

Kampftechniken - Der eigene Weg

- Kampftechniken - Der eigene Weg
 - Abenteurer
 - 1: Nimmermüde Füße
 - 2: Glück ist mit den Tüchtigen
 - 3: Weitgereist und Rumgekommen
 - 4: Grube? Welche Grube?
 - 5: Irgendwo aufgeschnappt
 - 6: Knapp daneben
 - 7: Wie unsichtbar
 - 8: Zauberschnitzer
 - 9: Segen für die Gefährten
 - 10: Inspiration der Glücksgöttin
 - Almons heilende Hand
 - 1: Grundausbildung
 - Spagyriker: Unfehlbare Diagnose des Meisters
 - Chirurg: Almon, leite meine Hand
 - 2: Einblicke des Gelehrigen
 - 3: Heilige Anästhesie
 - 4: Unfehlbare Analyse
 - Spagyriker: Erkennen des Wirkstoffes
 - Chirurg: Meisteranatom
 - 5: Einblicke des Gelehrigen
 - 6: Heilende Meditation
 - 7: Meisterhafte Heilkunst
 - Spagyriker: Konzentration des Wirkstoffes
 - Chirurg: Macht über Seuchenkeime
 - 8: Einblicke des Gelehrigen
 - 9: Göttliche Heilkunst
 - Spagyriker: Transmutation des Wirkstoffes
 - Chirurg: Transplantation
 - 10: Almons Fluch oder Segen
 - Amboss & Esse
 - 1: Handwerkliches Geschick
 - 2: Waffenkenner
 - 3: Meister des Hammers
 - 4: Stählender Griff
 - 5: Schwäche der Rüstung
 - 6 : Herzhafte Parade
 - 7: Glockenschlag
 - 8: Abgehärtet
 - 9: Fleißiges Schmieden
 - 10: Glühender Hammer
 - Amron's Schule

- 1: Der Wissens Unterricht
- 2: Der Kreative Unterricht
- 3: Der Sprachunterricht
- 4: Der Militärische Unterricht
- 5: Der Offensive Aspekt
- 6: Der Defensive Aspekt
- 7: Die Macht der Einschüchterung
- 8: Die Macht der Rüstung
- 9: Die Macht des Angriffs
- 10: Die Abschlussprüfung
- Lektionen von Amron's Schule
 - Tief im Inneren verborgen
 - Berufsspezialisierung: Das Zusatztraining
- Ars Talarum
 - 1: Unzerbrechlicher Stab
 - 2: Auf Abstand halten
 - 3: Meister des Stabes
 - 4: Im Rücken des Gegners
 - 5: Wirbelnder Stab
 - 6: Stabsprung
 - 7: Lähmender Schlag
 - 8: Beinfeger
 - 9: Entwaffnender Schlag
 - 10: Schlaghagel
- Custos Rhamae
 - Stabparade
 - Tödlicher Schaden
 - Geübter Kämpfer
 - Abwehrender Stab
 - Kombiangriff
 - Fluchtstab
 - Stabbeschwörung
 - Kriegsstabbeschwörung
 - Erschüttern
 - Staubwirbel
 - Nebelschleier
 - Meistersprung
 - Niederschlagen
 - Feuerstab
 - Luftschlag
 - Blitzstab
 - Stab des Chaos
- Bergkönig
 - 1: Hammer und Axt
 - 2: Donner und Blitz
 - 3: Hart wie Granit

- 4: Schmetternder Hieb
- 5: Kraft der Berge
- 6: Donnerschlag
- 7: Unnachgiebigkeit des Gebirges
- 8: Sturmschlag
- 9: Doppelter Schmetterer
- 10: Avatar
- Bettler
 - 1: Harmlos
 - 2: Ohren überall
 - 3: Nur eine Laus
 - 4: Behinderung vortäuschen
 - 5: Notwehr
 - 6: Ungeziefer vergeht nicht
 - 7: Tritt in die Weichteile
 - 8: Vertraute Gassen
 - 9: Herr der Ratten
 - 10: Unsichtbarkeit
- Blutkrieger
 - 1: Schmerzimmunität
 - 2: Blutklinge
 - 3: Blutgeschoss
 - 4: Blutrüstung
 - 5: Kontrolle über den Blutstrom
 - 6: Gerinnung
 - 7: Blutformen
 - 8: Vampirklinge
 - 9: Kochendes Blut
 - 10: Blutige Zerstörung
- Lektionen der Blutkrieger - Blutmeister
 - Herzblutklinge
 - Totes Blut
 - Rückfluss
 - Starkes Blut
 - Blutwirbel
- Kombinierte Lektionen für Blutkrieger
 - Blutgeschmiedet
 - Jäger des Jägers
 - Heilige Blutklinge
- Brennmeister
 - 1: Verbesserte Sinne
 - 2: Zehen und das Handwerk
 - 3: Wankende Gestalt
 - 4: Improvisierte Waffen
 - 5: Mut antrinken
 - 6: Betrunkenes Genie

