sie ihr eigenes Geld verdienen können. (Es kann jedoch nur ein Schiff in Besitz genommen werden, und wenn dieses verloren geht, so ist es auf ewig verloren).</p>	<p>Zieht mithilfe der Harpune einen Gegner zu sich, muss aber zum Gelingen eine Stärkeprobe vollziehen. Sollte sich der Gegner festhalten, um nicht herangezogen zu werden, dann fügt ihm die Harpune doppelten Schaden zu. (W12 + Stärkebonus > W12 + Stärkebonus/F).</p>

Piratentreiben lvl2	Kahn lvl2	Heranziehen lvl2
7/passiv	passiv	7 Dmg +50%

<p>Kampftaktik: Kann durch taktisch geschicktes Vorgehen den Feind dazu treiben ein bestimmtes Mitglied der Party anzugreifen, da er denkt, dieses wäre von größter Bedeutung und würde ihnen sonst von hinten überfallen, eine starke Magie freisetzen oder ähnliches. (Die Fertigkeit kann sich auf eine ganze Gruppe von Feinden beziehen, oder auch nur auf eine gewisse Anzahl.)</p> <p>Kampfeslust: Im Kampf liegt die Stärke – und kämpfe hatte der Luftpirat schon zur Genüge. Seine Haut ist zäh wie Leder geworden (Zähigkeit +3) und seine Muskeln sind hart wie Granit (Stärke +3).</p>	<p>Falls das Schiff verloren gegangen ist, so kann hier ein weiteres Schiff bemannt worden sein. Man kann ebenfalls ein zweites Schiff besitzen, jedoch wäre dies dann genau das Gegenteil des ersten Schiffes. (Z.B.: Das erste Schiff ist ein Luftschiff, dann ist das zweite ein Meererschiff). Jedoch können nicht beide Schiffe zusammen benutzt werden, denn dies würde vielleicht zur Meuterei führen, denn die Mannschaften wollen jeweils ihren eigenen Kapitän – oder keinen, um Selbstständig zu plündern. (Navigation & Schifffahrt + 15).</p>	<p>Zieht mithilfe der Harpune einen Gegner zu sich, muss aber zum Gelingen eine Stärkeprobe vollziehen. Der Schaden ist hierbei erhöht, denn die Harpune wurde geschickt zwischen die Rippen geworfen. Sollte sich der Gegner festhalten, um nicht herangezogen zu werden, dann fügt ihm die Harpune sogar doppelten Schaden zu. (W12 + Stärkebonus > W12 + Stärkebonus/F).</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Blutbad		Feuerschlucker		Hautabziehen	
10	Def/R/H/S + 10%	9/ Lp-3		55	+200%
Der Pirat ist bekannt durch seine Brutalität und kämpft stets so, dass sehr viel Blut vergossen wird. Zudem lässt er das Blut meist an seinem Körper kleben, weshalb es einen gewissen Schutz liefert. Das getrocknete Blut härtet während eines Kampfes die Rüstung, den Helm und den Schild, welche sich jeweils um 10% erhöhen.		Nimmt zwei Flüssigkeiten in den Mund (insgesamt 2 TL) und spuckt damit geschickt Feuer. Die Reichweite der Flamme ist hierbei enorm groß und kann ein Schiff sehr gezielt anbrennen, sodass dies nicht mehr durch normale Weise zu löschen ist. Hierbei verbrennt sich der Luftpirat ein wenig. (Kann auch gegen andere Dinge als Schiffe angewandt werden, ist dann jedoch vielleicht nicht so wirksam – dies entscheidet der Realismus und der Spielleiter).		Der Luftpirat stürzt sich brutal auf einen Gegner und rammt ihm die Knie in den Leib und fängt dann auf eine abstoßende Art und Weise mit Hilfe der Harpune an, dem Gegner die Haut abziehen. Dies ist eine Foltermethode, wodurch dieser vielleicht die Wahrheit sagt – meist wird er aber wohl mit schreien beschäftigt sein. (Chance auf Wahrheit W20 > 10). Hierbei ist der Schaden der Harpune verdreifacht. (benötigt: Harpune).	

Magier/Magierin

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Degen, Rapier

Spezial: Vipernmagiergürtel, Magierstoß

Anfangsfertigkeiten: Magie (Das Erschaffen von Materie aus reiner Konzentrationsenergie)

Lichtkugel lvl 1		Magische Vorbereitung lvl 1		Beeindrucken lvl 1	
1	W+Lp	passiv		1	Lähmen
Erzeugt durch eine kurze Konzentration eine magische schwebende Lichtkugel, die den Raum erhellen kann und dem Feind auch Schaden zufügen kann. Diese Bewegt sich aufgrund des Gedankens des Magiers. (Im Kampf auf eine pro Runde beschränkt).		Konzentriert sich auf seine innere Ki-Kraft um damit dann erschwerte Zauber durchführen zu können. (W20 > 6 - 1 mal pro Kampf).		Zaubert einige Leichtere Farb- und Lichtzaubereien die dem Feind Angst machen sollen und ihn schwächer machen lassen. (W20 > 12).	

Lichtkugel lvl2		Magische Vorbereitung lvl2		Beeindrucken lvl2	
2	W6Lp	passiv		2	Lähmen
Erzeugt durch eine kurze Konzentration eine magische schwebende Lichtkugel, die den Raum erhellen kann und dem Feind auch Schaden zufügen kann. Diese Bewegt sich aufgrund des Gedankens des Magiers. (Im Kampf auf eine pro Runde beschränkt).		Konzentriert sich auf seine innere Ki-Kraft um damit dann erschwerte Zauber durchführen zu können. (W20>3- 1 mal pro Kampf).		Zaubert einige Leichtere Farb- und Lichtzaubereien die dem Feind Angst machen sollen und ihn schwächer machen lassen. (W20>8).	

Weiße Magie lvl1		Schwarze Magie lvl1		Naturzauberei lvl1	
1/1=1TL		10/8	300 + 5W10	1/passiv	
Aura Lesen: erspürt alle Wesen durch eine kurze Konzentrationsphase (ob Tier, Monster oder Rasse) die sich in seiner Nähe aufhalten und kann in etwa angeben welche Macht diese Wesen besitzen. (Willenskraftprobe W20>20 - Willenskraft). Schwebelast: Der Magier muss nicht weiterhin Dinge mit seinen Muskeln tragen, sondern kann seine Kräfte ganz auf die Magie spezialisieren. Er kann Dinge durch reine fließende Konzentrationsenergie in seiner Nähe oder hinter sich her schweben lassen. Für jede Traglast, welche er hinter sich her Schweben lässt, kann er sich permanent 1 Ki abziehen. Dies ist aber natürlich veränderbar – wenn er Gegenstände verkauft oder neue findet, so kann der permanente Kiabzug jederzeit korrigiert werden.		Konzentrationsprojektil: Durch eine kurze Konzentration schleudert der Schwarzmagier eine dunkle Kugel aus reiner Energie gegen den Feind. Totenschädel: Der Kopf des Magiers verwandelt sich aufgrund seines Willens in einen glühenden Totenschädel mit kalten, finsternen Augen. Dieser Anblick ist sehr abschreckend, und wenn der Wille des Magiers hochgenug ist, so nehmen Gegner Reißaus. (W20>20 - Willenskraft + 5 * Anzahl der Feinde).		Pfütze vertiefen: vertieft magisch eine Wasserpfütze oder sich auf dem Boden befindliche Flüssigkeit stark. (W30 x 10cm ; mindestens 1m tiefe). Naturmagie: Ermöglicht die Kontrolle von Pflanzen, welche sich als zusätzliche Anfangsfertigkeit nun stetig verbessert. Hierfür wird jedoch jedes Mal eine gewisse Konzentrationsleistung erfordert, denn der Wille der Pflanzen ist zwar schwach, jedoch nicht ergeben. (Willenskraftprobe W20>20 - Willenskraft).	

Weiße Magie lvl2		Schwarze Magie lvl2		Naturzauberei lvl2	
3/3		1/4	+W8 Def	1/7	Dmg = Lvl x W8
Levitation: Lässt einen beliebigen Gegenstand durch eine magische Beeinflussung um das vielfache ihres Gewichtes erschweren und diesen dann untragbar machen. (W20>9). Fernbewegung: Durch magische Intuition kann der Magier seinen Willen auf die Dinge in seiner Umgebung ausrichten und sie mit magischer Konzentrationsenergie bewegen. Diese können hierbei nicht als schadensmachende Waffe eingesetzt werden, sondern höchstens um den Gegner ins Staucheln zu bringen (mit Stärkeprobe). Ansonsten ist die Fernbewegung auf Gegenstände reduziert, welche maximal halb so groß sind wie der Magier. (Willenskraftprobe		Seelenrüstung: Der Schwarzmagier verflucht einen nahenden Geist, sodass sich dieser nicht von ihm entfernen kann und während eines Kampfes seine Rüstung verstärkt. Hierbei leidet der Geist große Schmerzen, sodass er am Ende des Kampfes vergangen ist. Demativation: Erzwingt durch seinen Willen die Willenskraft einer anderen Person zu brechen. Zum einen demotiviert er hierdurch Händler, welche nicht mehr als den Listenpreis verlangen würden. Zum anderen demotiviert dies alle anderen Personen – ob Krieger, die nicht mehr kämpfen wollen, usw. Im Kampf ist diese heimliche Beeinflussung jedoch nicht möglich. (Willenskraftprobe W20>20 - Willenskraft).		Rankenhieb: Seine Konzentration formt eine magische Ranke, welche aus seinem Ärmel schießt und die den Feind schlägt. Dieser bekommt durch die Ranke großen Schaden. Schwarmwille: Der Magier setzt sich in den Schneidersitz und beginnt sich zu Konzentrieren. Seine Konzentrationsenergie verkapselt sein Bewusstsein in einen riesigen Schwarm, welcher durch den Magier gesteuert werden kann. Dieser ist so wie Bewusstlos – auch seine Atmung senkt sich rapide. Der Schwarm, welcher in Form von fliegenden Armeisen auftritt, bedeckt seinen Körper und fliegt an ein von ihm gewünschtes Ziel um dieses zu beobachten oder durchquert das gesamte	

W20>30-Willenskraft).		Umfeld. Der Magier ist leider während dieser Prozedur angreifbar und wehrlos.
-----------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------

Weiße Magie lv3	Schwarze Magie lv3	Naturzauberei lv3
5/3/5	9/4/Runde 3 x W8 (Rua)	4/6
<p>Gegenzauber: Der weiße Magier lässt die Konzentrationsenergie durch seinen Körper fließen und kann so Magie bewirken, welche alle magischen Fertigkeiten (die maximal 20 Ki kosten) aufheben kann, gleich ob sie elementarer Natur sind oder gar Herbeirufungen – nur Verwandlungen sind nicht umkehrbar. (Willenskraftsprobe W20 > 30 - Willenskraft).</p> <p>Gedankenübertragung: Die Kunst der Gedankenübertragung liegt dem Magier. Er kann durch eine kurze Konzentration Nachrichten an eine oder mehrere Personen richten, welche ihn aber an der Stimme erkennen können. Durch eine hohe Konzentration können Nachrichten welche explizit als Antwort gelten sollen ebenfalls empfangen werden.</p>	<p>Knochenbrechen: Durch das hochkonzentrierte Ballen seiner Faust brechen 3 Knochen von einem oder mehreren Feinden und fügen diesen Schaden und Schmerzen zu.</p> <p>Dunkler Diener: Erschafft eine finstere Gestalt eines großen Tieres, welches an die 2,50 Meter in den Himmel ragt. Dieser kämpft und dient dem Schwarzmagier, welcher dieses Tier durch seine ständige Konzentration aufrecht erhält. Die Formung der Konzentration benötigt eine Runde – ab der nächsten können der Magier und der dunkle Diener wieder angreifen. Bis zum Auflösen des dunklen Dieners nährt sich dieser an der Konzentrationsenergie des Magiers.</p> <p>Dmg = 350 LP = 320</p>	<p>Wellenberuhigung: Beruhigt durch eine immense Konzentrations-Anstrengung alle Wellen auf See oder ein Beben an Land und kann Stürme beruhigen, oder auch entfesseln (ohne Schaden). Anschließend fühlt sich der Magier etwas angestrengt und ausgelaugt.</p> <p>Magischer Bote: Erschafft aus seiner Konzentrationsenergie einen magischen Boten – einen Falken mit silbernem Gefieder und metallernem Glanz. Dieser kann Nachrichten überbringen und kleine Dinge tragen. Er kann ebenfalls ohne den Magier existieren, verschwindet nur durch den Willen des Magiers oder durch dessen Tod.</p>

Weiße Magie lv4	Schwarze Magie lv4	Naturzauberei lv4
12/7 Dmg 200+10W6/Lähmt	9/7	14/passiv Dmg/F: -80%
<p>Blitzender Zauberkäfig: Erschafft einen magischen Käfig um den Feind der diesem permanent Schaden pro Runde zufügt, bis zu maximal 3 Runden. Der Bezauberte kann jede Runde eine Willenskraftsprobe gegen den Magier ablegen, ob er die magischen Gitterstäbe durchdringen kann. (Willenskraftsprobe W20>35 - Willenskraft). Aus dem Käfig kann mit Projektilen und mit Magie angegriffen werden. Nur Nahkampf ist aufgrund der Gitterstäbe nicht Möglich.</p> <p>Stasis: Der Magier wendet die Fernbewegung von allen Seiten auf eine Person an. Die Person kann sich dem Willen des Magiers kaum widersetzen (Willenskraftsprobe W20>35-Willenskraft) und so fällt er in einen Trance-Ähnlichen Zustand, durch welchen er sich nicht bewegen kann, bis der Magier ihn aus</p>	<p>Herzbekelemmung: Die Konzentrationsenergie des Magiers fließt aus seinem Körper und stürzt sich auf einen Gegner und umklammert das Herz dieser Person – diese verliert stöhnend an Kraft (nicht addierbar).</p> <p>Dmg/LL = -30 Ge/LP = -5</p> <p>Schattenritual: Wenn sich der Magier nicht an einem offenen Raum befindet, und er eine Lichtquelle bei sich trägt, so kann er seinen Schatten deformieren und ihn durch seine Konzentrationsenergie zu einem nicht organisch schädlichen Wesen verwandeln. Zum Beispiel ist es Möglich seinen Schatten durch die Konzentration zu einem Oger zu verwandeln und dass dieser dann eine Tür einschlägt – jedoch kann er kein Leben angreifen.</p>	<p>Silberschatten: Durch eine Handbewegung verbreitet sich ein Schatten von dem Magier, welcher in kürzester Zeit die Waffen der Feinde in Holz verwandelt und sie so bei weitem weniger wirkungsvoll macht. (Willenskraftsprobe W20>40 - Willenskraft).</p> <p>Empathie mit Tieren: Der Charakter verbindet seinen Geist mit denen der Tiere. Er versteht die Gefühle und Wünsche der Tiere und kann so mit ihnen Mitfühlen. Er hat einen gewissen Grad an sprachlichem Austausch mit den Tieren, dadurch, dass er die Erfahrungsberichte der Tiere erfühlt. (benötigt: Tiere mögen den Charakter). Das Reiten (100%) ist nun für den Naturmagier ebenfalls keine Herausforderung mehr.</p>

seinem Willen berfreit. (benötigt: Fembewegung)		
-------------------------------------------------	--	--

Weiße Magie lv5		Schwarze Magie lv5		Naturzauberei lv5	
26 / passiv	Lp/F = OW	19 / passiv	1000Lp	23 / passiv	1500Lp
Flamme der Reinigung: Erzeugt magisch eine weiße Flamme aus purer Konzentration und Willenskraft, die dem Feind bis zu dessen Ohnmacht Lebenspunkte absaugt – welche dann dem Magier und seiner Party zur Verfügung stehen. Magische Ikone: Der Weißmagier ist eine bekannte Größe in Domänorak und in Daju-Myll. Er ist in beiden Orten sehr geachtet und wird sehr geschätzt von den Machthabern. In Traso-Masu genießt er sogar diplomatische Immunität, kann Informationen anfordern (welche Domänorak besitzt) und hat viel Wissen aus den Bibliotheken beiderorts gezogen. (IP + 8). Ihm wurde ein Ehrentitel verpasst (Der Magier kann sich „von ...“ an den Namen anhängen) und hat hierbei sogar eine kleine Geldsumme überreicht bekommen (einmalig: +2 BTG – schließt magische Dominanz aus).		Qualvolles Zerquetschen: Der Magier hebt seine Hand um seine Konzentrationsenergie zu lenken: Er drückt diese dann zu einer Faust zusammen, ergreift dabei einen Gegner und öffnet sie wieder, wobei dieser auseinanderreißt und in winzige Fetzen explodiert. (Max Lp: 1000). Magische Dominanz: Der Magier ist bekannt und gefürchtet für seine Taten. Das therranische Reich versucht sich mit ihm gut zu verstehen und hat ihn deshalb ein „Ehrensümmchen“ zukommen lassen (einmalig: + 4 BTG) und er kann sich dort ebenfalls Spezialwaffen bestellen, welche zwar ein Berntalgoldstück mehr kosten, jedoch dafür binnen 4 Tagen angeliefert werden. Seine magische Kraft ist äußerst einmalig (Energie + 3 – schließt magische Ikone aus).		Wassersäule: Die Konzentration des Magier läuft als scheinbares Wasser aus seinem Körper und umschlingt einen Gegner in eine undurchdringliche Wassersäule aus Konzentrationsenergie. Die Oberfläche dieses Wassers ist durchlässig für Attacken von innen und außen, jedoch ist der Gefangene unbeweglich: Langsam erstickt dieser in der Konzentrationsenergie des Magiers. (Tod trifft nach 3 Runden ein). Natürliche Neigung: Der Magier erlernt den Umgang mit der Natur und der Umwelt. Er ist eine praktische Person, welche sich auf viele Fähigkeiten spezialisiert hat. (Eine Sprache auf „Experte“; IP + 6; Gassenwissen; Alle Werte + 1, Eine zusätzliche allgemeine und eine zusätzliche spezielle Waffe). Seine große Erfahrung haben ihm auch die Tür zur Spruchzauberei geöffnet (neue Anfangsfertigkeit: Spruchzauberei).	

Messerwerfer/Messerwerferin

Waffen: Wurfdolche, Wurfsterne, Dolche, Krallen

Spezial: Wurfmesser, Wurfäxte

Anfangsfertigkeiten: Große Messersammlung (unbegrenzte Wurfaffenanzahl)

Visier lv1		Teufelskerl lv1		Präsens lv1	
passiv		passiv		passiv	
Konzentriert sich stark, sodass der Messerwerfer auch bei Regen und Nebel eine freie Sicht hat.		Kann beliebige Waffen zu Wurfaffen umfunktionieren.		Tamt sich als Gaukler, und kann so ohne aufsehen zu erregen seine Waffen an Wachen vorbeismuggeln. (Chance Waffenverbergen $W_{20} > 6 + \text{Anzahl der Wächter}$)	

Visier lv2		Teufelskerl lv2		Präsens lv2	
passiv		passiv		4	
Konzentriert sich stark, sodass der Messerwerfer selbst bei Nebel, Sturm und Dunkelheit noch seine volle Wahrnehmung hat.		Kann ebenfalls Dinge, welche nicht als Waffen gedacht sind, als Wurfaffen einsetzen. (um Realismus wird gebeten).		Jongliert die Messer kunstvoll, sodass Beobachter in Staunen verfallen (nicht im Kampf). Chance auf Verwirrung $W_{20} > 8$.	

Hast lv1		Behändigkeit lv1		Blindwurf lv1	
11		9	+100% Dmg	1	

Kann bei Nahkampf zwei Messer in die Füße des Feindes rammen, und so eine Runde Laufabstand gewinnen.	Kann zwei Messer zur gleichen Zeit (entweder aus einer Hand, oder in jeder Hand eines) werfen.	Gewinnt bei einem Kampf die Initiative, aufgrund antrainierter Reflexe.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

Hast lvl2	Behändigkeit lvl2	Blindwurf lvl2
17	19 +300% Dmg	5
Kann bei Nahkampf zwei Messer in die Füße des Feindes rammen, und so drei Runde Laufabstand gewinnen. Zusätzlich bekommt er hierdurch Initiative.	Kann vier Messer zur gleichen Zeit (entweder aus einer Hand, oder in jeder Hand zwei) werfen.	Kann bei einer Flucht, oder ähnlichen Situationen, zielsicher sein Messer werfen. Dabei geht keine Runde verloren.

Söldnerkarriere	Wurfwaffensortiment lvl1	Artillerie lvl1
passiv	8/passiv Dmg +100%	passiv Dmg +50%
Kann mit Messern Schlösser knacken (W20>6) und Botschaften über Entfernung übertragen	Kann Messer präparieren (Dauert drei runden pro Messer) Anfeilen: Feilt die Waffen an, wodurch sie schärfer oder Spitzer werden und so doppelten Schaden machen. Wurfstufen: Vergrößert die Wurfaffen so sehr, dass man sie in Wände werfen kann und bequem als Stufe benutzen kann.	Erhöht permanent den Wurf Schaden aller Fernkampfaffen um 50%

Söldnerkarriere lvl2	Wurfwaffensortiment lvl2	Artillerie lvl2
passiv	22/2	passiv
Kann Schmerzen ignorieren und über 5 Runden lang die Ohnmacht herauszögern	Betäubungstinktur: Träufelt eine Tinktur auf die Waffen und sorgt dadurch dass der getroffene für W6-1 Runden betäubt ist Multifunktionsmesser: Bindet ein Säckchen an die Wurfaffe welches beim Auftreffen der Waffe auf sein Ziel zerplatzt. Darin kann Wasser, Staub, Rauch, Steine oder etwas Ähnliches enthalten sein, was dann entweder ablenken, Fackeln löschen oder etwas anderes nahe liegendes kann.	Kann über Hindernisse hinweg anhand der Geräusche sein Ziel anvisieren und den Gegner mit der Waffe treffen

Bloßstellen	Wurfwaffensortiment lvl3	Versteckte Messer
15	4/passiv/1	passiv
Kann drei Wurfaffen auf einmal so gezielt werfen, das die Rüstung eines Gegners zu Boden fällt (W20>8)	Schlingen: Bindet ein Stück Seil zwischen zwei Wurfgeschossen und kann so einen Gegner zu Fall bringen. Flaschenzug: Stattet Wurfaffe mit einer Rolle aus und kann so einen Flaschenzug bauen, mit dem er Gegenstände mit bis zu seinem doppelten Gewicht heben kann. Feuerwurfgeschosse: Präpariert Wurfaffen so, dass er mit ihnen in Entfernung Feuer entzünden kann.	Hat an bestimmten Stellen am Körper immer zwei Waffen versteckt, die nur sehr schwer entdeckt werden können (W20>4 auf jedes Versteck bei Durchsuchung). Mit diesen Messern ist es möglich, Feinde zu attackieren (Arme dürfen gefesselt sein, die Stelle an der sich die Messer befinden jedoch nicht) oder anderweitig verwendet werden (z.B. zum Entfesseln). Mögliche Verstecke sind hierfür: Haare (gegebenenfalls), Schulterblätter, Taille, Hüfte, Oberschenkel, Unterschenkel, Füße, Oberarme und

		Handgelenke.
--	--	--------------

Mondtänzer/Mondtänzerin

Waffen: Dolche, Wurfdolche, Wurfsterne, Krallen

Spezial: verborgene Hauer, Umhänge

Anfangsfertigkeiten: künstlerische Begabung (Ermöglicht das Tanzen, Singen und Musizieren)

Verführung lvl1	Mondenstille lvl1	Unheil fernhalten lvl1
passiv	6 + 5 Lp	passiv
Kann Wesen des anderen Geschlechtes dazu bringen etwas für sie zu tun. (W20>10)	Tanzt einen Gebetsfandango, welcher die Mondtänzerin wieder mit Leben erfüllt.	Bewegt sich in einer mystisch vorgegebenen Reihenfolge und zwingt so die Geisterwelt ihr Glück für einen Tag zu gewähren. (Glücksprobe +5). Der Tanz lässt sich beliebig oft wiederholen. (nur Gebestalten-Glaube)

Verführung lvl2	Mondenstille lvl2	Unheil fernhalten lvl2
passiv	passiv	25
Kann Wesen des anderen Geschlechtes dazu bringen etwas für sie zu tun. (W20>7)	Zusätzlich erlernt die Mondtänzerin noch die Bewegungsfähigkeiten (Klettern, Springen, Schleichen, Schwimmen, Reiten (100%)).	Ermöglicht durch einen Opfertanz das Wohlwollen der Götter auf die Gruppe zu legen, welche dadurch für eine kurze Dauer absolut immun gegen Dämonen und Geister sind, welche sich im Normalfall zurückziehen. (nur Gebestalten-Glaube)

Konturenlos lvl1	Bewegungsfluss lvl1	In Trance tanzen lvl1
12/Runde	12/Runde	3
Die Tänzerin muss sich für die folgenden drei Fertigkeiten permanent in einem Tanz befinden, der mit einer Runde Eingewöhnungszeit beginnt und 12Ki pro Runde kostet: Danach kann sie alle Angriffe aus den Fertigkeiten „Konturenlos“ benutzen. Für „Bewegungsfluss“ müssen die Ki/Runde zusätzlich bezahlt werden; sie brauchen aber keine weitere Runde Eingewöhnungszeit. Ausweichen: Kann mit W20>8 einer Attacke ausweichen (Rundenabhängig) Extase: Verliert pro Runde des Tanzes 2Lp und erhält dafür 2Ki (bis 1 Punkt über dem Verletzungswertes)(passiv)	Die Tänzerin muss sich für die folgenden drei Fertigkeiten permanent in einem Tanz befinden mit einer Runde Eingewöhnungszeit beginnt und 12Ki pro Runde kostet: Danach kann sie alle Angriffe aus den Fertigkeiten „Bewegungsfluss“ benutzen. Für „Konturenlos“ müssen die Ki/Runde zusätzlich bezahlt werden; sie brauchen aber keine weitere Runde Eingewöhnungszeit. Trittangriff: nach einem normalen Angriff mit einer Waffe wird noch mal nach getreten (eventuelle verborgene Klängen erhöhen den Schaden)(1 Aktion) Schwung holen: Holt ein bis mehrere runden Schwung. Pro Runde erhöht sich der Schaden um 50% (1 Aktion pro Runde Schwungholen/darf nicht durch andere Aktion unterbrochen werden)	Tanzt sich selbst in eine Art Trance, in welcher sie normal handeln kann, jedoch keine Ängste oder Attribut-Schwächen widerfährt. (nur Gebestalten-Glaube)

Konturenlos lvl2	Bewegungsfluss lvl2	In Trance tanzen lvl2
12/Runde	12/Runde	2/Person

Verschwimmen: WGe des Gegners sinkt für dauer des Tanzes um 3 Punkte (passiv) Schlag umlenken: Kann mit W20>10 den Schlag zurück auf den Gegner lenken (Rundenabhängig).	Umtänzen: greift 2mal innerhalb einer Runde an (kann 2 Aktionen durchführen /passiv) Salto: Macht ein Salto und schlitz dabei den Gegner mit den verborgenen Klingen auf Dmg x 2 (Rundenabhängig).	Kann ebenfalls durch ihren Tanz die Angst und Attribut-Schwächen anderer Rauben, sofern sie ihr zugucken. (nur Gebgestalten-Glaube)
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Konturenlos lvl3	Bewegungsfluss lvl3	Heiliger Tanz lvl1
12/Runde	12/Runde	10/R/15
Fliegender Tanz: Springt auf den Kopf des Gegners und kann pro Runde auf einem anderen Kopf oder andere erhöhte Position springen. Die Person, auf die die Tänzerin steht kann für die erste Runde keine Aktion durchführen (1 Aktion) Menschenbündel: Kann mit W20>10 pro Runde einen Gegner an einem Seil fesseln, so dass mehrere Gegner an einem Seil gefesselt sind (Rundenabhängig).	Befreiungsschritt: Kann sich aus Umklammerungen befreien (1 Aktion) Bruchschritfolge: Tritt dem Gegner in die Kniekehle und bringt ihn so zu Fall (eventuelle verborgene Klingen erhöhen den Schaden + Chance auf Beine brechen W20>10) (Rundenabhängig).	Beschützeritus: Zieht die Umstehende Leute in ihren Bann, sodass alle Gegner im Umkreis von 30m nicht mehr kämpfen und nur noch ihr zuschauen wollen. Von außerhalb können aber weiterhin Angriffe geführt werden. Die Party kann auch aus der Zone heraus angreifen (aber keine Gegner innerhalb) Flammengewand: Das Gewand der Tänzerin verwandelt sich in Flammen und jeder Gegner der die Tänzerin berührt bekommt 200 Dmg (nur Gebgestalten-Glaube)

Konturenlos lvl4	Bewegungsfluss lvl4	Heiliger Tanz lvl2
12/Runde	12/Runde	30/10
Überdehnen: Kann mit W20>10 den Gegner entwerfen (1 Aktion) Geschmeidigkeit: jeder Angriff eines anderen Gegners wird auf den momentan umtanzten Gegner umgelenkt (W20>8) (passiv)	Schwebender Schritt: Bewegungen werden Rundenabhängig, nur Angriffe zählen als Aktion, alles andere geht ohne Rundenverlust von statten (passiv) Tanzkaskade: Attackiert den Gegner mit allen getragenen Waffen 1 Mal (max 5 Angriffe) (Rundenabhängig).	Schattentänzer: Rituellicher Tanz, der einen Tanzpartner erschafft, welcher folgende Werte besitzt: Lp: 1000 Dmg Dolch 100 Dmg Verborgene Hauer 80 Befindet sich permanent im Modus Bewegungsfluss (höchste Stufe) Flügeltanz: Der Tänzerin wachsen Flügel und sie kann sich in die Lüfte erheben. (nur Gebgestalten-Glaube)

Platzhalter der Welt	Mondenherz	Heiliger Tanz lvl3
passiv	45 Max. 1000 Lp	20/15
Tanzt für ihre persönliche Gebgestalt und füllt einen Gegenstand dieser Gestalt mit Energie. Für jede Person die sie zum Gebgestalten-Glauben überzeugen kann erhält der Gegenstand permanent 1 KJ mehr auf welche die Tänzerin zugreifen kann. (nur Gebgestalten-Glaube).	Tanzt immer schneller und wendiger, sodass das Herz des Beobachters vor Aufregung stehen bleiben kann. (W20>8).	Tanzmarathon: Der betanzte Gegner kann nicht mehr aufhören zu Tanzen W20>8. Tanzaufforderung: Alle Gebgestalten-Gläubigen fangen an zu tanzen und hören auf den Befehl der Tänzerin. (nur Gebgestalten-Glaube)

Mönch/Glaubenskriegerin

Waffen: Speere, Kampfstäbe, Äxte, Javoline

Spezial: Heilige Schilde, Schwarze Klingen

Anfangsfertigkeiten: Meditation (Eine halbstündige Meditation, anstelle des Schlafes)

Phlegma lvl1	Ordensangelegenheiten lvl1	Religionsdienst lvl1
4	passiv	passiv
Betäubt die Angst für einen kurzen Zeitraum, in welcher der Mönch leise betet.	Ermöglicht den Mönchen die Mitgliedschaft in einem heiligen Orden. Der Orden des Drachens ist nur Glaubenskriegern des Wüstenglaubens offen. Die Übrigen nur Passionsgläubigen.	Für jede Person die er bekehrt hat erhält er 100 Dmg welche er einmalig (bei einem Schlag) einsetzen kann. Schadenspunkte zu sammeln ist jedoch Möglich.

Phlegma lvl2	Ordensangelegenheiten lvl2	Religionsdienst lvl2
5	passiv	passiv
Erlaubt den Mönchen eine Attribut-Probe zu wiederholen. Zusätzlich kann ein Fertigkeitenpunkt noch in 8 Wertpunkte, 12 IP-Punkten oder 5 Sprachpunkte eingetauscht werden	Steigert die Willenskraft des Mönches um ein Vielfaches, da der wahre Glaube ihn durchströmt. (Willenskraft + 8).	Bekommt für jede Person die er bekehrt hat erhält er 200 Dmg welche er einmalig (bei einem Schlag) einsetzen kann. Schadenspunkte zu sammeln ist jedoch Möglich.

Orden der Rune lvl1	Orden der gekreuzten Dolche lvl1	Orden des Drachens lvl1
passiv	passiv	passiv
Der Orden der Rune umschreibt Anhänger der Passionen der mystischen Bestehenden, also Krat, Mullo-Salban oder Myunbruje. Die Mitgliedschaft verleiht einem, einen weinroten Mantel mit gelben Stemen, ein Amulett des Ordens, sowie zwei Bermtalgoldstücke.	Der Orden der gekreuzten Dolche umschreibt die Anhänger der Passionen der herrschaftlichen Bestehenden, also Vestrial, Raggok, Dis und Chrorrolis. Die Mitgliedschaft verleiht einem, einen schwarzen Mantel mit grauer Kaputze, ein Amulett des Ordens, sowie zwei Bermtalgoldstücken.	Der Orden des Drachens ist eine menschliche Umschreibung der Glaubenskrieger von Tal Racha. Die Mitgliedschaft fordert von dem Gläubigen sich einen Finger abzutrennen, woraufhin er einen Dreizack (97 dmg) erhält, ohne Willenskraftbeeinflussung und in seine Stirn das Zeichen des Drachen eingeritzt wird.

Orden der Rune lvl2	Orden der gekreuzten Dolche lvl2	Orden des Drachens lvl2
passiv	passiv / 18	passiv / 8
Wissenssparten: Kann 3 Wissensdezerenate auf/um +6 erhöhen. Verständigungen: kann 4 Sprachen auf die nächst höhere Stufe erhöhen	Untoten-Kommunikation: Spricht die Sprache von Untoten und den meisten Monster-Rassen. Verräter-Mal: Kann einer Person mit dem rituellen Verräter-Mal drohen (und diese Drohung wahr machen), welcher anschließend von allen Gleichgesinnten als Feind angesehen wird, und mit großer Wahrscheinlichkeit im nächsten Annus stirbt.	Wahnsinns Klinge: Durch den verzicht einer magischen Verzauberung der Waffe, erhöht sich deren Schaden um 20%. Keilerei: Kann ohne Waffen großen Schaden anrichten. (Willenskraft + Stärke x W10).

Orden der Rune lvl3	Orden der gekreuzten Dolche lvl3	Orden des Drachens lvl3
passiv / 5	3 / passiv	passiv / passiv
Gefahreninstinkt: Erhält einen Wahrnehmungs-Bonus von 6 Punkten. Bewegung des Geistes: Kann Dinge, die maximal so groß sind, wie er selbst, durch die Kraft seiner Gedanken anheben und	Folter der Inquisition: Kann eine Person dazu bringen, die Wahrheit zu sagen. (W20>14; maximal 3 mal, bevor dieser stirbt). Säge an einer Kette: Wenn das heilige	Macht der Wunden: Für jede Person, welche er durch ein Speer tötet, erhöht sich sein Waffenschaden permanent um 1. Selbstverstümmelung: Schabt und Schlitzt sich kleinere Hautpartien weg,

langsam schweben lassen.	Amulett in der Hand gehalten wird, so kann es schnell im Kreis schwingen und hiermit Fesseln auftrennen, Holz durchsägen und ähnliches. Der Gebrauch als Waffe ist jedoch zu umständlich, da es eine hohe Konzentration erfordert.	wodurch er, pro Charismapunkt, welchen er sich abzieht, einen permanenten Schadensbonus von +50 bekommt.
--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Orden der Rune lvl4		Orden der gekreuzten Dolche lvl4		Orden des Drachen lvl4	
10/3		10/12	500+5W30/ 1+2W8	passiv/passiv	
göttliches Duell: Nimmt Blickkontakt mit einer Person auf und zwingt sie zu einem Duell. Beide müssen eine Willenskraftprobe ablegen und der schwächere bekommt die Würfelerggebnisse von beiden als Schaden. Wind der Gerechten: Durch das Wirbeln mit seinem heiligen Anhänger beginnt sich das Wetter zu ändern. Es wird windig, regnet stark, vielleicht wird es neblig. Es donnert und blitzt stark.		Lücke des Geistes: Legt das heilige Amulett zu Boden, und den Kreis welchen die Kette nun bildet, wird zur Falle. Personen, welche da hinein treten, werden blind und erleiden großen Schaden. (500+5W30). Emporlodern: Bringt den heiligen Ordensanhänger selbst dazu, zu glühen, und dem Gegner dadurch im Nahkampf Rua-Schaden zu machen. (1+2W8).		Todesnähe: Für jeden Punkt, welchen der Mönch verliert, wenn er bereits verletzt ist, erhöht sich sein Schaden um +0. Das verschwindet natürlich wieder, wenn er über den Verletzungswert geheilt ist. Geschwindigkeitsfluss: Erhöht die Laufleistung beträchtlich (LL + 15), sowie gängige Bewegungssagilitäten (Reiten (100%), Schwimmen, Klettern, Springen, Schleichen) ohne Probe.	

