Erfinder/Erfinderin

Waffen: Degen, Pistolen, Bögen, Dolche

Spezial: Muskete, Korbschläger (Fechtwaffe)

Anfangsfertigkeiten: Technik (Angewandte Technologie +9)

Während die Studenten das Rückrat von Teronast sind, die Professoren und Forscher die geistige Elite, sind die Erfinder die pragmatischen Anwender der entworfenen Lehren, welche sie dazu nutzen, die Welt zu verbessern. Erfinder geben sich selbst diesen Namen, da sie eine unglaublich positive Einstellung zur Wissenschaft haben – es gibt kein Problem auf der Welt, welches sich nicht durch eine Erfindung beheben lässt. In der Geschichte von Teronast waren es stets Erfinder, welche letztendlich den Ruhm gewannen: Sie entwarfen einst die Musketen, welche den Freiheitskampf gewannen – nun Erfinden sie immer weiter. Mittlerweile gibt es in vielen Königreichen Erfinder, jedoch sind die aus Teronast bis weilen unübertroffen. Die Gesetze der Natur von Grandas befolgend, erzielen sie viele kleinere Geschicke, welche das Ansehen der Wissenschaft in Cystaron steigert.

**Typische Rassen**: Menschen, Halb-Benaos, Zwerge und Mouruna.

**Typische soziale Ränge**: Meist Bürger, selten niedere Adelsränge oder niedere soziale Ränge.

**Untypische Rassen**: Orks, Elfen, Waldlinge und Talverr’k.

*„Wenn ich dieses kleine Rädchen hier in die Höhe dieses bewegenden Metallkeils bringe dann – aha! Grandios! Nun weiß ich, dass das Uhrwerk dann zerbricht!“*

- Gehma’sumpakmell ‘Ulln, ein Mouruna-Erfinder aus Teronast bastelt an einem neuen Gerät.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Steinschlosskammer lvl1 | | Grandas Gesetze der Natur lvl1 | | Bastelstunde lvl1 | |
| **8** |  | **passiv** |  | **passiv** |  |
| Baut eine eigene Steinschloss-Muskete aus etwas Holz und ein wenig Metallresten. Der Schaden beträgt 40+2W30. | | Erhält Grundwissen in Physik, Chemie und die neuen Künste, sowie Mathematik und Finanzwesen (+9) | | Baut eine Licht- oder Wärmequelle aus einer kleinen Dose voll technischem 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 + 2 W30. | | **Bewegungslehre**: Kann 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 Heble 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 | | Projektil-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 Fernkampfwaffen 10 Dmg mehr. | | Stellt eigene Projektile her. Zusätzlich kann er noch weitere Munitionsarten herstellen, welche ihm im Kampf vorteile einbringen können. (Munition muss vorab hergestellt werden. Ki zählt für einen hergestellten Schuss).  **Streu**: Projektil teilt sich kurz nach dem Abschuss in mehrere Teile auf und verursacht jedem Gegner eine Teil des Gesamtschaden (Dmg+100/Anzahl der Feinde)  **Spreng**: Projektil explodiert beim Auftreffen und verursacht so den doppelten Schaden der Waffe. | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Teronaster Fibel lvl2 | | Grandas Gesetze der Natur lvl4 | | Projektil-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 Projektil verursacht nur die Hälfte des Schadens. Es besteht jedoch die Möglichkeit das die Rüstung des Gegners zerstört wird (W20>12)  **Splitter**: Beim Auftreffen des Projektils 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 Berntalgoldstücken erhalten. | | **Klepmontsche Strukturanalyse**: Kennt die natürlichen Schwächen von Materialien und Bearbeitungstechniken, weshalb er den Schutz einer Rüstung um 20% mindern kann.  **Fellas mechanische Ungleichheits-relevanz**: 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 Gesetzte 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 übernachten, ist stets Willkommen und hat die Stellung eines Ehrenbürgers. | |