- 7: Blender
- 8: Mundgeruch
- 9: Schmerzbetaübung
- 10: Whiskeymeister
- Derwisch
 - 1: Akrobat
 - 2: Immer in Bewegung
 - 3: Wilder Tanz
 - 4: Wandlauf
 - 5: Perfekionierte Akrobatik
 - 6: Flinke Füße
 - 7: Akrobatischer Angriff
 - 8: Angriff von allen Seiten
 - 9: Schützender Klingenwirbel
 - 10: Akrobatischer Tod
- Lektionen des Derwisches
 - Abstoßen
 - Doppelter Boden
 - Letzte Rettung
 - Auge des Todes
- Diebeshandwerk
 - 1: Die Ganoven Ehre
 - 2: Unschuld Vorgaukeln
 - 3. Das Geschultes Auge
 - 4: Die Flinke Finger
 - 5: Mein Freund das Schloss
 - 6: Der Fassadenkletterer
 - 7: Die Unauffälligkeit
 - 8: Erst einmal komme Ich
 - 9: Ich bin schneller
 - 10: Der Meister Dieb
- Drogenmischer
 - 1: Umfangreiche Kenntnis
 - 2: Abhängigkeit
 - 3: Rausch
 - 4: Drogenhändler
 - 5: Gewöhnung
 - 6: Rausch
 - 7: Süchtiger
 - 8: Drogenmischer
 - 9: Rausch
 - 10: Unter Drogen
 - Lektionen de Rauschmittel
 - Abhärtung
 - Unwiderstehlich
 - Mixtur

- Pyradonis, Kheminitischer Alchemist
- Starker Rausch
- Kombinierte Lektionen
 - Berserkerrausch
 - Heilender Rausch
 - Geisterfokus
 - École générale libre de guerre
 - 1: Abstechen
 - 2: Aufgeschnappte Technik
 - 3: Abducken
 - 4: Aufgeschnappte Techniken
 - 5: Stunt
 - 6: Aufgeschnappte Techniken
 - 7: Panaché á deux
 - 8: Aufgeschnappte Techniken
 - 9: Klingensturm
 - 10: Aufgeschnappte Techniken
 - Aufschnappbare Techniken
 - Schnellladen
 - Camouflage
 - Finesse
 - Schild & Schutz
 - Schwere Rüstung
 - Sturmangriff
 - Blitzklinge
 - Schnellziehen
 - Fliegender Wechsel
 - Speerkämpfer
 - Ehre & Stahl
 - 1: Ehre und Stahl
 - 2: Schwert werfen
 - 3: Schildparade
 - 4: Gestählter Körper
 - 5: Eiserner Wille
 - 6: Blitzstreich
 - 7: Auf in die Schlacht!
 - 8: Triumph des Geistes
 - 9: Schwertmeisterschaft
 - 10: Der Wille Karndt's
- Erdhüter
 - 1: Waffe der Erde
 - 2: Erdhaltung
 - 3: Staubteufel
 - 4: Erdschild
 - 5: Staubatem
 - 6: Meister des Klöppels

- 7: Mit dem Kopf durch die Wand
- 8: Unempfindlichkeit des Steins
- 9: Rufen des grossen Bruders
- 10: Erdavatar
- Falkenrapier
 - 1: Leichter Rapier
 - 2: Falkenstoss
 - 3: Windschärfe
 - 4: Bewegliche Feder
 - 5: Ruf des Falkenjähgers
 - 6: Leicht wie ein Vogel
 - 7: Sturzflug
 - 8: Ähterstreich
 - 9: Gedankenschwert
 - 10: Formationshieb
- Geheimagent - Im Dienste der Obrigkeit
 - 1: Unauffälligkeit
 - 2: Bluff
 - 3: Kaltblütigkeit
 - 4: Wichtige Geisel
 - 5: Stufe 5
 - Spion - Wertvolles Wissen
 - Offensivagent - Ausgebautes Talent
 - 6: Stufe 6
 - Spion - 7ter Sinn
 - Offensivagent - Überraschungsangriff
 - 7: Stufe 7
 - Spion - Schnelle Kopie
 - Offensivagent - Wie ein Schatten
 - 8: Stufe 8
 - Spion - Wahrheit oder Lüge?
 - Offensivagent - Blitzschnell
 - 9: Stufe 9
 - Spion Stille
 - Offensivagent - Ich bin die Waffe
 - 10: Stufe 10
 - Spion - Ich bin du
 - Offensivagent - Tödliche Perfektion:
- Geister der Maschine – AI Hydrons Diener
 - 1: Quelle der Inspiration
 - 2: Forscherdrang
 - 3: Allgemeinwissen der Technik
 - 4: Mechanische Präzision
 - 5: Der Hauch des Lebens
 - 6: Was nicht passt wird passend gemacht!
 - 7: Energieschub