Orden der Rune lvl5		Orden der gekreuzten Dolche lvl5		Orden des Drachen lvl5	
11/10/5/2		15/30/25/15		6/passiv/passiv/25	
Heiliger Raum: Kann in einem Raum die Gesetze der Physik umkehren und wirkungslos machen. Dieser Raum umgibt einen gewissen Gegenstand, welchen sich der Mönch aussuchen kann. Die Wirkung hält für 5Runden an. Grenzfluss: Durch das Eintauchen des Ordens in fließendes Wasser wird dieses gesegnet. Nun kann ein untotes Wesen, sowie Personen mit extrem schlechter Gesinnung den Fluss nicht mehr überqueren, für eine gewisse Zeit. Selige Ruhe: Durch das umlegen des Amulettes um den Kopf einer Person, schläft diese ein und erwacht erst, wenn der Anhänger abgenommen wird. Körpergeister können anhand dieser Methode sogar vernichtet werden. (W20>8). Schutz der Passionsgötter: Der Anhänger wird zu einer Verbindung mit den Passionsgöttern. Der Träger erleidet durch magische oder elementare Angriffe durch eine kurze Konzentration nur die Hälfte des Schadens und die Wahrscheinlichkeit sinkt, dass man ihn als erstes Angreifen möchte. (Erhält passiv die Initiative).		Tote kurzzeitig wiedererwecken: Kann für kurze Zeit(maximal 1 Stunde) einen Toten erwecken Ordensfalle: Ritzt in den Boden ein heiliges Symbol, und belegt es mit einem todbringenden Fluch für jeden der sich darauf stellt (Max 1000Lp) Modem: Verflucht ein Getränk oder eine Nahrung, welches dann als Keimherd für Bestien wird. Wenn das Nahrungsmittel oder Getränk verspeist wird, wird man von schwarzen Käfern von innen her zerfressen. (Maximal: 1000 Lp). Göttlicher Ursprung: Durch das berühren einer Person mit dem Anhänger und das flüstern einiger heiliger Verse wird die Person in der nächsten Nacht von bösen Kreaturen heimgesucht, welche Unheil über das Haus bringen.		Ewiger Kampf: Verhindert, dass der Mönch in Ohnmacht fällt. (W20>10). Nah-Todes-Ritual: Spitzt sich die Finger und (gegebenenfalls) den Schwanz bis zu den Knochen an. (Permanent -5 LP), wodurch sich seine Angriffsstärke (Waffenlos = +500), und seine Bereitschaft zu kämpfen (Initiative) erhöht. Schutzlos: Ermöglicht dem Glaubenskrieger zwei Einhand-Waffen gleichzeitig zu tragen und zu nutzen. Böser Geist: Einmal, alle zehn Tage, kann eine Waffe aus Metall zu einem bösen Geist verwandelt werden, welcher die Lebenspunkte des Waffenschadens hat, und W10 x dem Waffenschaden Dmg macht. Dieser folgt dem Mönch bis zum Tode.	

Mörder/Mörderin

Waffen: Knüppel, Krallen, Äxte, Wurfdolche

Spezial: Tao-Klingen, Schleuder

Anfangsfertigkeiten: Gassenwissen (Wenn bereits vorhanden, dann auf der höchsten Stufe)

Wegtauchen lvl1		Schlaflose Nächte lvl1		Handgemenge lvl1	
2		Permanent -5Ki		4	Dmg = Ge + St x W4
Durch unauffälliges Benehmen verschwindet er in der Menge (W20>4).		Wacht bei dem geringsten Geräusch auf und ist hellwach.		Kann auch ohne Waffen Schaden anrichten, indem er sich mit ganzer Brutalität mit seinen Händen auf einen Gegner stürzt.	

Wegtauchen lvl2		Schlaflose Nächte lvl2		Handgemenge lvl2	
1		passiv		8	Dmg = Ge + St x W8
Fällt selbst dann nicht auf, wenn man gezielt nach ihm sucht (W20>3).		Benötigt nur fünf Stunden Schlaf (ausgenommen Sopross, welche nur eine viertel Stunde benötigen).		Kann auch ohne Waffen Schaden anrichten, indem er sich mit ganzer Brutalität mit seinen Händen auf einen Gegner stürzt.	

Huschen lvl1		Raubmörder lvl1		Weiße Weste lvl1	
passiv		2		5	
Kann sich lautlos fortbewegen.		Kann mithilfe von Dietrichen Türen aufbrechen (W20>8).		Kann bei einer Kontrolle alle seine Waffen verbergen oder er kann sich unbemerkt an den Wachen vorbeismuggeln. Auch Stadttore stellen kein großes Hindernis dar. (W20>6).	

Huschen lvl2		Raubmörder lvl2		Weiße Weste lvl2	
passiv		2		4	
Kann außerdem sehr gut Klettern, Springen, Schwimmen und Reiten.		Kann auf offenen Plätzen oder auf in Menschenmengen unbemerkt Dinge stehlen (W20>5).		Hat ein sehr geschultes Auge, welches ihm ermöglicht auf Entfernung Waffen, Gefahren und Fallen erkennen.	

Kopf abzerren lvl1		Unnötige Brutalität lvl1		Vielseitigkeit lvl1	
10	W4Lp	18 / passiv		passiv / 4	
Kann mit der Tao-Klinge einen Gegner einfangen und ihm so Runde für Runde den versuchen den Kopf abzutrennen. Benötigt eine einmalige Probe ob er trifft (W20>8) und zieht anschließend pro Runde W4Lp ab. Der Gegner kann sich, einmal gefangen, nicht selbst daraus befreien.		Kopframmen: Schlägt seinen Kopf gegen einen anderen, in der gleichen Höhe, und schadet ihm damit. (W20>14 = Ohnmacht/F und -3LP/S; W20>10 = TS/F und -4LP/S (nicht TS); W20>8 = TS/F und -5LP/S (TS relevant); W20>4 F - 10LP/S - 7Lp. W20<3 = Ohnmacht/S; TS = F) Rippen zertrümmern: Erhöht den Schlagschaden aufgrund seiner Brutalität passiv um 20%.		Tatwaffen: Man muss als Mörder mit verschiedensten Waffen umgehen können – der Mörder erlernt den Umgang mit zwei normalen Waffen und einer speziellen Waffe. Erdrosseln: Erdrosselt eine Person mit seinen Hand oder Fußfesseln. Chance W20>10. Das erdrosseln dauert zwei Runden.	

Kopf abzerren lvl2		Unnötige Brutalität lvl2		Vielseitigkeit lvl2	
18	W6Lp	10/17	Einfrieren	passiv/8	
Kann mit der Tao-Klinge einen Gegner einfangen und ihm so Runde für Runde den versuchen den Kopf abzutrennen. Benötigt eine einmalige Probe ob er trifft (W20>6) und zieht anschließend pro Runde W6Lp ab. Der Gegner kann sich, einmal gefangen, nicht selbst daraus befreien.		Fernhalten: Kann mit einer Schleuder oder einem Wurfdolch die Kniescheibe einer Person zerschießen, sodass diese am Boden liegt und sich nicht bewegen kann vor Schmerz. Hierbei bekommt sie natürlich den normalen Waffenschaden. Raserei: Stürzt sich erbarmungslos in den Kampf. Er kann vier Schläge mit Einhandwaffen oder zwei mit Zweihandwaffen verrichten, verliert jedoch 5 Lp.		Bekannte Tatwaffen: Die von ihm neu erlernte spezielle Waffe hat sich bereits als eine besonders gut nutzbare Waffe herausgestellt und ist so selbst mit einer weiteren Fertigkeit anzuwenden. (Eine Fertigkeit, welche sich auf die spezielle Waffe bezieht, bis einschließlich Kreis 3). Überwältigung: Ein gezielter Tritt in die südliche Magenrube lässt den Feind seine Waffen fallen lassen, zurücktaumeln und seinen eigenen Waffenschaden erleiden. (nur wenn der Mörder liegt und sein Feind sich tief über ihn beugt).	

Überwachungstechniken		Tücke		Leben nehmen	
Permanent-10Ki	Dmg + 100%	30		Permanent-5Ki/Lp pro Identität	
Lauschen, Lippenlesen, photographisches Gedächtnis, stimmen Verstellen, Waffenschaden permanent erhöht um 100%.		Kampftechniken die keine Geräusche verursachen, wie das anschleichen von hinten, Überwältigen, Betäuben, bis hin zu erstechen (500 Lp). Außerdem besteht die Möglichkeit den Gegner mit einem Messer an der Kehle zum Reden zu zwingen (W20>6)		Tötet eine Person, welche kaum soziale Kontakte besitzt (um Realismus wird gebeten) und nimmt deren Identität an. Hierdurch wird er natürlich nicht mehr gesucht, oder kann zwischen mehreren Identitäten wechseln, um Vorteile zu gewinnen.	

Narr/Gauklerin

Waffen: Schwerter, Wurfsterne, Knüppel, Dolche

Spezial: Narrenhut, Masken

Anfangsfertigkeit: Närrisches (Erbettelt 1 Silber pro Tag in einer Stadt)

Streuner lvl1		Taschenspielertricks lvl1		Verarschung lvl1	
passiv		passiv		passiv	
Erhält Gassenwissen, da der Narr auf der Straße lebt oder zu leben scheint.		Ermöglicht ihm bei allen Spielen von Cystaron zu gewinnen. Dazu kann er noch Gegenstände in seiner Kleidung verschwinden lassen, ohne dass dies jemandem auffällt.		Zwingt einen dazu vor Wut die Wahrheit zu sagen. (Probe W20>12.)	

Streuner lvl2		Taschenspielertricks lvl2		Verarschung lvl2	
passiv		passiv		passiv	
Erhält den Zugang zu Untergrundorganisationen. (um Realismus wird gebeten).		Zusätzlich kann er noch jemandem plausibel klarmachen, dass er ein großer Magier ist. (Außer großen Magiern)		Zwingt einen dazu vor Wut die Wahrheit zu sagen. (Probe W20>8.)	

Narrenscherereien lvl1		Waffen-Jongleur lvl1		Lachen lvl1	
------------------------	--	----------------------	--	-------------	--

passiv		passiv		permanent Ki-5	
Kann mit seiner Maske um Ecken schauen.		Kann mit drei Waffen jonglieren, und schlägt dann in einer Runde immer mit zwei von diesen zu.		Nimmt sich selbst für immer die Angst und kann durch einen kleinen Aufwand ebenfalls die Ängste seiner Party-Mitglieder nehmen.	

Narrenscherereien lvl2		Waffen-Jongleur lvl2		Lachen lvl2	
passiv		passiv	Dmg+10%	2Ki/Probe	
Kann den Maske als eine Art Kamera benutzen, durch dass er auch Sachen sehen kann, die vor Stunden passiert wurden, falls er diese irgendwo versteckte.		Kann mit drei Waffen jonglieren, und schlägt dann in einer Runde immer mit zwei von diesen zu. Dabei wird der Schaden um 10% erhöht.		Kann ebenfalls Proben die Attributbedingt sind umkehren.	

Verschwindelei lvl1		Bannziehen lvl1		Aufreißen lvl1	
passiv		5Ki/F und R		5	
Packt einen ohnmächtigen Gegner oder etwas, was in etwa seine Größe hat ohne TL Aufwand in seinem Narrenhut gefangen.		Zieht eine gewisse Anzahl an Gegnern in seinen Bann, welche nicht angreifen können, während er seine Witzeleien ausstößt. Für jeden Gegner muss er dafür 5Ki pro Runde aufwenden. (Mindestens 2 Feinde).		Eine Betörungschance von W20>5.	

Verschwindelei lvl2		Bannziehen lvl1		Aufreißen lvl2	
13	W12LP	passiv		7	
Durch die Glocken an seinem Hut kann er Feinden Schaden zufügen, ohne dass diese dies bemerken. W12LP.		Hebt ebenfalls alle Schutzbanne, Auren und sonstiges auf, dadurch, dass er die Konzentration des Magiers bricht.		Eine Betörungschance von W20>3.	

Wertvervielfachung		Charaktervervielfachung		Fertigkeits-Vervielfachung	
passiv	Werte jeweils +9	27		22	
Erhöht alle Werte passiv um +9.		Vervierfacht sich selbst, und tanzt um den Feind. Durch eine Probe bestimmt er dann über sein Schicksal. W20>3 = Lähmen W20>6 = Betäuben W20>9 = Blenden W20>12 = Verwirrt W20>15 = Verrückt W20>18 = Tod. (Max 1000 LP)		Stiehlt allen Feinden binnen einer Runde mit einer jeweils- Probe von W20>4 die Waffe. Zusätzlich erlernt er noch Taschendiebstahl W20>3.	

Nekromant/Geisterbeschwörerin

Waffen: Stäbe, Dolche, Kampfstäbe, Schwerter

Spezial: Köpfe(Schild), Knochenhelme

Anfangsfertigkeiten: Nekromantie Magie (Magie über Knochen, Gifte und Tote)

Fäulnis lvl1		Schild der gequälten Seelen lvl1		Dunkelheit des Todes lvl1	
4	W8Lp	2	100Lp	6	Blendet
Er beschwört magische Insektenschwärme, welche den Körper eines Feindes befallen und ihn beißen. Die Beschwörung kann sogar so gut gelingen, dass der Feind unter einer dicken Schicht von Schaben verschwindet.		Beschwört die Seelen von Gefallenen, welche rötlich-grau und schreiend vor dem Nekromanten erscheinen und ein Schild bilden, welches ihn schützt.		Ruft Dunkelheit aus einer anderen Dimension herbei und legt sie auf einen Gegenstand um die sie sich ausbreiten soll. Hierbei muss er den Gegenstand berühren, und einige Verse murmeln. (Dauer der absoluten, lichtverschluckenden Dunkelheit: 3 Runden)	

Fäulnis lvl2		Schild der gequälten Seelen lvl2		Dunkelheit des Todes lvl2	
passiv		3	200Lp	11	Blendet
Erlaubt ihm Insekten, die er nicht gerufen hat zu verscheuchen, indem er in den kollektiven Geist des Schwarms eingreift.		Beschwört die Seelen von Gefallenen, welche rötlich-grau und schreiend vor dem Nekromanten erscheinen und ein Schild bilden, welches ihn schützt.		Ruft Dunkelheit aus einer anderen Dimension herbei und legt sie auf einen Gegenstand um die sie sich ausbreiten soll. Hierbei muss er den Gegenstand berühren, und einige Verse murmeln. (Dauer der absoluten, lichtverschluckenden Dunkelheit: 6 Runden)	

Dunkle Webskunst lvl1		Skelettkrieger lvl1		Blutgolem lvl1	
7	Lähmt	15		8	
Eine Schattenfessel fängt den Feind, welcher durch die Willenskraft des Nekromanten in dieser gehalten wird. (Willenskraftprobe W20>25-Willenskraft). Wenn die Willenskraft des Nekromanten stark genug ist, so kann der Gegner sich nicht eigenhändig befreien.		Verinnerlicht den Moment des Todes. Der Nekromant breitet seinen Willen aus und beschwört die Geister der Toten sich zu erheben: 2 Skelette, welche leider in Form von Leichen anwesend sein müssen, erheben sich aus ihrem Grab. Beide gehorchen dem Willen des Nekromanten, welcher sie wieder zerfallen lassen kann. Lp= 300 Dmg= 300		Beschwört mit leisem Flüstern und dem Erheben einer Hand einen Golem aus Blut und Erde, welcher sich aus dem Blut von früheren Kämpfen nährt. Dieses ist relativ plump und ungeschickt, jedoch unermesslich stark und groß und wirkt äußerst imposant. Er ist geformt aus blutigem Matsch, welcher wie Ton erhärtet ist. Er folgt dem Willen des Nekromanten, welcher ihn wieder zerfallen lassen kann. Lp= 350 Dmg= 320	

Dunkle Webskunst lvl2		Skelettkrieger lvl2		Blutgolem lvl2	
40	1/5 der LP	42		13	
Eine Dämonenfessel eines Dämons dringt in den Feind ein, welcher durch den Willen des Nekromanten gebrochen wird (Willenskraftprobe W20>18-Willenskraft). Jedoch wird der Nekromant von dem Willen des Dämons gestützt, sodass der Gegner kaum eine Chance hat, sich dagegen zu wehren. Er bleibt zwar beweglich, doch der Dämon kann sich nun an seinem Leben laben und zieht		Verinnerlicht den Moment des Todes. Der Nekromant breitet seinen Willen aus und beschwört die Geister der Toten sich zu erheben: 4 Skelette, welche leider in Form von Leichen anwesend sein müssen, erheben sich aus ihrem Grab. Beide gehorchen dem Willen des Nekromanten, welcher sie wieder zerfallen lassen kann. Lp= 400		Beschwört mit leisem Flüstern und dem Erheben einer Hand einen Golem aus Blut und Erde, welcher sich aus dem Blut von früheren Kämpfen nährt. Dieses ist relativ plump und ungeschickt, jedoch unermesslich stark und groß und wirkt äußerst imposant. Er ist geformt aus blutigem Matsch, welcher wie Ton erhärtet ist. Er folgt dem Willen des Nekromanten, welcher ihn wieder zerfallen	

dem Gegner stetig seine Lebenskraft aus, bis er an Erschöpfung unter Qualen vergeht.	Dmg= 450	lassen kann. Lp= 550 Dmg= 520
--------------------------------------------------------------------------------------	----------	-------------------------------------

Nekromantide Kampfmagie lvl1	Schüler des Todes lvl1	Untoten-Koryphäe lvl1
13 / 6 / 10 Dmg 500+3W20/ Dmg 200+W20/ Dmg 300+5W20	6 / 2	7 / 3
(Zwei der hier folgenden Fertigkeiten wählbar.) Blutige Schmerzen: Durch eine Handbewegung erleidet der Feind blutende Wunden. Giftspeier: Sammelt Spucke im Mund und speit sie dem Feind ins Gesicht. Daraufhin verwandelt sich die Spucke in brennendes Gift. Beschwörter Knochenspeer: Ruft einen Speer aus Geisterknochen in seine Hand und wirft diese gegen den Feind. Der Speer bleibt im Feind stecken und betäubt diesen, sodass die Runde des Feindes beendet ist.	Dunkelheitswandler: Webt die Dunkelheit des Todes um seinen Körper, sodass dieser nicht mehr sichtbar ist. Dies dauert eine Runde – bei Angriffen, durchtrennt er die Dunkelheit jedoch kurzfristig, und wird wieder sichtbar. (Benötigt: „Dunkelheit des Todes lvl1“) Obduktion: Der Nekromant beschäftigt sich mit den Toten mittlerweile schon so lange, dass er jede Todesart kennt (Heilkunde auf „+9“, oder um 6 erhöht). Wenn er eine Leiche hat, kann er ziemlich genau beschreiben, wie sie gestorben ist, wann das war und wie lange es vielleicht gedauert hat.	Gespräch mit Toten: Bringt ein totes Wesen dazu, zu sprechen. Dieses muss natürlich ebenfalls vor dem Ableben die Fähigkeit zu sprechen gehabt haben müssen. Dadurch, dass man den Toten Schmerzen zufügen kann, werden sie einem höchstwahrscheinlich auf alle Fragen wahrheitsgemäß antworten. (W20>5). Vertreibung von Untoten: Vertreibt nicht dämonische und nicht göttliche Untote mit purer Gedankenkraft. In der Welt der Untoten scheint der Nekromant ein wahres Feuer zu sein, welches verbrennt, was sich ihm in den Weg stellt. Selbst Untote, welche keine Gefühle mehr haben, werden sich einen anderen Weg suchen.

Nekromantide Kampfmagie lvl2	Schüler des Todes lvl2	Untoten-Koryphäe lvl2
14 / 8 / 11 Dmg 300 +5W4/ Dmg 300+2W20/ Dmg 500 + 2W20	9 / passiv	passiv / 11
(Zwei der hier folgenden Fertigkeiten wählbar.) Geisterhand: Beschwört eine Geisterhand die den Feind lähmt und ihn in der Luft hält bis zum Tod dieses Feindes. Giftblut: Verwandelt das Blut des Gegners magisch in Gift, welches den Feind schwer leiden lässt. Dämonischer Knochenspeer: Ruft einen Speer aus dem Knochen eines Dämons in seine Hand und wirft diese gegen den Feind. Der Speer bleibt im Feind stecken und beginnt zu brennen.	Geistwandler: Setzt sich selbst kurzzeitig (außerhalb des Kampfes) ein Ende und stirbt, sodass sein wabernder, halbmaterieller Geist nur noch zu sehen ist. Dieser kann durch feste Gegenstände gehen und ausspionieren. Dieser Geist hat 30000 LP, ist aber angreifbar ohne sich wehren zu können. Der Nekromant kann in dieser Form höchstens drei Handgriffe machen, bevor er in seinen Körper zurückgeht, denn sonst stirbt er wirklich, da er sich an die geistige Form zu sehr gewöhnt. Lebenstilung: Vernarrt sich häufig durch nekromantide Magie, bricht sich mehrmals die Knochen um sie wieder heilen zu lassen und ist so gegen wirkliche Angriffe ziemlich gewappnet. Knochenbrüche heilen sofort, der Verletzungswert ist gleich dem Ohnmachtswert (also LP/4) und der Ohnmachtswert sinkt um die Hälfte. Dafür sinkt jedoch auch das Charisma um 5, die Haut wird gräulich oder blass und er verschreckt die meisten	Nekromantide Berühmtheit: Der Nekromant ist weltweit geachtet (geliebt oder gefürchtet) für seine großartigen Fähigkeiten als Nekromant. (Zauberkunde +15; Ki permanent +5; Schaden gegen Untote passiv +200). Es ist ihm möglich mit seinem Charisma kostenlose Übernachtungen, Nahrung und ähnliches zu bekommen – zusätzlich sind Spezialwaffen fast überall zu kaufen, da in jeder Stadt ein Händler sich auf diese Berühmtheit eingestellt hat. (Schließt „Lebenstilung“ aus). Kontrolle fremder Untoter: Bricht den Willen von fremden Untoten, welche maximal 5-mal so groß sind, wie der Nekromant und keinen göttlichen oder dämonischen Ursprung haben. Diese können dem Nekromanten dann entweder folgen (was natürlich bei einigen Lebenden auf Unverständnis stößt) oder ihnen neue Aufgaben geben und sie sich selbst überlassen können. (Willenskraftprobe W20>55 –

	Wesen um sich herum. Tiere mögen den Charakter nicht mehr (falls sie es taten) und viele begegnen ihm mit Vorurteilen. (Schließt „Nekromantide Berühmtheit“ aus).	Willenskraft).
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------

Gebündelte Schwarze Nekromantenmagie		Dämon Herbeirufen		Knöcherner Tod	
15	Dmg 700+2W10	20		25	Dmg 500+W30
Bündelt die schwarze nekromantide Magie in seiner Hand und schleudert sie gegen einen Feind. Es entsteht ein qualvoll schmerzende Explosion mit violetter Flamme. Es bleibt eine grünliche Wunde zurück, welche stark blutet und sich schwer heilen lässt.		Ruft für einen Kampf einen mächtigen Dämon aus den Schlünden des Todes herbei, welcher die unsichtbare Wand zwischen den Dimensionen zerreißt und sich vom nekromanten Befehle einholt. Dafür benötigt der Nekromant eine Runde, in welcher er laute Schreie ausstößt und in die leere Luft schlägt. Lp= 900 Dmg= 700		Beschwört spitze Knochen der Toten, welche den Boden aufreißen und die über das gesamte Kampffeld die Feinde aufspießen, und so Schaden zufügen. Diese erschweren ebenfalls das Bewegen aller Anwesenden und verschwinden erst eine Runde später wieder im Boden.	

Pestiziliat/Giftmischerin

Waffen: Wurfdolche, Dolche, Knüppel, Kampfstäbe

Spezial: Wurftränke, Mörser

Anfangsfertigkeiten: Toxikologie (Toxikologie +9, sowie die Möglichkeit in der Kräuterliste einzukaufen)

Essenz Nummer Eins lvl1	Tinkturwissen lvl1	Giftmischerei lvl1
10	3	5
Kann durch einen besonderen Extrakt verschiedenste Giftwirkungen in ein einziges Gift bündeln. (z.B. Tinkturwissen, Giftmischerei, Mixturkenntnis, usw.)	Kann die Wirkdauer eines Giftes stark beschleunigen, sodass die Betroffenen schon nach einigen Stunden ihr Leben lassen.	Kann mithilfe eines Mörsers ein Gift erschaffen, welches man, wenn man es ins Ohr oder ins Auge tropft, den Gegner sehr langsam tötet.

Essenz Nummer Eins lvl2	Tinkturwissen lvl2	Giftmischerei lvl2
passiv	5	5
Kann durch einen besonderen Extrakt verschiedenste Giftwirkungen in ein einziges Gift bündeln.	Kann die Wirkdauer eines Giftes stark beschleunigen, sodass die Betroffenen schon nach wenigen Minuten ihr Leben lassen.	Es ist ebenfalls noch Möglich ein Gift zu Mischen, welches seine Wirkung entfaltet, wenn es über den Mund mit der Nahrung eingenommen wird, oder in eine Wunde bzw. ins Blut gelangt.

Schlangenringen lvl1		Mixturkenntnis lvl1		Giftmischerei lvl3	
Permanent-5 Lp	Immun gegen Gift	5		10	
Wird Immun gegen die meisten Giftarten, da er sich speziell mit Schlangen beschäftigt hat.		Es gibt kein Heilmittel gegen das Gift und selbst starke Immunabwehr kann hiermit überwunden werden (Ausnahme: Pestiziliat).		Wirkt bereits durch die Berührung mit der Haut.	

Schlangenringen lvl2	Mixturkenntnis lvl2	Giftmischerei lvl4
----------------------	---------------------	--------------------

passiv		2		10	
Zusätzlich ist es ihm Möglich zu erkennen, in welchen Dingen Gift verborgen ist – selbst wenn diese keinerlei Spuren hinterlassen.		Nicht Möglich das Gift zu verbrennen oder zu verkochen oder es durch starke Wasserezufuhr (vor dem Einnehmen) zu verdünnen.		Zusätzlich ist es noch Möglich, es durch die Nase einzuatmen, so durch die Luft zu verteilen.	

Quantum Effektis lvl1		Substanzbeslagenheit lvl1		Gegenkraut-Prinzip lvl1	
5		2		passiv	
Erhöht die Giftstärke, sodass auch größere Gruppen hierbei sterben.		Das Gift wird durch die Kenntnis aller verwendbaren Substanzen, und dem Wissen, dass sich gewisse Kräuter gegenseitig aufheben, geruchlos, geschmacklos und farblos. Es kann nicht erkannt werden.		Ermöglicht dem Pestiziliat verwundete besser zu Heilen (Heilkunde) und kann für Vergiftungen Gegengift brauen; und somit auch viele Krankheiten heilen.	

Quantum Effektis lvl2		Substanzbeslagenheit lvl2		Gegenkraut-Prinzip lvl2	
passiv		5		passiv	
Durch den Umgang mit Giften aller Art, kann der Pestiziliat über eine große Dauer die Luft anhalten, um Gifte nicht einzuatmen. Zusätzlich verfügt der Pestiziliat anschließend über die Fähigkeit, Geister mit dem Gift zu infizieren, obgleich die meisten Geister dies überleben.		Gegen Alles ist ein Kraut gewachsen – so wird das Gift selbst für Geister tödlich.		Durch höhere Erfahrung mit den verschiedenen Rassen vergrößert sich das Wissen des Pestiziliats (Rassenkunde). Er kann jede Todesart genau feststellen und sogar den Zeitraum angeben.	

Wahrheitstonikum		Anorganischer Alleslöser		Vitalitäts-Mixtur	
22		20		Permanent – 5Lp/Ki	
Mischt einen Trunk, der die Person, welches es getrunken hat dazu zwingt, einen Tag die Wahrheit zu sagen. Durch verdünnen kann die dauer aber auch verringert werden. Außerdem kann der Pestiziliat durch diesen Trank die Auffassung der Wahrheit einer Person verändern, sodass dieser für die Dauer von einem Tag diese kundtut.		Eine hochkonzentrierte Säure die jedes anorganische Material auflöst. Damit kann er zum Beispiel Löcher in Wände ätzen, oder Waffen vernichten. Eine Portion dieser Säure reicht für ein passierbares Loch in einer normalen Wand oder für 2Waffen oder Rüstungsteile verschwinden zu lassen		Der Pestiziliat füllt 2 Flaschen mit einer Mixtur, die die Energie aus lebendem Material zieht. In die erste Flasche kommen pflanzliche Substanzen, in die zweite kommt ein lebendes Tier oder ein Stück eines solchen. Insgesamt erhält der Pestiziliat pro Runde 1LP und 1Ki. Außerdem werden die Kräfte pro Nacht komplett wieder aufgefüllt.	

Raubritter/berittene Räuberin

Waffen: Schwerter, Zepter-Klasse-Waffe, Äxte, Speere

Spezial: Lanzen, Kriegsfürstenäxte

Anfangsfertigkeiten: Reitkunst (Angriff von Pferd mit 100% dmg, sowie das schlechteste Pferd der Rasse von Anfang an)

Schwebender Tod lvl1		Für den König lvl1		Sturmspitze lvl1	
5		passiv	Dmg + 50%	passiv	LL + 15
Durch einen Sprung aus dem Sattel seines Pferdes, kann er einen anderen Kämpfer in seiner Nähe umreißen, und ihm so die Waffe aus der Hand stoßen.		Von Eifer erfüllt, macht der Raubritter mehr Schaden, wenn er auf dem Rücken seines Rosses sitzt.		Das Leben zu Pferde schenkte dem Raubritter die Möglichkeit, die größtmögliche Schnelligkeit aus seinem Tier zu ziehen.	

Schwebender Tod lvl2	Für den König lvl2	Sturmspitze lvl2
passiv	passiv Dmg + 100%	6 Def = 30/Kampf
Ermöglicht dem Raubritter Zeremonien-Speere zu benutzen.	Von Eifer erfüllt, macht der Raubritter mehr Schaden, wenn er auf dem Rücken seines Rosses sitzt.	Für einen berittenen Angriff kann der Raubritter das Tier mit vergänglicher Panzerung überziehen, sodass sein Schutz steigt.

Fährtenlesen lvl1	Kriminelle Ader lvl1	Falknerei lvl1
passiv	+	10
Kann anhand von Spuren auf dem Boden die Richtung und die Geschwindigkeit eines Feindes abschätzen, und diesem folgen.	Erlern Taschendiebstahl und Schlösser zu Knacken (beide W20>10).	Trägt einen Falken bei sich, welcher für ihn Informationen überbringen kann, oder die Gegend ausspionieren kann (hierbei kann er nur feststellen, ob er einen Feind sieht). Hierfür muss einmal Ki für die Dressur aufgewendet werden.

Fährtenlesen lvl2	Kriminelle Ader lvl2	Falknerei lvl2
passiv	+	passiv
Ebenfalls die Anzahl der Feinde und ihre Bewaffnung (schwer/leicht) lassen sich abschätzen. Auch die Rasse kann entschlüsselt werden.	Erlern Taschendiebstahl und Schlösser zu Knacken (beide W20>6).	Der Falke kann nun auch zusätzlich Auskunft über die Stärke der Feinde sagen, oder ob es vielleicht eine lohnende Beute ist.

Schwere Reiterei lvl1	Kavallerie Taktiken lvl1	Zerpflücken lvl1
passiv	passiv	10
Bei Aufenthalt in den Ebenen kann der Raubritter mit einer Wahrscheinlichkeit (W20>10) ein Wildpferd finden. Es ist ihm möglich dieses binnen eines Tages zu zügeln. (W20>6). (benötigt: einen Tag Zeit, ein Seil/Kette).	Pferdeflüstern: Kann sich mit seinem Reittier verständigen, sodass dieses in der Regel tut, was man vom ihm verlangt, auch wenn es ohne Reiter ist, oder sich selbst dabei in Gefahr bringt. Schneller Abschied: Ermöglicht dem Raubritter ohne Probe auf ein reitendes Pferd zu springen (sein eigenes, oder ein besetztes fremdes) ohne sich zu verletzen, eine Runde zu verlieren, oder Sonstiges.	Kann einen Angriff reiten, welcher aufgrund seiner großen Geschwindigkeit von einem Nahkämpfer, welcher nicht mindestens 40 Wahrnehmung oder Geschick aufweist, nicht aufgehalten werden kann. So kann der Raubritter Feinde töten, ohne dass diese sich zu Wehr setzen können.

Schwere Reiterei lvl2	Kavallerie Taktiken lvl2	Zerpflücken lvl2
passiv	17 / passiv	12 Dmg +50%
Bei Aufenthalt in den Ebenen kann der Raubritter mit einer Wahrscheinlichkeit (W20>2) ein Wildpferd finden. Es ist ihm möglich dieses binnen eines Tages zu zügeln. (W20>2). (benötigt: einen Tag Zeit, ein Seil/Kette; Fährtenlesen).	Mitreißen: Kann durch einen Schlag den Feind mitreißen, sodass dieser (ohne Rundenverlust) mit einer Zweihandwaffe ein zweites Mal geschlagen werden kann, mit einer Einhandwaffe sogar ein drittes Mal. Kriegspferd: Das Pferd bekommt eine Panzerung (def = def/H + def/S), sowie kämpft es beißend und tretend mit. Dmg +200).	Der Schaden wird bei diesem Angriff erhöht.

Räuberbande	Kavallerie Taktiken lvl3	Kavallerie Taktiken lvl4
Pro Gefährte/15	passiv / 18	33 / passiv 1000 Lp / dmg + 300

<p>Hat außerhalb einer Stadt eine kleine Sippschaft angelegt, welche ihm zu Pferd zur Seite stehen. Er kann diese noch zusätzlich mit Waffen oder Rüstungen ausstatten, um den Schaden zu erhöhen. Sie bringen ihre eigenen Pferde mit, sind jedoch in Städten nicht gerne gesehen.</p> <p>Maximal drei: Dmg = 200 Lp = 30</p>	<p>Mitgefühl: Die Lebenspunkte des Pferdes und die Lebenspunkte des Reiters lassen sich im Kampf ohne Aufwand austauschen. Schadenspunkte können so aufgeteilt oder übertragen werden.</p> <p>Schildschelle: Beim vorüber reiten an einem Feind, welcher einen nicht versucht anzugreifen, kann das Schild als Waffe benutzt werden, und die Person so umgestoßen werden. Sie erleidet TS, sowie lässt sie in hohem Bogen das eigene Schild und die Waffe fallen.</p>	<p>Blitzartige Enthauptung: Schlägt einer Person beim vorbeireiten den Kopf ab. (um Realismus wird gebeten; Maximal: 1000Lp).</p> <p>Rittertum: Erhöht den Schaden zu Pferd passiv um 300.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Runenmagier/Runenmagierin

Waffen: Knüppel, Kampfstäbe, Speere, Äxte

Spezial: magischer Pelz, Benoas-Klingen-Stab

Anfangsfertigkeit: Kampfmagie (Magie, welche sich auf den Kampf konzentriert; hierfür bekommt er eine zusätzliche Stärkeprobe für den Einsatz von Magie. Dafür wird der Willenskraftswürfel zu einem W12 addiert, man würfelt also mit zwei Würfeln, ohne den Bonus oder Malus durch Stärke)

Schutzrunenritual lvl1	Aurenlehre lvl1	Ehrenkodex lvl1
2/R	2	passiv
Durch heben der Hände pustet es den Feinden Staub ins Gesicht und/oder ein Windstoß kommt von Runenmagier aus, womit sich die Gegner nicht bewegen können, der Runenmagier allerdings auch nicht angreifen kann.	<p>Aura der Runenklänge: Durch das Weihen seiner Waffe mit Runen macht der Runenmagiere 50 mehr Schaden</p> <p>Aura der Überwindung: Es tritt keine Müdigkeit beim Rennen mehr auf. Er muss ausserdem nur eineinhalb Stunden lang schlafen um sich zu regenerieren.</p>	Tritt dem Zirkel der Runenmagier bei und kann somit alle Magie des 1. und 2. Kreises aufbringen.