Fadenmagier/Fadenmagierin

Waffen: Kampfstäbe, Stäbe, Rapier, Degen

Spezial: Handflächenschale, Fadenrapier

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

Fadenmagier sind eine relativ neue magische Sparte und sie glauben an die Verbundenheit aller Dinge durch magische „Fäden“. Jedes Objekt, jeder Gedanke, jedes Wort, jedes Gefühl ist nur eine Summe aus ihren Fäden – alles hat eine einmalige Verbundenheit zu den anderen Dingen, und so existiert es. Fadenmagier versuchen die Zusammenhänge der Fäden zu sehen und ihre Änderung zu deuten. Magie wird nur dadurch gewonnen, Fäden aufzutrennen oder auf unterschiedliche Art zu verbinden. Die Fadenmagie wurde besonders dann wichtig, als die Technologie sich ausbreitete. Fadenmagier haben die Möglichkeit Technologie zu vernichten, indem sie die Fäden zwischen den Objekten und den Naturgesetzen durchtrennen. Aufgrund der Tatsache, dass Magie und Technologie sich gegenseitig ausschließen, waren die Fadenmagier plötzlich eine angesehene Größe, während Magna Kurtoy Fra, einer in dieser Disziplin sehr Fortgeschrittener, Herrscher über Traso-Masu wurde. Fadenmagier ist wohl eine der schwer erlernbarsten Sparten der Magie, und deshalb gibt es nicht viel Zulauf: Fadenmagier gelten oft als Weltfremd, da sie die Objekte meist nur als die Summen sehen, die für sie geltend sind. Menschen können so oft reine Geflechte aus Fäden werden.

**Typische Rassen**: Fast ausschließlich Menschen und Thorzwerge.

**Typische soziale Ränge**: Meist hoher Adel.

**Untypische Rassen**: Keine besonders untypische Rasse.

*„Die Fäden hängen über deinen Gebeinen, sie begleiten dich und jedes deiner Werke von der ersten zur letzten Stunde. Ein Labyrinth ist Nichts im Vergleich zum inneren Labyrinth der Welt.“*

- Tuhj ker ay Kii, einer der selteneren Windlings-Fadenmagier.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ki-Schöpfung lvl1 | | Fadenmatrix lvl1 | | Fadenknoten lvl1 | |
| **5** | **1Ki = 1Ki** | **passiv** |  | **passiv / 3** |  |
| Der Fadenmagier setzt durch seine Ki in seiner Kampf-Runde einen Fadenstrom frei, welcher ihm für jedes aufgebrachte Ki ein Ki zurückgibt. | | Der Fadenmagier beginnt seine magische Vorbereitung. Er knüpft die Fäden um, und lenkt dabei Magie auf sich selbst.  (W20>6). | | **Schweben:** Ermöglicht dem Fadenmagier in eine Höhe von 7 LLE zu schweben.  **Faden-Dietrich:** Legt die Hand auf ein Schloss und versucht die Fäden des Schlosses so zu beeinflussen, dass sich die Tür öffnet (Willenskraftprobe: W20>25-Willenskraft). | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ki-Schöpfung lvl2 | | Fadenmatrix lvl1 | | Fadenknoten lvl2 | |
| **5** | **1Ki = 2Ki** | **passiv** |  | **2 / 3/6/9. . .** | **3/6/12 . . . LP** |
| Der Fadenmagier setzt durch seine Ki in seiner Kampf-Runde einen Fadenstrom frei, welcher ihm für jedes aufgebrachte Ki zwei Ki zurückgibt. | | Der Fadenmagier beginnt seine magische Vorbereitung. Er knüpft die Fäden um, und lenkt dabei Magie auf sich selbst.  (W20>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** | **Ki = Lp** | **passiv** | **1Ki/4Angr.** | **5 / 3** | **blenden** |
| Entzieht den Lebewesen aus der Party Ki und wandelt sie in LP für sich um. | | Die Kristallseele speichert 1/4 Ki 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** | **1Ki/2Angr.** | **passiv / 6** | **IP+12 /**  **W12 x En** |
| Spinnt neue Fadenzusammenschlüsse, welche alle Werte-Minus durch Verletzungen aufhebt. (Ebenfalls Attributbedingte). | | Die Kristallseele speichert 1/2 Ki 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**: Schnürrt die Fäden des Gehirns eines Gegners enger zusammen und fügt diesem son W12 x En Dmg zu | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Roter Faden lvl1 | | Faden-Gebilde lvl1 | | Fadennetz lvl1 | |
| **passiv** |  | **2** |  | **xKi / 10** | **Ki x 40** |
| **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 W20>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 verknotet dessen Fäden. Dadurch erleidet dieser 40 x eingesetzten Ki 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:** Dematierialisiert sich zu einer Wasserpfütze, entweder um sich zu tarnen, 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. | |

Weltenmagus/Weltenmagi

Waffen: Knüppel, Stäbe, Kampfstäbe, Speere

Spezial: Spruchsammlungen, Masken

Anfangsfertigkeiten: Wasserbeherrschung. (Beherrscht das Element des Wassers)