- 8: Konstruktionswahn
- 9: Volle Deckung!
- 10: Geist der Maschine
- Glücksritter
 - 1: Aura der Unbeschwertheit
 - 2: Sympathischer Auftritt
 - 3: Flinke Hand
 - 4: Furchtlos
 - 5: Überblick
 - 6: Glücklicher Hieb
 - 7: Glückliches Händchen
 - 8: Schneller Block
 - 9: Entwaffnender Hieb
 - 10: Glückskind
- Gossenschlitzer
 - 1: Präparierte Klingen
 - 2: Schlitzer
 - 3: Stecher
 - 4: Olé!
 - 5: Blut wittern
 - 6: Aufschlitzen und Abstechen
 - 7: Ausbluten lassen
 - 8: Doppelschnitt
 - 9: Zur Seite schlagen
 - 10: Quälender Todeskampf
- Greifenklaue
 - 1: Schwingen des Greifen
 - 2: Schildwall
 - 3: Blut und Ehre
 - 4: Scharfe Klinge
 - 5: Schädelbrecher
 - 6: Fokus des Todes
 - 7: Ausbrechen
 - 8: Eiserner Sturm
 - 9: Ritter des Stahls
 - 10: Zone des Todes
 - Lektionen der Greifenklaue
 - Klang des Stahls
 - Schild der Götter
 - Brecherschlag
 - Fokus der Vernichtung
 - Unaufhaltsamer Keil
 - Im Auge der Schlacht
 - Schildmeisterschaft
- Grenzläufer
 - 1: Worte im Wind

- 2: Schutz des Waldes
- 3: Baumgeist
- 4: Mal des Eindringlings
- 5: Nachts im Wald
- 6: Locken
- 7: Wind in den Blättern
- 8: Pfeile aus dem Nichts
- 9: Allein im Nebel
- 10: Zorn des Waldes
- Guerillaschütze
 - 1: Sohn des Waldes
 - 2: Blatt im Wind
 - 3: Perfekte Deckung
 - 4: Fliegender Wechsel
 - 5: Gezielte Flucht
 - 6: Fluchtpfeil
 - 7: Nachtsicht
 - 8: Tödliche Präzision
 - 9: Unsichtbarer Tod
 - 10: Mein Name ist Legion
- Hand des Todes
 - 1: Schnelligkeit des Dolchs
 - 2: Geschickte Bewegung
 - 3: Fester Stoß
 - 4: Schnell Ziehen
 - 5: Mehrfachstoss
 - 6: Meister des Dolchs
 - 7: Gezielter Stich
 - 8: Unglaublich Flink!
 - 9: Dolch Parade
 - 10: Lungenstich
- Heilende Hand
 - 1: Heilende Hände
 - 2: Kräuterfrau
 - 3: Blutdurst lindern
 - 4: Ruhe Sanft
 - 5: Meisterin der Heilung
 - 6: Schutz der Unschuldigen
 - 7: Reinigung des Geistes
 - 8: Exorzismus
 - 9: Mystische Verbindung
 - 10: Wundersamer Trank
- Kampfpriester
 - 1: Verbreitung des Glaubens
 - 2: Stabkämpfer
 - 3: Magieresistenz

- 4: Leitung des (Aspekt)
- 5: Kraft des (Aspekt)
- 6: Gedanken Fokussieren
- 7: Schnelligkeit des (Aspekt)
- 8: Gottgegebene Geschwindigkeit
- 9: Gabe der (Aspekt)
- 10: Rohe Kraft der (Aspekt)
- Kendô - Weg des Schwertes
 - 1: Ying-Yang-Schritte
 - 2: Schwertschwung
 - 3: Oyo-Waza
 - 4: Tenouchi
 - 5: Oyo-Waza
 - 6: Kiai
 - 7: Oyo-Waza
 - 8: Tsuba-zeriai
 - 9: Oyo-Waza
 - 10: Renzoku-Waza
 - Wählbare Oyo-Waza
 - Migi Do
 - Hidari Do
 - Vollendeter Do
 - Migi Kote
 - Hidari Kote
 - Vollendeter Kote
 - Men
 - Migi- & Hidari-Men
 - Vollendeter Men
 - Tsuki
- Lektionen des Kendô
 - Hyoho Niten ichi ryu
 - Ki-Ken-Ta-Ichi
 - Nitô Tenouchi
 - Kiai-Waza
 - Nitô-Waza
 - Nitô-Renzoku-Waza
- Keule
 - 1: Wo is meine Keule?
 - 2: Wat guckst du?!
 - 3: Meine Keule!
 - 4: Ich will aber nicht!!!
 - 5: Mit Schmackes
 - 6: Dicke Haut
 - 7: Hart aber Herzlich
 - 8: Hm?
 - 9: Immer feste druf