Schutzrunenritual lvl2	Aurenlehre lvl2	Ehrenkodex lvl2
13 200	2	passiv
Lässt für 3 Runden eine Feuerwand entstehen, die nur mit hohem Schaden durchquert werden kann. Diese ist jedoch nicht endlos lang, und somit nicht auf großen Ebenen wirkungsvoll einsetzbar.	<p>Aura der Wandlungsrunen: Reist mit 20 LL mehr.</p> <p>Aura des Schlafes: Legt der Runenmagier während der Nacht bestimmte Runen um sein Schlafplatz, so regeneriert er in höherem Maße. (W12Ki und LP)</p>	Tritt dem inneren Zirkel der Runenmagier bei und kann somit alle Magie aller Kreise aufbringen.

Windklänge lvl1	Aurenlehre lvl3	Waffenteleport lvl1
1	2	10
Durch Magie macht eine Nahkampfwaffe ihren Schaden im Fernkampf.	Aura der Schlemmer-Runen: Die Nahrungsrationen füllen sich bei der gesamten Party auf, sowie die Trinkwasservorräte.	Stiehlt Waffe des Gegners, selbst außerhalb des Sichtfeldes (um Realismus wird gebeten). W20>17

		Aura der Behändigkeit: Durch eine Runenkette erlangt der Runenmagier große Gewandtheit (ermöglicht: Reiten(100% Dmg), Schleichen, Klettern und Springen).	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Windklinge lvl2		Aurenlehre lvl4		Waffenteleport lvl2	
2	Dmg +20%	17		15	
Durch Magie macht eine Nahkampfwaffe ihren Schaden im Fernkampf +20%Dmg.		Aura des Runengesteins: Die Hälfte des Schadens wird auf den Gegner zurückgeworfen. Aura der Kriegskunde: Der Runenmagier kann, durch das Geheimnis seiner Runen angetrieben in einer Runde zwei Aktionen vollführen.		Stiehlt Waffe des Gegners, selbst außerhalb des Sichtfeldes (um Realismus wird gebeten). W20>10	

Tiermentalik lvl1		Aurenlehre lvl5		Erdteppich lvl1	
passiv		20	Ge/F-9	10	
Gedankenaustausch mit Tieren. (Probe W20>10).		Aura des Chamäleons: Wenn sich der Runenmagier eine halbe Stunde in einer Gegend aufhält, so nimmt er die Farben dieser Umgebung an und verblasst vollständig. Aura der Mystik-Runen: Die Hälfte der Schadenspunkte werden in Ki umgewandelt.		Erweckt ein Stück Erde zum Leben, welches dann als fliegendes Fortbewegungsmittel genutzt werden kann.	

Tiermentalik lvl2		Aurenlehre lvl6		Erdteppich lvl2	
passiv		23		20	
Gedankenaustausch mit Tieren. (Probe W20>2).		Aura der Elfenrunen: Auf alle Würfelergebnisse +3. Aura des Runenmantels: Stärkt seine Haut vor Schaden. Jeder Schaden den er erleidet wird um einen Lp reduziert.		Erweckt ein Stück Erde zum Leben, welches dann als fliegendes Fortbewegungsmittel genutzt werden kann. Dieses Stück ist so groß, dass die gesamte Party darauf Platz findet.	

Struktur beeinflussen		Aurenlehre lvl7		Chen'Laus Festung der Magie	
passiv		permanent-15/ 30		20	
Lässt Rostiges und Verwittertes verstärken, und Neues verwittern und rosten, je nach begehrt. Dafür muss er das Ziel lediglich berühren.		Aura der Magie: Der Runenmagier schnitzt eine Rune und erlernt eine magische Fertigkeit bis einschließlich Kreis 3. Dafür muss er sich aber ständig auf diese Rune konzentrieren. Aura der Lebensrune: 1 Lp pro Runde und 3 Lp pro Tag.		Ermöglicht, dass er durch eine Rune alle Magie der näheren Umgebung außer seiner Eigenen deaktiviert. Dies gilt nur nicht für göttliche und erzdämonische Magie.	

Schamane/ Schamanin – Priester/ Priesterin

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Javaline, Wurfdolche

Spezial: Banner, Heilige Dolche

Anfangsfertigkeiten: Meditation (Meditiert 30 Minuten, anstatt zu Schlafen)

Göttlicher Machtbeweis lvl1	Prediger lvl1	Gelenkter Dolch lvl1
4	passiv	3 Dmg +50%
Schüchtert den Feind durch den Beweis der Gottesmacht ein und lässt ihn erschauern. Meist erstrahlt der Priester und wird von seltsamen Symbolen umschwirrt, oder das religiöse Symbol taucht irgendwo spektakulär auf. (Fluchtprobe: W20>12).	Jeder Priester soll am Ende seiner Lehrlingszeit eine Reise unternehmen um im Namen seiner Gottheit zu beten, zu werben und nach ihren Grundsätzen zu leben. Für diese Reise bekommt der Priester in der nächsten Stadt das schlechteste Reittier seiner Rasse, auf welchem er natürlich reiten kann, und einen Sprachpunkt , welchen er sich unterwegs angeeignet hat.	Wirft seinen Dolch in die Luft, welcher dann zu fliegen beginnt. Dann kann er ihn auf ein Feind zu steuern und ihn wieder zurückholen. (Benötigt: Heiligen Dolch).

Göttlicher Machtbeweis lvl2	Prediger lvl2	Gelenkter Dolch lvl2
16	passiv	6 Dmg +150%
Schüchtert den Feind durch den Beweis der Gottesmacht ein und lässt ihn erschauern. Meist erstrahlt der Priester und wird von seltsamen Symbolen umschwirrt, oder das religiöse Symbol taucht irgendwo spektakulär auf. (Fluchtprobe: W20>10).	Die Ausbildung ist nun gänzlich beendet und in einer heiligen Zeremonie (in der nächsten Stadt) bekommt der Priester offiziell die heilige Weihe. Ihm wird ein Priesterlehrling zugeteilt, welcher ihm folgen soll und von seiner Weisheit lernen soll. Der Lehrling übernimmt alle Aufgaben, kann Gegenstände von bis zu 20 Gewichtseinheiten tragen und dient dem Priester – jedoch kann er nicht kämpfen. Falls der Priesterlehrling sterben sollte, kann in der nächsten Stadt ein weiterer beantragt werden. (Der Priesterlehrling wird im Normalfall nicht angegriffen, stirbt also auch nie. Er wird meist nur ohnmächtig geschlagen).	Wirft seinen Dolch in die Luft, welcher dann zu fliegen beginnt. Dann kann er ihn auf ein Feind zu steuern und ihn wieder zurückholen. (Benötigt: Heiligen Dolch).

Allabendliches Gebet lvl1	Heilige Studien lvl1	Heilige Banner lvl1
passiv +W12 Lp/Ki pro Nacht	passiv	3/5/8 Dmg + 50% / Dmg +10%
Durch das Gebet ist seine Gottheit im noch mehr zugetan. In der Nacht streift ein Funke der Macht über die schlafende Party, welche sich vielleicht besser erholt als sonst. Die Party heilt W12 LP und W12 Ki .	Der Priester zieht sich (am besten am Ende eines Abenteuers), zu längeren Studien zurück, oder hat diese neben seiner Reise getätigt. Zumindest sind seine Studien zum einen Teil abgeschlossen. Er hat das Wissen über Götter, Kulte und Sagen maximiert (+15) und hat noch einige weitere Themen bearbeitet. (+5 IP). Seine Spracheigenschaften haben sich stark verbessert, damit er auch mit fremden Priestern diskutieren kann. (Sprachpunkte + 4).	Pikenbanner: Der Priester rammt sein Banner schwungvoll Gegen den Gegner und lässt ihn ein wenig zurückstraucheln. Der Schaden dieses schwungvollen gezielten Schlages ist etwas höher, als dies normalerweise der Fall ist. (Benötigt: Banner). Heiliger Mut: Die ganze Party wird durch das Banner gestärkt. (Benötigt: Banner). Hasenbanner: Unter Angesicht des heiligen Banners bekommt ein Feind Angst und läuft für die Dauer des

		Kampfes zur Party über (um Realismus wird gebeten). (W20>16).
--	--	---------------------------------------------------------------

Allabendliches Gebet lvl2	Heilige Studien lvl2	Heilige Banner lvl2
permanent + 10 Ki Dmg + 150	passiv	15 / 10 / 15 Def/R/H + 10 / Dmg + 20%
Durch sein Gebet fühlt sich der Priester bei weitem erfrischt und stärker. Der Schaden seiner Angriffe ist höher und auch seine Konzentrationsfähigkeit steigt.	Der Priester hat seine Studien extrem vertieft und hat bei dieser Tätigkeit viele Kontakte geknüpft. Er wurde in einer heiligen Zeremonie zum Oberpriester ernannt, und hat somit auch sehr viele diplomatische und politische Kontakte in seiner Heimat, welche er natürlich immer als politischen Druck ausüben kann. (Rechtswissenschaft +9). Bei der heiligen Zeremonie bekam er auch Erzpriesterschärpen (siehe Handschuhe) und drei Bermtalgoldstücke, um sich einen entsprechenden Lebenswandel leisten zu können.	Schutzbanner: Der Priester rammt sein Banner in die Erde und ruft laut um den Beistand seiner Gottheit. Das Banner leuchtet ein wenig und die Rüstungen und Helme der Party werden für einen ganzen Kampf fester und wirkungsvoller. (Benötigt: Banner, Rüstungen und Helme). Religiöse Entschlossenheit: Die ganze Party wird durch das Banner gestärkt. (Benötigt: Banner). Machtbanner: Unter Angesicht des heiligen Banners bekommt ein Feind Angst und läuft für die Dauer des Kampfes zur Party über (um Realismus wird gebeten). (W20>10).

Priesterbann lvl1	Höchste Priesterweihe lvl1	Rindengolem lvl1
1	passiv	13
Kann durch seine gesegneten Kräfte Geister vertreiben und verjagen. (W20>25 - Willenskraft).	Der Priester wird nun auch rein rechtlich zu einem Oberpriester ernannt und hat damit immer einige Rechte, welche sich einfordern lassen. Eines dieser Rechte ist der Tempelerschutz. Zwei Templer seiner Passion begleiten stets den Priester und wachen über ihn. Wenn einer von ihnen sterben sollte, so kann man nach Solan oder Paldin reisen, und sich neue Templer einfordern. Zudem bekommt der Oberpriester einen bestimmten zeremoniellen Hut (1 TL), ein kleines goldenes Zepter (2 TL) und einen heiligen Orden, sowie einmalig 2 Bermtalgoldstücke, um seine Macht zu beweisen. 2x Templer: 40 LP Def/R: 20 Def/H: 10 Dmg: 400	Der Priester schickt ein Stoßgebet an seine Gottheit. Dadurch verwandelt sich ein Baum in einen Golem, der der Party bis zu seinem Tode im Kampfe beisteht und mit göttlicher Macht am Leben erhalten wird: LP: 800 Dmg: 600

Priesterbann lvl2	Höchste Priesterweihe lvl2	Rindengolem lvl2
2	passiv	16
Zusätzlich können noch durch ein Gebet Körpergeister ferngehalten werden.	Nun, als Anwärter für einen Platz im obersten Priesterrat, will sich natürlich die	Der Priester schickt ein Stoßgebet an seine Gottheit. Dadurch verwandelt sich

(W20>25 – Willenskraft).	ganze Glaubensbewegung mit dem Priester gut stellen: Er und seine Party bekommen kostenlose Verpflegung und Unterkünfte in jeder religiösen Einrichtung, sowie in den meisten Gaststätten, mit religiösen Besitzern, ebenfalls. Der Anwärter kann somit auch in den meisten Tempeln Befehle geben, und die ganzen Priester und Tempel dazu bringen, zu tun was er sagt. (um Realismus wird gebeten).	ein Baum in einen Golem, der der Party bis zu seinem Tode im Kampfe beisteht und mit göttlicher Macht am Leben erhalten wird: LP: 1000 Dmg: 800
--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Platzhalter Puppe	Gesegneter Dolch	Selbstaufopferung
6	20 Dmg x 5	5 W8 x W6 Lp
Bastelt aus einigen Stoffen und einem kleinen Gegenstand des Feindes (zum Beispiel Haar) eine Platzhalter Puppe mit der er sein Ziel binnen einer Stunde töten oder ihm Schmerzen bereiten kann.	Segnet seinen Dolch und macht für den Kampf den fünffachen Schaden. (benötigt: heiligen Dolch oder Dolch).	Schneidet sich selbst mit dem Dolch in den Arm und bekommt dadurch W6 Schaden. Dadurch kann er innerhalb der Party insgesamt W8 x erlittener Dmg heilen.

Schemenkämpfer/Schemenkriegerin

Waffen: Krallen, Dolche, Wurfdolche, Wurfsterne

Spezial: Tschako, Kimono

Anfangsfertigkeiten: Spurenlesen (Mit Hilfe einer Wahrnehmungsprobe)

Schementalente lvl1	Schemenkämpfer-Agilität lvl1	Hilfsmittel lvl1
4/4 +W+Dmg(Rua)	3	passiv
Verstärkter Schaden: Zielt mit seinem Schlag auf eine empfindliche Stelle und fügt dem Gegner so mehr Schaden zu, da er an der Rüstung vorbei schlägt. (+W+Dmg(Rua)). Schubsen: Stößt mit seinem Körpergewicht gegen den Gegner, welcher daraufhin W4 Schritte zurückweichen muss. Dabei kann es passieren das der Gegner stolpert (W20>10) oder einen Abhang herunterfällt. Dieser Attacke kann nur einmal pro Runde angewandt werden, da der Schemenkämpfer wieder Schwung holen muss.	Zum Grundtraining eines Schemenkämpfers gehört es, die eigene Geschicklichkeit und Geschwindigkeit zu erhöhen. Dadurch kann der geschulte Schemenkämpfer in einer Runde zwei Angriffe ausführen. Diese Angriffe können auch die Schementalente enthalten. Außerdem kann der Schemenkämpfer anstatt eines zweiten Angriffs eine andere Aktion durchführen, die normalerweise eine Runde dauern würde (z.B. Trank trinken, Waffe wechseln, zum nächsten Gegner laufen, etc).	Um die verschiedensten Hindernisse zu überwinden bedarf es mancher Hilfsmittel. So besitzt der Schemenkämpfer Dietriche (1 TL), dessen Umgang er auch beherrscht (Willenskraftprobe W20>30-Willenskraft) und einen Enterhaken (3 TL), mit dessen Hilfe er Wände hoch- und herunterklettern, sowie über Abhänge entlang schwingen, Gegenstände heranziehen und Ähnliches kann (um Realismus wird gebeten).

Schementalente lvl2	Schemenkämpfer-Agilität lvl2	Hilfsmittel lvl2
1/7	passiv	passiv 100Dmg
Gleiten: Kann auf einen entfernten Gegner zulaufen und kurz bevor er diesen erreicht sich zu Boden schmeißen und an ihm vorbei oder zwischen den Beinen hindurch gleiten. Fesselwurf: Wenn der Gegner vor einer	Der Schemenkämpfer hat in seinem Training viele Dinge erlernt, welche ihm den Kampf und das Leben erleichtern. Er beherrscht die gängigen Bewegungsfähigkeiten (Reiten (100% Dmg), Springen, Klettern und	Nicht jedes Hilfsmittel ist auch immer direkt zur Hand oder lässt sich auch transportieren und muss deshalb direkt vor Ort hergestellt werden. Deshalb besitzen Schemenkämpfer ein kleines Multifunktionswerkzeug, das so genannte

Wand, einem Baum oder Ähnlichem steht, kann der Schemenkämpfer diesen durch Verwendung seiner Fernkampfwaffen diesen daran festnageln. Der Gegner muss daraufhin eine Stärkeprobe gegen den Schemenkämpfer bestehen um sich wieder zu befreien. Hierbei wird der Gegner jedoch nicht verwundet.	Schleichen).	Noiden-Beil , für verschiedene Tätigkeiten (Schnitzen, fällen von kleinen Bäumen, aushöhlen, etc). Damit können sie kleine Flöße, Kletterhilfen für niedrige Mauern und ähnliches bauen (um Realismus wird gebeten; Angewandte Technologie +6). Im Kampf macht das Werkzeug 100 Dmg und gilt als Dolch, hat also 3 TL.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Schementalente lvl3	Blocken lvl1	Zuflucht suchen lvl1
4/4	4 Dmg/F = 1/2	5
Drehschlag: Der Schemenkämpfer attackiert den Gegner und dreht sich dabei um diesen herum, so dass er anschließend hinter diesem steht. Blendpulver Um den Gegner zu verwirren kann der Schemenkämpfer ein vorbereitetes Pulver aus Staub und Kalk in die Augen des Gegners streuen, wodurch dieser für eine Runde geblendet ist.	Kann mit seiner Nahkampfwaffe Angriffe Ablocken und erleidet so nur 1/2 des Schadens, da er die Wucht abfedert. Jedoch kann natürlich nur ein Schlag pro Runde abgeblockt werden und dies gilt nicht für Angriffe mit Projektilen.	Der Schemenkämpfer kann sich äußerst effektiv tarnen, was ihm ermöglicht innerhalb kürzester Zeit ein sicheres Versteck zu finden wo er nur sehr schwer gefunden werden kann (Probe auf Tarnen W20>10). Außerdem kann er sehr schnell in Menschenmengen verschwinden oder durch das abbiegen in irgendwelche Gassen Verfolger abschütteln ohne selbst die Orientierung zu verlieren (Chance auf Flucht: W20>10).

Schementalente lvl4	Blocken lvl2	Zuflucht suchen lvl2
9/7 Dmg + 100%	4 Dmg/F = 1/3	18
Bodensprung: Der Schemenkämpfer springt auf einem am Boden liegenden Gegner und fügt diesem doppelten Schaden zu, indem er seine Knie in den Magen des Gegners rammt. Der Schemenkämpfer erhebt sich sofort danach wieder, während der Gegner in dieser Runde nicht aufstehen kann. Umreißen/Werfen: Liegt der Schemenkämpfer auf dem Boden, gleitet an einem Gegner vorbei, oder steht hinter ihm, so kann er den Gegner zu Boden werfen.	Kann mit seiner Nahkampfwaffe Angriffe Ablocken und erleidet so nur 1/3 des Schadens, da er die Wucht abfedert. Jedoch kann natürlich nur ein Schlag pro Runde abgeblockt werden und dies gilt nicht für Angriffe mit Projektilen.	Der Schemenkämpfer kann sich auch mitten im Kampf aus dem Nahkampf zurückziehen und aus der Ferne angreifen. Dazu kann er sich eine provisorische Zuflucht bauen, hinter welcher er sich verschanzen kann und aus der Ferne den Gegner attackiert. Dadurch kann er nicht mehr von Fernangriffen getroffen werden. Das Abstandgewinnen und aufbauen dauert eine Runde, beim Nahkampf verliert die Zuflucht ihre Wirkung, muss für einen anschließenden Fernkampf aber nicht wieder aufgebaut werden.

Schementalente lvl5	Schementraining lvl1	Vergiften lvl1
10/5 W+Lp/ 2x 2/3 Dmg	6	10
Halsschlagaderwurf: Der Schemenkrieger schleudert einen Wurfstern so geschickt an die Kehle des Gegners, dass er diese damit aufschlitzt. Ein starker Schwall von Blut strömt aus der Wunde. Der Gegner verliert bis zu seinem Tod W+Lp (nicht Additiv). Falls der Schemenkämpfer geschickt genug seinen Wurfstern geworfen hat, so kann es sogar sein, dass der Kehlkopf des Gegners angeritzt wurde, und dieser so	Durch sein ständiges Training werden die Bewegungen des Schemenkämpfers noch schneller, was ihm ermöglicht vier Aktionen pro Kampfrunde zu machen.	Das leise und unauffällige Töten funktioniert am besten mit verschiedenen giften. Auch der Schemenkämpfer beherrscht das zusammenmischen von verschiedenen Substanzen, so dass die Mischung zum Tod führt. Die Gifte des Schemenkämpfers können in Ohren oder Augen geträufelt werden und führen nach wenigen Stunden zum Tod.

nicht mehr töne von sich geben kann (Willenskraftprobe W20 > 22-Willenskraft). Kampfkunst: Durch seine jahrelange Erfahrung mit dem Umgang seiner Waffen, hat der Schemenkämpfer sich eine gewisse Schnelligkeit antrainiert, die es ihm erlaubt zwei Gegner auf einmal anzugreifen. Damit kann er jedoch nicht soviel Wucht in den Angriff legen, weswegen er nur 2/3 des Schadens pro Gegner macht.		
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Schementalente lvl6		Schementraining lvl2		Vergiften lvl2	
15/8	Dmg 300	passiv		12	
Schraubentritt: Liegt der Schemenkämpfer auf dem Boden, kann er durch einen Handstand aufstehen und eine Drehung vollführen. Dabei tritt er mit seinen Beinen nach allen Gegnern die in der Nähe stehen und fügt ihnen 300 Schadenspunkte zu. Entwaffnen: Schlägt auf das Handgelenk eines Gegners und versucht ihm so die Waffe aus der Hand zu schlagen (Chance W20 > 10).		Durch langen Umgang mit den verschiedensten Waffen von Cystaron, ist es dem Schemenkämpfer möglich mit weiteren Waffen umzugehen. Er beherrscht zwei weitere Waffengattungen , sowie eine Spezialwaffe nach Wahl . (Waffenkunde + 6).		Wenn sich der Schemenkämpfer näher mit Giften beschäftigt, so kann er entweder die Wirkungszeit des Giftes erhöhen (so töten seine Gifte nach wenigen Minuten) oder erlernen die Gifte über direkten Hautkontakt dem Gegner einzuflößen.	

Schementalente lvl7		Kampfmeditation		Erdolchen	
6/10	blenden/ Dmg + 100%	passiv		24	Max 1000 Lp
Blutiges Blenden: Der Schemenkämpfer versucht einen Wurfstern in die Augenpartie des Gegners zu werfen. Der Geschickswurf dieses Angriffes ist um 5 erleichtert . Sollte der Wurf den Helm oder besser treffen, so verliert der Gegner sein Augenlicht und gilt fortan als geblendet . Tschako-Angriff: Durch besondere Schnelligkeit gelingt es dem Schemenkämpfer mit dem Tschako 2mal anzugreifen .		Der Schemenkämpfer ist tagsüber so konzentriert, dass er in der Nacht sich bei weitem mehr ausruhen kann. Durch eine kurze Kampfmeditation verändert sich seine Regeneration in der Nacht (wahlweise) auf W12 Lp und Ki . Zusätzlich braucht er nur mehr drei Stunden der Kampfmeditation, anstelle einer ganzen Nacht des Schlafes.		Kann einen Gegner von hinten mit seinem Dolch ins Jenseits befördern (max 1000 Lp). Diese Fertigkeit verlangt dass man sich leise an einen Gegner angeschlichen hat und von diesem nicht bemerkt wurde. Außerdem kann man einen Gegner von hinten erdolchen oder wenn dieser vor einem liegt. Im Kampf kann man diese Fertigkeit auch als eine weiteres Schementalent verwenden.	

Scholar/Akademikerin

Waffen: 2 Beliebige

Spezial: Korbschläger, Fachliteratur

Anfangsfertigkeiten: Abschluss einer Akademie (nach Wahl: Teronast/Solan/Daju-Myll/Traso-Masu/Paldin/Talmar) (IP+10, und beginnt mit einem Bündel Karten, Pergament und Feder und 80 Halblingen zusätzlich (Scholar ist ebenfalls ein Titel), Scholar muss 1/3 des Lebensalters bereits hinter sich haben)

Bücherwissen anwenden lvl1	Waffenstudium lvl1	Wissen ableiten lvl1
passiv	passiv	Permanent-5
Der Scholar kann nun seinen speziellen Gegenstand – die Fachliteratur – erst verwenden. Zuvor war ihm noch das hehere Wissen der Seiten verborgen geblieben. Jede gekaufte Fachliteratur kann für zwei Dezernate verwendet werden. Zusätzlich erhält der Scholar von der Akademie, von welcher er Student war, eine Buchtasche – dort kann jedes Buch für nur 1 TL gelagert werden. Die Tasche selbst hat ebenfalls 1 TL.	An der Universität wurde kein Wert auf den Waffenumgang gelegt, mit Ausnahme des Korbschlägers, welche als kultivierte Waffe angesehen wird. Doch nun in der Welt außerhalb der Universität ist es schwerer ohne eine breite Waffenbasis auszukommen. Der Scholar erlernte durch ein Waffenstudium den Umgang mit dem Rapier, sowie einer weiteren beliebigen Waffe. Zudem hat er nun einige Kenntnis auf dem Gebiet der Waffentechnik. (Waffenkunde +9).	Wenn man sich lange genug mit gewissen Themengebieten befasst, kann man eine Art Struktur erkennen, welche anderen Themengebieten ähnelt – so die Meinung vieler Akademiker. Mit hoher Konzentration kann der Scholar zwei Dezernate miteinander verknüpfen, d.h. diese haben den gleichen Bonus – den jeweils Höheren. Alle Dezernate lassen sich miteinander verknüpfen – aber diese Verknüpfung lässt sich nicht wieder entfernen.

Bücherwissen anwenden lvl2	Waffenstudium lvl2	Wissen ableiten lvl2
5	passiv	6
Die Welt außerhalb der Akademie ist manchmal mit langwieriger Arbeit gespickt. Um etwas Geld zu verdienen nimmt der Scholar Notar-, Übersetzungs- oder gar Vorlesungsarbeit an. Hierfür kann er in einer Stadt (um Realismus wird gebeten) W20 Halblinge/Tag verdienen, wenn er sich ein wenig umhört und einige Stunden und ein wenig Konzentration einsetzt. Doch selbst bei solch einer Arbeit lernt man etwas (IP+5).	Zudem ist die Technik dem Scholar sehr nahe, weshalb er den Umgang mit der Muskete sich aneignete. (Angewandte Technologie +9). Zudem kann er noch einen weiteren speziellen Rüstungsgegenstand oder einen unkonventionellen speziellen Gegenstand wählen, dessen Umgang er erlernte.	Der Scholar ist eine sehr konzentrierte Person. Wenn eine Intelligenzprobe misslingt, so gibt er nicht wie die übrigen auf sondern denkt noch mal genauer nach. (Willenskraftsprobe W20>30-Willenskraft). Wenn er seinen Willen ausreichend gesammelt hat, kann er nochmals eine Intelligenzprobe auf dieselbe Frage werfen. Zudem ist das Lernen vereinfacht und wenn er die Lektüre eines neuen Buches vollendet hat, so ist seine Lernprobe um 6 erleichtert.

Scholar-Würde lvl1	Körpergebundenheit lvl1	Scholar-Arbeit lvl1
passiv	passiv	1
Mit der Zeit kam der Ruhm. Für einige gute Aufsätze wurde der Scholar gewürdigt, für sein neues literarisches Werk (Titel bitte wählen) wurde er sogar bekannt. Er verdiente +100 Halblinge durch das schreiben und ihm wird ein Mitschreiberling gestellt. Dieser kämpft nicht, hat soviel Rüstungswert und LP wie sein Meister und gehorcht dem Scholar um von seinem Wissen zu lernen. (Falls dieser sterben sollte, kann in der Akademie-Stadt ein neuer Student aufgenommen werden). Oft bekommt der Scholar für dieses großartige Werk einen Ehren-Magistertitel an einer Universität (nach Wahl).	Über den Seiten werden die Augen manchmal müde – so ist es zumindest bei dem Scholar. (Wah -2). Jedoch hat er sich mittlerweile mit anderen Werten befasst (anderer Wert +2). Zum Lesen wird mittlerweile ein Monockel benötigt, welches sich der Scholar erstanden hat. Zudem ist – wie frei sein Geist auch sein mag – sein Körper in dieser Welt gebunden. Deswegen erlernte der Scholar das Reiten. (ausgeschlossen: Obsidiander).	„Ein gutes Gedächtnis ist Gold Wert!“, heißt ein Sprichwort der Zwerge – und der Scholar scheint ein Beweis dafür zu sein. Von jeder guten Intelligenzprobe der Party (d.h. 30 oder höher) lernt der Scholar etwas. Er schreibt es auf Pergament nieder und zieht Schlüsse daraus (dies kostet den gesamten Pergament-Vorrat einer Rolle) und anschließend hat er sich in dem Dezernat verbessert. Dies ist jedoch leider nur bis zu einem gewissen Grad möglich – Wissen über +9 kann dadurch nicht gewonnen werden. Wegen dem hohen Pergamentverbrauch hat sich der Scholar eine Pergamenttasche erstanden – diese hat 2 TL und es kann für 5 Halblinge

		jeweils eine Rolle Pergament ohne Traglast zugesteckt werden.
--	--	---------------------------------------------------------------

Scholar-Würde lvl2	Körpergebundenheit lvl2	Scholar-Arbeit lvl2
passiv	passiv	passiv
Nochmal 250 Halblinge wehen dem Scholar zu und für sein neues Werk (Titel bitte wählen) wird er sogar zum Professor ernannt – ein äußerst angenehmer Titel für einen Scholar. Dieser bringt nämlich nicht nur Unterkunft und Verpflegung in allen Universitäten mit sich, sondern ist auch mit einem gewissen Respekt unter den Kollegen verbunden.	Viele Arbeiten, welche ein Scholar bewältigen soll, hat etwas mit dem Übersetzen von Schriftstücken zu tun. Hierfür sollten einige Sprachen erlernt werden. (Sprachpunkte +6 – die Sprache muss jeweils mindestens auf „Fortgeschritten“ beherrscht werden). (<i>Benötigt Bücherwissen anwenden lvl2</i>)	Der Scholar geht weiterhin verschiedenen Arbeiten nach, weshalb er für einige Aufsätze bereits wieder ein gewisses Sümchen erlangt hat. (Halblinge +150). Die Weisheit des Scholars scheint nahezu überzuschwappen. Die Party bekommt für jedes Dezernat, welches der Scholar auf +12 oder +15 hat bei seiner Anwesenheit einen IP Bonus +3 .

Genius lvl1	Korbschläger-Kampf lvl1	Korbschläger-Verteidigung lvl1
passiv	12 / passiv Dmg +100% / Dmg +100	7 / passiv
Der Scholar gilt als äußerst begabt. So hat er einen Universitätssitz erlangt an einem Universitäts-Ort nach Wahl. Dort besitzt er eine Bibliothek mit Büchern zu jedem Dezernat nach Wahl, sowie alle alltäglichen und nicht-verkäuflichen Utensilien, die der Realismus gebietet. Seine Räumlichkeiten sind natürlich privat, weshalb er einen Schlüsselring bei sich trägt.	(<i>Gilt für alle Einhandwaffen:</i>) Doppelkniff: Schlägt mit einer Einhandwaffe doppelt zu, indem er einen alten Kniff aus seiner Universitäts-Fechtzeit anwendet. Ausbalancieren: Durch das ausbalancieren einer Waffe kann sie effizienter arbeiten und größeren Schaden machen. (Dmg +100).	(<i>Gilt für alle Einhandwaffen:</i>) Parieren: Der Scholar pariert mit seiner Waffe wie mit einem Korbschläger. Der Angriff wird nach unten gelenkt – dies ist selbst mit Zweihand-Waffen möglich, jedoch nicht mit Fernkampf- oder Projektilwaffen aller Art. Mitgliedsnarbe: Der Scholar ist Mitglied in einer Fechtschule – seine Narbe im Gesicht (Platz nach Wahl) sieht zwar nicht schön aus, spricht aber von Erfahrung und wird nicht als negativ empfunden. (Zäh +3).

Genius lvl2	Korbschläger-Kampf lvl2	Korbschläger-Verteidigung lvl2
20	15 / passiv Dmg +200% / Dmg +200	passiv / 10 Def/R +2
Die Teronaster Erkenntnismühle ist äußerst interessiert an dem aufstrebenden Stern der Akademiker. Sie versuchen sein Wissen zu erhalten und so können an jeder Stadt, welche einen Sitz der Teronaster Erkenntnismühle hat (also fast jeder Stadt) zwei Wächter der Teronaster Erkenntnismühle eingefordert werden. Diese Kämpfen dann für den Scholar und reisen mit ihm. Jedoch haben diese Personen eine Art von Würde und lassen sich deswegen nicht zu jeder Diener-Arbeit hinab. LP = 600 Dmg = 600	(<i>Gilt für alle Einhandwaffen:</i>) Flugstich: Diesen Angriff hat der Scholar schon an der Universität versucht, doch erst jetzt gelingt er ihm. Er lehnt sich bei seinem Angriff schwungvoll in den Schlag hinein, weshalb er eineinhalb Stolperschritte nach vorne macht und seine Waffe tief in den Feind stößt. Dies ist jedoch nur einmal pro Feind möglich. Verbessertes Ausbalancieren: Die Fähigkeit des Ausbalancierens wird gemeistert. (Dmg +200).	(<i>Gilt für alle Einhandwaffen:</i>) Mitgliedsrobe: Der Scholar ist hohes Mitglied einer Fechtschule, weshalb er eine Mitgliedsrobe trägt. Diese verbessert seinen Rüstungswert permanent um 2, obwohl sie kein nennenswertes Gewicht hat. Handverrenkungstaktik: Der Scholar benötigt zwar zwei Kampfrunden für diese Taktik, jedoch kann sie äußerst wirkungsvoll sein. Das Handgelenk des Gegners wird verdreht, weshalb er seine Waffe verliert. (W20 > 10). Diese Fertigkeit kann neben dem normalen Angriff durchgeführt werden.

Abenteuerliches Leben		Koryphäe		Magischer Durchbruch	
passiv		passiv		Permanent-5/ Erfindung	
Der Scholar hatte ein abenteuerliches Leben. Er erlente viele praktische Nutzen von Dingen, welche er einst nur aus den Büchern kannte. Er darf 7 Wertpunkte auf „Abenteuerentwicklung“ verteilen, aber ausschließlich dafür. (Fertigkeiten des Abenteurers).		Der Scholar ist weltbekannt, wie man es nur sein kann. Er genießt in vielen Ländern auch einige Vergünstigungen. Er wird von Wächtern nicht kontrolliert und genießt nahezu so etwas wie diplomatische Immunität. In Elderthall, den Königreichen der Menschen, dem Teronaster Reich, dem Jaspidenreich und dem Zwergenreich sind alle Gegenstände, welche über 100 Halblinge kosten für 5 Halblinge günstiger zu bekommen. Zudem bekommt der Scholar, welcher als Koryphäe gilt, von einigen einflussreichen Gönnern 2 Halblinge/Tag . Er hat eine Chance auf Bekanntschaften in der Adelswelt. (W20>16).		Es gibt kaum jemanden, welcher sich besser mit Sprüchen, Formeln und Versen auskennt, als der Scholar. Durch rein logisches Nachdenken hat er es geschafft, die Spruchzauberei quasi nebenbei zu meistern. Er versteht die magischen Strukturen und kann sich so viele Spruchzauber selber verfassen, wie er möchte (über genauen Schaden und Ki entscheidet dann der Spielleiter).	

Schmied/Schmiedin

Waffen: Schwerter, Zepter-Klassen-Waffen, Äxte, Dolche

Spezial: Schmiedehämmer, Schmiedeschutz

Anfangsfertigkeiten: Schmieden (Herstellung von schlechten, unverkäuflichen Waffen aus Erz, sowie Verzierungs- und Reparaturarbeiten)

Magische Klinge lvl1		Geschickte Waffenführung lvl1		Schild verbessern lvl1	
+	Dmg+W20	+	Dmg+W30	+	Def+W20
Verbessert eine Waffe durch das anschmieden einer magischen Klinge (oder einer magischen Sehne) einmalig um W20 Schaden. Die zusätzliche Klinge schimmert leicht und ist nicht mehr von der Waffe zu entfernen (benötigt: Schmiedehämmer).		Als Schmied hat man natürlich ein viel tieferes Waffenverständnis als die meisten anderen Disziplinen, welche lediglich für das Überleben kämpfen. Der Schaden jeder Waffe kann durch Konzentration auf die Schwerpunktlage und andere waffenspezifische Attribute für einen ganzen Kampf erhöht werden.		Verbessert ein Schild durch das anbringen einiger Materialien und durch die zusätzliche Abhärtung der eingesetzten Stoffe einmalig um W20 Schutz. (benötigt: Schmiedehämmer). Das Schild wirkt fester und schwerer, ist jedoch vom Gewicht her unverändert.	

