

# Das Wandelnde Bildnis

Konflikt ist unnötig, Krieg nicht im Sinne der Götter. Du staunst, dass die Menschen sich immer noch streiten und hassen, obwohl sie mit einer Gefahr konfrontiert sind, die so viel größer ist als ihre nichtigen Streitereien. Du hast das Gefühl, dass sich in deiner Brust ein warmes Gefühl verbreitet, als du den Riss zwischen den Streithähnen heilst. Dieses Werk ist wahrhaftig der Peraine gefällig.



## Begabung Charisma:

Du weißt nicht genau, was die Hexen dir auf die Brust tätowiert haben, doch du hast das Gefühl, das andere dir endlich zuhören, wenn du sie darum bittest ihre Zwistigkeiten zu beenden.

+1 auf Charisma & steigere von nun an Charisma immer mit einer besonderen Erfahrung (eine Spalte erleichtert).

## Stimme der Heilung

Vor dir streiten sie sich schon wieder. „Friede!“, rufst du mit aller Kraft. Und siehe da, endlich drehen sie sich um und lassen ihre Fäuste sinken. Du atmest erleichtert aus, die Beiden hätten beinahe ihre Waffen gezogen.

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Überreden, +4 wenn du Frieden stiften willst. Außerdem kannst du unter mit einer Probe auf (In/Ch/Ch) Leute dazu zwingen ihre Streitigkeiten zu vergessen, solange der Konflikt unnötig ist (d.h. nicht gegen Borbarad geht). Das kostet dich jedoch 4 Karmapunkte.

## Friedliebigkeit

Dieser Kampf, dieses Blutvergießen ist sinnlos. Als ein Mann mit erhobenem Dolch auf dich zu stürmt, musst du horrende Abneigung überwinden, bevor du zuschlagen kannst

In jedem Kampf, der nicht direkt gegen Borbarad oder seine Diener geht, erleidest du einen Abzug von -4 auf deine Attacken.

## Stimme der Vernunft

Die Gezeichneten sind nur Menschen und Menschen machen Fehler. Doch ihre Aufgabe ist groß, größer als die der meisten Menschen. Der Bund ist noch schwach und du bist sein Wächter.

Sollte ein Gezeichneter die Gemeinschaft oder den Sieg über Borbarad durch seine Handlungen bedrohen, kannst du ihn mit einem kurzen Befehl zur Raison bringen. In dieser Situation muss er dir gehorchen. Sollte er besessen oder verflucht sein, so kannst du dies mit dieser Fähigkeit und einer Überreden-Probe +10 austreiben (1 Versuch).

Setze diese Fähigkeit nur im äußersten Notfall ein. Keine Probe ist nötig, aber der Meister entscheidet, ob dein Versuch gelingt.

## Seelentiere sehen

Die Seele dieses Mannes gleicht einem Hund. Er ist seinem Herrn treu ergeben.

Du kannst mit einer Intuitionsprobe einen Blick auf das Seelentier deines Gegenüber werfen.

## Katzengestalt

Langsam konzentrierst du dich auf die Kraft in deiner Brust. Du spürst, wie sich dein Geist von deinem Körper löst und plötzlich stehst du neben dir in Form einer geisterhaften Katze.

Mit einer Minute stiller Konzentration und einer gelungenen Selbstbeherrschungsprobe kannst du dich in ein geisterhaftes Abbild deines Zeichens verwandeln. Als Geisterkatze kannst du dich fortbewegen, wie eine Katze, ermüdest jedoch nicht. Dünne Absperrungen (einfache Türen, Zeltwände, Fenster) kannst du durchschreiten.

Dein Biss schmerzt zwar, richtet aber keinen Schaden an und selber kannst du nur durch magische oder dämonische Angriffe verletzt werden.

Die Menschen um dich herum nehmen alle Kommunikation von dir nur als leises Maunzen wahr, alleine ein Gezeichneter vermag dich zu verstehen.

Du weist intuitiv, wo sich die anderen gezeichneten befinden, wenn du nicht weiter als eine Meile von ihnen entfernt bist.

Sollte deinem Körper Lebensgefahr drohen, so kehrst du automatisch wieder zurück, ansonsten musst du dies selber tun.