- 10: Jetzt reicht's aber!!!
- Lektionen der Keule
 - Stumpfe Schläger
 - Muskelspiel
 - Rundumschlag
 - Boxsack
 - Spielverderber
- Kind des Waldes
 - 1: Überleben in der Wildnis
 - 2: Schatten im Wald
 - 3: Wispern der Bäume
 - 4: Waffen der Natur
 - 5: Meister der Pflanzen
 - 6: Härte der Wildnis
 - 7: Freund aller Tiere
 - 8: Tiere herbeirufen
- Kopfgeldjäger
 - 1: Dich kenn ich doch
 - 2: Mein Partner
 - 2: Mein Baby!
 - 3: Prioritäten
 - 4: Spezielle Sinne
 - 5: Vertrauen ist gut, Kontrolle...ist besser!
 - 6: Sieg dem Schnelleren
 - 7: Fit am Morgen
 - 8: Habe ich dich
 - 9: Kritischer Schlag
 - 10: Kopfjagd
 - Lektionen des Kopfgeldjägers
 - Schneller, SCHNELLER
 - Zweite Lektion
- Kunst des alten Gentleman
 - 1: Respekt vor Stärke
 - 2: Der Körper ist schwach, der Geist ist stark
 - 3: Aufweckung der alten Knochen
 - 4: Der Gehstock des Wanderers
 - 5: Der Geist in Körper und Holz
 - 6: Erscheinung des Alters
 - 7: Wissen der Bücher
 - 8: Der zweite Frühling
 - 9: klassisch gehandhabt
 - 10: Das Kerbholz des Mannes
- Kuss des Drachen
 - 1: Kenne dein Körper
 - 2: Nadelkampf
 - 3: Schneller als das Auge

- 4: Verlängerte Nadel
- 5: Eingebildete Krankheit
- 6: Körperteil lähmen
- 7: Sinne lähmen
- 8: Körperkontrolle
- 9: Wahrheitsserum
- 10: Der Kuss des Drachen
- Luftläufer
 - 1: Die Schwingen der Luft
 - 2: Gleiten
 - 3: Schnell wie der Wind
 - 4: Sturzflug
 - 5: Halt mich!
 - 6: Kraft des Sturms
 - 7: Luftsprung
 - 8: Doppelstoss
 - 9: Fliegen
 - 10: Wirbelwind
 - Schwingen der Luftläufer
- Masseur
 - 1: Die sanfte Hand
 - 2: Sanfter Stich
 - 3: Öffnung des 1. Tors
 - 4: Öffnung des 2. Tors
 - 5: Die empfindliche Stelle
 - 6: Öffnung des 3. Tors
 - 7: fliegender Stich
 - 8: Öffnung des 4. Tors
 - 9: Öffnung des 5. Tors
 - 10: Öffnung des 6. Tors
 - Die Tore
 - Tor des reinen Geistes
 - Tor der körpereigenen Heilung
 - Tor der arkanen Mächte
 - Tor der Ausdauer
 - Tor der Samtpfoten
- Meister der Puppen
 - 1: Puppenspieler
 - 2: Grotteske Puppen
 - 3: Voodoopuppen
 - 4: Puppenflicken
 - 5: Blutige Puppen
 - 6: Marionettenspieler
 - 7: Puls der Puppe
 - 8: Tanz der Marionette
 - 9: Schauspieler

- 10: Meister aller Puppen
- Mönch
 - 1: Fokussierter Schlag
 - 2: Wie der Schatten vor dem Licht
 - 3: Fliegender Tritt
 - 4: Konterwurf
 - 5: Doppelschlag
 - 6: Eiserner Wille
 - 7: Kampffokus
 - 8: Das Allsehende Auge der Inneren Erleuchtung
 - 9: Wie die Feder im Wind
 - 10: Wirbelwind des Todes
 - Lektionen des Mönchs
 - Ki-Schlag
 - Schmetterlingsschritt
 - Ätherschlag
 - Elementarer Ki-Schlag
 - Verneinung der Schwerkraft
- Ninja
 - 1: Muskelkontrolle
 - 2: Kämpferleidenschaft
 - 3: Schneller als der Wind
 - 4: Schau mal
 - 5: Meisterakrobat
 - 6: Augen der Kobra
 - 7: Schlaf
 - 8: Einer gegen alle
 - 9: Das zweite Ich
 - 10: Teleport
 - Lektionen des Ninja
 - Leicht wie eine Feder
- Nymphenlied
 - 1: Lied der Nympe
 - 2: Tanz der Klingen
 - 3: Tanz des Weidenzweiges
 - 4: Tanz der Stürme
 - 5: Tanz des Herbstblattes
 - 6: Tanz des herabstoßenden Falken
 - 7: Tanz des Vollmondes
 - 8: Tanz der Morgenröte
 - 9: Tanz des Herzbaumes
 - 10: Tanz der Tänze
- Panthéra
 - 1: Unberührbar
 - 2: Unbemerkt
 - 3: Ungehindert

- 4: Unaufhaltbar
- 5: Unvorhersehbar
- 6: Untauschbar
- 7: Unüberwindbar
- 8: Unfassbar
- 9: Unbesiegbar
- 10: Unsichtbar
- Lektionen / Pfad der Schatten
- Aus den Schatten
- Schattensprung
- Mantel der Schatten
- Psioniker
 - 1: Kraft der Gedanken
 - 2: Fang!
 - 3: Mentale Parade
 - 4: Weg Damit!
 - 5: Aus der Ferne
 - 6: Schwebender Transport
 - 7: Kreissäge
 - 8: Verschwinde
 - 9: unkontrollierte Kraft
 - 10: Reisendes Gewebe
- Lektionen des Psionikers
 - Mentales nutzen
 - Weg damit II
 - Daneben!
- Ritter des Feuers
 - 1: Widerstand gegen Hitze
 - 2: Flammen Schlag
 - 3: Tanz des Feuers
 - 4: Ausweichsprung
 - 5: Sturz der Horde
 - 6: Brennender Wirbel
 - 7: Feuerstoß
 - 8: Wirbel des Feuer
 - 9: Schnell wie der Funke
 - 10: Meister des Feuers
 - Grundsätze des Ordens - Ein Ritter des Feuers
 - Feuerrote Rüstung
 - Waffe der Flammen
- Sabaterier - Die Hexenjäger
 - 1: Ohne Rast und Ruh
 - 2: Waffenwahl
 - 3: Fanatiker
 - 4: Magischer Blick
 - 5: Magische Resistenz