Magische Klinge lvl2		Geschickte Waffenführung lvl2		Schild verbessern lvl2	
+	Dmg+W30	7	Dmg+2W30	+	Def+W30
Verbessert eine Waffe durch das anschmieden einer magischen Klinge (oder einer magischen Sehne) einmalig um W30 Schaden. Die zusätzliche Klinge schimmert leicht und ist nicht mehr von der Waffe zu entfernen (benötigt: Schmiedehämmer).		Als Schmied hat man natürlich ein viel tieferes Waffenverständnis als die meisten anderen Disziplinen, welche lediglich für das Überleben kämpfen. Der Schaden jeder Waffe kann durch Konzentration auf die Schwerpunktlage und andere waffenspezifische Attribute für einen ganzen Kampf erhöht werden.		Verbessert ein Schild durch das anbringen einiger Materialien und durch die zusätzliche Abhärtung der eingesetzten Stoffe einmalig um W30 Schutz. (benötigt: Schmiedehämmer). Das Schild wirkt fester und schwerer, ist jedoch vom Gewicht her unverändert.	

Zusätzliche Klinge lvl1		Abstumpfen lvl1		Rüstung verbessern lvl1	
8	Dmg +50%	13	Dmg/F -20%	9	Def +W20
Jegliche Metallwaffe kann von dem Schmied mit einer zusätzlichen Klinge versehen werden: Das Erz hierfür kann er für 3 Halblinge kaufen und die zusätzliche Klinge wiegt dann schwer an der Waffe. Der Schaden ist natürlich deutlich erhöht, jedoch ist ebenfalls das Gewicht um 2 erhöht. (benötigt: Schmiedehämmer).		Der Schmied nimmt seinen ganzen Mut zusammen und rammt mit seinen erhärteten Handschuhen gegen die Waffe des Feindes. Diese nimmt dabei erheblichen Schaden und wird stumpf, sofern es eine Metallwaffe war. (benötigt: Schmiedeschutz).		Verbessert eine Rüstung durch das Anbringen zusätzlicher Metallplatten. Er schmiedet diese fest und bindet sie mit festem Leder zusammen. Die Rüstung wirkt edler und ist stabiler, denn der Vorgang verbesserte den Schutz der Rüstung um W20. (benötigt: Schmiedehämmer).	

Zusätzliche Klinge lvl2		Abstumpfen lvl2		Rüstung verbessern lvl2	
9	Dmg +75%	20	Dmg/F -50%	9	Def +W30
Jegliche Metallwaffe kann von dem Schmied mit einer zusätzlichen Klinge versehen werden: Das Erz hierfür kann er für 3 Halblinge kaufen und die zusätzliche Klinge wiegt dann schwer an der Waffe. Der Schaden ist natürlich deutlich erhöht, jedoch ist ebenfalls das Gewicht um 2 erhöht. (benötigt: Schmiedehämmer).		Der Schmied nimmt seinen ganzen Mut zusammen und rammt mit seinen erhärteten Handschuhen gegen die Waffe des Feindes. Diese nimmt dabei erheblichen Schaden und wird stumpf, sofern es eine Metallwaffe war. (benötigt: Schmiedeschutz).		Verbessert eine Rüstung durch das Anbringen zusätzlicher Metallplatten. Er schmiedet diese fest und bindet sie mit festem Leder zusammen. Die Rüstung wirkt edler und ist stabiler, denn der Vorgang verbesserte den Schutz der Rüstung um W30. (benötigt: Schmiedehämmer).	

Harte Schmiedearbeit lvl1		Ambosskunde lvl1		Klingenkunde lvl1	
10		passiv		11 / passiv	Dmg = 30%
Kann einen verzauberten Gegenstand neu bearbeiten, indem er sie nochmals nachschmiedet. Dies ist natürlich nur bei Metallwaffen möglich und auch nur diese, welche nicht „hölzern“ sind. Wenn er dies getan hat, dann kann er die Waffe neu bestimmen. (Willenskraftprobe W20 > 15-Willenskraft, anschließend neue Verzauberung durch Willenskraftwurf; benötigt: Schmiedehämmer).		Kennt sich mit allen Waffen mitlerweile sehr gut aus, selbst die, die nicht aus Metall bestehen (Waffenkunde +15). Zudem kann er, wenn er einen Ambos besitzt, seine Schmiedearbeiten noch verbessern. Der Effekt der magischen Klinge, der verbesserten Rüstung und der verbesserten Schilde ist für jeden neuen Skill um W10 zusätzlich erhöht. (benötigt: Ambos).		Klingenregen: Als Schmied hat man natürlich immer einige Metallspäne bei sich, welche – aufgrund von seiner hohen Begabung beim schmieden, sehr scharf sind. Wenn er diese Klingenspäne in die Richtung des Gegners wirft, so wird dies sicherlich allen Feinden eine Lehre sein, ihn nicht weiterhin zu belästigen – da dies Späne seiner jetzigen Waffe sind, bekommen diese 1/3 des Schadens seiner Waffe. (benötigt: Schmiedeschutz). Schildkonstrukteur: Der Schmied hat einen besonderen Faible für Schilde, und kennt somit die genaue Anwendung der Schilde bestens: Seine Proben zum Abwehren sind immer um 1 erleichtert.	

Harte Schmiedearbeit lvl2		Ambosskunde lvl2		Klingenkunde lvl2	
9		passiv		8 / 25	Def/R/F .50%
Durch erhöhtes Geschick im Umgang mit Metallen, kann er ebenfalls metallische Handschuhe, Gürtel und Schuhe um W4 verbessern. Hierfür benötigt er einige Metallplättchen und Lederschnüre für 3 Halblinge. Für jede Schmiedearbeit muss natürlich zusätzlich wieder Geld ausgegeben werden und sich konzentriert werden.		Durch erhöhten Einsatz des Schleifsteins, können ebenfalls zusätzliche Klingen nochmals verbessert werden: Diese können so sehr geschärft werden, dass sie weitere 10% mehr Schaden machen. (benötigt: Schleifstein; Politur & Lappen).		Rüstungsbrecher: Schlägt mit ganzer Kraft mit seinem Schmiedeschutz gegen die Rüstung des Feindes. Der Schmiedeschutz geht dabei kaputt, kann jedoch durch einen Aufwand des Schmiedes später wieder repariert werden. Die Rüstung des Feindes geht dabei jedoch sehr kaputt und verliert 50% ihres Schutzes.	

		Klingen jonglieren: Nimmt behände die Waffen von vier Partymitgliedern in die Hand, jongliert sie geschickt vor einem der Gegner und wirft sie den Kameraden wieder zu: Diese 4Klingen haben hierbei einen der Feinde getroffen, welcher den Schaden aller vier Waffen bekommt.
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Verräterisches Eisen	Zwergenfluch	Waffenbruch
22	22	+
Das hohe Verständnis des Metalls lässt den Schmied ans magische Grenzen: Er beherrscht für eine Runde eine Metallwaffe des Feindes und lenkt diese durch seine Willenskraft auf den Gegner um. Der ehemalige Besitzer der Waffe bekommt also Schaden von der eigenen Waffe und kann also nicht angreifen – außer er versucht es Waffenlos. (Willenskraftprobe $W20 > 40$ - Willenskraft).	Der Schmied ist ein Meister seiner Disziplin und hat deswegen von einem alten Zujin-Zwerg den arkanen Zwergenfluch gelehrt, welcher einen magischen Einfluss auf Metall hat. Wenn der Schmied diesen alten Fluch wispert, so verliert die Waffe des Feindes sehr an Stabilität und Durchschlagskraft.	Der Schmied versucht durch das geschickte Anecken seiner Rüstung beim Angriff des Feindes die Waffe des Feindes zu zerstören. Wenn ihm das schwierige Unterfangen gelingt, so zerbricht die Waffe des Feindes in zwei Teile und ist nicht mehr zu benutzen. (Willenskraftprobe $W20 > 55$ - Willenskraft).

Schütze/ Bogenschützin

Waffen: Bögen, Schwerter, Speere, Javoline

Spezial: Langbögen, Chakra-Wurfsterne

Anfangsfertigkeit: Präzision (+3 Würfelergebnis-Geschick)

Pfeilkunst lvl 1	Fernkampfspezialist lvl 1	Späher lvl 1
passiv	passiv	passiv
Ermöglicht dem Schützen Pfeile und Bolzen selbst herzustellen, ohne sie verkaufen zu können.	Ermöglicht dem Schützen den Kampf mit Wurfsternen zu erlernen.	Gibt dem Schützen Bewegungssagilitäten (Klettern, Springen, Schleichen, Reiten (100%)), welche er in verschiedenen Zeiten als Späher benötigte.

Pfeilkunst lvl 2	Fernkampfspezialist lvl 2	Späher lvl 2
passiv	passiv	passiv
Kerbenwissen ermöglicht dem Schützen den Schaden einer Fernkampf-Waffe um 10 zu erhöhen.	Ermöglicht dem Schützen den Kampf mit Mini-Armbrüsten und Armbrüsten zu erlernen.	Ermöglicht dem Schützen sich (in unbeobachteten Momenten) zu Tarnen und gegebenenfalls zu schwimmen.

Besondere Wirkung lvl 1	Bogenfähigkeiten lvl 1	Pfeilkampftechniken lvl 1
passiv	1	11
Durch seine Ausstrahlung gewinnt er +4 Charisma und Tiere werden beeinflussbar für leichtere Aufgaben und	Projektil ablenken: Ermöglicht durch Bogeneinsatz gegnerische Pfeile, selbst wenn sie nicht auf einen selbst geschossen	Sparsamkeit: Ermöglicht dem Bogenschützen Pfeile des Gegners aus der Luft zu fangen und ohne eine

mögen den Charakter auf antrieb. Dies liegt wahrscheinlich daran, dass Bogenschützen gerne in Begleitung von Tieren auf die Jagd gehen, dass sich die meisten Schützen mit der Zeit recht gut mit Tieren verstehen.	werden, abzulenken. (W20>5).	Angriffsrunde zu benutzen zurück zu schießen als Verteidigungsaktion.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	-----------------------------------------------------------------------

Besondere Wirkung lvl2	Bogenfähigkeiten lvl2	Pfeilkampftechniken lvl2
5	17	passiv Dmg+W20+5
Durch eine Panik-Attacke löst er binnen weniger Runden Kampfformationen der Gegner auf. Dafür braucht er 1 Pfeil pro 10 Gegner.	Projektil beeinflussen: Gedankliche Kontrolle auf einen Pfeil wird ausgeübt, sodass Pfeile des Feindes auf diese zurückfliegen.	Feuerpfeil: Erhöht den Pfeil- oder Bolzenschaden um W20+5. Die Pfeile brennen.

Bluthund lvl1	Bogenfähigkeiten lvl3	Pfeilkampftechniken lvl3
passiv	passiv Bogennahkampf Dmg +50%	passiv
Ermöglicht dem Schützen mit seinem Chakra Tierkadaver zu Nahrung zu machen, zu schneiden und zu klettern.	Bogen-Nahkampf: Der Schütze nutzt die Gelegenheit einen neuen Pfeil aus seinem Köcher zu holen, um dem Feind im Nahkampf damit schon mal Grundschaden anzurichten, bevor er den Pfeil schießt. Dabei sticht er mit den Pfeilen auf Augen und ähnliches.	Giftpulver: Pfeile werden vor dem Schießen in Gift getunkt. Dieses tötet Feinde langsam und qualvoll. Der Schütze erspürt sein Gift über eine Tagesreise.

Bluthund lvl2	Bogenfähigkeiten lvl4	Pfeilkampftechniken lvl4
passiv Dmg +100%	10	11
Erhöht den Waffenschaden aller Fernkampfaffen um 100%.	Pfeilhagel: Schafft es mit einem Seil, einem Fell und seinem Bogen(oder seiner Armbrust) eine kleine Fernkampfaffe zu bauen, welche eine gigantische Reichweite hat. Diese schießt 2 Pfeile gleichzeitig. Es wird eine Runde benötigt sie auf oder abzubauen.	Projektil teilen: Teilt einen Pfeil in der Luft, sodass er identischen Schaden auf 2 Gegner macht.

Tek'Wandells Künste	Lebenserfahrung	Unheilsbote
passiv	passiv	passiv
Ermöglicht dem Bogenschützen selbst völlig glatte Wände hochzuklettern.	Ermöglicht dem Schützen mit einer Fernkampfaffe 2mal in jeder Runde anzugreifen.	Ermöglicht dem Schützen seinen eigenen Pfeil als Fortbewegungsmittel zu benutzen.

Schwarzmentaler/Phantasmikmatrone

Waffen: Wurfdolche, Äxte, Speere, Knüppel

Spezial: Spiegel-Schilder, Sensen

Anfangsfertigkeiten: Phantasmik (Illusionen, welche sich mit der Selbstverformung beschäftigen)

Antipathie lvl1	Demagogie lvl1	Ausgemergelt lvl1
2	8	8

Gegner wird mit einer Woge von Depressionen und melancholischer Missgunst überfallen, wobei er jeder Person nach Wahl misstraut. (W20>12)	Lässt im Kampf seine Feinde ihre Entscheidung ihn anzugreifen noch einmal überdenken. (W20>14; um Realismus wird gebeten).	Wirkt zutiefst krank und dem Tode nahe, sodass er Angst verbreiten kann, dass er eine ansteckende Krankheit überträgt.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Antipathie lvl2	Demagogie lvl2	Ausgemergelt lvl2
2	8	8
Gegner wird mit einer Woge von Depressionen und melancholischer Missgunst überfallen, wobei er jeder Person nach Wahl misstraut. (W20>6)	Lässt im Kampf seine Feinde ihre Entscheidung ihn anzugreifen noch einmal überdenken. (W20>10; um Realismus wird gebeten)	Dies wirkt auch bei größeren Gruppen von höherem Stande. (um Realismus wird gebeten).

Feuertaufe lvl1	Unsicherheit lvl1	Kreatur lvl1
8	6	8
Legt einen schwachen Fluch auf kleine Dinge, welche bei dem auftauchen von Gefahr ein magisches, nicht verbrennendes, Feuer erzeugen.	Das Antlitz des Schwarzmentaler verwandelt sich in das, eines Halbgottes. Ein Magier wird stark verunsichert, da er befürchtet, dass seine Magie sowieso wirkungslos ist. (W20>10).	Wirkt wie ein mächtiger schwarzer Magier.

Feuertaufe lvl2	Unsicherheit lvl2	Kreatur lvl2
8	7	8
Ist ebenfalls bei großen Gegenständen oder Flächen möglich, ist jedoch nicht Wunden erzeugend.	Das Antlitz des Schwarzmentaler verwandelt sich in das, eines Halbgottes. Ein Magier wird stark verunsichert, da er befürchtet, dass seine Magie sowieso wirkungslos ist. (W20>6).	Wirkt wie ein untotes Wesen von großer Macht.

Tiertätowierung lvl1	Wirklichkeitsverformung lvl1	Metamorphose lvl1
18	5	22
Kann sich für jeweils sieben Silberunzen Tiere an den Körper tätowieren lassen, und sich in diese Verwandeln. (Maximal 2; um Realismus wird gebeten). Das Verwandeln kostet Ki, jedoch ist die Rückverwandlung kostenlos.	Kann einen Gegenstand in Form und Gewicht ändern. Diese Gegenstände dürfen maximal Handgroß sein und nur so groß wie man selber werden.	Nimmt einen Gegenstand in die Hand und verändert die Struktur und die Gesinnung des Gegenstandes soweit, dass dieser innerhalb der nächsten Woche (genauer Zeitpunkt selbst wählbar) in ein Monster verwandelt welches jeden angreift der in seiner Reichweite ist und solange kämpft bis es tot ist. Lp: 1000 Dmg: 400 Es handelt sich allerdings nur um eine Illusion und kann keine magischen Charaktere und Halbgötter töten.

Tiertätowierung lvl2	Wirklichkeitsverformung lvl2	Metamorphose lvl2
passiv	5	25
Erhöht die Anzahl der Tätowierungen, in welche sich der Schwarzmentaler verwandeln kann, um zwei.	Kann außerdem noch die Oberflächenstruktur und die Farbe ändern	Nimmt einen Gegenstand in die Hand und verändert die Struktur und die Gesinnung des Gegenstandes soweit, dass dieser innerhalb der nächsten

		Woche (genauer Zeitpunkt selbst wählbar) in ein Monster verwandelt welches jeden angreift der in seiner Reichweite ist und solange kämpft bis es tot ist. Lp: 1200 Dmg: 500 Es handelt sich allerdings nur um eine Illusion und kann keine magischen Charaktere und Halbgötter töten.
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Angstbeherrschung	Weltuntergang	Unterredung
passiv	60	30
Für jeden von ihm getöteten Gegner, welcher eine Angst besessen hat verringert sich die Wahrscheinlichkeit das man selbst wieder Angst hat ($W_{20} > 20 - \text{Anzahl getöteter Feinde}$). Zusätzlich erhält er Grundwissen in Rassenkunde und Etikette	Verwandelt sich in das schlimmste Horrorszenario, welches er sich vorstellen kann, und zwingt dann in dem Angesicht des Schreckens eine Person, ihm Fragen zu beantworten. (Chance auf Wahrheit: $W_{20} > 5$). Dabei bleibt dem Opfer meist vor Angst das Herz stehen (maximal 1000 Lp). (ausgeschlossen: Untote Kreaturen, Dämonen, Halb-Götter, Götter).	Erscheint selbst als eine Art Dämon oder Gott, oder etwas dermaßen Absurdes, dass das Gegenüber seinen Worten Glauben schenkt, da sie einerseits vielleicht denkt es wäre ein Traum und es wären seine eigenen Gedanken. Die Person weiß nichts von der Beeinflussung seiner Gedanken. Leider können nicht alle Personen auf diese Weise getäuscht werden. ($W_{20} > 6$; Einmalig pro Person; Ausgenommen: halbgöttliche, dämonische und göttliche Macht).

Schwertmeister/ Waffenmeisterin

Waffen: Schwert, Degen, Rapier, Dolch

Spezial: Duellschwerter, Korbschläger, Schwarze Klingen, Fadenrapier, Heilige Dolche

Anfangsfertigkeit: Schwertkampftechniken (Ermöglicht den Umgang mit den meisten Schwertern)

Grundausbildung lvl1	Schwertkontrolle lvl1	Dolchbeherrschung lvl1
$\text{Str} \times 2 = \text{Dmg} / +3 \text{ Dmg Rua}$	passiv	passiv
Waffenloser Kampf/Verbesserter Kampf	Durch Schwertkämpferfahrung macht der Schwertmeister 20% Schaden mehr.	Kann mit einem Dolch ein Schild ersetzen. Der Dmg des Dolches entspricht dann der Def des Schildes.

Grundausbildung lvl1	Schwertkontrolle lvl2	Dolchbeherrschung lvl2
	passiv	passiv
Klettern/ Fallschaden reduzieren	Durch Schwertkämpferfahrung macht der Schwertmeister 30% Schaden mehr.	Kann mit einem Dolch ein Schild ersetzen. Der Dmg des Dolches +10% entspricht dann der Def des Schildes.

Grundausbildung lvl1		Schwertdoublexität lvl1		Verteidigungsschlag lvl1	
		passiv		passiv	
Schleichen/Reiten (100%)		Kann mit zwei Schwertem gleichzeitig zuschlagen.		Wenn der Schwertmeister TS bekommt, so kann er wählen, ob er diesen wünscht, oder ob er den doppelten Schaden will, dann fällt er nicht um, sondern schlägt ohne Runde zu verbrauchen mit 20% Schaden extra zurück.	

Grundausbildung lvl1		Schwertdoublexität lvl2		Verteidigungsschlag lvl2	
		passiv		passiv	
Waffenkunde/ Schwerter reparieren		Kann mit einem Schwert und einem Dolch insgesamt 4mal schlagen. Einmal mit dem Schwert und 3mal mit dem Dolch.		Wenn der Schwertmeister TS bekommt, so kann er wählen, ob er diesen wünscht, oder ob er den doppelten Schaden will, dann fällt er nicht um, sondern schlägt ohne Runde zu verbrauchen mit 40% zurück.	

Grundausbildung lvl1		Ehrenhafter Schwertmeister lvl1		Dunkler Schwertmeister lvl1	
		passiv		11	Dmg +50%
Verbesserte Sprungkraft/ Verbesserter Gleichgewichtssinn		Vereinigung: Schwertmeister tritt der Gilde der Schwertkämpfer bei und kann von nun an in Städten schneller Kontak mit Informanten und Söldnern aufnehmen.		Dolch-Massaker: Greift zwei Feinde mit einem Dolch mit erhöhtem Schaden an.	

Grundausbildung lvl1		Ehrenhafter Schwertmeister lvl2		Dunkler Schwertmeister lvl2	
		passiv/ 5		15/3	
Spurenlesen/ Fallen stellen		Sonnenschein: Die Klinge des Schwertmeister wurde in den geheimen Schmieden der Schwertmeister so geschmiedet, das sie, sobald Untote in der umgebung sind, anfängt zu leuchten und dadurch bei Untoten 50% mehr Dmg machen. Durch gezielte Konzentration kann er das leuchten auch bewusst herbeirufen und so als Art Fackel benutzen, ohne jedoch den Dmg-bonus zu haben. (W20>20-Willenskraft) Sturzangriff: Der Schwertmeister rennt dem Gegner blitzartig entgegen, er ist somit für einen kurzen Moment überrascht und verliert die Initiative.		Schurkenhieb: Durch einen speziellen spitzwinkligen Schlag reibt die Klinge des Schwertmeisters an einer feindlichen Klinge. Die dadurch entstehende Reibung sorgt für einen Ruck in der gegenerischen Klinge – sie wird zur Seite geschlagen oder ganz aus der Hand geschleudert. (W20>10). Wurfstoß: Der dunkle Schwertmeister hat geübt seine Klingenwaffe zu werfen um damit einen gewissen Vorteil zu erlangen. Zudem kann er mit ein wenig Konzentration so schnell eine neue Waffe ziehen, dass er dafür keine Runde benötigt.	

Grundausbildung lvl1		Ehrenhafter Schwertmeister lvl3		Dunkler Schwertmeister lvl3	
----------------------	--	---------------------------------	--	-----------------------------	--

		22		55	1/4 Dmg=Lp
Erweiterte Ausbildung: Die Waffe des Schwertmeisters macht für jeden getöteten Feind 1 Dmg Waffenschaden mehr, bis ans Ende aller Zeit. Narbengeflecht: Durch viele Kämpfe hat der Schwertmeister ein Narbengeflecht aufgebaut, welches von seiner Erfahrung berichtet. Ch-2 St+2 Ge+2 Zäh+2		Vasall: Durch seinen Kontakt mit der Schwertmeistergilde kann er leicht einen Zögling anheuern, welcher 1/3 LP, 1/3 Dmg, und 1/3 Def des Schwertmeisters besitzt.		Vampirische Triebe: Ramt sein Schwert gezielt in den Körper des Gegner und zieht ihm so direkt so viele Lp ab, bis zum Ohnmachtswert nötig sind. Dabei saugt er ihm 25% der verloren Lp ab und fügt sie seinen hinzu.	

Seher/Seherin

Waffen: Knüppel, Krallen, Speere, Zepher-Klasse-Waffe

Spezial: Magische Pelze, Rankenschild

Anfangsfertigkeiten: Wahrsagerei (Art des Bettelns)

Unheil verkünden lvl1	Augen der Toten lvl1	Selbstbeherrschung lvl1
7	3	passiv
Kann eine Prophezeiung verkünden, welche sich dann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit selbst erfüllt. (W20>14).	Gibt die letzten Minuten eines gestorbenen wieder, wenn man seinen Kopf gefunden hat.	Immun gegen Geistübernahme durch Hypnotiseure, Illusionisten, Mental-Disziplinen und andere Arten der Magie.

Unheil verkünden lvl2	Augen der Toten lvl2	Selbstbeherrschung lvl2
10	5	passiv
Kann eine Prophezeiung verkünden, welche sich dann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit selbst erfüllt. (W20>10).	Der Mund spricht dazu noch die gesprochenen Worte, teilweise auch die Gedanken des Opfers.	Ebenfalls immun gegen Geistübernahme durch Geister, Dämonen und andere Arten von überlegenem Willen.

Katzengeist herbeirufen lvl1	Geistwanderung lvl1	Schattenkünste lvl1
5	10	9
Ruft einen Katzegeist herbei, um sich mit ihm zu beraten. (W20>16). Hierbei muss angemerkt werden, dass Katzegeister nur in Versen und Metaphern sprechen.	Legt sich ruhig hin, und lässt sein Geist in Tiere wandern, durch welche Sinne er die Welt dann wahrnimmt.	Entzündet ein Feuer, und im Schein dieses Feuers kann er erkennen, ob jemand unter einem Zauber steht. Falls dies so ist, muss er den Schatten der Person erdolchen, woraufhin die Person ohnmächtig wird, und nach dem erwachen, frei von fremden zaubern ist. So können auch Dämonen oder Geister herausgezogen werden.

Katzengeist herbeirufen lvl2	Geistwanderung lvl2	Schattenkünste lvl2
8	15	22
Ruft einen Katzegeist herbei, um sich mit ihm zu beraten. (W20>12).	Dies kann er nun ebenfalls, wenn er nicht ruhig liegt, sowie größere Tiere sind auch möglich.	Greift den Schatten einer Person an. Hierbei muss jedoch ein Feuer brennen oder die Sonne scheinen. Die Person bekommt 1/3 des Schadens der Waffe, ohne die Möglichkeit dies zu blocken oder

		mit der Rüstung abzuwehren.
Fliegende Zukunft lvl1	Orakelwissen lvl1	Schattenkünste lvl3
20	passiv	20
Verwandelt sich in eine weiße oder graue Vogelart und durchstreift die Welt. Hierbei benötigt er allerdings fast eine Stunde um in Ruhe zu liegen.	Kurzzeitige Verschmelzung mit einem Geist, weshalb die Zukunft in Rätseln sichtbar wird.	Der Seher schlüpft in den Schatten einer Person, und kann somit mit dieser Person reisen ohne entdeckt zu werden, und kann sehen und hören was die Person sagt. Wenn es jedoch keinen Schatten mehr gibt (übermäßig viel und helles Licht, dann kann es geschehen, dass der Seher aufhört zu existieren).

Fliegende Zukunft lvl2	Orakelwissen lvl2	Schattenkünste lvl4
passiv	12	-10 Ki/-10 Lp 1 mal am Tag
Verwandlung geht schneller von statten und benötigt kein Ki mehr.	Kann einige Fragen stellen, welche dann wahrheitsgemäß, nicht aber eindeutig, von einem Geist, beantwortet wird. Geister machen sich allerdings ein Spaß daraus, die Fragen so allgemein wie möglich aufzufassen und zu beantworten. (W20>10).	Steckt sich selbst in Flammen und sein Geist weicht aus dem Körper und entschwindet in die Zukunft. Er kehrt in den Körper zurück mit genauen Informationen, was in den nächsten Stunden passieren würde, wenn man die Informationen nicht gehabt hätte, welche man daraus zieht.

Musterung	Ergrauung	Andere Augen
28	Einmalig	passiv
Der Seher erhält vollständige Kontrolle über einen anderen Körper. Er kann seine Gedanken bis zu diesem Punkt lesen, und ihn, bis der Seher es unterlässt, steuern. Hierbei kann der Seher sich selbst allerdings nicht mehr bewegen, und es ist ebenfalls nicht möglich, mehrere Personen zu kontrollieren. Dämonen, Halb-Götter und Götter sind von den Kräften der Musterung geschützt.	Zum Tausch gegen seine Jugend bekommt der Seher Weisheit. Ihn trennen nur noch 5 Jahre vom natürlichen Tod, wohingegen er sich 3 weitere Talente aussuchen darf, und 15 Wertpunkte verteilen kann.	Lässt den Seher erblinden, jedoch hat er im Tausch gegen diese gewöhnlichen Augen ein paar im Herzen, mit welchen er in begrenztem Maße in die Zukunft sehen kann. Er erahnt Angriffe, Fallen und die Präsenz von Personen.

Söldner/Söldnerin

Waffen: Äxte, Rapier, Degen, Bögen

Spezial: Handsensen, Tao-Klinge

Anfangsfertigkeiten: Söldnertum (Waffenkunde +9, sowie ein Bernthalgoldstück pro Kreis für seine Dienste)

Hinterhältige Stille lvl1	Handsensenbeherrschung lvl1	Kampferfahrung lvl1.1
passiv	passiv	passiv
Durch jahrelanges Training kann er Schmerzen ohne Geräusch ertragen.	Kann mithilfe der Handsensen Wände hochklettern, Gegenstände zerschneiden und sie als Wurf-Waffe benutzen.	Darf sich eine weitere Spezialwaffe aussuchen.

Hinterhältige Stille lvl2	Handsensenbeherrschung lvl2	Kampferfahrung lvl1.2
11	passiv	passiv
Durch Jahrelanges Training kann er die Ohnmacht für 5Runden herauszögern.	Kann mithilfe der Handsensen graben, sich über Abhänge entlanghangeln und jagen. Zusätzlich kann er mit beiden Handsensen gleichzeitig angreifen.	Kann einen Kampfskill zu der in Lvl1 ausgesuchten Waffe erlernen und ihn unter berücksichtigung der Ki Kosten von nun an mit der Spezialwaffe verwenden.

Niederschiesen lvl1	Der große Jäger lvl1	Kampferfahrung lvl2.1
4	passiv Wah +4	passiv
Schießt einen Feind mit dem Bogen nieder, so dass dieser für eine Runde aussetzen muss.	Kann Feinde vom Pferd reißen und außerdem werden dadurch permanent die Ohren und Reaktionen verbessert. (Wahrnehmung +4). Der Söldner erlernt das Reiten (100% dmg).	Darf sich eine weitere Spezialwaffe aussuchen.

Niederschiesen lvl2	Der große Jäger lvl2	Kampferfahrung lvl2.2
6 Dmg +30%	passiv Wah +4	passiv
Schießt einen Feind mit dem Bogen nieder, so dass dieser für eine Runde aussetzen muss.	Kann sich im Unterholz verstecken und sich lautlos fortbewegen und außerdem werden seine Augen, seine Ohren und seine Nase permanent verbessert. (Ermöglicht: Schleichen, Wahrnehmung +4).	Kann einen Kampfskill zu der in Lvl2 ausgesuchten Waffe erlernen und ihn unter berücksichtigung der Ki Kosten von nun an mit der Spezialwaffe verwenden.

Trainierte Schnelligkeit lvl1	Blutdurst lvl1	Kampferfahrung lvl3.1
17	11 -Lp/F-Lp	passiv
Schlägt mit einer 2-händigen Spezialwaffe 2mal und mit einer Einhändigen 3mal.	Heilt sich nach einem Angriff um soviel Lp wie der Feind verloren hat, indem er in einer bluttriefenden Attacke in dem Blut der Feinde badet.	Darf sich eine weitere Spezialwaffe aussuchen.

Trainierte Schnelligkeit lvl2	Blutdurst lvl2	Kampferfahrung lvl3.2
25	13 Dmg +20%	passiv
Schlägt mit einer 2-händigen Spezialwaffe 3mal und mit einer Einhändigen 4mal.	Hierbei hat der Söldner große Erfahrung gesammelt, weshalb er stets grausame Attacken anwenden kann.	Kann einen Kampfskill zu der in Lvl3 ausgesuchten Waffe erlernen und ihn unter berücksichtigung der Ki Kosten von nun an mit der Spezialwaffe verwenden.

Kopfabschläge	Taomassaker	Kampferfahrung lvl4
33 1000Lp	22	passiv
Benutzt 2 Handsensen um einem Gegner den Kopf abzuschlagen. (W20>12 oder W20>40-Willenskraft)	Schleudert die Tao-Klinge über seinem Kopf im Kreis und trifft mit dieser Klinge bis zu acht Feinden gleichzeitig.	Darf sich eine weitere Spezialwaffe aussuchen und kann einen Kampfskill zu dieser ausgesuchten Waffe erlernen und ihn unter berücksichtigung der Ki Kosten von nun an mit der Spezialwaffe verwenden.

Spruchzauberer/Spruchzauberin:

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Degen, Rapier

Spezial: Vipernmagiergürtel, Spruchsammlungen

Anfangsfertigkeiten: Spruchzauberei (Das Umwandeln von Materie in andere Materie aus Konzentrationsenergie)

Erstickende Paste lvl1		Spruchgedächtnis rekapitulieren lvl1		Schwebender Thron lvl1	
2	W+Lp	passiv		passiv	
Greift nach etwas Dreck, Staub, Mehl oder einer sonstigen pulverigen Menge und verwandelt diese im Wurf in eine gelbe Paste, welche dem Gegner entgegengeschleudert, dessen Luft zum atmen raubt. Dies zieht dem Gegner daher pro Runde Lp ab – er könnte eine Runde dafür einsetzen und eine Stärkeprobe ablegen, um die klebrige Masse zu entfernen. (nicht additiv).		Der Spruchzauberer konzentriert sich auf sein bisher gelerntes Wissen und rekapituliert die verschiedensten schweren Anwendungsprozesse von komplexen Zaubern (ab Kreis 2). (W20>6 / 1 mal pro Kampf).		Setzt sich in den Schneidersitz, murmelt einige Wörter und beginnt dann zu schweben (max 1,40m). So treten keine Schwierigkeiten mehr auf durch unwegsames Gelände. (LL + 10).	

Erstickende Paste lvl2		Spruchgedächtnis rekapitulieren lvl2		Schwebender Thron lvl2	
3	W+2 Lp	passiv		passiv	
Greift nach etwas Dreck, Staub, Mehl oder einer sonstigen pulverigen Menge und verwandelt diese im Wurf in eine gelbe Paste, welche dem Gegner entgegengeschleudert, dessen Luft zum atmen raubt. Dies zieht dem Gegner daher pro Runde Lp ab – er könnte eine Runde dafür einsetzen und eine Stärkeprobe ablegen, um die klebrige Masse zu entfernen. (nicht additiv).		Der Spruchzauberer konzentriert sich auf sein bisher gelerntes Wissen und rekapituliert die verschiedensten schweren Anwendungsprozesse von komplexen Zaubern (ab Kreis 2). (W20>4 / 1 mal pro Kampf).		Setzt sich in den Schneidersitz, murmelt einige Wörter und beginnt dann zu schweben (max 2,20m). So treten keine Schwierigkeiten mehr auf durch unwegsames Gelände. (LL + 20).	

Spruchzauberei lvl1		Verteidigungsbanne lvl1		Flüche lvl1	
2 / 5	W6+1 Lp	5 / 4	Max:50% Dmg	15 / 6	Dmg/F = 10%
Wasserkochen: Wirft eine Flüssigkeit gegen einen Feind. Dann wendet er Spruchzauberei an um dieses kochen zu lassen. Schlosswandlung: Legt die Hände auf eine Tür und dringt mit seinem Willen in das Schloss ein. Er versucht dieses dazu zu bewegen, aufzugehen. Dies klappt selbst dann, wenn es für Dietriche verstopft wäre, oder so verrostet ist, dass es eigentlich nicht mehr zu ändern wäre. (Willenskraftsprobe W20>30-Willenskraft).		Riposte: Schickt Schadenspunkte die der Feind einem zufügen wollte auf diesen zurück, indem er die Hände hebt und einige Worte murmelt. Schnappender Beutel: Kann auf einen Beutel – auch seinen Geldbeutel – einen Verteidigungsbanne legen, sodass dieser nach jeder Person schnappt, die nicht der Spruchzauberer selbst ist. So werden Diebstähle verhindert, außer man zerschlägt den Beutel mit einer scharfen Waffe.		Metallverbot: Reduziert Schaden einer Metallwaffe eines Feindes rapide, indem er durch eine hochkonzentrierte Gestik die Metallwaffe stark rosten lässt. Fluchandrohung: Durch die richtige Methode lässt sich ein Fluch so aussprechen, dass er echt klingt – es jedoch nicht ist. So kann eine Person denken, sie wäre verflucht und verhält sich deswegen so, dass der Fluch wahrscheinlich eintrifft – durch reinen Zufall und Nervosität der Person. (W20>12 – die Drohung muss jedoch durch Zufall eintreffen können).	