Die Weltenmagier haben sich erst seit kurzem zu einer unabhängigen Disziplin erhoben. Ihre Koryphäen sind noch nicht ergraut, und so gibt es noch viel Wandel in dieser Disziplin. Ihre Magie ähnelt ein wenig der, der Eskamoteure, jedoch gibt es auch Mimiken, Gestiken und andere Methoden, welche der Naturzauberei oder gar dem Druidentum ähneln. Ihr Auftreten gewichten viele Zauberkundige als ein Ergebnis einer neuen Machtbesessenen-Generation in einer sich durch Technologie ins Negative verändernden Welt. Es lassen sich jedoch zwei Hauptrichtungen erkennen: Das Interesse an Toten und Geistern, welche viele Weltenmagier zu ausgezeichneten Geistbannern macht, sowie das Interesse für die Welt, welches dieser Disziplin ihren Namen gibt und man sie manchmal höhnisch „Wettermacher“ nennt. Jedoch sind Weltenmagier sehr Lebensnah und verstehen sich gut in einer Welt zu behaupten, welche auf den ersten Blick so Lebensfeindlich aussieht. Sie sind an Orten vertreten, in denen andere Disziplinen gescheitert sind: Augenzeugen berichten zu folge, von einigen mutigen Abenteurern, gibt es sogar bereits einige Talverr’k in Vernubis, welche den Weg eines Weltenmagus einschlagen.

**Typische Rassen**: Dornenelfen, Halb-Benaos, Windlinge, Zerber und sogar einige sonst magieferne Rassen.

**Typische soziale Ränge**: Von niederen Landstreichern bis hohen Adligen nahezu alle sozialen Ränge erhalten.

**Untypische Rassen**: Keine besonders untypischen Rassen.

*„Es hilft der Rasse weder Gold noch Macht, wenn die Dürre den dritten Zyklus in Folge anhält.“*

- Pssra’k Tksalusss, ein Talverr’k menschlicher Kultur verteidigt seine Disziplin vor Spott der Kollegen.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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** | **W6+3 Dmg (Rua)** | **22** |  |
| Richtet den Blick auf einen Stern am Himmel, welcher annährend 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 besäftigt. 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 besitzt 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 gibt Auskunft. 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 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 Wesenzüge (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 | |
| **23** |  | **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). | |

Magier/Magierin

Waffen: Stäbe, Kampfstäbe, Degen, Rapier

Spezial: Vipernmagiergürtel, Magierstoß

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

Der Magier ist eine der ältesten Arten der Magie – von diesem stammt ebenfalls der Name „Magie“. Der Grund hierfür ist, dass man um Magier zu werden keine Lebenswege verfolgen muss, oder komplizierte Mechanismen erlernen muss: Die Magie strömt aus den Personen, welche dafür eine Veranlagung haben – sie ist mehr ein intuitives Gespür für die Magie in der Welt. Die Welt ist voller Magie, und so ist auch die Welt voller Magier, welche diese spüren und auf verschiedene Art und Weise ausleben. So wurde die Macht, die die Magie den Menschen brachte, zum einem zum Guten, sowie auch zum Bösen ausgelegt. Neben der weißen und schwarzen Magie, gibt es jedoch eine viel ältere Art der Magie, und zwar die Naturmagie. Alle gemein haben die Sparten, dass jegliche Dinge aus reiner Gedankenkraft geschaffen werden können, und keine Umwandlungen erforderlich sind. Noch dazu werden weder Sprüche noch unbedingt Bewegungen mit den Händen benötigt. Die meisten Magier sind heute Mitglied in Traso-Masu und besonders die weißen Magier genießen einen ganz besonderen Ruf in Cystaron.

**Typische Rassen**: Alle magisch Begabten.

**Typische soziale Ränge**: Von niederen Landstreichern bis hohen Adligen nahezu alle sozialen Ränge erhalten.

**Untypische Rassen**: Alle magiefernen Rassen.

„Magie ist mehr als eine Gabe: Es ist ein Gefühl von großer Macht in einem Wesen, welches so viel kleiner zu sein scheint, als es ihm gebührt. Es ist ein Segen, eine Ekstase, ein Wunder!“