- 6: Die Offenbarung
- 7: Magische Verpuffung
- 8: Stirb!
- 9: Friss Deinen Eigenen Mist!
- 10: Jetzt Reicht's!
- Sagenmeister
 - 1: Der richtige Ort
 - 2: Das Erkennen arkaner Ströme
 - 3: Analyse der Wirklichkeit
 - 4: Intuition
 - 5: Das Netz des Wissens
 - 6: Anordnung der Wirklichkeit
 - 7: Arkane Ströme stören
 - 8: Erkenntnis des Entscheidenden
 - 9: Effektiver Einsatz der Macht
 - 10: Die Welt im Geiste erfasst
 - Weitere Besonderheiten:
 - Der Eid der Sagenmeister
 - Vertieftes Wissen
 - Studienbonus
 - SM1
 - SM2
 - SM3
- Samurai
 - 1: Der stählerne Wille
 - 2: Dem Herrn treu ergeben
 - 3: Schnellziehen
 - 4: Die Seele des Schwertes
 - 5: Der Weg des Kriegers
 - 6: Geschickte Klinge
 - 7: Körpertraining
 - 8: Wirbelklinge
 - 9: Wie der Wind
 - 10: Kamikaze Angriff
 - Lektionen des Samurai
 - Kontern
 - Härter als Drakonium
 - Gegenschlag
 - Schneller als der Tod
 - Sterbender Held
 - Blitzschneller Schlag
- Schattenschütze
 - 1: Schwachstelle erkennen
 - 2: Schattenlauf
 - 3: Schattenhafte Geschwindigkeit
 - 4: Flüsternder Tod

- 5: Überraschung
- 6: Der Bogen ein Teil von mir!
- 7: Schattentrick
- 8: Schattenpfeil
- 9: Ziel nehmen
- 10: Nachtwanderer
- Schattenritter
 - 1: Verderbtheit des Geistes
 - 2: Tanzende Knochen
 - 3: Aura der Verderbtheit
 - 4: Gutes spüren
 - 5: Blutige Klinge
 - 6: Schatten sammeln
 - 7: Schadensgriff
 - 8: Unheilige Waffe
 - 9: Unheilige Rüstung
 - 10: Purer Hass
- Schild & Schutz
 - 1: Treueeid
 - 2: Erhöhte Wachsamkeit
 - 3: Beschützerinstinkt
 - 4: Warnruf!
 - 5: Immer misstrauisch
 - 6: Champion
 - 7: Achtung Sir!
 - 8: Schilddeckung
 - 9: Eiserner Magen
 - 10: Rasender Beschützer
- Schildmeister
 - 1: Mein Heim ist wo mein Herz wohnt
 - 2: Überleben!
 - 3: Zäh wie ein Zwerg
 - 4: Tunnelkämpfer
 - 5: Lebende Mauer
 - 6: Letzte Verteidigung
 - 7: Hinter Mauern
 - 8: Ein Schild ist eine Waffe!
 - 9: Hart wie Granit
 - 10: Ich bin der Wall! (*)
 - Lektionen des X. Eisenbartes
 - Bollwerk
 - Ruhe bewahren
 - Konter
- Schrecken
 - 1: Angst
 - 2: Immer mehr ein Geist

- 3: Magische Energie Wiederherstellen
- 4: Perfekt Erschrecken
- 5: Schreckliche Erinnerungen
- 6: Schwere Halluzinationen
- 7: Geisterhilfe
- 8: Fluch
- 9: Gefährliche Halluzinationen
- 10: Alpträume
- Schwerttänzer
 - 1: Tänzerische Begabung
 - 2: Schellen des Sieges
 - 3: Geschmeidiger Schritt
 - 4: Tanz mit der Klinge
 - 5: Der Perfekte Schritt
 - 6: Links wie Rechts
 - 7: Rhythmus des Kampfes
 - 8: Schwerttanz
 - 9: Pirouette
 - 10: Kreis des Todes
- Söldner
 - 1: Die Lektionen des Schlachtfeldes
 - 2: Blutiges Tagewerk
 - 1. Reihe
 - Speerträger
 - Schlachtfeldingenieur
 - Kavallerie
 - 3: Überleben um jeden Preis
 - 4: Die Geißel des Feindes
 - 1. Reihe
 - Speerträger
 - Schlachtfeldingenieur
 - Kavallerie
 - 5: Dem Tod ein Schnippchen schlagen
 - 6: Veteranen
 - 1. Reihe
 - Speerträger
 - Schlachtfeldingenieur
 - Kavallerie
 - 7: Der Instinkt des Kriegers
 - 8: Eckpfeiler der Armee
 - 1. Reihe
 - Speerträger
 - Schlachtfeldingenieur
 - Kavallerie
 - 9: Wand aus Stahl
 - 10: Einzig Krieg erfüllt ihre Körper