Spruchzauberei lvl2		Verteidigungsbanne lvl2		Flüche lvl2	
11 / passiv	Dmg 2x400	10 / 5	Dmg/F +50%	15 / passiv	
Eisene Steine: Nimmt 2 kleine Kiesel, Münzen oder ähnliches in die Hand und wirft es in Richtung des Feindes. Dann		Projektil Ablenken: Hebt die Hand und macht eine wegwerfende Bewegung, wobei er einen Spruch murmelt –		Bannkreis: Erschafft einen unsichtbaren Raum um einen Feind, indem er die Luft stark verdichtet. Hierfür macht er eine	

<p>verwandelt er diese kleinen Objekte durch ein einziges Wort in zwei rasende Morgensterne die in der Mitte mit einer Kette verbunden sind. Diese treffen den Gegner und fügen ihm Schaden zu.</p> <p>Kost & Logis: Verwandelt Halblinge in Silberunzen und kauft sich hiermit das Nachtlager und die Verpflegung. Jedoch verpflichtet er sich hierbei gleichzeitig dafür (um nicht als kriminell gesehen zu werden), keine größeren Dinge damit zu kaufen, sondern nur Nahrung und Unterkunft. Zum anderen nimmt er auch kein Wechselgeld, denn er will kein Aufsehen erregen bei den magischen Behörden, welche den Einsatz dieser Silber für Kost & Logis tolerieren, sonst aber nicht.</p>	<p>hierdurch lenkt der Spruchzauberer einen Pfeil, eine Kugel, oder eine Wurfwaffe auf den Feind zurück der ihn schoss und erhöht dabei die Geschwindigkeit.</p> <p>Türbann: Legt einen Verteidigungsbann auf eine Tür, indem er sich vor sie kniet und leise einige Momente einen Spruch murmelt. Wenn nun jemand versucht diese Tür zu passieren mit der Absicht dem Spruchzauberer oder der Party Leid zuzufügen, so wird er durch einen magischen Schlag getroffen, fällt um und braucht eine Runde um aufzustehen. Nachdem er allerdings einige Male versucht hat die Tür zu durchbrechen, so ist seine einzige Absicht diese zu durchqueren, und so geschieht nichts mehr.</p>	<p>umarmende Geste und drückt dann die Hände murmelnd zusammen. Dieser kann 4 Runden lang weder durch Waffen angreifen, noch durch Waffen angegriffen werden. Selbst Projektile prallen an diesem Raum ab und Magie ist nicht wirkungsvoll.</p> <p>Organischer Fluch: Nach langer Zeit des Studiums ist nun der Spruchzauberer bereit für den so genannten organischen Fluch. Diese Art des Fluchens kann durch die alte Macht der Spruchzauberei ebenfalls organische Dinge verändern. So können zum Beispiel kleine Teile (Finger, usw.) in Stein oder anderes verwandelt werden. Dies ist eine Erweiterung der Anfangsfertigkeit, die mit der normalen Spruchzauberei nicht zu erreichen ist.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Spruchzauberei lv3	Verteidigungsbanne lv3	Flüche lv3
4/5	10/15	4/5 Blendet
<p>Frost und Hitze: Murmelnd bringt er eine Luftkugel dazu (beliebig groß) sich zu erhitzen oder abzukühlen. Dies geschieht dann relativ schnell oder eher schleichend über eine halbe Stunde hin, um den Anschein eines Wetterumschwunges zu haben. Wie heiß und wie kühl es genau werden soll, kann der Spruchzauberer entscheiden (um Realismus wird gebeten).</p> <p>Technologie deformieren: Der Spruchzauberer scheint darin begabt zu sein in der Nähe von Technologie seine Macht zu behalten. Wenn er also Technik sieht, so kann er diese so verändern, dass sie nicht mehr funktionieren kann. Wenn allerdings zuviel Technologie an einem Ort ist, so ist dies nicht mehr Möglich.</p>	<p>Metallflügel: Berührt murmelnd den Rücken einer Person (oder seinen Eigenen), spricht anschließend noch einige Formeln und erschafft zwei eiserne Flügel am Rücken der Zielperson. Diese kann damit bis zu 18m hoch fliegen, bis der Spruchzauberer sich entschließt die Metallflügel wieder zu entfernen. Jedoch ist man mit diesen Flügeln so breit, dass man kaum eine Tür durchqueren kann, und in der Nacht verschwinden diese (also, wenn der Spruchzauberer schläft).</p> <p>Schutzbann: Erschafft aus der Luft eine unsichtbare Wand, welche sich fast an die 50 Meter ausbreiten kann oder die Party umschließt (den Feind jedoch nicht). Es kann weder durch Magie, noch durch Waffen durch diese Schutzwand angegriffen werden – die Party kann sich entfernen, der Spruchzauberer muss jedoch permanent die Hände erhoben lassen, die Augen geschlossen halten und magische Worte sprechen. Er kann höchstens getragen werden.</p>	<p>Gemurmelte Blindheit: Legt die Hand auf die Augen einer Person (wahlweise auch die Ohren oder den Mund) und murmelt mit starrem Blick eine Formel. Wenn der Wille des Spruchzauberers stark genug ist, so kann sich das gegenüber nicht bewegen und nicht fliehen (Willenskraftspröbe W20>20-Willenskraft). Anschließend ist die berührte Stelle nicht mehr benutzbar – die Person ist Blind, Taub oder Stumm.</p> <p>Gegenstand beleben: Erweckt einen Gegenstand zum Leben, indem er die Hände auf diesen legt und leise murmelt. Dieser darf nicht größer sein als der Spruchzauberer selbst, welcher dem Gegenstand befehlen kann.</p>

Spruchzauberei lv4	Verteidigungsbanne lv4	Flüche lv4
10/passiv Dmg 600	5/14	13/6 W6Lp/Dmg 200
<p>Querschlägen: Bündelt etwas Luft in seiner Hand und verzaubert diese murmelnd in eine blitzende Kugel, gefüllt mit kleinen Kristallen, und schleudert diese in Richtung des Feindes.</p> <p>Elementaristische Spruchzauberei: Der</p>	<p>Taschenwächter: Ruft einen kleinen Geist herbei, welchen der Spruchzauberer in eine kleine Maus/Ratte oder Ähnliches verwandelt. Diese verhindert anschließend automatisch Diebstahl und kann als</p>	<p>Verdorren: Lässt die Körperteile des Feindes durch das Aufsagen alter Flüche leicht verdorren. Dieser verliert mit der Wahrscheinlichkeit des großen Willens der Spruchzauberers (Willenskraftspröbe W20>40-</p>

<p>Spruchzauberer hat nun endlich die Gabe erlernt die Elemente durch die Kraft des gespeicherten Wissens in einem Wort zu verändern. Selbst Feuer, Wasser, Blitz und Wind lassen sich herstellen oder verwandeln. Dies hat sich der Spruchzauberer mühsam antrainiert, und hat dies nun quasi als Erweiterung seiner Anfangsfertigkeit zu sehen.</p>	<p>beschattendes und bewachendes Mittel eingesetzt werden. Der Spruchzauberer kann hierbei durch hohe Konzentration nämlich die Antworten aus dem Kopf des Geistes gewinnen.</p> <p>Eisernes Wort: Der Spruchzauberer wirft einem Geist, Körpergeist oder einer sonstigen untoten Gestalt ein eisernes Wort entgegen, welches er in eine Waffe gegen diese Kreaturen verwandelt. Wenn sein Wille stark genug ist, so wird das Wort die Wesen vertreiben (auch mehrere). (Willenskraftprobe $W20 > 35 + \text{Anzahl der Wesenheiten} - \text{Willenskraft}$ bei normalen Wesen oder bei Dämonen (wobei nur ein Dämon zu verscheuchen ist) $W20 > 50 - \text{Willenskraft}$).</p>	<p>Willenskraft ein, vom Spruchzauberer erwünschtes, Körperteil und und bekommt zusätzlich natürlich Schaden durch das leichte Verdorren – die Wunden bluten jedoch nicht.</p> <p>Namensbindung: Wenn der Spruchzauberer den Namen einer Person erfährt, so kann er einen mächtigen Fluch auf ihn aussprechen, und immer wenn jemand den Namen der Person sagt, erleidet diese einen harten körperlichen Schlag, da sich das Wort in eine Waffe zu verwandeln scheint. Im Kampf sieht dies folgendermaßen aus: Eine Runde vorbereitung um den Fluch zu Äußern, anschließend jede Runde den Namen der Person nennen (benötigt: Kenntnis über den Namen der Person). Außerhalb des Kampfes kann dies durch einen Verteidigungsbann aufgehoben werden, jedoch dauert es in der Regel länger einen Spruchzauberer hierfür kommen zu lassen.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Spruchzauberei lvl5		Verteidigungsbänne lvl5		Flüche lvl5	
25 / passiv		25 / passiv		10 / passiv	Betäubt/ Dmg/F x 2
<p>Polymorph: Der Spruchzauberer erwählt eine Zielperson und verwandelt diese durch einige laute Ausrufe und das deuten mit einem Finger auf diese in ein Schaf (oder ein sonstiges Tier dieser Größe nach Wahl). Was die Person bei sich trägt geht hierbei jedoch ebenfalls verloren, außer sie trug es sehr leicht in der Hand und ließ es in der kurzen Zeit der Verwandlung fallen.</p> <p>Konzentrationsveränderung: Mittlerweile hat der Spruchzauberer sich zu einem Meister in seinem Fach entwickelt, und hat seine eigene Existenz verändert. Er hat seine eigene Konzentrationsfähigkeit (einmalig) erhöht (Energie +3) und hat seinen Körper sehr gegen die Elemente der Welt abgehärtet (Feuer-, Eis- und Magieresistenz 25%).</p>		<p>Dimensionsporte: Beschwört durch eine Formel, welche der Spruchzauberer anfangs nur wispert, am Ende jedoch schreit, ein Tor, welches bis zu 3 Feinde verschlingen kann um sie im Umkreis von 1000 LE wieder frei zu lassen – so gewinnt man entweder genügend Vorsprung, verhindert, dass diese einem folgen können oder stürzt sie einfach an einer nahen Klippe zu Tode. (Die Erfahrungspunkte sind hierbei jedoch nicht 100%ig zu werten).</p> <p>Verteidigungsbänne lesen: Erlernt die alte Sprache der Zwerge (altertümliche Schriften um 3 Stufen erhöht) und spricht Gam-Stämmig auf Experte. Er hat lange Zeit die Verteidigungsbänne studiert und so spürt er sofort, wo ein Verteidigungsbann getätigt wurde und kann diesen zudem auflösen durch eine längere Formel. Zudem hat er nun die Möglichkeit (als eine weitere Anfangsfertigkeit) Verteidigungsbänne zu sprechen – diese ermöglichen es ihm alle Dinge gegen irgendetwas anderes zu schützen.</p>		<p>Rebellion des Körpers: Wirft einen wilden Fluch auf den Feind aus, welcher sich selbst doppelten Schaden zufügt und eine Runde aussetzt.</p> <p>Arkadische Fluchstudie: Der Spruchzauberer hat nach seinem langen Umgang mit den Flüchen der Welt auch die alten Flüche der Zwerge erlernt. (altertümliche Schriften um 3 Stufen erhöht, Gam-Stämmig auf Experte). Es ist ihm nun Möglich selbst Flüche zu erfinden und niederzuschreiben, weshalb er eine weitere Anfangsfertigkeit sein eigenen nennen kann: Flüche formulieren. Flüche beziehen sich immer auf eine Person, welcher etwas passiert, wenn sie etwas anderes tut – sozusagen ein Zusammenhang zwischen Person und Tätigkeit, welche durch die normale Spruchzauberei nicht zu verändern sind.</p>	

Waffen: Javaline, Äxte, Bögen, Speere

Spezial: Schleuder, Lanzen

Anfangsfertigkeiten: Steppenritt (Reiten (mit 50% Dmg), besitzt zu Anfang ein Pferd (seiner Rasse, geringster Preis)

Reiten lvl1	Kriegspferd lvl1	Naturbursche lvl1
passiv	passiv	passiv
Als Steppenreiter hat man natürlich schnell genug Erfahrung gesammelt, um problemlos zu reiten. Der Kampf vom Pferde aus gehört zu seinen normalen Kampftaktiken (100%Dmg).	Das Pferd ist natürlicher Bestandteil seiner Kampfstrategie. Ohne dieses, ist sein Kampf nicht so effektiv (Dmg - 50). Falls er sich jedoch auf dem Pferd befindet, ist sein Kampf umso effektiver. (Dmg + 100). Zusätzlich kann er sein Pferd noch durch die gute Kenntnis von Weidegebieten versorgen.	Kann durch sein Naturwissen leicht Nahrung und Wasser finden und so in der Natur überleben, ohne stetig wieder in Städte oder Dörfer zu reisen. (Ausgenommen: In der Wüste).

Reiten lvl2	Kriegspferd lvl2	Naturbursche lvl2
passiv	6	passiv
Nach der langen Zeit, welche der Steppenreiter auf dem Sattel zubachte, ist der Kampf vom Pferde seine Spezialität geworden (Hierbei: 200%Dmg).	Kann seine Pferde nun hochkonzentriert mit einigen Pflanzen aus der Natur heilen. Dies ist im Kampf allerdings nicht möglich und benötigt einen Wald, ein Gebirge oder eine Ebene um die Kräuter zu finden. Zudem beherrscht er noch einige Tricks (passiv), wie das Reiten an der Seite des Pferdes (also im Schutz des Pferdes zu reiten), das sammeln von Munition (für die Schleuder) vom Pferde aus und das Aufsteigen auf das Pferd binnen Sekunden oder beim Reiten. Das Pferd gehorcht ihm aufs Wort.	Kann durch sein Naturwissen leicht Nahrung und Wasser in so großen Mengen finden, sodass damit nicht nur der Steppenreiter selbst, sondern alle seine Gefährten versorgt werden können. (Ausgenommen: In der Wüste).

Durchschlag lvl1	Kriegspferd lvl3	Panzerung lvl1
7	12	passiv Def: 10
Reitet mit dem Pferd auf einen Gegner zu und dreht seine Schleuder rasend schnell. Er lässt den spitzen Stein davonschnellen und durchschlägt einen Feind regelrecht, sodass ein vielleicht dahinterstehender Feind ebenfalls getroffen wird. Kurzum werden gleichsam 2 Feinde von einem Angriff verletzt. (Benötigt: Reittier und zwei hintereinanderstehende Feinde).	Hat eine starke Bindung zu seinem Reittier, sodass dieses selbst für pferdetypische Gefahren nicht mehr empfindlich ist. Selbst Explosionen und Feuer schrecken es nicht mehr, wenn der Steppenreiter auf ihm thront. Zudem kann er für einige Konzentration Pferdespuren aufspüren. Er zieht so etwa zwei Stunden los (alleine) und kann sich so mit Hilfe eines Seiles oder einer Kette ein Pferd fangen, welches er in einer weiteren Stunde bändigt. (Willenskraftprobe $W20 > 20 - \text{Willenskraft}$).	Schützt die Pferde durch mehrere Platten, welche er geschickt am dem Reittier befestigt, gegen Angriffe. Durch diese erhöhte Last sind die Pferde aber um 4 Laufleistungen langsamer.

Durchschlag lvl2	Kriegspferd lvl4	Panzerung lvl2
19	18	passiv Def: 20
Durch sehr hohes Geschick kann vom	Beherrscht den Willen von Pferden. So	Schützt die Pferde durch mehrere Platten,

<p>Pferde aus ein Angriff gestartet werden, in welchem ein Stein aus der Schleuder gleichzeitig 4 Feinde trifft, indem er einige durchbohrt und von anderen abprallt. (Benötigt: Reittier und mindestens zwei hintereinanderstehende Feinde).</p>	<p>kann er zum einen Pferde leichter finden und einfach ihren Willen lenken, anstelle ihn zu zügeln, welches ihm selbst bei Fremden, gut dressierten Pferden gelingt. (W20>14-Willenskraft). Wenn ein Pferd in Reichweite ist, so passiert dies in wenigen Sekunden – muss es noch gesucht werden, so geht er (alleine) für eine halbe Stunde auf die Pirsch. Ebenfalls können fremde Pferde verschreckt und verscheucht werden – doch falls dies mehr als ein einzelnes Reittier ist, so fällt es dem Steppenreiter schwerer. (W20>12-Willenskraft + 5*Anzahl der Pferde).</p>	<p>welche er geschickt am dem Reittier befestigt, gegen Angriffe. Durch diese erhöhte Last sind die Pferde aber um 4 Laufleistungen langsamer.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Rundumschwung lvl1	Wildes Ross lvl1	Schadensumverteilung lvl1
33	29	6
<p>Schwingt eine Nahkampfwaffe von seinem hohen Ross und trifft dadurch alle Gegner die in seiner Reichweite stehen. (Benötigt: Reittier).</p>	<p>Dem Pferd werden Waffen angebracht, welches diesem ermöglicht, ebenfalls zu kämpfen. Das Reittier konzentriert sich hierbei auf den Gegner, welchen sein Reiter angreift, beißt und tritt jedoch um sich. Die ungezügelte Wut, welche der Steppenreiter in seinem Reittier entfachte, verschnellert dieses ebenfalls.</p> <p>Dmg +200 -1 Lp/Feind pro Runde (Nahkampf) LL + 20</p>	<p>Ritzt sich selbst und seinem Pferd eine kleine Wunde und vermischt das Blut. Der Reiter und sein Reittier sind nun fast ein einziges Wesen und befinden sich im innigsten Einklang. Dadurch können Lp verteilt werden bis zu W12 in einer Runde – vom Pferd zum Reiter und umgekehrt.</p>

Rundumschwung lvl2	Wildes Ross lvl2	Schadensumverteilung lvl2
44 Dmg +20%	passiv	6
<p>Schwingt eine Nahkampfwaffe von seinem hohen Ross und trifft dadurch alle Gegner die in seiner Reichweite stehen. (Benötigt: Reittier).</p>	<p>Das Reittier hatte mittlerweile schon fast ebenso viele Wunden, wie der Reiter selbst – wenn nicht mehr. Die Lebenspunkte des Reittiers erhöhen sich um 50%.</p>	<p>Ritzt sich selbst und seinem Pferd eine kleine Wunde und vermischt das Blut. Der Reiter und sein Reittier sind nun fast ein einziges Wesen und befinden sich im innigsten Einklang. Dadurch können Lp verteilt werden bis zu W20 in einer Runde – vom Pferd zum Reiter und umgekehrt.</p>

Aufspießen	Kriegspferd lvl5	Angriff zu Pferd
22 Dmg 600	44	passiv
<p>Der Steppenreiter stürzt zu Pferd auf einen Gegner zu und hält die Lanze bereit. Er spießt den Feind direkt auf und schleudert ihn mit voller Wucht zu Boden. Der Gegner erleidet großen Schaden und muss in der nächsten Runde ersteinmal aufstehen und sich neu orientieren von dem harten Angriff (falls er dazu noch in der Lage ist). (Benötigt: Reittier, Lanze – ist mit sonstigen passiven Schadenserhöhungen, sowie „Wildes</p>	<p>Versteht die Sprache der Pferde – nicht nur, vor was sie sich fürchten oder wieso sie empfinden, sondern kann förmlich die Gedanken lesen und beeinflussen – und zwar ohne irgendwelche Konzentration. Doch, wenn er sich stark konzentriert, so kann er sogar Tiere und vielleicht sogar einige Monster abrichten, welche ihm anschließend als Reittier dienen (W20>25-Willenskraft). Das Monster (im Gegensatz zum Tier) muss hierfür besiegt</p>	<p>Durch die erhöht Geschwindigkeit bekommt der Steppenreiter S+6 und auf die Geschicklichkeitsproben +3. Außerdem bekommt er immer den ersten Angriff und seine Laufleistung ist ebenfalls, durch seinen langjährigen Umgang mit dem Pferd, gewachsen. (LL + 10).</p>

Ross lvl 1 "addierbar).	sein. Ob ein Monster oder magisches Wesen insgesamt hierfür tauglich ist (also, ob die Fertigkeiten, welche sich auf das Reittier beziehen geltung haben, klärt der Spielleiter – in der Regel ist dies eine reine Entscheidung des Realismus).	
-------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Straßenkämpfer/Straßenkämpferin

Waffen: Knüppel, Dolche, Wurf dolche, Krallen

Spezial: Schlagringe, Kampfschuhe

Anfangsfertigkeiten: Gefahrwahrnehmung

Tot stellen lvl 1	Übertriebenes Selbstbewusstsein lvl 1	Kampfsinn lvl 1
5	passiv	passiv
Kann, wenn er durch TS hinfällt, seinen Tod vortäuschen, indem er sehr flach atmet (und bis zu 5 Minuten die Luft anhalten kann) und absolut regungslos daliegt. Viele Feinde verlieren so das Interesse an ihm.	Sein übertriebenes Selbstbewusstsein sorgt dafür, dass einige Feinde ihn für einen mehr als nur ebenbürtigen Gegner halten. Das kurze zögern des Feindes nutzt der Straßenkämpfer um die Initiative zu erlangen.	Durch seine Erfahrungen aus den vielen Kämpfen weiß er sich so zu bewegen, dass nicht alle Angriffe ihn treffen. Wird er in einer Runde 4 Mal angegriffen so trifft der 4. Angriff nicht.

Tot stellen lvl 2	Übertriebenes Selbstbewusstsein lvl 2	Kampfsinn lvl 2
10	3 Dmg/F – 50%	passiv
Kann sich unbemerkt eine kleine Pastille einschieben, welche seine Atmung und seinen Herzschlag rapide senkt. Er nimmt die Umwelt wahr, welche ihn jedoch für Tod erklärt. Es ist äußerst schwer dies zu durchschauen.	Wenn er übermäßig sein übertriebenes Selbstbewusstsein ausstrahlt, so zögert der Feind minimal, und fügt so, mit seinen Schlägen, nur 50% des Schlagschadens zu (ausgenommen: Dämonen, Halb-Götter, Götter).	Durch seine Erfahrungen aus den vielen Kämpfen weiß er sich so zu bewegen, dass nicht alle Angriffe ihn treffen. Wird er in einer Runde 3 Mal angegriffen so trifft der 3. Angriff nicht.

Eleganter Abgang lvl 1	Eiserne Hand lvl 1	Wettkampf lvl 1
10	6 Dmg = St + Ge x W6	18
Durch eine wendige Bewegung, mit welcher sich der Straßenkämpfer aus dem Kampf rettet, glaubt der Feind das Kräfteressen verloren zu haben, obgleich er in der Überzahl war, oder gerade dem Sieg sehr nahe war. (W20 > 6 + Anzahl der Feinde).	In vielen Kämpfen kann es dazu kommen, dass man ohne Waffe dasteht. Der Straßenkämpfer hat darum gelernt sich auch ohne Waffen zu verteidigen.	In einer Stadt kann ein Wettkampf mit einer anderen Person erklärt werden. Er bekommt durch den Sieg gegen diese Person einen Preis im Wert von W10 Silberunzen. Dies kann er jedoch nur einmal/Tag ausführen. (Chance auf Sieg W20 > 10 ; Wenn er verliert, dann hat er $L_p = VW$).

Eleganter Abgang lvl 2	Eiserne Hand lvl 2	Wettkampf lvl 2
5	8 Dmg = St + Ge x W10	8
Ermöglicht die Flucht, obwohl der Straßenkämpfer eigentlich TS erlitt und zu Boden fallen müsste.	In vielen Kämpfen kann es dazu kommen, dass man ohne Waffe dasteht. Der Straßenkämpfer hat darum gelernt sich auch ohne Waffen zu verteidigen.	Selbst, wenn bisher ein Kampf begonnen hat, kann er einen der Feinde überreden, gegen ihn von Angesicht zu Angesicht zu kämpfen, sodass seine Mitstreiter an der Seite warten und zuschauen. So kann der

		Straßenkämpfer eine Person nach der anderen besiegen. (Maximal 2mal/Kampf).
--	--	-----------------------------------------------------------------------------

Schwungvoller Angriff lvl1		Straßenkampf lvl1		Blutige Krallen lvl1	
5	Dmg + 100%	16/xKi	400 Dmg / Ki x 60	10 Ki/5 Hblg	
Vollführt eine Drehung und greift daraufhin einen Gegner mit 200% Schaden an. Die darauf folgende Runde kann er jedoch keine Aktion ausführen, da er erst wieder sein Gleichgewicht finden muss.		Hammertritt: Tritt einem Gegner mit solcher Wucht in die Kniekehle, dass dieser zu Boden fällt. Dabei erleidet der Gegner 400 Dmg Geteiltes Leid: Bewegt sich gekonnt durch die Reihe der Gegner, sodass er jeden einzelnen einmal kurz attackiert. Der Gesamtschaden ist gleich der eingesetzten Ki x 60, welcher gleichmäßig auf jeden Gegner aufgeteilt wird.		Ermöglicht den Zusammenbau von Schlagringen und Krallen aus seinem Besitz zu einer einzigen Waffe. Dadurch wird der Waffenschaden der Schlagringe um die Hälfte des Schadens der Krallen erhöht. Nur einmal pro Waffe möglich. Die Willenskraftbeeinflussung der Krallen geht hierbei verloren.	

Schwungvoller Angriff lvl2		Straßenkampf lvl2		Blutige Krallen lvl2	
10	Dmg + 200%	passiv/5		10 Ki/5 Hblg	
Vollführt eine Drehung und greift daraufhin einen Gegner mit 300% Schaden an. Die darauf folgende Runde kann er jedoch keine Aktion ausführen, da er erst wieder sein Gleichgewicht finden muss.		Häuserkampf: Bekommt in Städten ein WGe Bonus von +1 und macht 100 (2(Rua) bei sofern Spezialisierung schon erlernt wurde) mehr Schaden. Kneipenterrorist: Kann jeden Gegenstand zu einer Waffe umfunktionieren, welche W20x20 Dmg macht. (Spezialisierung wirkt auch auf diese Waffen.)		Ermöglicht den Zusammenbau von Schlagringen und Krallen aus seinem Besitz zu einer einzigen Waffe. Dadurch wird der Waffenschaden der Schlagringe um den Schaden der Krallen erhöht. Nur einmal pro Waffe möglich.	

Spezialisierung		Straßenkampf lvl3		Kampf gegen Überzahl	
passiv		25/19		Permanent-5Lp	
Durch den permanenten Kampf gegen die verschiedenen Rassen hat er sich darauf spezialisiert Gegner mit Rüstung anzugreifen. Dadurch macht mit allen seinen Waffen fortan bei jedem Angriff (Ausnahme sind Skills) W30 Dmg (Rua).		Rippentritt: Tritt einem Gegner gegen die Rippen und bricht ihm diese dadurch. Dieser tritt senkt die Lebenspunkte des Gegners auf OW+1 (ausgenommen Obsidiander). Niederschleudern: Schlägt einem Gegner in die Magengrube und schleudert ihn hinter sich. Der Gegner benötigt 2 Runden um sich wieder zu erholen und um aufzustehen und erleidet 700Dmg. Ist der Gegner jedoch größer als der Charakter so erleidet er pro 10cm Größenunterschied 1 Dmg (rua).		Befindet sich der Straßenkämpfer alleine oder in einer Party in Unterzahl, so steigen seine Kräfte. Für jeden Gegner, welcher in Überzahl vorhanden ist (bezogen auf die Gesamte Party) macht er 50 bzw. 1 (rua, bei Spezialisierung) mehr Schaden. Ab dem dritten Gegner kann er zusätzlich eine Aktion mehr durchführen.	

Waffen: Schwerter, Zepter-Klasse-Waffen, Speere, Javaline

Spezial: Heilige Robe, Heiliges Schild

Anfangsfertigkeiten: Macht der Passionsgottheit bei den allgemeinen Aspekten

Noviziat		Heilige Zeremonie		Templermacht lvl1	
passiv		passiv		passiv	
Die Studien des Templers beginnen als Novize. Um die Ernennung zum Novizen zu feiern erhält der Templer ein Amulett mit dem Symbol seiner Passion, die ihn von nun an in alle Tempel dieser Passion gelangen lässt und Anhänger der selbigen Passion ihm gegenüber freundlich gesinnt. (Wird benötigt für das spätere aufsteigen der anderen Ränge).		Der Templer kann jede Nacht eine gewisse Zeit zu seiner Gottheit beten und so um neue Energie für die Aufgaben die ihm auferlegt wurden zu erlangen. Die Regeneration der LP und des Ki erhöht sich jeweils um W6 Punkte.		Der Templer hat die ersten Lektionen seines Ordens erlernt und kann nun auf die Hilfe seines Gottes zugreifen. Er bekommt die Tempelmacht lvl1 seiner Passion.	

Heiliges Blut lvl1		Templer-Selbstversorgung lvl1		Doppelglaube lvl1	
4	Dmg +100	passiv		passiv	
Der Gottesglaube hilft ihm seine Waffe zu führen – der Schaden ist für einen Schlag erhöht.		Kann den Schaden einer Waffe einmalig um W20 erhöhen, durch eine Schmiedetechnik, welche der Templer in seiner Grundausbildung erlernt hatte. Zudem erlernt er das Reiten mit 100% Schaden.		Der Templer hatte eine geistige Erleuchtung und nimmt noch einen weiteren Passionsgott zu seinem Schutzpatron auf – falls hierdurch bei Templermacht sowieso ihm einige Dinge zufallen, so hat er diese Fertigkeiten sowieso. Ansonsten ist seine Anfangsfertigkeit natürlich erweitert.	

Heiliges Blut lvl2		Templer-Selbstversorgung lvl2		Templermacht lvl2	
10	Dmg +300/ Lähmt	passiv		passiv	
Verstärkt den Schlag durch seinen Gottesglauben, wodurch der Feind ebenfalls ins Schlingern gerät und sich erst einmal eine Runde neu sammeln muss.		Kann den Schaden einer Waffe einmalig um W30+W12 erhöhen, da er diese Schmiedekunst verbesserte. Zudem kann er kostenlos im Menschenreich übermachten und speisen (wenn die Verkäufer ebenfalls Menschen sind, und diese sind nicht weiterzuverkaufen).		Die Studien des Templers erstrecken sich nun schon über ein Großes Gebiet der Passionsgottheit. Es ist ihm nun möglich seine Gebete besser an die Gottheit zu richten. Er bekommt die Tempelmacht lvl2 seiner Passion.	

Opfer lvl1		Templer-Selbstversorgung lvl3		Doppelglaube lvl2	
4	W8 x2Lp	passiv	Dmg +200	passiv	
Opfert seine eigene Vitalität an seine Gottheit, schmeißt sich gegen den Gegner und greift diesen an. Dadurch bekommt der Templer W8 Lp abgezogen.		Durch die heilige Stärke seines Passionsgottes erhöht sich der Schaden des Templers. Er ist überzeugt, für seine Gottheit zu kämpfen. Zudem erlernt er allerdings ebenfalls das Schleichen, Springen und Klettern, um auf alles vorbereitet zu sein.		Die zweite, vom Templer erwählte Gottheit stellt ihm nun auch seine Macht zur Verfügung. Der Templer erlernt die Tempelmacht lvl1 der zweiten Passion.	

Opfer lvl2		Templer-Selbstversorgung lvl4		Templermacht lvl3	
------------	--	-------------------------------	--	-------------------	--

5	W8 x 3Lp	passiv	Dmg +100	passiv	
Opfert seine eigene Vitalität an seine Gottheit, schmeißt sich gegen den Gegner und greift diesen an. Dadurch bekommt der Templer W8 Lp abgezogen.		Durch die heilige Stärke seines Passionsgottes erhöht sich der Schaden des Tempelers mehr, als es zuvor getan hatte. Er erlernt ebenfalls den Umgang mit Betrügern, welche er meist enttarnt (Illusionen sind durchschaubar, Trickbetrügereien erkennbar) und wird als Templer seines Ordens sehr geachtet.		Der Templer hat seine Studien der Passion abgeschlossen und hat auch zugriff auf die Kräfte des Gottes. Er erlangt die Tempelmacht lv3.	

Ordensmeister lv1		Doppelglaube lv3	
passiv		passiv	
<p>Nun ist es endlich soweit: Der Templer hat es sich verdient, einen eigenen Orden zu gründen, wozu er sich einen Namen überlegen darf. Ihm wird von der Zentralen Tempel-Gemeinschaft ein Novize zugesprochen (welchen er im Menschenreich abholen muss) und ansonsten werden ihm ebenfalls die Tempeldienste geleistet. Gleichzeitig bleibt er jedoch Templer im „normalen“ Orden seiner Passion. (benötigt: Noviziat).</p> <p>Novize: Der Novize des Ordens hat 1/3 soviel Rüstung (Rüstung, Helm & Schild) und macht 1/3 des Schadens des Tempelers. Falls sich der Ordensmeister verbessert, so verbessert sich ebenfalls der Novize. Dieser trägt Waffen nach Wahl (welche nicht zu verkaufen sind und den Schaden ebenfalls nicht beeinflussen) und Kleidung nach Wahl, in den offiziellen Ordensfarben. Er trägt ein Amulett, und wenn der Novize eines Tages sterben sollte, so muss man entweder die Reise des neuen Novizen finanzieren (1 Berntalgoldstück – muss ein zugängliches Gebiet sein) oder diesen im Menschenreich abholen. Der Novize ernährt und versorgt sich selbstständig.</p> <p>Tempeldienste: Durch seinen Ordensmeisteranhänger (welcher zu Amuletten notiert werden kann), ist er den normalen Novizenmeistern übergeordnet. Er kann in allen religiösen Gebäuden des Passionsglaubens kostenlos Essen und Trinken (ohne sich etwas einzustecken) und dort kostenlos übernachten. Zusätzlich kann er einige Novizen anheuern, welche für ihn kleinere Botengänge, Überwachungen, Untersuchungen und ähnliches übernehmen. Falls der Novizenmeister sich strikt dagegenstellt, so kann dieser durch eine Charismaprobe oder durch eine Willenskraftprobe (W20>40-Willenskraft) überwunden werden. Neben den komfortablen Diensten, bietet ein Tempel natürlich auch Schutz, denn die Novizen werden mit aller Kraft kämpfen – nur wirklich überlegene Feinde haben hier eine Chance. Natürlich kann auch ein Mord befohlen werden, aber dies kann bei den verschiedenen Passionsgottheiten anders aufgefasst werden.</p>		Die gesiezte Verbindugn zu der zweiten Passion verstärkt sich durch die weitergeführten Studien so sehr, dass der Templer die Tempelmacht lv2 des zweiten Gottes erlangt.	