- Timer ay Kalaidossol, hoher Magier von Traso-Masu in einer überschwänglichen Ansprache.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lichtkugel lvl1 | | Magische Vorbereitung lvl1 | | Beeindrucken lvl1 | |
| **1** | W4Lp | **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- 1mal 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- 1mal 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).  **Schweblast**: Der Magier muss nicht weiterhin Dinge mit Muskelkraft tragen -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 einekurze 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, finstren 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 10 Fingerbreit ; mindestens 1Schenkel 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. (Willenskraftsprobe 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 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. (Willenskraftsprobe W20>30-Willenskraft). | | **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. (Willenskraftsprobe 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 seine Konzentrationsenergie verkapselt sein Bewusstsein in einen riesigen Schwarm, welcher durch den Magier gesteuert werden kann. Dieser ist wie bewusstlos – auch seine Atmung senkt sich rapide. Der Schwarm, welcher in Form von fliegenden Ameisen auftritt, bedeckt seinen Körper und fliegt an ein von ihm gewünschtes Ziel um dieses zu beobachten oder durchquert das gesamte Umfeld. Der Magier ist leider während dieser Prozedur wehrlos. | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Weiße Magie lvl3 | | Schwarze Magie lvl3 | | Naturzauberei lvl3 | |
| **5 / 3 / 5** |  | **9 / 4/Runde** | **3 x W8 (Rua)** | **4 / 6** |  |
| **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).  **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 ebenfalsl empfangen werden. | | **Knochenbrechen:** Durch das hochkonzentrierte Ballen seiner Faust brechen 3 Knochen von einem oder mehreren Feinden und fügen diesen Schaden und Schmerzen zu.  **Dunkler Diener**: Erschafft eine finstere Gestalt eines großen Tieres, welches an die 2,50 Schenkel in den Himmel ragt. Dieser kämpft und dient dem Schwarzmagier, welcher dieses Tier durch seine ständige Konzentration aufrecht erhällt. 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.  Dmg = 350  Lp = 320 | | **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.  **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. | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Weiße Magie lvl4 | | Schwarze Magie lvl4 | | Naturzauberei lvl4 | |
| **12 / 7** | **Dmg 200+10W6 / Lähmt** | **9 / 7** |  | **14 / passiv** | **Dmg/F: -80%** |
| **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.  **Stasis**: Der Magier wendet die Fernbewegung von allen Seiten auf eine Person an. Die Person kann sich dem Willen des Magiers kaum widersetzen (Willenskraftprobe W20>35-Willenskraft) und so fällt er in einen Trance-Ähnlichen zustand, durch welchen er sich nicht bewegen kann, bis der Magier ihn aus seinem Willen berfreit. (benötigt: Fernbewegung) | | **Herzbeklemmung:** 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).  Dmg/LL= -30  Ge/LP= -5  **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. | | **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).  **Emphatie 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. | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Weiße Magie lvl5 | | Schwarze Magie lvl5 | | Naturzauberei lvl5 | |
| **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 ausseinanderreißt 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 undurchdingliche 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). | |

Clanvampir/Clanvampirella

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).

Unter den verbotenen Disziplinen gab es auch solche, welche die Fülle der Anzahl erhöhen sollte, um die Liste offizieller aussehen zu lassen. Zu diesen Disziplinen gehört auch der Clanvampir, welcher von den Lesitiern dazu gebracht wurde, sich in einen Clan zusammenzuschließen. Dieser Clan beruft sich auf die Verehrung der Ahnen, die Herkunft, und das Streben nach der gleichen Macht. Er dient in erster Linie der Regulierung der Spezies, in Hinsicht auf neue Vampirerschaffung und ähnliches, damit die Vampire nie mehr in das Auge der Welt gerät, und somit der Vernichtung anheim fällt. Die Lesitier waren der Ursprung der Gattung, da „die Hure“ als erste Überträgerin die Mächte der Lesitier sammelte und auf Menschen übertrug. So kam die Tagesscheue, die Nachtsichtigkeit, die Macht über die Dunkelheit, die Stärke, die Tierverwandlung und alle anderen Mächte zusammen, um dort in einem Wesen, mit Blutdurst und Angst vor Nichts, zusammenzutreffen. Kein Kraut hilft gegen diese Wesen, nur das Abschlagen des Kopfes oder das verlieren von viel Blut kann es zu Strecke bringen. Die Auroren jagen die Clanvampire eher halbherzig, da sie immerhin helfen, den Bestand der Vampire zu drosseln.

**Typische Rassen**: Menschen, Trolle, Elfen, Dornenelfen und Zwerge.

**Typische soziale Ränge**: Stark Variabel, meist keine niedersten sozialen Ränge.

**Untypische Rassen**: Obsidiander, Sopross, Windlinge, Waldlinge und Mouruna.

*„Es ist nur natürlich, seine Ahnen anzubeten. Immerhin stehen sie, und damit auch wir, in direkter Nachfolge zu den Göttern! Es gibt kein größeres Gut als seine edle Herkunft zu verehren.“*