- 1. Reihe
- Speerträger
- Schlachtfeldingenieur
- Kavallerie
- Speerspitze
 - 1: Speerkampf im Blut
 - 2: Schmerz des Speeres
 - 3: Fliegender Tod
 - 4: Fließendes Blut
 - 5: Die Dunkelheit des Speeres
 - 6: Rundumschlag
 - 7: Bohrende Verdamnis
 - 8: Flimmerangriff
 - 9: Nebelspeer
 - 10: Speer der Macht
- Spürhund
 - 1: Blick für das Wesentliche
 - 2: Unvermeidliche Frage
 - 3: Erkennen der bösen Absicht
 - 4: Angesicht des Todes
 - 5: Abgebrüht
 - 6: Klarsicht
 - 7: Vorzugweise Lebendig
 - 8: Sicheres Vertrauen
 - 9: Ergo
 - 10: Überführt!
- Student des großen Zahnrades
 - 1: Wissenswahn
 - 2: Wahre Alleskönner
 - 3: Erfindungen verteidigen
 - 4: Magische Helfer
 - 5: Improvisationskünstler
 - 6: Formel Gedächtnis
 - 7: Komplizierte Maschine
 - 8: Letzter Versuch
 - 9: Unverwüstlichkeit eines Wissenschaftlers
 - 10: Meisterstück
 - Die Konstrukte:
 - Analysebrille:
 - Dynamit:
 - Blendgranate:
 - Lähmgranate:
 - Pyrotechnikbogen:
 - Automatischer Dietrich:
 - Aufziehbarer Vogel:
 - Giftbogen:

- Dunkellinsen:
- Maschinenhandschuhe:
- Sichere Aufbewahrung für Eigentum S.A.F.E.:
- Kampfdüsen:
- Reiserucksack:
- Transportierbares Labor:
- Komplizierte Konstrukte:
 - Blitzpistole:
 - Mechanische Gleitflügel:
 - Verbesserter Mechanautenanzug:
 - Mechanischer Wachhund:
 - Mechanische Spinne:
 - Antimagiebombe
 - Mechanischer Wagen:
- Meisterstück:
 - U-Boot:
 - Langer arm der Vollstrecker:
 - Mechanische Riesenspinne:
 - Zeppelin:
- Taoist
 - 1: Taoistische Tinte
 - 2: Schriftsetzer/Kaligraphie
 - 3: Heiliges Papier
 - 4: Geistesfestung
 - 5: Spirituelle Fügung
 - 6: Zeichen des Schlafens
 - 7: Zeichen der Stärkung
 - 8: Bannmeister
 - 9: Zeichen der Kontrolle
 - 10: Spirituelle Schriftenlehre
 - Lektionen - Spirituelle Allmacht
 - Seltene Reagenzien
 - Mystische Verbindung
 - Pfeil der Bannung
 - Große Stärkung
 - Gezielte Bannung
 - Antimagie
- Tiefenaxt
 - 1: Tunnelkämpfer
 - 2: Schmetteraxt
 - 3: Granitblock
 - 4: Schutz vor Erdenkräften
 - 5: Kraft der Erde
 - 6: Steinhaut
 - 7: Standhaftigkeit der Felsen
 - 8: Schutz im Schoss von Mutter Erde

- 9: Groll der Erde
- 10: Hungriger Bauchschlitzer
- Todesbringer
 - Kodex
 - 1: Unantastbarkeit der Finsternis
 - 2: Machtvoller Gefährte
 - 3: Furchtloser Vollstrecker
 - 4: Aura der Finsternis
 - 5: Vergeltung des Todes
 - 6: Schutz der Finsternis
 - 7: Schmerzhaftes Berührung
 - 8: Unheilige Waffe
 - 9: Unheilige Rüstung
 - 10: Bis zum Bitteren Ende
- Todesengel
 - 1: Präsenz der Unterwelt
 - 2: Furchtloser Blick über die Schwelle
 - 3: Reiner schwarzer Stahl
 - 4: Ewiger Gefährte
 - 5: Die schwarze Rüstung
 - 6: General der Dunkelheit
 - 7: Schwarze Engelsflügel
 - 8: Aura der Ewigkeit
 - 9: Geisterklinge
 - 10: Vollstreckung des Todesurteils
- Lektionen - Todesengel
 - Konservierung:
 - Totes spüren:
 - Ätherisieren:
- Todesritter
 - Der Kodex Nummer Eins:
 - Verhaltenskodex:
 - 1: Hass und Schatten
 - 2: Gefährte des Bösen
 - 3: Schmerz verbreiten
 - 4: Vom Bösen besessen
 - 5: Opferschlag
 - 6: Körper der Finsternis
 - 7: Aura des Hasses
 - 8: Waffe aus purem Hass
 - 9: Schattenrüstung der Verdammnis
 - 10: Unheilige Raserei
 - Lektionen - Todesbringer
 - Bestie der Finsternis
 - Quälender Durst
 - Diener der Finsternis