Ordensmeister lv2		Wahl in den Ordensrat		Monotheismus	
passiv		passiv		passiv	
<p>Passionsspenden: Der Templerorden des Ordensmeisters nimmt jeden Tag W4 Halblinge an Spenden ein, welche in Solan abgeholt werden können. Diese können für verschiedenste Zwecke eingesetzt werden – auch für die eigene Bereicherung des Ordensmeisters.</p> <p>Gottes Wille: Schließt einen Willenskraftwurf unter 5 aus, denn der Wille Gottes stärkt den Templer in seinem handeln. Sollte dies der Fall sein, dann darf noch mal gewürfelt werden.</p>		<p>Heilige Weihe: Der Templer wird feierlich in den höchsten Rang eines Tempelers erhoben – den Novizenmeister – und erhält in einer großen Feier (hierfür sich bitte nach Solan begeben) das beste Heilige Schild (wahlweise auch den Listeneinkaufspreis hierfür), einen Novizenmeisterorden, welchen einem Respekt bei den anderen Tempeln einbringt (Charisma und Willenskraft +2), sowie 2 Berntalgoldstücke.</p>		<p>Stählermer Glaube: Heilige Tapferkeit hat den Templer nun schon seid langem durchströmt – seine Fähigkeiten verbessern sich auf allen Gebieten (Alle Werte + 1; Alle Proben um 1 erleichtert, mit Ausnahme der Glücksproben).</p>	

Die liebenden Bestehenden

Passion	Templermacht lvl1	Templermacht lvl2	Templermacht lvl3
Astendar	Astendar hilft den Reisenden indem sie die Feinde über 2 Runden nicht angreifen lässt, wenn der Templer irgendeinen Kunstgegenstand bei sich trägt. Hierbei können alle in dem Schutzkreis handeln, nur nicht kämpfen. Der Kreis ist ebenfalls beweglich (19/Verlangsamt Feind)	Der Templer ist ein Künstler – er kann sich die positiven Eigenschaften des Attributes „Kreativ“ zurechnen, und beherrscht ein Musikinstrument, den Gesang und die Malerei, als Grundausbildung seiner Passion. Zusätzlich ist er in Kunst, Musik und Kultur bewandert (+9). (passiv).	Der Templer von Astendar kann durch Musik und durch Kunst die Kraft seiner Göttin auf einfangen und weitergeben. Jeder der dem Lied lauscht oder das Kunstwerk betrachtet ist so fasziniert davon, das er sich nur noch schwer davon lösen kann (W20>14). Außerdem kann man diese Personen sehr leicht zu etwas überzeugen (Charismaprobe muss nur noch größer 1 sein)(20 ki)
Floranuus	Der Templer des Floranuus liebt die Bewegung und den Trubel von ganzem Herzen. Er wandert gerne ziellos umher und kennt so viele Wege und ist ein trainierter Wanderer (LL + 20). Zudem ist er mittlerweile unter den Templernovizen sehr geachtet, weshalb ihm in Solan stets so viele Pferde, wie er Partymitglieder hat, zugewiesen werden, welche seine Bewegungsfreudigkeit unterstützen. Diese Pferde tragen jedoch das Mal der Templer von Floranuus und sind daher nicht zu verkaufen. Falls die Pferde verloren gehen, kann jederzeit in Solan um neue Pferde gebeten werden. (passiv).	Der Templer liebt es zu schwimmen oder zu reiten, denn dies sind besondere Arten der Bewegung. Daher hat er sich aufgemacht, dies besser zu beherrschen. (Wenn er ein Talentpunkt bekommt, so darf er zusätzlich, kostenfrei, entweder „Begeisterter Schwimmer“ oder „Begeisterter Reiter“ zusätzlich erhöhen). Zudem erlernt er die gängigen Bewegungssagilitäten (Springen, Schleichen, Reiten (100% Schaden) und Klettern). (passiv).	Um schneller von einem Ort zum nächsten zu kommen, kann der Templer Floranuus bitten ihn und seine Mitreisenden direkt dorthin zu befördern. Floranuus kann den Templer jedoch nur in einen seiner Tempel versetzen. (39 ki)
Tuppulas	Als gaukelnde Templer ist das Lügen eine wichtige Eigenschaft. Er kann dies mit solch einer Überzeugung, dass die meisten ihm wohl Glauben werden (W20>8 – 3 Ki).	Der Templer des Tuppulas ist ein halber Gaukler, welcher die Leute verwirren kann. Er erhält die positiven Eigenschaften des Attributes „Kreativ“. Zusätzlich kann er die Fertigkeit „Verarschung lvl1“ (Narr) für 4 Ki anwenden.	Der Templer des Tuppulas versteht es sich meisterhaft zu verkleiden und Tuppulas verstärkt durch seine Macht die Verkleidung auch noch, so dass der Templer sich als jeder andere Stand oder jede andere Disziplin ausgeben kann. Bedingt von dem Körperbau kann man sich auch mit Hilfe von Tuppulas als eine andere Rasse ausgeben (Probe W20>12; es handelt sich hierbei um göttliche Macht, wodurch bessere Verkleidung möglich ist als sonst. Aber man sollte auf jeden Fall die Größe der Rasse nicht unter oder überschreiten) (15 ki)
Danomar	Der Passionsgott hilft seinem Templer indem er sein Schild um 25% der Verteidigung erhöht, sodass dieser mehr Kämpfen kann. (SchildDef +25%)	Der Templer kann durch ein Gebet an seine Passionsgottheit der Party für kurze Zeit die Angst rauben und lässt sie von Heldenmut durchströmen. (5 Ki)	Durch das Wetten auf sich selbst in einem Kampf, kann man sich zur höheren Leistung für die Passionsgottheit motivieren. (Pro geworfenem, nicht wieder findbarem Halbling, + 60 Schaden). (passiv)

Die formenden Bestehenden

Passion	Templermacht lvl1	Templermacht lvl2	Templermacht lvl3
Uppandal	Der Templer stellt mit der Hilfe von Uppandal ein schlechtes Schwert oder eine schlechte Zepter-Klasse-Waffe her, welche ebenfalls durch seine Willenskraft verzaubert ist. Das Metall hierfür liefert die Passionsgottheit. (3 pro Kreis - 5 Ki).	Zum einen ist es dem Templer möglich, als Architekt zu arbeiten und so alle 10 Tage, wenn er sich in einer Stadt aufhält, W20 Halblinge zu verdienen. Zusätzlich bekommt er stets Pergament & Feder, damit er Pläne machen kann. Wenn er im Vorfeld einen Schlachtplan austüftelt (25 Ki), so kann ebenfalls er und die Party 10% mehr Erfahrung daraus gewinnen.	Die Templer des Uppandal werden oft von reichen Adeligen beauftragt ihr Prunkbauten zu Planen und zu bauen. Dafür werden diese mit sehr viel Geld belohnt. Pro Level welches der Templer von nun an steigt bekommt er 10BTG ausbezahlt. Außerdem eilt ihm der Ruhm von ein bis zwei prachtvollen Bauwerken voraus, wodurch er Zugang zu den hohen gesellschaftlichen Schichten bekommt da diese sich gerne mit seiner Anwesenheit bei anderen rühmen wollen. (passiv)
Jaspree	Der Templer kann mit Jasprees Hilfe die Nacht und den Tag kontrollieren und es regnen lassen um die Pflanzen zu heilen (oder sonstige Dinge anzustellen - 5 Ki).	Die Naturgottheit Jaspree treibt seine Templer an, die Natur zu achten und zu lieben. So erlernte auch dieser Templer sich in der Natur mit Nahrung zu versorgen, gleich wie karg diese aussieht. Zusätzlich kennt er sich mit den Tieren und den Pflanzen sehr gut aus (Tierkunde und Pflanzenkunde + 6) und er kann sich einen Falken abrichten (Willenskraftprobe gegenüber einem gekauften Falken W20>22-Willenskraft, ein Versuch pro Falke nur Möglich)	Der Templer von Jaspree achtet die Natur und wird deshalb auch von ihr geachtet. Tier lieben den Templer und haben keine Angst vor ihm, solange er sie nicht angreift. In der Natur werden der Templer und seine Party nie von Tieren angegriffen. Auch kann sich der Templer an die Tiere und Pflanzen wenden und sie um kleinere Aufgaben bitten (Z.B. Verfolger aufhalten, Nahrung besorgen, etc; um Realismus wird gebeten; passiv)
Garlen	Zum einen Hilft Garlen ihrem Templer passiv bei der Heilung (pro Nacht 8 Lp/ 8 Ki), zum anderen kann ein Raum (z.B. ein Schlafsaal) gesegnet werden, und wenn eine Person mit dunkler Gesinnung den Raum in der Nacht betritt, so erwachen der Templer sofort. (6 Ki).	Der Templer bekommt eine Garlehn als Wegbegleiter, welche das kämpfen sehr meidet. Wenn er ihr ein kleines Lied singt (auch während eines Kampfes, Rundenabhängig mit Probe W20>30-Willenskraft) dann kommt der Vogel und heilt den Templer um W20Lp. (6 Ki).	Die Passionsgottheit hilft seinem Templer indem er ihm und seinen Gefährten einen permanenten Lp-Bonus von +25 gibt. (permanet minus 5 Ki)
Lochhost	Als Kämpfer für die Freiheit, muss man stets auf Ketten und Schlösser vorbereitet sein. Die göttliche Macht hilft einem, diese aufzumachen, einfach durch leises Beten und Handauflegen. (5 Ki).	Der Templer muss stets darauf achten, nicht entdeckt zu werden. Er kann Waffen verbergen und in Menschenmengen untertauchen, denn dies sind wichtige Eigenschaften als Freiheitskämpfer auf der Flucht vor den wahnsinnigen Passionen. Zusätzlich kann er Menschenmengen begeistern, sich gegen die ungerechten Zustände aufzulehnen mit einer modifizierten Willenskraftprobe (W20>20 + Anzahl der Personen, dafür 8 Ki).	Die Freiheit eines Templers des Lochhost ist ihm sehr wichtig und er ist bedacht darauf diese nicht zu verlieren. Falls er aber doch einmal irgendwo festgehalten (Gefangennahme, Fallen, etc) wird so muss er nur ein kurzes Gebet an Lochhost richten und schon fügt sich alles scheinbar durch Zufall so, dass er innerhalb eines Tages wieder vollkommen frei ist (W20>6) dieses Gebet kann er auch während eines über mehrere Runden dauernden Angriffes anwenden wodurch in der darauf

			folgenden runde von dem angriff befreit wird. (15 ki)
--	--	--	----------------------------------------------------------

Die mystischen Bestehenden und Esydos

Passion	Templermacht lvl1	Templermacht lvl2	Templermacht lvl3
Mullo-Salban	Die Beschäftigung mit der Magie hat den Templer in die Spruchzauberei eingeführt. Er erlernt die Nutzung der Anfangsfertigkeit Spruchzauberei, sofern er eine Spruchsammlung in der Hand hält (welche er natürlich tragen kann – passiv).	In der Templer-Grundausbildung wird großer Wert auf Magie gesetzt (Zauberkunde +12). Der Templer erlernt eine magische Fähigkeit einer anderen magischen Disziplin, die nicht verboten ist, und wählt von dieser eine Fertigkeit aus dem ersten Kreis, welche nicht passiv sein darf und für 2 Ki mehr anwendbar ist. (Ki einer Fertigkeit Kreis 1 nach Wahl + 2 Ki).	Die Templer des Mullo-Salban erkennt auf Anhieb einen anderen Magier und weiß um was für eine Art der Magie es sich bei einer Verzauberung handelt. Außerdem kann er bei einem Kampf, bei dem ein anderer Magier anwesend ist aus dessen Energie schöpfen. Er kann alle aktiven Fertigkeiten die der Magier erlernen könnte, bis einschließlich des dritten Kreises, für die Ki-Kosten der Fertigkeit um 5 erhöht einsetzen. (Ki einer Fertigkeit Kreis 1-3 nach Wahl + 5 Ki).
Krat	Der Templer des Krat erhält zusätzlich die Anfangsfertigkeit der Gefahrwahrnehmung, da er die Gedankenflüsse seiner Gottheit spürt und somit einen Wandel im Verlauf der Geschichte fühlen kann. (passiv).	Der Templer des Krat findet seine innere Mitte, lebt für das Schicksal der Welt und erlernt die Kunst der Meditation, welche ihn in der Nacht um 6 Lp und 6 Ki regenerieren lässt, und dafür nur 2 Stunden Schlaf benötigt. (passiv).	Der Templer des Krat weiß instinktiv was als nächstes passieren wird und kann so nie überrascht werden. Er gerät in nur sehr selten in Hinterhalt und in Fallen (W20>4). Außerdem weiß er in Gesprächen was als nächstes für Argumente kommen, weswegen er eine um 3 verbesserte Charismaprobe hat. (passiv).
Mynbruje	Durch das beschäftigen mit der Wahrheit an sich, sind Lügen durchschaubar geworden (Wirtschafts- und Finanzwesen +9). Zusätzlich kann er, wenn er einen Tag in einer Stadt verbringt, dort W10 Halblinge für das richterliche schlichten kleinerer Angelegenheiten verdienen. (passiv).	Der Templer kennt die Essenz der Lüge an sich, und kann so jede Aussage in einem Gebet überprüfen. (Probe W20>10). So kann er herausfinden, ob die Person die Wahrheit gesagt hat, oder gelogen hat. Zudem hat er eine verbesserte Nachtsicht, da er sich auf die Wahrheit, und nicht auf die Umwelt konzentriert.	Aufgrund eines kurzen Stoßgebetes schickt die Passionsgottheit seine göttlichen Reiter der Gerechtigkeit, welche einen Feind packen und diesen in Stücke zu reißen versuchen. Dieser erleidet hierbei großen Schaden. (19 Ki und Dmg 700).
Esydos	Die Macht des Glaubens hilft dem Templer sich in die verschiedensten Religionen hinein zu versetzen (Götter, Kulte und Sagen +9). Er ist beliebter bei allen Lebewesen, dadurch, dass er den Glauben respektiert und versteht (Wi +2; Ch +2).	Als Templer des Esydos werden als Grundausbildung die sprachlichen Fähigkeiten verbessert (5 Punkte zu verteilen). Zudem wird versucht die Philosophien zu verstehen, welche die Elfen bewegen (Metaphysik und Philosophie +3) und ebenfalls andere wichtige Einflüsse auf die Welt werden betrachtet (Kunst, Musik und Kultur oder Chemie, Physik und die neuen Künste oder Zauberkunde +3). Man kann, wenn man in einer Stadt ist, für ein wenig Einfluss Schriftstücke übersetzen, und	Um gut vermitteln zu können benötigen die Templer des Esydos eine breit gefächerte Bildung (alle Dezernate mindestens auf +6). Außerdem benötigte es eines charismatischen Auftretens und einer Starken Willenskraft (beides +6; passiv).

		bekommt dafür etwas Lohn (2 Ki, W8 Halblinge/Tag).	
--	--	----------------------------------------------------	--

Die herrschaftlichen Bestehenden

Passion	Templermacht lvl1	Templermacht lvl2	Templermacht lvl3
Dis	Durch harte Selbstenhaltung und Selbstfolter, ist der Templer auf die schlimmsten Dinge vorbereitet. Er hält es durch 5 Tage nichts zu essen, zwei Tage nichts zu trinken und kann sich in der Natur und in Städten selbst ernähren. Zusätzlich ist der Wille des Templers erhärtet. (Willenskraft +2 - passiv).	Hat sich selbst durch unnötige Arbeit und Bürokratie gequält, und ist daher in den Rechtswissenschaften sehr bewandert (Rechtswissenschaft +12). Er kann sich aus den meisten Gefängnissen rauskragen, wenn er nicht wegen Mordes oder ähnlichem sitzt, oder einen Fluchtversuch bereits unternommen hat. Seine Party kann er auf diese Weise natürlich ebenfalls aus dem Gefängnis holen (4 Ki, wenn eine Rechtswissenschaftsprobe über 15 gelungen ist, dann eine Willenskraftprobe W20>20-Willenskraft).	Kann eine Knospe des Dis in eine Person einpflanzen, durch ein leichtes Gebet. Die Person muss nicht gesehen werden, jedoch darf sie nicht sehr weit entfernt sein (Umkreis von 30 LLE) – in einem Kampf wird hierfür 2 Runden benötigt, welche nicht unterbrochen werden können von außerhalb. Nun wird eine Willenskraftprobe abgelegt. (W20>35 – Willenskraft – nur wenn diese Probe nicht bestanden wird, bemerkt der Feind, dass er angegriffen wurde. Wenn die Probe bestanden ist, so ist der Feind aggressiv und verwirrt. Er greift alles um sich herum an. Wenn Die Probe sehr gut gemeistert wurde (15-20), dann ist die Person völlig verrückt und kann nicht mehr weiterhin denken wie zuvor. (22 Ki)
Raggok	Als Templer des Raggok erlernt man auch hinterhältigere Kampftechniken. So kann der Templer nun auch mit Dolchen und heiligen Dolchen umgehen, mit denen er stets 20% mehr Schaden macht – falls das gegenüber ein Templer einer anderen Passionsgottheit ist, sogar 120% mehr Schaden, da dies die Templer meist aggressiv macht. (passiv).	Durch das Verfluchen von Waffen und die rituelle Selbstfolter hierfür, erhöht den Drang der Vergeltung. Es wird ein Charismapunkt abgezogen, dafür macht die Waffe 20% mehr Schaden (oder wahlweise können auch 2 Charismapunkte abgezogen werden, um die Waffe auf 50% mehr Schaden zu erhöhen).	Die Passionsgottheit lässt seine Insektenschwärme die Leichen der Feinde zerfressen. Diese Insekten greifen dabei auch noch alle anderen Feinde in der Umgebung an und bringen ihnen Tod und Verderben. (9 Ki und W6 + 3 Dmg Rua)
Vestrial	Die göttliche Kraft hilft ihm, und in einer Bewegung mit seiner Hand fliegen einige Funken zu der Gestalt, welche dann für einige Minuten (außerhalb des Kampfes) von dem Templer gesteuert werden können. (16 Ki).	Die Passionsgottheit ermöglicht ihrem Templer durch einfache Gespräche Wut und Zwietracht zu säen, zwischen den Rassen. Er erweckt Hass und Missgunst von einer Person zu einer anderen, ohne dass sie ihn als Aufhetzer erkennt, da er es wie beiläufig ins Gespräch einbaut. (Willenskraftprobe W20>25 – Willenskraft, 2 Ki).	Die Templer des Vestrials sind sehr gut darin geschult andere zu manipulieren. Es genügt schon ein einfacher Blick um jemanden so zu manipulieren das er das macht was der Templer will (Willenskraftprobe W20>35 – Willenskraft, 15 Ki).
Chrorrolis	Die Handelsvorliebe seines Gottes geht in den Templer über – alle Dinge, welche mehr als 100 Halblinge kosten, werden um 5 Halblinge reduziert. Falls der Templer ein Zwerg ist, so wird diese sogar um 10 Halblinge reduziert.	In der Templer-Grundausbildung wird großen Wert auf den Fluss von Geldern gelegt, denn dies ist Ausdruck des Gottes. (Wirtschafts- und Finanzwesen +12). Fast alle Gegenstände lassen sich bei den Ordensmeistern bestellen, welche natürlich daran ebenfalls 150 Halblinge verdienen. Zusätzlich kann	Das Geld fließt viel und häufig durch die Finger des Templers des Chrorrolis. Dabei kann er sein eigenes Vermögen und so auch das Vermögen seines Gottes stetig vermehren. Er bekommt pro Tag W4 Halblinge. Außerdem kann er sich eine weitere beliebige Fertigkeit aus dem zweiten oder dritten Kreis aus

		eine Kaufmann-Fertigkeit des ersten Kreises erlernt werden. (passiv).	dem Baum des Händlers aussuchen, woraus er auch die erste Fertigkeit gewählt hat. (passiv).
--	--	--------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tiermeister/Tiermeisterin

Waffen: Krallen, Dolche, Stäbe, Knüppel

Spezial: Tierklauen, Tierhelme

Anfangsfertigkeiten: Tierbeeinflussung (Beeinflusst emphatisch das Verhalten von Tieren)

Tierfreundschaft lvl1		Tierkampf lvl1		Naturliebe lvl1	
2		10 / 9	LL + 20 / +LP (Rua)	passiv / passiv	5 Lp / F / W12 Lp / Nacht
Gewinnt das Vertrauen eines Tieres und kann dieses anfordern ihm bei seinen Abenteuern zu folgen. (W20 > 12). Der Tiermeister erlernt zusätzlich noch sich in der Gedankensprache der Tiere zu unterhalten. Er kann durch Blickkontakt ganze Unterhaltungen mit den Tieren führen, welche meist nur schlecht in die Rassen-Sprachen übersetzt werden können.		Reittier: In der Natur kann eine Tierart herbeigerufen werden, welche zwar nicht kämpft, jedoch als Reittier dient. Dies muss nicht wirklich ein klassisches Reittier sein, sondern muss einfach physisch die Möglichkeit haben, z.B. ein Wildschwein für einen Waldling oder ein großer Hirsch für einen Elfen (um Realismus wird gebeten/ „Reiten“ muss nicht beherrscht werden, denn das Tier sorgt für diese Fähigkeit). Vögel: Ruft 2 Vögel (nach Wahl, jedoch keine zu Großen wie Falken oder Adler) herbei, welche in jeder Runde dem Feind je 2 Lp abziehen und so geschickt sind, dass sie nicht getroffen werden können. Diese fliegen wieder von dannen, wenn der Kampf beendet ist. (benötigt: Himmel).		Wildheit: Kann aus den Toten Lp absaugen und sich oder seinen Tieren zuführen. Bekommt pro Leiche 5 Lp . Freiheitsduft: Der Duft der Freiheit ist gut für den Tiermeister. Wenn er unter freiem Himmel schläft, regeneriert er sich deutlich besser.	

Tierfreundschaft lvl2		Tierkampf lvl2		Naturliebe lvl2	
3		18 / 10	8LP (Rua)	passiv / passiv	
Gewinnt das Vertrauen eines Tieres und kann dieses anfordern ihm bei seinen Abenteuern zu folgen. (W20 > 10). Zusätzlich kann für permanent abgezogene 5 Ki noch eine Dienerschar von freundlich gesonnenen Tieren beeinflusst werden. Diese wohnen dann in der Kleidung des Tiermeisters und sind ihm absolut positiv gesonnen – hierfür eignen sich am besten Vögel oder eine Art Nagetier.		Vogelschar: Ruft 4 Vögel (nach Wahl, jedoch keine zu Großen wie Falken oder Adler) herbei, welche in jeder Runde dem Feind je 2 Lp abziehen und so geschickt sind, dass sie nicht getroffen werden können. Diese fliegen wieder von dannen, wenn der Kampf beendet ist. (benötigt: Himmel). Hilfesuch: Der Tiermeister schickt die Gefühle der Hilflosigkeit aus, weshalb alle gefährlichen Tiere in der Umgebung herbeistürmen. Dies sorgt wahrscheinlich für viel Aufregung und Unruhe – aber die wilden Tiere würden auch die Party angreifen, deshalb sollte dies wirklich nur in Not geschehen.		Natürlichkeit: Die Natur ist ein Freund des Tiermeisters – es ist ihm möglich in der Natur Nahrung für sich selbst und seine Tiere zu finden, außer in besonders trostlosen Situationen (Wüste, Berglandschaften, Eistundren). Naturkunde: Die Natur ist für den Tiermeister ein guter Bekannter. (Tierkunde & Tieranatomie +9; Pflanzenkunde + 9).	

Tierische Sinne lvl1		Tieranalytik lvl1		Tierische Fähigkeiten lvl1	
passiv	Wah + 6	passiv		9 / 4 / passiv	W+ Dmg (Rua)
Der Tiermeister nimmt die Fähigkeiten der Tiere auf. Er verbessert seine Wahrnehmung immens und kann wie ein Falke sehen, wie ein Hund Witterung aufnehmen und wie ein Luchs hören.		Analysiert ein Tier und erfährt genaueres über dieses Tier, wie Besonderheiten, Gefährlichkeit, Nahrung, Gattung, (...). (W20 > 10).		Giftzähne: Der Tiermeister kann eine giftige Flüssigkeit in seinem Mund ansammeln und mit dieser dann einen Gegner angreifen, indem er seine schlangenähnlichen Zähne in ihn hineinbohrt. Das Gift lähmt nach einigen Runden den Gegner. Froschsprung: Kann sich mit einem großen Sprung fortbewegen. Damit kann er in große Höhen vordringen und große Strecken fortbewegen. (Max. Weite: 30 LLE. Max. Höhe: 12 LLE). Tierische Geschmeidigkeit: Der Tiermeister erlernt alle Bewegungsagilitäten (Reiten (100%), Schwimmen, Springen, Klettern und Schleichen).	

Tierische Sinne lvl2		Tieranalytik lvl2		Tierische Fähigkeiten lvl2	
passiv	Wah + 12	passiv		3 / 10 / passiv	Def + 10
Der Tiermeister nimmt die Fähigkeiten der Tiere auf. Er verbessert seine Wahrnehmung immens und kann wie ein Falke sehen, wie ein Hund Witterung aufnehmen und wie ein Luchs hören.		Analysiert ein Tier und erfährt genaueres über dieses Tier, wie Besonderheiten, Gefährlichkeit, Nahrung, Gattung, (...). (W20 > 5). Zusätzlich kann er herausfinden, was das Tier will und wie es sich fühlt.		Tierlederhaut: Verhärtet die Haut während eines Kampfes zu hartem Leder und erhöht somit die Festigkeit. Fischfähigkeit: Der Tiermeister lässt sich ins Wasser herunter und – wenn dort Fische sind, so nähern sie sich ihm. Wenn er sich ins Wasser begibt, so schwimmen die Fische um ihn herum, sodass er sich durch sie hinfortbewegt – und Unterwasser atmen kann, dadurch, dass die Fische ihm gefilterten Sauerstoff überlassen. Geckohände: Der Tiermeister erlernt das perfekte Klettern und kann selbst an absolut glatten Wänden hochklettern.	

Klauenfurie lvl1		Kriegsbär lvl1		Tierweise lvl1	
7	Dmg + 100	25		passiv	
Schlägt mit seinen Tierklauen oder Krallen 2 Feinden gleichzeitig, indem er mit tierischer Schnelligkeit herumwirbelt. Der Schaden dabei ist jeweils um 100 erhöht.		Ruft aus den Kräften der Tiere einen mächtigen braunen Kriegsbären der ihm treu und tapfer zur Seite steht. Lp: 1000 Dmg: 400		Tierische Instinkte: Der Tiermeister hat einen weiteren Sinn, welchen er durch Wahrnehmung würfeln kann: Seinen Gefahreninstinkt. Hiermit können Gefahren erspürt werden, welche man mit keinem anderen Sinn wahrnehmen kann. Zusätzlich kann eine Glücksprobe abgelegt werden, wenn man in eine Falle gerät, ob die tierischen Instinkte einen hiervor warnen.	

Klauenfurie lvl2		Kriegsbär lvl2		Tierweise lvl2	
16	Dmg +100	32		passiv	Wi + 5 / Ch + 5
Schlägt mit seinen Tierklauen oder Krallen 4 Feinden gleichzeitig, indem er mit tierischer Schnelligkeit herumwirbelt. Der Schaden dabei ist jeweils um 100 erhöht.		Ruft aus den Kräften der Tiere einen mächtigen braunen Kriegsbären der ihm treu und tapfer zur Seite steht. Lp: 1200 Dmg: 600		Wahlweise: Tierwille: Der Wille aller Tiere vereinigt sich in dem Tiermeister. Seine Willenskraft erhöht sich und ein Willenskraftswurf unter 3 wird ausgeschlossen – dann darf die Probe wiederholt werden. Tieranmut: Der Umgang mit den Tieren der Natur hat den Tiermeister sanft gemacht. Sein Charisma erhöht sich deutlich und alle Attributproben werden im Sinne des Tiermeisters um 3 erleichtert (z.B. Aggressivitätsproben, Zurückhaltungsproben usw.).	

Tierähnlichkeit		Tierkampf lvl3		Tierische Fähigkeiten lvl3	
passiv		36 / 6	Dmg 600 / F / Dmg +200	16 / 10	
Wahlweise: Raubtier: Der Tiermeister ähnelt immer mehr den Tieren in seiner Umgebung. Er hat alle Fähigkeiten von Raubtieren und kann mit gewachsenen, eigenen Krallen und Zähnen auch ohne Waffen Schaden machen. (Dmg = Willenskraft x Wi10). Er erlernt das Spurenlesen und seine Stärke und seine Zähigkeit erhöhen sich um jeweils 3. Dafür ist dem Tiermeister etwas Fell gewachsen (und er weist noch weitere Tierähnlichkeiten auf), weshalb er 5 Charismapunkte verliert. Grazie: Der Tiermeister ist der Sanftmut in Person. Der Umgang mit Tieren hat seine Seele ausgeglichen und ihn mit innerem Frieden erfüllt. Er hat schon lange keinen Kampf mehr durchgeführt und so ist seine Stärke etwas heruntergegangen (-3) . Dafür erhöht sich sein Charisma um 5 Punkte. Der Tiermeister ist nun so Weise geworden, dass er seine Attribute nochmals verändern kann, und er einen weiteren Talentpunkt hinzugewinnt.		Rudelangriff: Beschwört ein ganzes Rudel Wölfe, welches sich auf alle Feinde in der Umgebung stürzt. Mit Bissen und Krallen fügen sie so jedem der Gegner großen Schaden zu und entschwinden dann blitzartig wieder. Tigersprung: Verwandelt sich kurzzeitig in ein Tiger ähnliches Wesen und springt auf einen Feind zu und beißt und kratzt ihn (Max 50 LLe).		Octopusshaut: Verwandelt seine Haut zu der eines Oktopusses und kann somit die Farbe seiner Umgebung annehmen. Der Feind hat Schwierigkeiten ihn zu sehen und während des Kampfes ist er schwerer zu treffen. (Chance verfehlt zu werden = W20 > 10). Tausend Schwingen: Ruft eine Unzahl an Vögeln herbei, welche den Tiermeister in einem leichten strahlenden Schein tragen. Hierbei fliegt er über eine kurze Strecke.	

Traumherrscher/Traumherrscherin

Waffen: Wurf dolche, Dolche, Speere, Javaline

Spezial: Spiegelschild, Zauberstäbe

Anfangsfertigkeiten: Beruhigen (kann Leuten ihre Aggressivität gegenüber der Party mindern **W20 > 21 - Willenskraft**)

Traumdeutung lvl1	Schlafwandeln lvl1	Müdigkeit lvl1
-------------------	--------------------	----------------

passiv		passiv		15	
Seine Anfangsfähigkeit ermöglicht ihm schon sehr schnell, aus den Träumen der Personen zu lernen. Er erfährt von den schlafenden Personen die Begierden und Wünsche.		Ermöglicht dem Traumherrscher ebenfalls im Schlaf noch zu reisen. So ist er im Durchschnitt doppelt so schnell wie andere.		Zwingt eine Person binnen 4 Runden oder 15 Minuten einzuschlafen . In optimalen Umständen, kann es jedoch auch schneller gehen. (Bett, u.ä.)	

Traumdeutung lvl2		Schlafwandeln lvl2		Müdigkeit lvl2	
passiv		passiv		20	
Zusätzlich erkennt er noch die Ängste der Person.		Ermöglicht dem Traumherrscher ebenfalls im Schlaf noch zu reisen. So ist er im Durchschnitt doppelt so schnell wie andere. Bei Gefahr erwacht er allerdings automatisch.		Zwingt eine Person binnen 2 Runden oder 8 Minuten einzuschlafen . In optimalen Umständen, kann es jedoch auch schneller gehen. (Bett, u.ä.)	

Traumdeutung lvl3		Wachtraum lvl1		Alptraum lvl1	
passiv		2		1+	Lähmt
Zusätzlich erkennt er noch die Art des Charakters.		Die Vorteile von Traumdeutung werden auch auf wache Personen übertragen. (W20>9).		Lähmt den Feind, da er sich in eine andere Welt zurückzieht, doch er kann wie im Schlaf durch Lärm geweckt werden.	

Traumdeutung lvl4		Wachtraum lvl2		Alptraum lvl2	
4		8		20	Lähmt
Zusätzlich kann er noch seine Gedanken lesen.		Die Vorteile von Traumdeutung werden auch auf wache Personen übertragen, ohne dass diese etwas davon merken. (W20>6).		Lähmt den Feind, da er sich in eine andere Welt zurückzieht. Aus dieser kann er vor Angst nicht mal aufwachen, bis der Traumherrscher ihn weckt, oder er in richtigen Schlaf fällt.	

Erfüllung der Träume lvl1		Traumgestalt lvl1		Traumbann lvl1	
passiv		18		20	
Kann eine Person, wenn sie nicht mit ihm kämpft, mit der Erfüllung seiner Träume locken. Dabei kann es sein, dass diese alles tun wird, um den Traumherrscher zufrieden zu stellen. (W20>10).		Der Traumherrscher wirkt wie das schönste Wesen, welches sich der Feind erträumen kann. (Charismaprobe um 10 erleichtert).		Gegner wird in eine Bann aus reiner Müdigkeit geschlagen (W20>10) welcher dem Traumherrscher 5Lp pro Runde abzieht . Dem Gegner werden 8Lp entzogen , die der Traumherrscher als Ki gutgeschrieben bekommt.	

Erfüllung der Träume lvl2		Traumgestalt lvl2		Traumbann lvl2	
26		10/R		19	
Kann eine Person, wenn sie nicht mit ihm kämpft, mit der Erfüllung seiner Träume locken. Dabei kann es passieren, dass die Person sich in ihrem Traum verirrt, und Wahnsinnig wird (und somit keine Gefahr mehr darstellt). (W20>12).		Der Traumherrscher wirkt wie das schönste Wesen, welches sich der Feind erträumen kann. Es wird unmöglich, den Traumherrscher anzugreifen, solange er so aussieht. (Außer der Charakter greift den Feind an).		Gegner wird in eine Bann aus reiner Müdigkeit geschlagen (W20>10) welcher dem Traumherrscher 5Lp pro Runde abzieht . Dem Gegner werden 10Lp entzogen , die der Traumherrscher als Ki gutgeschrieben bekommt.	

Dämon des eigenen Herzens		Zuflucht		Nachtruhe	
21	Max.: 1000 Lp	15		10	
Erschafft mit seinem Zauberstab einen Dämon, welcher die Person von innen her		Kann in den Traum einer schlafenden Person verschwinden und ist nicht mehr in		Kann einen Gegenstand so verzaubern, dass in einem Gebiet um diesen	

zerreißt. Hierbei entsteht ein neuer niederer Dämon, weshalb der Spruch als verboten gilt. Der niederen Dämon ist meist nicht aufs kämpfen aus. (Max. 1000 Lp).	der realen Welt vorhanden. Stirbt die Person in die er Zuflucht gesucht hat, muss eine Probe gewürfelt werden: $W_{20} > 8$: Traumherrscher hört auf zu existieren $W_{20} < 9$: Geist des Traumherrschers geht in den neuen Körper über.	Gegenstand herum (ca. 45 LLE) für 5 Runden absolute Stille herrscht.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------

Troubadour/Troubadourin

Waffen: Rapier, Degen, Bögen, Dolche

Spezial: verborgene Hauer, Umhang

Anfangsfertigkeiten: künstlerische Begabung (Ermöglicht das Malen, Musizieren und Singen)

Herzliches Lachen lvl1	Betören lvl1	Gefühlsmusik lvl1
2	passiv	2
Raubt einem Partymitglied auf Zeit die Angst, da ihr herzliches Lachen die negativen Gedanken aus den Köpfen vertreibt.	Kann Wesen des anderen Geschlechtes dazu bringen etwas für sie zu tun (anti-multi-komplex) ($W_{20} > 10$)	Spielt eine wunderschöne Musik, welche Liebe, Hass, Wut, Angst, Mitleid oder Trauer auf seine Person wecken kann. (benötigt: Instrument).

Herzliches Lachen lvl2	Betören lvl2	Gefühlsmusik lvl2
4	passiv	4
Durch Selbstbeeinflussung und Selbstmotivation verliert der Troubadour seine Angst ebenfalls für einige Zeit.	Kann Wesen des anderen Geschlechtes dazu bringen etwas für sie zu tun (anti-multi-komplex) ($W_{20} > 7$).	Spielt eine wunderschöne Musik, welche Liebe, Hass, Wut, Angst, Mitleid oder Trauer auf eine beliebige Person wecken kann. (benötigt: Instrument).

Artefaktgeschichte lvl1	Unwiderstehlich lvl1	Aufreibendes Lied lvl1
passiv	passiv	17 10Lp
Bessere Chance Gegenstände zu finden.	Wesen des anderen Geschlechtes wählen sie nicht als Ziel bei einem Angriff auf die Party.	Der Troubadour spielt ein Lied welches den Feinden Herzscherz bereitet und ihnen Lp abzieht ohne dass diese dies als ein Angriff auffassen.

Artefaktgeschichte lvl2	Unwiderstehlich lvl2	Aufreibendes Lied lvl2
passiv	passiv	33 20Lp
Kennt die Geschichte/Herkunft jedes Artefaktes welches berührt wird.	Ermöglicht eine Vereinfachte Betören-Chance. ($W_{20} > 5$)	Der Troubadour spielt ein Lied welches den Feinden Herzscherz bereitet und ihnen Lp abzieht ohne dass diese dies als ein Angriff auffassen.

Feinmotorik lvl1	Kriegskünste lvl1	Magische Künste lvl1
3 Ch+2	2 W+Lp	11

Hat eine Taschendiebstahl Chance (W20>10) und das Charisma steigt passiv um 2.	Nach einem Angriff tritt der Troubadour mit seinen verborgenen Hauern nach.	Durch arkanes Gefasel bringt man den Feind dazu Angst zu bekommen, da man ihm grundlos droht. (W20>12)
--------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

Feinmotorik lvl2	Kriegskünste lvl2	Magische Künste lvl2
3	8	17
Ch+2	Dmg +200	einfrieren
Kann mit Dietrichen Schlösser knacken (W20>12) und das Charisma steigt passiv um weitere 2 Punkte.	Ein Salto wird vor einem Feind ausgeführt, woraufhin die verborgenen Hauer den Feind aufschlitzen.	Eine Bannmarkierung lässt den Feind für 2 Runden in einem frostigen Schein erstarren.

Feinmotorik lvl3	Kriegskünste lvl3	Magische Künste lvl3
20	passiv	Lp = aufgewandtes Ki/3
Ohnmacht Ch+2	Dmg +50%	
Mit einem Spionagegriff wird die Schulter des Feindes ergriffen. Dieser muss sich dann beherrschen um nicht das Bewusstsein zu verlieren (W20>12). Das Charisma steigt um 2 Punkte.	Durch sein Training dass er in seinem Leben erlangt hat erhöht sich der Waffenschaden permanent.	Ein Lebensblick saugt dem Feind LP ab. Dieser sieht das nicht als Angriff an, doch er verliert diese LP und der Troubadour fügt sie sich zu. Wenn er mehr LP aufnimmt als er kann, kann er entscheiden ob er den Feind angreift.