- Rekal ker ay Muhjinbesa, ein elfischer Clanvampir beschreibt, weshalb Vampire sich im Gegensatz zu Clanvampiren, kaum von niederen Wesen erheben.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 Wandelns 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 Wandelns 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 Promethaner 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 30 Fingerbreit größer sein, als der Clanvampir. Ansonsten ist alles möglich. | | Die Fähigkeit der Promethaner 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 Weltsicht eines anderen durch Blickkontakt zu verändern – zu manipulieren. Kontrolle ist eines der verruchtesten Fähigkeiten, da sich die Menschen nicht gerne manipulieren lassen. | | Der Vampir lebt so lange, dass er viele Sprachen und Wissenstalente beherrscht. Er hat 5 Punkte auf die Sprachen zu verteilen und weitere 5 Punkte auf die Dezernate. | | Der Vampir wird Mitglied der Leatitier. Er kann sich somit, wenn er wünscht, Aufträge besorgen und an Informationen gelangen. | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kontrolle lvl2 | | Weltbekanntschaft lvl2 | | Clanmitgliedschaft lvl2 | |
| **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 inwestieren 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 lvl3/lvl4/lvl5 |
| **permanent – 10 / 18** |
| Der Clanvampir darf sich zwei wählen:  **Erfassen lvl3**: Der Clanvampir erspürt perfekt Gefühlsauren, magische Auren und Auren des Wahnsinns, und kann zu ihnen genaue Angaben machen.  **Reservoir lvl3**: Der Clanvampir schöpft sein gesamtes Potenzial aus. (Stärke +20, Stärkeprobe + 10)  **Wandeln lvl3:** Der Clanvampir kann nicht nur schnell reisen, sondern auch sehr große Entfernungen zurücklegen. Dabei kann er die Party mitnehmen.  **Animalismus lvl3**: Der Clanvampir kann sich ebenfalls in Tiere verwandeln, welche bis zu 5mal so groß sind, wie er früher war. Dabei jagd er meistens Angst und Schrecken ein. (**18**)  **Prometheaner lvl3**: Der Clanvampir kann sein gesamtes Äußeres völlig beliebig ändern, in Material, Struktur und Form.  **Dunkelheit lvl3**: Der Clanvampir kann sich völlig unsichtbar machen, indem er die Dunkelheit in sich selbst spiegelt.  **Kontrolle lvl3**: Der Clanvampir kann nichtmagische, nichtdämonische, nichthalbgöttliche oder nichtgöttliche Charaktere aus reiner Gedankenkraft vernichten. (W20>10).  **Weltbekanntschaft lvl3**: Der Clanvampir kann alle Sprachen als „Experte“ sprechen und hat weitere +10 Punkte auf die Dezernate. |

Mörder/Mörderin

Waffen: Knüppel, Krallen, Äxte, Wurfdolche

Spezial: Tao-Klingen, Schleuder

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

Mörder sind Personen, welche es sich zum Ziel gesetzt haben, Mitmenschen Leid zuzufügen, ob für Bezahlung oder für ihren eigenen Zeitvertreib. Über ihre brutalen Vorgänge und Taktiken kann man viele Geschichten erzählen, jedoch keine, welche für Kinder geeignet wären. Der Mord als solches wird in kaum einer Gesellschaft, toleriert, sodass Mörder gesucht und bestraft werden. Die meisten Mörder kommen aus dem Talverr’k-Reich, wo das Morden ein kommunikativer Ausdruck ist und zur Ausübung der Religion praktiziert wird. Meist sind Mörder Personen ohne moralisches Gewissen und trotzdem gibt es Gründe sie zu bewundern: Viele Mörder sind Spezialisten darin, nicht entdeckt zu werden, besonders von den Wächtern des jeweiligen Ortes. Der große Unterschied zu einer Assassine ist, dass ein Mörder meist aus eigenem Interesse handelt: Tötet Personen, welche ihn stören; Tötet um dem Toten das Geld zu rauben; Tötet um Vorteile zu erhalten. Die Liste ist endlos lang, doch einen berechnenden kaltblütigen Mord lässt sich den Mördern selten nachsagen.

**Typische Rassen**: Menschen, Orks, Zerber und Trolle.

**Typische soziale Ränge**: Meist niedere soziale Ränge.

**Untypische Rassen**: Windlinge, Mouruna und Obsidiander.

*„Sie haben noch von keinem gehört, dass Mörder plump sind, oder? Denken sie mal drüber nach, wieso das so ist.“*

-Kesstra’sk, ein Talverr’k-Mörder, in einem vertraulichen Gespräch mit einem Abenteurer, in drohendem Unterton.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 vorbeischmuggeln. 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** | **W4 Lp** | **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 - 10 Lp/ S – 7 Lp. 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** | **W6 Lp** | **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 Magengrube 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, fotographisches 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. | |