- Blutgier
- Verschlingende Schatten
- Unhold
 - 1: Fleischfetzter-Klauen
 - 2: Gier nach Fleisch
 - 3: Entreißen der Seele
 - 4: Laben am Blut der Lebenden
 - 5: Gieriger Sprung
 - 6: Säureblut
 - 7: Reflexe des Jägers
 - 8: Ätherische Klauen
 - 9: Das Herzblut des Feindes
 - 10: Wirbelnder Tod
- Untoter Schmetterer
 - 1: Untote Anatomie
 - 2: Untote Zähigkeit
 - 3: Untote Kraft
 - 4: Untote Haut
 - 5: Untote Körperkontrolle
 - 6: Untote Konzentration
 - 7: Untoter Schrecken
 - 8: Untote Stärke
 - 9: Untote Offensive
 - 10: Untoter Schmetterer
- Vierhänder
 - 1: Es kommt doch auf die Größe an
 - 2: Zwei Große, bitte.
 - 3: Na, Kleiner!
 - 4: Aufplustern
 - 5: Dickkopf
 - 6: Stehaufmännchen
 - 7: Big Badaboom!
 - 8: Na, Großer!
 - 9: An den Knöchel treten
 - 10: Kommst du runter oder soll ich hochkommen?
- Viper
 - 1: Hinterlist:
 - 2: Sturm:
 - 3: Wüstensand:
 - 4: Überfall!:
 - 5: Beuteinstinkt:
 - 6: Schlangenhaut:
 - 7: Vipernbiss:
 - 8: Schlangenauge:
 - 9: Fata Morgana:
 - 10: Jagdtrieb:

- Zeitkrieger
 - 1: Umgang mit der Klinge
 - 2: Schnelle Bewegung
 - 3: Kontrolle über die Zeit
 - 4: Schärfe der Zeit
 - 5: Vorrauschau
 - 6: Sehen der nahen Dinge
 - 7: Schneller Tod
 - 8: Umkehrung des Schicksals.
 - 9: Einfrieren
 - 10: Zurückdrehen
 - Lektionen des Zeitkriegers
 - Sehen der weiten Dinge
 - Schnelle [Aktion]
 - Mega-Frost
- Zwillingssklinge
 - 1: Vertrautheit mit den Waffen
 - 2: Kreisende Klingen
 - 3: Warte, gleich kommt der Schmerz
 - 4: Schnelle Reflexe
 - 5: Spuren des Krieges
 - 6: Schlachtenschritt
 - 7: In letzter Sekunde
 - 8: Entwaffnende Parade
 - 9: Klingenwirbel
 - 10: Die Klingen wecken
 - Wogender Stahl - Die Lektionen der Zwillingssklinge
 - Vom Schmerz durchzuckt
 - Aufflackern des gesehenen Leids
 - Wand aus Klingen
- Zwillingssseele
 - 1: Das verstärkte Band
 - 2: Quell der Stärke
 - 3: Herzblut
 - 4: Handeln in Harmonie
 - 5: Meines Bruders Hüter
 - 6: Geteiltes Leid
 - 7: Geistige Gegenwart
 - 8: Ein Herzschlag
 - 9: Rhythmus der Seelen
 - 10: Zwillingssseele
 - Die Lektionen von Lyriana und Erannnol
 - Die Heimat im Herzen
 - Die Liebe der Eltern

"Wenn du nicht auf deine Füße aufpasst weißt du nicht
wohin sie dich tragen" - Ratschlag einer Legende der Abenteurer

Voraussetzung: Nur wer als Halbling geboren ist oder den Vorteil Glück hat kann diese Schule erlernen. Gerade die ländlich lebenden Halblinge schaffen eingeschworene Gemeinschaften in denen man ein zufriedenes und erfülltes Leben führen kann. Doch gerade diese Gemeinschaften sind die Keimzelle jener besagten Schule der Abenteurer. Denn all jene vom kleinen Volk die grundlos das Fernwehpackt finden in ihrer großen Dorfgemeinschaft einen im Geiste Verwandten. Meist werden die Abenteurer bis zu ihrem ersten Aufbruch in die Ferne als Träumer und Herumlungerer abgetan. Doch haben sie erst einmal ihre Heimat zurückgelassen, erwartet den Abenteurer ein – wenn auch hartes und entbehrungsreiches – spannendes und erfülltes Leben. Und auch wenn die wenigsten Abenteurer auf Kreijor alt werden, so kehren viele als gemachte Männer und Frauen in ihr Heimatdorf zurück und erzählen gern von ihren gefährvollen und spannenden Reisen. Vielleicht sind es gerade diese Geschichten, welche Jahre später wieder einen jungen unerschrockenen Halbling in die Weiten des Kontinents hinaus locken und so ihn in die Fußstapfen seines Mentoren treten lassen.