Vagabund/Landstreicherin

Waffen: Speere, Äxte, Krallen, Knüppel

Spezial: Kundschafterstäbe, Schleuder

Anfangsfertigkeiten: Naturbursche (Kann sich in der Natur mit Nahrung versorgen)

Schnorren lvl1	Bleibende Bemalung lvl1	Landstreichersprache lvl1
passiv	Einmalig: 4 Silberunzen	passiv
Ch+3		
Bekommt pro Besuch in einer Stadt volle Nahrungsrationen (von geringer Qualität) und die Trinkflasche gefüllt.	Eine wunderschöne Tätowierung eines Tieres (nach Wahl) zielt den Körper an einer gewissen Stelle. Das Selbstvertrauen erhöht sich, sodass der Vandalen einen Charismabonus erhält.	Kann durch von anderen Landstreichern aufgemalte Symbole erkennen, wo in der Stadt es eine kostenlose Übernachtungsmöglichkeit gibt.

Schnorren lvl2	Bleibende Bemalung lvl2	Landstreichersprache lvl2
passiv	Einmalig	passiv
5 Silber = +1 Zäh		
Bekommt pro Besuch in einer Stadt zusätzlich noch einen kleinen Ki- oder einen kleinen Heiltrank.	Eine weitere Tätowierung wird gemacht, und für jede 5 Silber die er ausgibt, so wird ihn der Schmerz zäher machen.	Zusätzlich weiß er noch, wo sich Verbrecher aufhalten könnten, da er über die miesesten Spelunken bescheid weiß.

Talisman lvl1	Plötzlicher Aufbruch lvl1	Nützliche Begabungen lvl1
25	10	passiv
Trägt einen Talisman, welcher ihn vor einer Art der Magie schützt. (Nekromantische, Elementare, Druidische, Natur- und Geistmagie, sowie Spruchzauberei und Ähnliches).	Kann aus einem Kampf fliehen ohne dass er von einem Gegner gestoppt werden kann, selbst wenn diese den einzigen Ausgang blockieren	Menschenkenntnis: Schätzt den Charakter von Personen sehr gut auf den ersten Blick ein. (W20>4; Einmalig pro Person) Empirische Sozialforschung: Rassen und

		Monsterkunde +6.
--	--	------------------

Talisman lvl2	Plötzlicher Aufbruch lvl2	Nützliche Begabungen lvl2
20	10	4/5
Kann einen zweiten Talisman zusätzlich tragen, sodass er gegen zwei Arten der Magie geschützt ist.	Kann auch dann fliehen, wenn er festgehalten wird. Kann sich ebenfalls entfesseln (W20>10)	Dietriche: Kann Schlösser knacken (W20>5) Diebstahl: kann von Leuten Gegenstände stehlen (W20>4)

Naturverbundenheit lvl1	Stadtwissen lvl1	Nützliche Begabungen lvl3
passiv	passiv	passiv
Kann sich selbst und die Party in der Natur mit Nahrung und frischem Wasser versorgen.	Kann sich 2 weitere Spezialwaffen aussuchen mit denen er umgehen kann.	Fahrtensuche: Kann sich anhand der Spuren ein Bild darüber machen, wohin und wie schnell jemand unterwegs ist Himmelskunde: Kann sich anhand der Gestirne orientieren

Naturverbundenheit lvl2	Stadtwissen lvl2	Nützliche Begabungen lvl4
4	passiv	passiv
Kann zu wilden Tieren eine freundschaftliche Beziehung aufbauen. (Probe W20>12; um Realismus wird gebeten).	Kann sich zu einer seiner Spezialwaffen eine Fertigkeit aussuchen die er ausführen kann. (Die Fertigkeit behält seine Ki-Kosten).	Überlebenskampf: bekommt 5 zusätzliche Wertpunkte. Talentierte: Erhält 2 zusätzliche Talentpunkte.

Naturverbundenheit lvl3	Stadtwissen lvl3	Nützliche Begabung lvl5
passiv	passiv	passiv
Ablichten: Kann ein Tier seiner Wahl ablichten, welches durch die Gegend streunt und ihn vor anrückenden Gefahren warnt Kraftregeneration: Bekommt in der Natur pro Stunde 1 Lp und 1 Ki.	Artefaktgeschichte: Kann von einem Gegenstand durch berühren die mögliche Hintergrundgeschichte und seinen Wert erraten. 2-Waffen-Kampf: Kann mit 2 Einhandwaffen kämpfen	Glück der Reisenden: Bekommt auf jeden Würfel einen +1 Bonus. Fernreisender: Kann sich 3 Sprachen auf die nächst höhere Stufe erhöhen.

Weltenmagus/Weltenmagi

Waffen: Knüppel, Stäbe, Kampfstäbe, Speere

Spezial: Spruchsammlungen, Masken

Anfangsfertigkeiten: Wasserbeherrschung. (Beherrscht das Element des Wassers)

Kleiner Stern lvl1	Zwiebelblut lvl1	Üble Dämpfe lvl1
2	4 W4+3 Dmg (Rua)	6
Zeigt auf einen kleinen Stern am Himmel, welcher nach einer Weile hell leuchtend als Sternschnuppe zu Boden gleitet. Dabei wird die Gegend kurzzeitig sehr hell.	Schält ein Gemüse oder Obstsorte langsam, und das gegenüber bekommt durch das Schälen rüstungsunabhängigen Schaden- nach einer Runde Vorbereitung, erleidet der Feind W4+3 Dmg , bis der Weltenmagus aufhört.	Ruft um einen Gegenstand herum einige üble Dämpfe aus einer anderen Raumzone herbei, welche dann unsagbaren Gestank ausbreiten. Der Kegel ist in einem wählbaren Radius und hält bis zu 3 Runden an, oder bis er vom Weltenmagus aufgehoben wird.

Kleiner Stern lvl2	Zwiebelblut lvl2	Üble Dämpfe lvl2
4	7	22
Richtet den Blick auf einen Stern am Himmel, welcher annähernd sofort sich vergrößert und wie eine kleine Sonne über ein Gebiet scheint. Dieses Leuchten ist langfristiger, und man kann sich bewegen, ohne dass die Wirkung nachlässt. So kann es selbst in tiefer Nacht zu einem leuchten wie im Morgengrauen oder in der Dämmerung kommen.	Schält ein Gemüse oder Obstsorte langsam, und das gegenüber bekommt durch das Schälen rüstungsunabhängigen Schaden- nach einer Runde Vorbereitung, erleidet der Feind W6+3 Dmg , bis der Weltenmagus aufhört.	Die starken Gerüche können eine ganze Gruppe von Personen ohnmächtig machen. (Jede Person W20 > 10 + Kreisstufe).

Singende Hölzer lvl1	Wettermacher lvl1	Geisterbanner lvl1
11	3	13
In einem kleinen Umkreis wachen Naturgeister um die Reisegruppe, wenn diese Schlafen. Sie beginnen zu singen, wenn eine Gefahr diesen Kreis betritt, und so der Party relativ nahe steht. (benötigt: Holz).	Pflanzen-Mahl: Verwandelt drei Pflanzen, wie kümmerlich sie auch sein mögen, in ein erlesenes dreigängiges Menü. (benötigt: Masken)	Feilschen mit Untoten: Murmelt gegen jeden Untoten eine Formel, welche ihn beschäftigt. So kann durch alte Spruchsammlungen mit den Untoten kommuniziert werden, und ihre Pläne geändert werden. (W20 > 25 -Willenskraft, ob es gelingt. Anschließend mit einem W20 würfeln). 20-15 = Untote kann auf einen anderen Feind gehetzt werden, oder dazu gebracht werden, sich selbst Schaden zuzufügen. Einige können sogar nützliche Informationen bereithalten. 14-9 = Besänftigt den Untoten, sodass dieser abzieht. 8-1 = Keinen Nutzen. (benötigt: Spruchsammlungen)

Singende Hölzer lvl2	Wettermacher lvl2	Geisterbanner lvl2
11	passiv	13
Der Umkreis lässt sich nun beliebig vergrößern, und es ist sogar möglich, dass die Naturgeister um eine gewisse Uhrzeit beginnen zu singen. (benötigt: Holz).	Rückwärtiges Auge: Ist im besitz von einem unsichtbaren Paar Augen im Hinterkopf. (Wahrnehmung +4) Dadurch kann er natürlich nicht von hinten überrascht werden. Falls man ihn versucht von hinten anzugreifen, gewinnt er immer die Initiative. (benötigt: Masken).	Feilschen mit Beschworenen: Kann beschworene Kreaturen durch alte Spruchformeln besänftigen und mit ihnen kommunizieren. (W20 > 25 -Willenskraft, ob es gelingt. Anschließend mit einem W20 würfeln). 20-15 = Die beschworene Kreatur greift ihren Erschaffer an, oder löst sich auf. Selbst der Erschaffer kann genannt werden, wenn dies gewünscht wird. Die beschworene Kreatur kann auch, wenn dies verlangt wird, für maximal einen Tag mit der Gruppe reisen. 14-9 = Besänftigt die beschworene Kreatur, sodass diese verschwindet. 8-1 = Keinen Nutzen. (benötigt: Spruchsammlungen)

Wundenübertragung lvl1	Wettermacher lvl3	Geisterbanner lvl3
------------------------	-------------------	--------------------

9		6		15	600 Dmg
Wenn der Weltenmagus eine Wunde (nach einem Kampf) trägt, so kann er diese durch Berührung zu einem Opfer übergeben. Diese Person kann ein jeder unbeteiligter sein. Dadurch wird die Willenskraft des Weltenmagus mit dem des Opfers verglichen. (W20>22-Willenskraft). Wenn die Wunde übertragen ist, dann bekommt das Opfer diese Wunde und der Weltenmagus ist geheilt. Falls er jedoch scheitert, so bekommt er die Hälfte des Schadens, welchen er übergeben wollte, zugefügt, da die Wunde sich vergrößert. Dann muss sich ein anderes Opfer gesucht werden.		Magisches Spurenlesen: Konzentriert sich auf Spuren und beginnt dann eine magische Illusion der Vergangenheit zu zeigen. So kann natürlich sehr präzise festgestellt werden, wie sich die Spuren ereigneten.		Zauberduell mit Untoten: Fängt eine Untote Kreatur in ein Zauberduell, wo es nicht heraustreten kann. Die Untote Kreatur und der Weltenmagus starren sich an, die Hände (falls vorhanden) erhoben. Magie knistert hell leuchtend zwischen ihnen, und der Verlierer erleidet großen Schaden (600 Dmg) und, falls der Untote verliert, dient er wehmütig dem Weltenmagus. (W20>25-Willenskraft). (benötigt: Spruchsammlungen).	

Wundenübertragung lvl2		Wettermacher lvl4		Geisterbanner lvl4	
9		5		passiv	100 Dmg/ Dämon
Kann selbst Wunden der Party an eine andere Person übergeben. Falls er scheitert, so bekommen er, sowie sein Party-Mitglied ein Viertel des Schadens zugefügt. (W20>20-Willenskraft).		Struktur halten: Durch die Fähigkeit des Struktur haltens können Gegenstände, welche ihre Struktur verändern wollen, davon abgehalten werden. Ob nun etwas verbrennt, schmilzt, oder zerbricht – solange der Weltenmagus sich auf diese Struktur konzentriert und sie mit einer Hand berührt, kann dies verhindert werden. Es ist aber nicht möglich Gegenstände, welche in der Vergangenheit ihre Struktur änderten, wiederherzustellen, wenn nicht mehr alle Teile vorhanden sind. (Ruß, Scherben, u. Ä; Benötigt: Masken).		Dämonenmacht anzapfen: Zapft die Macht von Dämonen an. Wenn er einen trifft, so kann er seinen Schaden permanent um 100/besiegten Dämon erhöhen. Wenn die Dämonen vernichtet werden, greift er in einer schnellen Handbewegung in die Luft und zieht dabei einen Teil des Wesens des Dämons in sich auf. Nach vier Dämonen verliert er allerdings seine edlen Wesenszüge (z.B. Beschützerisch) und es können nicht mehr als 10 Dämonen angezapft werden. Wenn acht Dämonen angezapft wurden, so ist der Weltenmagus zusätzlich aggressiv, blutrünstig und herablassend, ohne die Werteboni zu erhalten. (benötigt: Spruchsammlungen).	

Lähmkreis		Wettermacher lvl5		Geisterbanner lvl5	
25		6		21	
Träufelt mit Wasser einen Kreis (wenn Möglich, dann selbst im Kampf) und wenn der Kreis abgeschlossen ist, so werden alle Personen, welche sich in ihm befinden (selbst Party-Mitglieder) gelähmt. Es ist nicht Möglich sie dann durch Nahkampf zu töten, denn jeder in dem Lähmkreis wird gelähmt. Nur die Bitte des Weltenmagus kann diesen Kreis aufheben.		Wettersturm: Kann zwischen seinen Fingern eine kleine Spannung aufbauen, und damit Gegenstände entzünden. Mit der gleichen Prozedur und einem vorbereitenden kleinen Tanz um die Spannung noch zu vergrößern, kann ein Gewitter mit Regen und Blitz herbeigerufen werden (in Wüstenlandschaften sind diese aber bedeutend kleiner).		Tragbarer Dämon: Kann einen geringeren Dämon in ein Objekt einfangen. Wenn ihm dies gelingt, kann er den Gegenstand vernichten, um den Dämon zu vernichten, oder ihn mit sich tragen um ihn vielleicht zu verkaufen oder ihn irgendwo wieder zu befreien. (Benötigt: Elfenaugen-Perle; Ermöglicht das tragen von Elfenaugen-Perlen). (W20>35-Willenskraft).	

Verbotene Disziplinen

Animagus/ Animagi

Waffen: Krallen, Kampfstäbe, Wurfsterne, Rapier

Spezial: verbotene Kleidung, Eigene Krallen (Schadensbonus der Fertigkeit +1 / Kreis)

Anfangsfertigkeiten: Animagie (Verwandlung von einer Rasse in ein Tier wird allgemein ermöglicht)

Katzenverwandlung lvl1	Wolfsverwandlung lvl1	Tierische Waffen lvl1
passiv	passiv	passiv Dmg W6 Lp
Durch Animagie verwandelt sich der Animagus in eine Katze, bis er sich zurückverwandeln möchte. Dabei verliert er 50% seiner LP, welche sich aber wieder regenerieren wenn er sich zurückverwandelt. Im Katzenzustand ist er ebenfalls nur auf seinen Rüstungsschutz beschränkt. Diese kann jedoch mit der verbotenen Kleidung erhöht werden. Er kann aber noch immer wie ein Mensch sprechen/denken. Katzenverwandlung schließt Wolfsverwandlung aus. (Waffen sind als Tier nicht nutzbar)	Durch Animagie verwandelt sich der Animagus in einen Wolf, bis er sich zurückverwandeln möchte. Dabei verliert er 50% seiner LP, welche sich aber wieder regenerieren wenn er sich zurückverwandelt. Im Wolfzustand ist er ebenfalls nur auf seinen Rüstungsschutz beschränkt. Diese kann jedoch mit der verbotenen Kleidung erhöht werden. Er kann aber noch immer wie ein Mensch sprechen/denken. Wolfsverwandlung schließt Katzenverwandlung aus. (Waffen sind als Tier nicht nutzbar)	Im Tierzustand wachsen passiv eigene Krallen, welche als Waffen dienen. Diese verbessern sich mit der Zeit.

Katzenverwandlung lvl2	Wolfsverwandlung lvl2	Tierische Waffen lvl2
passiv	passiv	passiv Dmg W6 +1 Lp
Der Animagus kann ebenfalls die Sprache der Katzen sprechen, sowie andere katzenähnliche Fertigkeiten.	Der Animagus kann ebenfalls die Sprache der Wölfe sprechen, so wie andere wolfähnliche Fertigkeiten.	Die Krallen verlängern sich und werden spitzer.

Katzenfertigkeiten lvl1	Wolfsfertigkeiten lvl1	Animagie lvl1
passiv / passiv	passiv / passiv	passiv / passiv
Samtpfoten: Die Katze verbessert immens ihre Fertigkeiten des Schleichens, Kletterns, Springens, Balancierens und ähnlichem. In Rassenform ist diese Bewegungsfähigkeit geblieben, weshalb selbst das Reiten (100%) möglich ist. Umgedrehte Animagie: Der Animagus kann nun ebenfalls auch in Rassenform die Sprache der Katzen und ähnliches anwenden.	Nachtsicht: Der Wolf hat die gleichen Wahrnehmungsfähigkeiten bei Nacht, wie bei Tage. Umgedrehte Animagie: Der Animagus kann nun ebenfalls auch in Rassenform die Sprache der Wölfe und ähnliches anwenden.	Schutzschild: Der Animagus verliert bei der Verwandlung nicht mehr seinen Schutz. Der Schutz kann zwischen seiner Rüstung und seiner verbotenen Kleidung gewählt werden. Die verbotene Kleidung verliert nicht ihre sonstigen Vorteile. Tierwissenschaft: Der Animagus ist mit den meisten Tieren von Cystaron vertraut (Tierkunde & Tieranatomie +9).

Katzenfertigkeiten lvl2	Wolfsfertigkeiten lvl2	Tierische Waffen lvl3
passiv / passiv	5 / passiv	passiv Dmg W6 +2 Lp

Katzengeschick: Die Katze kann Angriffen besser Ausweichen. Nahangriffsausweichprobe: $W_{20} > 12$. Fernangriffsausweichprobe: $W_{20} > 6$. Tierwandler: Der Animagus kann sich in eine weitere Tiergattung seiner Wahl verwandeln – aber nur in eine Einzige. Zu dieser beherrscht er keine Fertigkeiten – kann aus der Stärke oder den Sinnen des Tieres schließen, sollte aber keinen Kampf beginnen.	Angst einjagen: Der Wolf kann Wesen bis zur maximal 5fachen Größe Angst einjagen, ausgenommen Helden. Dazu muss eine Probe abgelegt werden. ($W_{20} > 8 + \text{Anzahl der Feinde}$). Tierwandler: Der Animagus kann sich in eine weitere Tiergattung seiner Wahl verwandeln – aber nur in eine Einzige. Zu dieser beherrscht er keine Fertigkeiten – kann aus der Stärke oder den Sinnen des Tieres schließen, sollte aber keinen Kampf beginnen.	Die Krallen beinhalten ein Gift, welches dem Feind zusätzlich schadet.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

Katzenfertigkeiten lv3	Wolfsfertigkeiten lv3	Tierische Waffen lv4
6 / passiv	passiv / passiv	passiv Dmg W6++ Lp
Katzengesang: Der Katzengesang ist eine Abart einer Gehirnwäsche, welche dem zuhörenden einmal die Erinnerungen der letzten Minuten löscht, und welcher selbst Auroren dazu bringen kann, den Animagus nicht zu entdecken. Wandlerfertigkeiten: Der Animagus kann ebenfalls die Sprache der anderen Tiere sprechen und verstehen. Zudem sind die tierischen Waffen (in jeweils abgeänderter Form), sowie die Animagie-Fertigkeiten auch für die zweite Tierart verfügbar.	Wolfsprung: Der Wolf verbessert gigantisch seine Fertigkeiten des: Schleichen, Klettern, Springen, Balancieren und ähnlichem. Diese Beweglichkeit ist auch als Rasse noch bemerkbar, weshalb selbst das Reiten (100%) möglich ist. Wandlerfertigkeiten: Der Animagus kann ebenfalls die Sprache der anderen Tiere sprechen und verstehen. Zudem sind die tierischen Waffen (in jeweils abgeänderter Form), sowie die Animagie-Fertigkeiten auch für die zweite Tierart verfügbar.	Die Krallen verursachen einen brennenden Schmerz und leichte Brandwunden.

Katzenfertigkeiten lv4	Wolfsfertigkeiten lv4	Animagie lv2
6 / 20	6 / 2 350 Dmg	passiv / permanent - 10
Glänzendes Fell: Mit dem glänzenden Fell erhöht die Katze ihr Charisma erst einmal um +4 und es wird durchaus schwerer die Katze zu erkennen. D.h. am Tage haben die Feinde eine Chance von $W_{20} > 12$ die Katze zu übersehen, in der Nacht haben sie sogar die Chance von $W_{20} > 4$ die Katze zu übersehen. Gedanken lesen: Die Katze kann die stärksten Gedanken und Gefühle eines Wesens erfahren, indem er diesem in die Augen starrt.	Blutbiss: Der Wolf stürzt sich auf einen Feind und stößt seine Zähne in ihn. Hierbei fügt er großen Schaden zu. Wolfsgeisch: Der Wolf kann Angriffen besser Angriffen ausweichen. Nahangriffsausweichprobe: $W_{20} > 12$. Fernangriffsausweichprobe: $W_{20} > 6$.	Lebensverlängerung: Der Animagus verliert bei seiner Verwandlung nicht länger seine LP, und regeneriert seine LP jeden Tag um 10%. Tierform: Der Animagus kann ein Tier in eine (dem Spielleiter überlassene) Rasse verwandeln. Dieses Tier dient dann als Tierform dem Animagus, auch wenn sich diese Diener oftmals als äußerst dumm herausstellen. Dafür muss sich der Animagus stets konzentrieren – wenn die Tierform sich wieder in ein Tier verwandeln soll, so hat der Animagus 10 Ki verloren, kann sie jedoch wieder auffüllen durch Ki-Tränke.

Katzenfertigkeiten lv5	Wolfsfertigkeiten lv5	Tierische Waffen lv5
26 / 15 / passiv	20 / 35 / 35 Dmg x 5	passiv Dmg W4++ Lp
(Zwei Fertigkeiten nach Wahl) Katzenwäsche: Der Katzen-Animagus kann – auch wenn er in der Rassenform steckt – einer Person eine	(Zwei Fertigkeiten nach Wahl) Rudelangriff: Der Wolf stößt ein wildes Heulen aus, und während dieses erklingt, vermehrt er sich selbst in ein großes	Die Krallen werden beim Kampf grünlich und leuchtend matt. Ihre schrecklichen magischen Wunden – welche eine Mischung aus elementarem und

<p>Gedankenwäsche verpassen, wenn er dieser in die Augen sieht. Dabei können grundlegende Einstellungen oder aktuelle Gedanken verändert werden – jedoch können nicht viele Gedanken impliziert oder verändert werden und Gefühle nicht geändert werden.</p> <p>Willensfluch: Die Katze oder die Rassenform des Animagus spiegelt seinen Willen auf ein anderes Geschöpf. Nun beginnt ein Kampf der Willenskräfte (W20 > 35 – Willenskraft). Wenn der Animagus gewinnt, ist die Person – entweder für zeitliche Dauer oder für immer – ein Diener des Animagus. Wenn der Animagus verliert, so fällt er in Ohnmacht für ca. 3 Runden. Der Animagus kann Diener „zurücklassen“ und ohne sie weiterziehen, darf aber nur von einem Diener begleitet werden, denn ansonsten kann es sein, dass der Wille mit der Zeit nachlässt, weil die Personen zu nahe beisammen sind.</p> <p>Schattengeschöpf: Der Animagus kann in Katzenform verschiedene Änderung an seinem Körper vornehmen – er kann sich zum Beispiel Flügel wachsen lassen (für 10 Ki) oder sich durch eine Wand hindurchfließen lassen (15 Ki).</p>	<p>Rudelwölfe, das einen Feind angreift. (Schaden erhöht sich um das 5fache in einer Runde).</p> <p>Schwarzer Dämonenhund: Der Animagus verwandelt sich in einen Wolf und muss einen Angriff ausführen. Wenn der Gegner dann nicht gestorben ist, kann sich der verwandelte Wolf nochmals verwandeln – zu einem schwarzen Dämonenhund. Diese sind dreimal so groß, meist matt-schwarz und brennen in heißem Feuer (gegen Feuer sind sie dann immun). Er kann Feuer spucken (Dmg = 400 (passiv)).</p> <p>Die Lebenspunkte verdoppeln sich bei der Verwandlung und werden beim zurückverwandeln erst wieder halbiert. (schließt Gotteswolf aus)</p> <p>Gotteswolf: Der Animagus verwandelt sich in einen Wolf und muss einen Angriff ausführen. Wenn der Gegner dann nicht gestorben ist, kann sich der verwandelte Wolf nochmals verwandeln – zu einem Gotteswolf. Ein Gotteswolf ist dreimal so groß, das Fell ist glühend weiß und der Wolf leuchtet strahlend-hell. Die Augen werden türkis und der Gotteswolf hat in seiner Form die Möglichkeit in hellem Licht zu fliegen und feste Materie zu durchwandeln – aber keinen Schaden anzurichten.</p> <p>Die Lebenspunkte verdoppeln sich bei der Verwandlung und werden beim zurückverwandeln erst wieder halbiert. (schließt Schwarzer Dämonenhund aus).</p>	<p>physischen Schaden machen, weswegen es fast unmöglich ist, dagegen Immun zu sein, versuchen die Wunden und verhindern über lange Zeit weg eine Heilung. Oft vermarben die Wunden schmerzhaft und verschwinden niemals.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Besessener/ Besessene

Waffen: Äxte, Bögen, Degen, Speere

Spezial: Einsetzbares Gebiss, Dämonenschwingen

Anfangsfertigkeiten: Substanztausch (1 Ki = 1 Lp und umgekehrt)

Foltermethoden lvl1	Dämonenkrieger lvl1	Willensunterwerfung lvl1
passiv	18	passiv
Anwendung von grausamen Foltermethoden gegenüber einem Gefangenen. Chance auf Antworten seiner Fragen: W20 > 16	Ruft aus einem Splitter seines Dämons einen Krieger herbei: LP: 120 x Kreis Dmg: 100 x Kreis	Durch eine Sammlung seines Geistes bändigt er den Dämon in sich für schwierigere Herbeirufungen (W20 > 6) (Einmal pro Kampf).

Foltermethoden lvl2	Dämonenkrieger lvl2	Willensunterwerfung lvl2
passiv	34	passiv

Anwendung von grausamen Foltermethoden gegenüber einem Gefangenen. Chance auf Antworten seiner Fragen: $W_{20} > 10$	Verdoppelt die Anzahl der Krieger. $LP: 120 \times Kreis$ $Dmg: 100 \times Kreis$	Durch eine Sammlung seines Geistes bändigt er den Dämon in sich für schwierigere Herbeirufungen. ($W_{20} > 4$) (Einmal pro Kampf).
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dämonenspitze lvl1	Dämonenschütze lvl1	Durchstoßen lvl1
6	19	11
Der Besessene schießt mit seinem Bogen auf einen Feind. Für die weiteren Runden addiert sich der bereits gemachte Schaden mit dem neuen Bogenschaden in jeder Runde. (Nur bis zum Ohnmachtswert. Nach jedem Kampf, bisheriger Dmg = 0). Überredungskunst $W_{20} > 19$ (sinkt allerdings pro Pfeil um 1).	Ruft aus einem Splitter seines Dämons einen Schützen herbei: $LP: 150 \times Kreis$ $Dmg: 60 \times Kreis$	Rammt seinen Speer in den Körper seines Opfers und hält ihn 3 Runden in der Luft. Dabei kann der Feind nicht angreifen und erfährt jede Runde den Schaden des Speeres (ohne den Stärkebonus). Dies wird allerdings abgebrochen wenn der Feind Ohnmächtig wird.

Dämonenspitze lvl2	Dämonenschütze lvl2	Durchstoßen lvl2
8	36	17
Der Besessene schießt mit seinem Bogen auf einen Feind. Für die weiteren Runden addiert sich der bereits gemachte Schaden mit dem neuen Bogenschaden in jeder Runde. (Nur bis zum Ohnmachtswert. Nach jedem Kampf, bisheriger Dmg = 0). Überredungskunst $W_{20} > 18$ (sinkt allerdings pro Pfeil um 2).	Ruft aus einem Splitter seines Dämons zwei Schützen herbei: $LP: 150 \times Kreis$ $Dmg: 60 \times Kreis$	Rammt seinen Speer in den Körper seines Opfers und hält ihn 3 Runden in der Luft. Dabei kann der Feind nicht angreifen und erfährt jede Runde den Schaden des Speeres. Der Stärkebonus zählt dazu. Dies wird allerdings abgebrochen wenn der Feind Ohnmächtig wird.

Folterbiss lvl1	Dämonenmagier lvl1	Blutstärkung lvl1
20	23	passiv
10% LP	$LP = LP$	
Zieht dem Feind 10% der LP ab.	Ruft aus einem Splitter seines Dämons einen Magier herbei: $LP: 60 \times Kreis$ $Dmg: 200 \times Kreis$	Beißt sich selbst und fügt sich eine Wunde hinzu, welche ihm 5 LP abzieht. Dann trinkt er soviel von seinem Blut (was ihm LP abzieht) und fügt sich soviel LP wieder hinzu. (Nur im Kampf einsetzbar, und dort nur jede dritte Runde).

Folterbiss lvl2	Dämonenmagier lvl2	Blutstärkung lvl2
10	46	passiv
10% LP	$LP = 2LP$	
Zieht dem Feind 10% der LP ab.	Ruft aus einem Splitter seines Dämons zwei Magier herbei: $LP: 60 \times Kreis$ $Dmg: 200 \times Kreis$	Beißt sich selbst und fügt sich eine Wunde hinzu, welche ihm 5 LP abzieht. Dann trinkt er soviel von seinem Blut (was ihm LP abzieht) und fügt sich doppelt soviel LP wieder hinzu, bis er bei seinem maximalen LP angelangt ist. (Nur im Kampf einsetzbar, und dort nur jede vierte Runde).

Gedankenfreilegung	Dämonenrüstung	Höllenkraft
33	passiv	Def +10
		passiv

Durch äußerst brutale Foltermethoden kann er die Gedanken des Feindes komplett freilegen. (W20>14)	Die Dämonenrüstung erhöht die Def der Herbeigerufenen Dämonen um 10.	Der Dämon nimmt in jeder Ohnmacht mehr der Seele des Besessenen in Besitz und erhöht darum nach jeder Ohnmacht den Schaden von diesem um 20 Schadenspunkte.
----------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Drachenreiter / Drachenzüchterin

Waffen: Speere, Javaline, Äxte, Degen

Spezial: Drachenstäbe, Drachenlederrüstungen

Anfangsfertigkeiten: Drachenruhe (Ermöglicht, dass Drachen ihn nicht hassen)

Drachentraining lvl1	Nützlicher Helfer lvl1	Drachenkunde lvl1
14 / 14	passiv	passiv
<p>Kleiner Drache Ruft einen kleinen Drachen herbei, der ihm bis zu seinem Tode zur Seite steht, und jede Runde, sofern keine anderen Befehle vom Drachenreiter kommen, einen Feind angreift: Lp: 20 Dmg: 75 Rüstung(Schuppen): 5</p> <p>Baumdrache Ruft einen Baumdrache herbei, der bis zu seinem Tode an der Seite des Charakters kämpft: Lp: 50 Dmg: 150 Rüstung(Schuppen): 10</p>	<p>Dadurch, dass die Drachen den Drachenreiter fast überall begleiten können sie diesem auch in den verschiedensten Situationen auf ihre spezielle Weise helfen. So ist es möglich den Drachen kleiner Aufgaben zu geben, die sie dann möglichst gut ausführen (um Realismus wird gebeten). Dabei beschränkt sich die Hilfe des Baumdrachens hauptsächlich auf Aufgaben die Kraft erfordern (Stärkeprobe des Drachen: 2xW12). Der kleine Drache kann hingegen Aufgaben mit einer begrenzten Anzahl von schelmischen Zaubern erledigen.</p>	<p>Durch die langjährige Studie der Drachen, deren Anatomie und deren Verhalten ist der Drachenreiter sehr bewandert in diesem Thema und hat jedes erdenkliche Wissen darüber gesammelt, weswegen er nahezu jede Frage zu Drachen ohne Probe beantworten kann. Außerdem kann er von den Drachen auch auf andere Monster Rückschlüsse ziehen (Monsterkunde +6).</p>

Drachentraining lvl1	Nützlicher Helfer lvl2	Drachenkunde lvl2
passiv	passiv	passiv
<p>Durch das ständige Training mit den Drachen durch den Drachenreiter erhöhen sich deren natürlichen Eigenschaften. Das Training bezieht sich immer nur auf einen Drachen und kann auch mehrmals auf denselben Drachen angewandt werden. Die Reihenfolge des Trainings ist egal. Alle Fertigkeiten gelten auch für die danach aufgerufenen Drachen.</p> <p>Zähigkeit lvl1: Durch das Training erhöht sich die LP eines Drachen um 10</p> <p>Zähigkeit lvl2: Durch das Training erhöhen sich die LP eines Drachen um 10</p>	<p>Die Drachen, vor allem der kleine Drache können nun auch komplexere Aufgaben erledigen. Die Stärkeprobe des Baumdrachen erhöht sich auf 3xW12 und der kleine Drache beschützt noch die Party vor Diebstählen, den meisten Fallen und Illusionen.</p>	<p>Außerdem ist es dem Drachenreiter möglich, durch seine Wissen über die Anatomie der Drachen diese zu heilen (maximal 20LP pro Tag, benötigt zwei Runden) und durch die Kenntnis der Schwachpunkte der Drachen diese gezielt zu treffen (Dmg gegen Drachen + 100).</p>

Drachentraining lvl1	Magischer Flugdrache lvl1	Kampfbefehl lvl1
passiv	11	8 W+Dmg/R
<p>Klauen lvl1: Durch das Training erhöht sich der Schaden eines Drachen um 50.</p> <p>Klauen lvl2: Durch das Training erhöht sich der Schaden eines Drachen um 50.</p>	<p>Ruft einen Magischen Drachen herbei, der aber nicht direkt ins Kampfgeschehen eingreifen kann, sondern nur zum Überbrücken von Entfernungen geeignet</p>	<p>Bei den Befehlen handelt es sich um Aktionen die keine Runde verbrauchen, da der Drachenreiter nur die Befehle rufen muss. Es kann aber jede Runde nur</p>

	ist und anschließend wieder verschwindet. Dadurch kann der Drachenreiter alle Hindernisse wie Flüsse, Wälder und Berge schnell überwinden, bzw. umfliegen. Die Geschwindigkeit des Drachen ist die Laufleistung des Drachenreiters +50 .	ein Befehl an einen Drachen gegeben werden. Aufschlitzen: Der Drache schlitzt einen Gegner auf. Dadurch verliert der Feind jede Runde W+ LP . (keinen Rundenverlust; nicht Additiv)
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Drachentraining lvl1	Magischer Flugdrache lvl2	Kampfbefehl lvl2
passiv	11	10
Schuppen lvl1: Durch das Training erhöht sich die Festigkeit der Schuppen eines Drachen um 10 Rüstungspunkten (Körperpanzer) . Schuppen lvl2: Durch das Training erhöht sich die Festigkeit der Schuppen eines Drachen um 10 Rüstungspunkten (Körperpanzer) .	Der Drache ist nun so groß und stark, dass die ganze Party darauf Platz findet. Außerdem ist die Geschwindigkeit nun die Laufleistung des Drachenreiters + 100 .	Niederdrücken: Der Drach stürzt sich gegen einen Gegner und versucht ihn zu Boden zu werfen (Stärkeprobe: kleiner Drache W12 , Baumdrache siehe „Nützliche Helfer“). Solange kein anderer Befehl des Drachenreiters kommt versucht der Drache den Gegner am Boden fest zu halten. Der Gegner kann sich nicht bewegen und nur versuchen sich zu befreien durch eine Stärkeprobe gegen den Drachen.

Drachentraining lvl2	Drachenverbindung lvl1	Kampfbefehl lvl3
passiv	Passiv	13 Dmg x 2
Durch die Erfahrung die der Drachenreiter im Training mit den Drachen gesammelt hat bringen die einzelnen Trainingseinheiten einen größeren Erfolg. Zähigkeit lvl3: Die LP eines Drachen erhöhen sich um 20 . Zähigkeit lvl4: Die LP eines Drachen erhöhen sich um 20 .	Der Drachenreiter ist mit seinen Drachen sehr verbunden, weswegen es ihm möglich ist, ihnen telepathisch Befehle und Aufgaben zu übermitteln.	Teamangriff: Der Drache und der Charakter greifen gleichzeitig einen Gegner an, wodurch der gesamte zugefügte Schaden mit 2 multipliziert wird , da die Zusammenarbeit mit dem Drachen so geübt ist, dass beide Attacken viel verheerender ausfallen. (keinen Rundenverlust).

Drachentraining lvl2	Drachenverbindung lvl2	Kampfbefehl lvl4
passiv	10	33 Dmg x 6
Klauen lvl3: Durch das Training erhöht sich der Schaden eines Drachen um 200 . Klauen lvl4: Durch das Training erhöht sich der Schaden eines Drachen um 200 .	Zusätzlich kann der Drachenreiter durch kurze Konzentration auf den Drachen für wenige Minuten die Sinne des Drachen benutzen. Er nimmt genau dasselbe wahr, was der Drach in diesen Minuten wahrnimmt.	Drachenfurie: Der Drache stürzt auf einen Gegner zu und wirbelt mit seinen Klauen. (Dmg des Drachen x W6 ; keinen Rundenverlust).

Drachentraining lvl2	Drachenverbindung lvl3	Kampfbefehl lvl5
passiv	passiv	25 Max 2000LP
Schuppen lvl3: Durch das Training erhöht sich die Festigkeit der Schuppen eines Drachen um 15 Rüstungspunkte . Schuppen lvl4: Durch das Training erhöht sich die Festigkeit der Schuppen eines Drachen um 15 Rüstungspunkte .	Die Verbindung des Drachenreiters mit dem Drachen geht soweit, dass ihre Leben aneinander hängen. Der Drachenreiter und die Drachen teilen sich ihre LP. Solange der einer der Drachen noch LP hat kann der Drachenreiter diese seinen Eigenen hinzufügen, muss sie beim Drachen aber abziehen oder	Drachenwut: Der Drache stürzt sich auf einen am Boden liegenden oder gefesselten Gegner und beginnt damit ihn zu zerfleischen. Dabei zieht er jede Runde 1/4 der maximalen LP des Gegners ab . Dieser kann versuchen sich zu befreien indem er eine Stärkeprobe gegen den Drachen gewinnt. (max. 2000LP)

	umgekehrt.	
--	------------	--

Lykanthrop/Lykanthropin

Waffen: Krallen, Äxte, Schwerer, Speere

Spezial: Lederriemen, Schlagringe

Anfangsfertigkeiten: gesteuerte Lykanthropie (Die Verwandlung ist nicht von äußeren Einflüssen abhängig)

Werwolfsverwandlung lvl1	Lykanthropie lvl1	Heulen lvl1
6 W+Dmg (Rua)	passiv LP/LL +10	passiv Ki +10
Der Lykanthrop verwandelt sich in einen Werwolf, seine Kleidung und sein Inventar werden hierbei zu Fell, sein Rüstungsschutz bleibt erhalten und wenn er einen Schlagring hat, so wird dieser zu seinen Krallen mit welchem er dann Schaden macht. Andere Waffen werden zu Fell, sodass er sonst nur die Möglichkeit hat W+ Rüstungsunabhängigen Schaden zu machen.	Durch Verbesserung seiner Verwandlungskünste erhöhen sich seine LP und LL als Werwolf um jeweils 10 . Er wächst zudem, nach Wunsch, ein wenig mehr und kann bis zu 1 1/2 -mal so groß werden, wie er als Rasse ist. Ausnahmen sind da nur der Obsidiander. Zudem kann er sich mit anderen Wölfen, Hunden und Werwölfen unterhalten, nur nicht mit Werbären.	Während eines Kampfes kann der Lykanthrop in Werwolfform den Mond anheulen und erhöht dabei seine Ki um 10 . Wenn kein Mond vorhanden ist, dauert das Heulen zwei Runden.

Werwolfsverwandlung lvl2	Lykanthropie lvl2	Heulen lvl2
passiv	passiv Def/R/H +50%	passiv Ki + 20
Durch erhöhtes Training schafft es der Lykanthrop sich ganz ohne Anstrengung zu verwandeln. Als Werwolf ist er nun so behände, dass er ebenfalls das Klettern beherrscht seine Wahrnehmung ist Verändert (er riecht und hört viel besser, Wahrnehmungsproben +3 erleichtert) und hat mächtige Muskeln gebildet (Stärkeprobe +6 erleichtert).	Als Werwolf wächst dem Lykanthropen ein so dichtes Fell, dass ihn kaum Schäden erreichen. Seine Def/R/H erhöhen sich um 50% . Zudem hat er die Möglichkeit als Rasse mehr Merkmale der Werwolfform zu haben (starke Behaarung, Krallen, spitzere Ohren, spitzere Zähne, gelbe Augen usw.). Dies verschönert ihn nicht gerade, doch erhöht auch seine Stärke und Zähigkeit (Der Lykanthrop kann 5 Charismapunkte pro Kreis in 5 Stärke- und 5 Zähigkeitenpunkte eintauschen). Es sollte bedacht werden, dass der Lykanthrop jedoch bei starker Ähnlichkeit an einen Werwolf schneller gefunden werden kann.	Während eines Kampfes kann der Lykanthrop in Werwolfform den Mond anheulen und er erhöht dabei seine Ki um 20 und die Feinde, die gleichgroß/kleiner sind haben eine W20>12 Chance auf Flucht. Wenn kein Mond vorhanden ist, dauert das Heulen zwei Runden.

Klauenraserei lvl1	Schlagringe lvl1	Mondkraft lvl1
8 Dmg+ 50%	passiv Dmg +100	passiv Wah +3
Stürzt sich als Werwolf auf den Feind und fügt ihm mit einem wahnsinnigen Angriff mit den Krallen erhöhten Schaden zu. Dies bezieht sich auf die Schlagringe, die sich in Krallen verwandelt haben. Jedoch ist es auch dem	Ob in seiner Werwolfform oder als Rasse – der Lykanthrop weiß mit den Schlagringen umzugehen. Der Schaden den er mit dem gezielten Gebrauch dieser Waffen anrichtet, ist so permanent erhöht.	Der Werwolf zieht aus dem Mond Kraft, was ihm ermöglicht Nachts besser zusehen (Positiver Effekt der Nachtsichtigkeit). Teile der Mondkraft gehen für immer in den Körper des Lykanthropen über. (Wahrnehmung permanent +3).

Werwolf möglich seinen normalen Angriff auf W6 Dmg (Rua) unbewaffnet zu erhöhen (passiv).		
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Klauenraserei lvl2		Schlagringe lvl1		Mondkraft lvl2	
12	2 Angriffe/Runde	passiv	Dmg +300	passiv	Dmg+100
Greift einen Feind an und fügt ihm mit seinen Krallen starken Schaden zu. Dies bezieht sich auf die Schlagringe, die sich in Krallen verwandelt haben. Jedoch ist es auch dem Werwolf möglich seinen normalen Angriff auf W8 Dmg (Rua) unbewaffnet zu erhöhen (passiv).		Ob in seiner Werwolf-Form oder als Rasse – der Lykanthrop weiß mit den Schlagringen umzugehen. Der Schaden den er mit dem gezielten Gebrauch dieser Waffen anrichtet, ist so permanent erhöht.		Tankt in der Nacht Energie des Mondes und macht daraufhin nachts mehr Schaden und benötigt nur mehr 3 Stunden des Schlafes. Zudem kann er seine Heilung und Regeneration erhöhen: Pro Nacht regeneriert er sich um W12 Lp und Ki .	

Selbstlos lvl1		Wolfswut lvl1		Lebensbiss lvl1	
3	Dmg+ 20%	33		9	W8 Dmg (Rua)
Der Werwolf stürzt sich völlig selbstlos in die Schlacht und vernachlässigt dabei sich selbst. Er achtet nicht auf seine Verteidigung um noch mehr Schaden zu machen. Diese Verhaltensweise ist mit anderen Fertigkeiten wie der Klauenraserei zu verbinden. Def/1Runde : -10% Dmg/1Runde: +20%		Der Lykanthrop greift in seiner unendlichen Wut alle Gegner einmal an, indem er sich durch kochenden Zorn lenken lässt und so seine wölfischen Instinkte nicht weiterhin kontrolliert.		Beißt den Feind und saugt ihm dabei W8 LP ab. Das heißt, der Lykanthrop heilt sich um W8 LP, während der Gegner W8 Dmg (Rua) erleidet.	

Selbstlos lvl2		Wolfswut lvl2		Lebensbiss lvl2	
6	Dmg+ 30%	36	Dmg +50	18	2xW8 Dmg (Rua)
Der Werwolf stürzt sich völlig selbstlos in die Schlacht und vernachlässigt dabei sich selbst. Er achtet nicht auf seine Verteidigung um noch mehr Schaden zu machen. Diese Verhaltensweise ist mit anderen Fertigkeiten wie der Klauenraserei zu verbinden. Def/1Runde : -10% Dmg/1Runde: +30%		Der Lykanthrop greift in seiner unendlichen Wut alle Gegner einmal an indem er sich durch kochenden Zorn lenken lässt und so seine wölfischen Instinkte nicht weiterhin kontrolliert. Hierbei geht er äußerst brutal vor, weshalb sich der Schaden, den er jedem Angegriffenen zukommen lässt, steigt.		Beißt den Feind und saugt ihm dabei W8 LP ab, und fügt ihm dabei doppelten Schaden zu. Das heißt, der Lykanthrop heilt sich um W8 LP, während der Gegner 2x W8 Dmg (Rua) erleidet.	

Werwolfswandlung lv3		Lykanthropie lv3		Heulen lv3	
17 / passiv		33 / passiv		33 / passiv	
Berüchtigter Werwolfsbiss: Beißt ein Opfer, welches daraufhin verdammt ist bei Vollmond ein Werwolf zu werden, bis an den Rest seines Lebens. Wolfgeschmeidigkeit: Der Werwolf beherrscht das Schwimmen, das Schleichen und die lautlose Fortbewegung. Zudem hat er so blitzartige Reflexe, dass er stets den ersten Angriff hat.		Kraftsteuerung: Wirft in unbändiger Wut allen Schaden, den er in einer Runde (auch von mehreren Feinden) erlitt, auf einen Feind gezielt zurück. (benötigt Lederriemen). Werwolfswahrnehmung: Der Lykanthrop hat die Fertigkeit eines perfekten Geruchsinns, ähnlich wie perfekte Augen und perfekte Ohren. Er übersteigt damit jeden normalen Rahmen und benötigt keine Wahrnehmungsproben mehr um gewöhnliche Dinge wahrzunehmen.		Werwolfstrauma: Er beißt den Feind und vergiftet ihn mit einer tödlichen Speichelsubstanz, welche den Feind langsam (über 7 Runden) sterben lässt. Davor zeigt er keine Schwächeerscheinungen. (Max.: 1500 LP). Todeswamung: Der Werwolf heult so laut, dass er selbst in Trance verfällt. Er hat als Werwolf keine Angst mehr und kann selbst über seine Stärke hinaus noch Gegenstände werfen und zerstören. Selbst massive Steinwände halten ihn nicht zurück.	

Nonvide / Nonvide

Waffen: Bögen, Javaline, Wurfsterne, Rapier

Spezial: Sennen, Videoskope

Anfangsfertigkeiten: Ultrahoher-Schrei (Fügt allen Personen, auch sich selbst, Schaden durch einen furchtbaren Schrei zu: Dmg = $W6 \times \text{Kreis (Rua)}$)

Auf der Flucht lvl1		Grundkörperhaltung einnehmen lvl1		Entschwinden lvl1	
passiv	LL + 10	passiv		13/2	Ge+Wah/F:-3
<p>Der Nonvide ist ständig auf der Flucht und versucht nicht aufzufallen. Deswegen hat er bereits einen besonderen Umgang mit Wächtern und Auroren, vor denen er oft fliehen muss (LL + 10). Zudem kann er seine Waffen verbergen ($W20 > 16$), und sich in großen Personenmengen sehr Unauffällig bewegen, sodass er dort mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit nicht wieder gefunden wird ($W20 > 8$).</p>		<p>Der Nonvide besinnt sich seiner Künste nochmals um seine Stärkeren Fertigkeiten anwenden zu können. Er nimmt einige Ausgangsstellungen ein und kontrolliert seine Atemtechnik. Probe: $W20 > 6$. Wenn diese Probe gelingt, so kann der Nonvide die aktiven Fertigkeiten ab dem zweiten Kreis anwenden, wenn nicht, muss er sich nochmals in Geduld üben und es nächste Runde versuchen.</p>		<p>Verblässen: Durch ein kurzes Wedeln mit den Armen und dem einnehmen einer bestimmten Position, verschwimmen die Umrisse des Nonviden und er verblasst. In einem Kampf ist er für den Gegner deswegen schwerer zu treffen, selbst wenn er durch diese Fertigkeit an den Ort gebunden ist, an dem er steht. ($Ge/P/F:-3$). Außerhalb eines Kampfes ist er schwerer zu sehen, kann sich jedoch auch nicht Fortbewegen. ($Wah/P/F:-3$).</p> <p>Stille: Es nutzt wenig unsichtbar zu sein, wenn ein jeder einen hören kann. So beherrscht der Nonvide einen starken Willen und viel Training im Luftanhalten. Er kann 30 Minuten die Luft anhalten und hat auch eine Probe von $W20 > 8$ auf totale Stille, sodass er nicht mal mit einer perfekten Wahrnehmungsprobe gehört werden kann.</p>	

Auf der Flucht lvl2		Grundkörperhaltung einnehmen lvl2		Entschwinden lvl2	
passiv		passiv		19/passiv	
<p>Der Nonvide ist nun schon seit langer Zeit auf der Flucht. Er hat in vier Städten nach Wahl einen Unterschlupf organisiert, wo er unbemerkt herein- und herausgelangen kann. Zudem ist er noch in gewissen Kreisen als eine andere Person bekannt, und hat mehrere Papiere die ihn als solchen bestätigen (zwei weitere Schein-Persönlichkeiten mit Verkleidung usw.; um Realismus wird gebeten).</p>		<p>Der Nonvide besinnt sich seiner Künste nochmals um seine Stärkeren Fertigkeiten anwenden zu können. Durch die gewonnene Erfahrung hierbei ist dies jedoch leichter zu vollbringen. Probe: $W20 > 4$.</p>		<p>Verschwinden: Der Nonvide kann außerhalb eines Kampfes seinen Körper in Einklang mit der Umgebung bringen und so sich sogar Fortbewegen. Nur durch die Berührung mit etwas (wie einem Gegenstand oder einer anderen Person) wird er wieder sichtbar. Das beinhaltet natürlich nicht die eigene Kleidung und anderes Inventar. Wenn es zu einem Kampf kommt, muss der Nonvide sich wieder neu konzentrieren, um zu verschwinden.</p> <p>Lautlos: Schleichen ist eine Fertigkeit, welche man als Nonvide gut gebrauchen kann – deswegen hat sich der Nonvide darin geübt.</p>	

Röntgenblick lvl1		Nonviden-Fertigkeiten lvl1		Entschwinden lvl3	
passiv		passiv / 2		8 / passiv	
Der Nonvide hat mit seinem Videoskop die Möglichkeit begrenzt durch Wände und Türen (sowie ähnliche Dinge zu sehen). Die Wirkreichweite beruht sich allerdings auf einer einzigen Wand, sodass mehrere Wände hintereinander nicht zu durchblicken sind. Hierbei wird eine normale Wahrnehmungsprobe abgelegt. (Benötigt: Videoskop).		Portlos: Der Nonvide berührt mit beiden Händen eine Tür, und kann so durch sie hindurch dringen, ohne sie zu öffnen. Während eines Kampfes dauert dies eine Runde, ansonsten nur wenige Minuten. Er spürt ebenfalls dabei, ob das durchdringen den sicheren Tod bedeuten würde, d.h. ob die Kammer dahinter verschüttet wäre, eine Falle auf die Tür zielt oder Sonst etwas. Wenn dort ein Drache schlafen würde, würde er dies nicht merken, da es nicht „sicher“ ist. Teleportation: Der Nonvide konzentriert sich darauf seinen Körper über eine gewisse Strecke (40 LLE) zu versetzen. Das Ziel muss er hierbei sichtbar sein (wenn auch nur durch einen Spalt oder ein Fenster). Der Vorgang dauert im Kampf eine Runde, ansonsten nur wenige Minuten.		Verborgenheit: In einer Runde wird der Nonvide völlig unsichtbar in einem Kampf, erscheint aber bei jedem Schlag wieder. Dies schützt ihn natürlich vor dem Fernkampf, da sie keine Zeit haben zu zielen, und jeder Nahkämpfer muss eine Probe W20>6 ablegen, um den Nonviden angreifen zu dürfen. Vorteile bietet dies natürlich auch bei besonderen Runden im Kampf, und dauert den ganzen Kampf (inklusive der Flucht) an, wenn diese nicht die Länge von 10 Runden überschreiten. Stimmen Nachahmen: Der Nonvide hat gelernt die Stimme zu verstellen und andere Stimmen nachzuahmen. Er beherrscht ebenfalls das Bauchreden und kann seine Stimme aus einer anderen Richtung erklingen lassen.	

Röntgenblick lvl2		Nonviden-Fertigkeiten lvl2		Entschwinden lvl4	
passiv		passiv / 3/Person		4 / passiv	
Die Kraft des Röntgenblickes wird erhöht. Der Nonvide sieht ebenfalls Magie (wie z.B. Schutzbänne), Illusionen und kann durch alle Hindernisse bis zum Horizont blicken, wenn er dies wünscht. Er kann ebenfalls genau nach einer Person suchen, hierfür wird eine normale Wahrnehmungsprobe abgelegt. (Benötigt: Videoskop).		Verbessertes Portlos: Der Nonvide berührt mit beiden Händen eine Tür, und kann so durch sie hindurch dringen, ohne sie zu öffnen. Dies geschieht in Sekundenschnelle, dauert also keine Runde an. Alle Personen, die ihn dabei berühren, werden mit durch die Tür genommen. Wenn ihn eine Person berührt, die er nicht mit durch die Tür nehmen möchte, so muss er eine Willenskraftsprobe bestehen (W20>40-Willenskraft). Verbesserte Teleportation: Der Nonvide kann über eine große Strecke seinen Körper Teleportieren. (80 LLE). Hierbei nimmt er alle Personen mit, die ihn berühren. Wenn ihn eine Person berührt, die er nicht mitnehmen möchte, so muss er eine Willenskraftsprobe ablegen. (W20>40-Willenskraft). Wenn die Konzentrationskraft nicht für alle reicht, so kann der Nonvide die Fertigkeit nicht einsetzen. Das Ziel muss nicht mehr sichtbar sein, und kann auch mit Hindernissen gespickt sein.		Unsichtbarkeit: Der Nonvide verschwindet sofort, ohne eine Runde zu brauchen. Er kann sich unsichtbar bewegen, Dinge berühren und wird im Kampf nur bei einem Schlag sichtbar (ähnlich der Verborgenheit). Durch erhöhtes Training kostet dies weniger Konzentrationsenergie als zuvor. Spione & Diebe: Nonviden haben einen großen Auftragskreis, und werden für die verschiedensten Aufgaben in den Dienst genommen. So musste sich der Nonvide mit der Zeit das Schlösser knacken erlernen (W20>10), wofür Dietriche (2TD) benutzt werden, sowie erlernte er das Reiten (100%), das Klettern, das verbesserte Springen und den Diebstahl (Chance/Diebstahl W20>10 ; Die Proben des Schlösser knackens und des Stehlens können nur einmal an einem Objekt durchgeführt werden).	

Nonviden-Kampf lvl1		Stimme stehlen lvl1		Ultrahoher-Schrei lvl1	
10 / 7	W20 Dmg (rua)	5		passiv	

<p>Sensentanz: Durch eine geschickte Waffenführung mit der Sense umtanzt der Nonvide den Gegner regelrecht und fügt ihm hierbei Wunden außerhalb des Rüstungsschutzes zu. (Benötigt: Sense).</p> <p>Sensenschild: Durch das schnelle Wirbeln der Sense vor dem Körper werden alle Pfeile und sonstige Projektile abgefangen und fallen rasselnd zu Boden. Dies kostet die folgende Runde des Nonviden, ermöglicht ihm jedoch in eine bestimmte Richtung nach Wahl zu rennen. (Benötigt: Sense).</p>	<p>Kann die Stimmen und alle Laute die ein Wesen von sich geben kann stehlen, sodass der Feind für mindestens 8 Runden keinen Laut von sich geben kann. Chance W20>8. (Benötigt: Sense).</p>	<p>Der Schrei schadet durch bessere Kontrolle nicht mehr dem Rufenden selbst.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

Nonviden-Kampf lv2		Stimme stehlen lv2		Ultrahoher-Schrei lv2	
18 / 9	W20 Dmg (rua)	5		passiv	
<p>Ultrahohes Gebrüll: Der Nonvide sammelt seine gesamte Kraft und legt alles in seinen Schrei. Das Gebrüll schadet allen (mit den Einschränkungen des Ultrahohen Schreies) und fügt allen enormen Schaden zu. (Benötigt: Ultrahoher-Schrei lv1)</p> <p>Feindes-Teleportation: Kann einen Gegner eine kleine Strecke Teleportieren. Wenn dieser dadurch von einer Klippe fällt, oder sonst wie ums Leben kommt, erhält die Party zwar nicht volle Lebenspunkte, hat aber zumindest den Feind besiegt. (Benötigt: Nonviden-Fertigkeiten lv1)</p>		<p>Kann die Stimmen und alle Laute die ein Wesen von sich geben kann stehlen, sodass der Feind für mindestens 8 Runden keinen Laut von sich geben kann. Chance W20>6. Zudem vermag der Nonvide auch die Töne von Gegenständen verschwinden zu lassen für eine gewisse Dauer, z.B. einem auf den Boden zerklirrenden Teller oder Ähnlichem. Dies gelingt ihm ohne Probe. (Benötigt: Sense).</p>		<p>Der Schrei schadet durch bessere Kontrolle nicht mehr der gesamten Party, sondern nur noch gezielten Opfern.</p>	

Nonviden-Kampf lv3		Nonviden-Fertigkeiten lv3		Geistige Befreiung	
30 / 14	1000Lp / Dmg x 3	passiv / passiv		passiv	
<p>Seele stehlen: Der Nonvide kann mit Hilfe der Sense die Seele aus dem Feind herausziehen und ihn damit töten. Dabei kann ein Gespenst entstehen, (Spielleiterentscheidung) welcher allerdings nicht den Nonviden angreifen kann. (Max. LP = 1000). (Benötigt: Sense).</p> <p>Waffenteleport: Lässt die Waffe des Nonviden verschwinden, welche dann hinter seinem Feind auftaucht und ihn dort mit 3fachem Schaden aus der Luft angreift. Anschließend erscheint sie wieder in der gleichen Runde in den Händen des Nonviden. (Benötigt: Nonviden-Fertigkeiten lv1).</p>		<p>Strecken-Dematerialisierung: Der Nonvide ist im Besitz von 2 Steinen. Er kann den ersten irgendwo hinlegen und sich mit Hilfe des zweiten dort hin Teleportieren, völlig gleich wie viel Entfernung er damit zurücklegt. Dabei nimmt er die Party mit. Er kann sich wenn er sich von Stein 1 zu 2 teleportiert aussuchen ob er diesen ersten Stein mitnimmt, oder ihn an seinem Platz dann zurücklässt.</p> <p>Endgültige Teleportation: Die Teleportation ist durch das perfekte Meistern dieser Kunst nun passiv.</p>		<p>Der Nonvide hat seine Kunst perfektioniert. Er beherrscht nun weitere Fertigkeiten, wie die Bewegung von Gegenständen rein mit Gedankenkraft (die Gegenstände dürfen nicht zum Kampf eingesetzt werden und dürfen nicht größer als die Hälfte der Nonviden-Größe betragen). Zudem beherrscht der Nonvide nun Illusionen (Herstellung von Lichtbildern aller Art) und die Phantasmik (die scheinbare Selbstverformung durch Illusionen). Diese gelten als weitere Anfangsfertigkeiten des Nonviden. Zudem kann er, wenn er unbeweglich ist und keine Fertigkeiten anwendet, seine Aura vor Auroren verbergen.</p>	

Vampir/Vampirella

Waffen: Schwerter, Dolche, Rapier, Degen

Spezial: Schattenrüstungen, Schwarze Klingen

Anfangsfertigkeiten: Kadaverfähigkeiten (*Blutsaugen* (W4 Lp absaugen und heilen, anstelle einer Kampfrunde)/*Nachtsicht* (Siehe Attribut: „Nachtsichtig“)/*Tagesscheue* (Schmerzen bei Sonnenlicht auf der Haut)

Unempfindlichkeit lv1		Unnatürliche Geschwindigkeit lv1		Magischer Widerstand lv1	
2	Dmg= 1/2	2		passiv	
Ruft die untote Kraft seines inneren um seine Haut mit einem Film des Todes zu beschichten.		Bewegt sich in einer unendlichen Geschwindigkeit so schnell, dass es ihm möglich ist Boxern und langsamen Schlägen auszuweichen, oder, je nach Wahl, in der Luft zu stoppen. Dieses muss jede Runde eines Angriffs angewendet werden.		Durch seine vampirischen, toten Sinne ist es nicht Möglich von Illusionen getäuscht zu werden.	

Unempfindlichkeit lv2		Unnatürliche Geschwindigkeit lv2		Magischer Widerstand lv2	
4	Dmg= 1/3	2		passiv	
Ruft die untote Kraft seines inneren um seine Haut mit einem Film des Todes zu beschichten.		Bewegt sich in einer unendlichen Geschwindigkeit so schnell, dass es ihm möglich ist Wurfaffen in der Luft zu fangen. Dieses muss jede Runde eines Angriffs angewendet werden.		Konzentriert seine inneren Kräfte um so Dämonen und den meisten Flügen widerstehen zu können.	

Fremdsprachen lv1		Verschwinden lv1		Magischer Widerstand lv3	
passiv		passiv		passiv	
Beherrscht aufgrund seines langen Lebens viele Sprachen der Großmächte. (Sprachpunkte +5). Zusätzlich kann er noch die Sprache einer beliebigen Monster-Rasse sprechen.		Zerfällt schlagartig zu einem kleinen Haufen Staub und kann so selbst durch kleinste Ritzen kriechen. Türen und Ähnliches können so überwunden werden. Die Maximalreichweite von 20 LLE kann nur erreicht werden, wenn das Ziel sichtbar ist. Der Verwandlungseffekt geht schlagartig, der Staub huscht zum Ziel. Im Kampf würde dies zwar keine Runde dauern, ist aber nur einmal pro Runde möglich. Trotz keiner Notwendigen Konzentration braucht der Vampir kurze Verschnaufpausen von einigen Momenten zwischen den Verwandlungen, bei denen er aber normal weiterhandeln kann.		Erhöht seine natürlichen Resistenzen um elementaren Energien widerstehen zu können.	

Fremdsprachen lv2		Verschwinden lv2		Magischer Widerstand lv4	
passiv		passiv / 5 / 5		passiv	
Hat sich in seinem Leben intensiv mit den Sprachen der Völker beschäftigt. (Sprachpunkte +6). Zudem beherrscht der Vampir die Geheimsprache Vesria und eine weitere Monster-Sprache.		Erhöht den Wirkungsgrad auf 100LLE. Staubwesen: Zugleich kann der Staub-Zustand für ein wenig Konzentration länger aufrechterhalten werden. Der Staub bleibt verletzlich und angreifbar, doch kann so unauffällig weiter wahrnehmen.		Erhöht seine natürlichen Resistenzen um schwarzer Magie zu widerstehen.	

	Staubwirbel: Kann bei einem Sturz sich in Staub zerfallen lassen und so unbeschadet in grader Linie nach unten schweben.	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Unnatürliche Geschwindigkeit lvl3		Temporäre Unempfindlichkeit lvl1		Außerkörperliche Erfahrung lvl1	
3		22	W4-2 Runden = oDmg	passiv	
Bewegt sich in einer unendlichen Geschwindigkeit so schnell, dass es ihm möglich ist Pfeile und andere Projektil-Angriffe in der Luft zu fangen. Dieses muss jede Runde eines Angriffs angewendet werden.		Zerteilt sich bei einem Angriff des Feindes in der Mitte oder wehrt den Schlag einfach ab. So kommt es dazu, dass er keinen Schaden binnen seiner Ki-Kraft erleiden kann.		Erspürt Gift, Geisterkraft und Fallen die sich in der Nähe befinden. Wenn ein Partymitglied mit diesen Fertigkeiten in Kontakt ist, dann ist seine Wahrnehmungskraft für gerade dieses allerdings etwas getrübt.	

Unnatürliche Geschwindigkeit lvl4		Temporäre Unempfindlichkeit lvl2		Außerkörperliche Erfahrung lvl2	
3		33	W4-1 Runden = oDmg	passiv	
Bewegt sich in einer unendlichen Geschwindigkeit so schnell, dass es ihm Möglich ist Hiebe in der Luft zu stoppen oder die Klingen in der Hand anzuhalten.		Zerteilt sich bei einem Angriff des Feindes in der Mitte oder wehrt den Schlag einfach ab. So kommt es dazu, dass er keinen Schaden binnen seiner Ki-Kraft erleiden kann.		Erschafft ein Geisterabbild von sich, welches durch eine Wand oder Abgrenzung schreiten kann, ohne Probleme mit der materiellen Konsistenz dieser zu haben. Diese Abtrennung sollte aber normale Normen des Realismus nicht überschreiten.	

Tierverwandlung		Vampir erschaffen		Sonnenlicht ertragen	
22		59		passiv	
Erweckt sein inneres Tier zum Leben und verwandelt sich dadurch in ein schwarzes Exemplar eines Raben, einer Ratte, eines Wolfes oder einer Fledermaus.		Saugt einem hilflosen Opfer das Blut aus und erschafft so einen neuen Vampir zum Leben, welcher ihm treu Dient (nur 1 Vampir möglich). Lp= 2000 Dmg= 700		Verliert seine Nachteile bei dem Kontakt mit Sonnenlicht.	

(Clan-)Vampir/(Clan-)Vampirella

Waffen: Rapier, Dolche, Bögen, Krallen

Spezial: Schattenrüstungen, Schwarze Klingen

Anfangsfertigkeiten: Kadaverfähigkeiten (*Blutsaugen* (W4 Lp absaugen und heilen, anstelle einer Kampfrunde)/*Nachtsicht* (Siehe Attribut: „Nachtsichtig“)/*Tagesscheue* (Schmerzen bei Sonnenlicht auf der Haut).

Erfassen lvl1		Reservoir lvl1		Wandeln lvl1	
permanent - 5		permanent - 5	St + 10/ Stärkeprobe + 5	permanent - 5	
Erfassen ermöglicht dem Vampir eine übernatürliche Wahrnehmung. Dies ist nicht auf die fünf Sinne ausgerichtet, denn fühlen und schmecken ist eher schlecht ausgeprägt. Dafür nehmen die Fähigkeiten seiner Augen, Ohren und seiner Nase umso größere Ausmaße an.		Reservoir ist die Fähigkeit des Vampirs einfach eine übernatürliche Kraft aus sich selbst zu schöpfen. Diese Stärke ist so enorm, dass er damit ganze Wohnhäuser zerschlagen kann. Ein derartiger Stärkezuwachs ist mit keinem noch so harten irdischen Training zu erreichen.		Die Fähigkeit des Wandeln ermöglicht dem Vampir große Strecken in kürzester Zeit zurückzulegen. Dies lässt den Vampir jedoch sehr schnell ermüden. Wandeln wurde oft falsch interpretiert, da man es für eine Möglichkeit hielt an zwei Orten gleichzeitig zu sein.	

Erfassen lvl2		Reservoir lvl2		Wandeln lvl2	
permanent - 10		permanent - 10	St + 15 Stärkeprobe + 8	permanent - 5	
Des Weiteren kann der Vampir andere geistige Sinne etwas spüren lassen, was nur durch außerkörperliche Erfahrungen zu erklären ist. Körperwärme und endgültig auch Gefühle kann er aufspüren.		Reservoir ist die Fähigkeit des Vampirs einfach eine übernatürliche Kraft aus sich selbst zu schöpfen. Diese Stärke ist so enorm, dass er damit ganze Wohnhäuser zerschlagen kann. Ein derartiger Stärkezuwachs ist mit keinem noch so harten irdischen Training zu erreichen.		Die Fähigkeit des Wandeln ermöglicht dem Vampir große Strecken in kürzester Zeit zurückzulegen. Dies ist keine große Kraftanstrengung, denn erfahrene Vampire, schaffen es ganz normal zu gehen, jedoch trotzdem schneller zu sein als ein Pferd.	

Animalismus lvl1		Prometheaner lvl1		Dunkelheit lvl1	
8		permanent - 5		permanent - 5	
Die Fähigkeit des Animalismus lehrt den Vampir viel über sein inneres Tier. Er kann lernen Einfluss zu nehmen auf andere Kreaturen der Wildnis.		Die Fähigkeit der Prometheaner ermöglichen es dem Vampir seine eigene Gestalt durch Gedanken zu verändern. Die äußere Form ist wandelbar, selbst das Material. In dem ersten Stadium ist es Möglich die Finger oder die Hand in etwas anderes zu verwandeln.		Dunkelheit ermöglicht dem Vampir die vorhandene Dunkelheit zu verformen, zu verstärken, zu verändern und zu steuern. Schatten bewegen sich wie er will, und somit hat er ebenfalls eine bedingte Macht über das Licht.	

Animalismus lvl2		Prometheaner lvl2		Dunkelheit lvl2	
12		permanent - 5		10 Ki/F	blendet
Er kann zusätzlich noch sich selbst in ein Tier verwandeln. Das Tier ist beliebig, es sollte nur nicht mehr als 30cm größer sein, als der Clanvampir. Ansonsten ist alles möglich.		Die Fähigkeit der Prometheaner ermöglichen es dem Vampir seine eigene Gestalt durch Gedanken zu verändern. Die äußere Form ist wandelbar, selbst das Material. In diesem Stadium kann der halbe Körper verwandelt werden.		Die Macht über die Dunkelheit ist nun so groß, dass er damit das Licht besiegen kann. Er kann damit Feinde blenden. Einfache Dunkelheit erschaffen, ohne den Feind dabei zu blenden, ist dabei nichtmal mit magischer Anstrengung verbunden.	

Kontrolle lvl1		Weltbekanntschaft lvl1		Clanmitgliedschaft lvl1	
10		passiv		passiv	
Kontrolle ermöglicht dem Vampir die Gefühle, Gedanken und Wertsicht eines anderen durch Blickkontakt zu verändern – zu manipulieren. Kontrolle ist eines der		Der Vampir lebt so lange, dass er viele Sprachen und Wissenstalente beherrscht. Er hat 5 Punkte auf die Sprachen zu verteilen und weitere 5		Der Vampir wird Mitglied der Leatitier. Er kann sich somit, wenn er wünscht, Aufträge besorgen und an Informationen gelangen.	

verruchtesten Fähigkeiten, da sich die Menschen nicht gerne manipulieren lassen.	Punkte auf die Dezernate.	
----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------	--

Kontrolle lv2	Weltbekanntheit lv2	Clanmitgliedschaft lv2
20	passiv	passiv
Der Vampir kann selbst Wahnsinn in den Geist des anderen schleusen, oder benötigen keinen direkten Blickkontakt mehr.	Der Vampir kann zusätzlich 3 Punkte in die Sprachen investieren und 5 weitere Punkte in die Dezernate.	Der Vampir hat das Vertrauen des Clans bekommen, und kann somit nun höhere Aufträge annehmen, besser Informationen oder Hilfe sich besorgen u.ä.

Clanmitgliedschaft lv3/lv4/lv5
permanent ~ 10/18
<p>Der Clanvaspir darf sich zwei wählen:</p> <p>Erfassen lv3: Der Clanvaspir erspürt perfekt Gefühlsuren, magische Auren und Auren des Wahnsinns, und kann zu ihnen genaue Angaben machen.</p> <p>Reservoir lv3: Der Clanvaspir schöpft sein gesamtes Potenzial aus. (Stärke +20, Stärkeprobe + 10)</p> <p>Wandeln lv3: Der Clanvaspir kann nicht nur schnell reisen, sondern auch sehr große Entfernungen zurücklegen. Dabei kann er die Party mitnehmen.</p> <p>Animalismus lv3: Der Clanvaspir kann sich ebenfalls in Tiere verwandeln, welche bis zu 5 mal so groß sind, wie er früher war. Dabei jagd er meistens Angst und Schrecken ein. (18)</p> <p>Prometheaner lv3: Der Clanvaspir kann sein gesamtes Äußeres völlig beliebig ändern, in Material, Struktur und Form.</p> <p>Dunkelheit lv3: Der Clanvaspir kann sich völlig unsichtbar machen, indem er die Dunkelheit in sich selbst spiegelt.</p> <p>Kontrolle lv3: Der Clanvaspir kann nichtmagische, nichtdämonische, nichthalb göttliche oder nichtgöttliche Charaktere aus reiner Gedankenkraft vernichten. (W20>10).</p> <p>Weltbekanntheit lv3: Der Clanvaspir kann alle Sprachen als „Experte“ sprechen und hat weitere +10 Punkte auf die Dezernate.</p>

Erklärung der Farben:

Dunkelgrün= permanente Wirkung

Grün= Wirkung für Kampf

Helles grün= Wirkung für Angriff

Dunkelrot= dauernder Angriff

Rot=Angriff

Orange=Herbeirufung

Lila=Beeinflussung des Gegners

Blau=Direkte Wirkung auf Ki bzw. Lp

Himmelblau= Gegenstand/Geld

Braun=Probe