1: Nimmermüde Füße

Ein echter Abenteurer kann gewaltige Strecken zu Fuß gehen. Selbst einen Gewaltmarsch mit Gepäck hält er ohne Pause seinen Ausdauerwert in Stunden durch, eine normale Wanderung mit leichtem Gepäck sogar die doppelte Zeit.

2: Glück ist mit den Tüchtigen

Auf dieser Stufe und jeder folgenden kann der Abenteurer seinen Glücksvorteil, ob nun das Unverdiente Glück der Halblinge oder das Glück für Charakterpunkte ein weiteres Mal pro Spielsitzung anwenden.

3: Weitgereist und Rumgekommen

Der Abenteurer braucht die Fertigkeit Überleben nur ein einziges Mal, sie gilt für alle Landschaften und Gebiete. Außerdem kann er seine halbe Stufe auf diesen Wert, auf Orientierung und auf alle Ortskunde-Wissensfertigkeiten addieren.

4: Grube? Welche Grube?

Für eine Anwendung seines Glücks kann der Abenteurer einer Falle komplett entgehen, selbst wenn er sich der Falle nicht bewusst war. Intuitiv überspringt er einfach die entscheidende Treppenstufe oder duckt sich gerade noch rechtzeitig.

5: Irgendwo aufgeschnappt

Abenteurer tauchen an den seltsamsten Orten auf und treffen die merkwürdigsten Leute. Für ein KP kann der Abenteurer in einer fremden Sprache einen kurzen Satz verstehen und einen kurzen Satz sprechen, denn wichtige Sätze wie "Ich habe Hunger" und "Bitte verschone mich" sollte man in allen Sprachen der Welt beherrschen. Auf diese Art kann der Abenteurer auch Verspottenproben gegen Gegner ausführen, deren Sprache er nicht beherrscht. Beleidigungen lernt man in Fremdsprachen ja bekanntlich zuerst.

6: Knapp daneben

Für eine Anwendung seines Glücks kann der Abenteurer einen Angriff auf ihn komplett scheitern lassen. Dies ist eine freie Aktion und kann auch nach dem Angriffswurf des Gegners angesagt werden.

7: Wie unsichtbar

Der Abenteurer kann eine Anwendung seines Glücks einsetzen, um eine Szene lang von einem Gegner einfach nicht bemerkt zu werden. Das funktioniert allerdings nur, wenn er tatsächlich nichts unternimmt, um irgendwie auffällig zu sein, sprich ihn angreifen, ihm etwas stehlen, seinen Namen zu rufen oder winkend in seinem Gesichtsfeld herumzuspringen.

8: Zauberschnitzer

Für eine Anwendung seines Glücks kann der Abenteurer dem Effekt eines Zaubers entgehen. Der Effekt des Zaubers selbst bleibt unberührt, der Zauber kann immer noch andere treffen. Beispielsweise explodiert ein Feuerball trotzdem. Aus irgendeinem Grund versengt er dem Abenteurer jedoch selbst bei einem Volltreffer nur ein paar Haare und die Augenbrauen und verrußt das Gesicht.

9: Segen für die Gefährten

Wendet der Abenteurer Glück an, kann er für jeweils einen KP sein Glück auch auf eine andere Person ausdehnen. Das geht jedoch nur, wenn die andere Person ebenfalls die Selbe Probe schaffen muss, vom selben Zauber betroffen wird, vom selben Gegner angegriffen etc.

10: Inspiration der Glücksgöttin

Für eine Anwendung seines Glücks kann der Abenteurer seine KP komplett regenerieren, dies ist dauert nur eine Aktion.

Almons heilende Hand

Medizinabsolventen der Universität Siakar müssen sich schon während des Studiums entscheiden, ob sie die Laufbahn des Chirurgen oder die des Spagyriker (Spagyrik = medizinischer Seitenzweig der Alchemie) wählen. Die Technik „Almons heilende Hand“ steht bei Charaktererschaffung nur almongläubigen Mitgliedern der Sepharin Heiler zur Verfügung. (Sepharin-Heiler = eine Heilergilde in Saphiria).

1: Grundausbildung

Spagyriker: Unfehlbare Diagnose des Meisters

Bereits nach einem kurzen Blick kann der Heiler die genaue Krankheit eines Patienten zweifelsfrei feststellen und ersehen, in welchem Stadium sie sich befindet. Dies gilt als freie Aktion. Wenn dem Heiler die Krankheit bekannt ist, kann er natürlich sofort mit der Behandlung beginnen, kennt er die Krankheit nicht, kann er zumindest deren ungefähren, weiteren Verlauf erkennen.

Chirurg: Almon, leite meine Hand

Der Chirurg betet vor der Operation eine Sure aus den Heiligen Schriften des ersten Propheten. Während des folgenden Operationsvorganges sind seine Hände nun nahezu übernatürlich sicher und er erhält für den Zeitraum der Operation einen Bonus von +4 auf alle Geschick- oder Medizinproben. Setzt der Heiler diese

Fähigkeit im Kampf ein, so bekommt er einen Bonus von +4 auf die Fertigkeit Dolche. Das Beten der Sure nimmt etwa 5 Runden in Anspruch.

2: Einblicke des Gelehrigen

Der Heiler wählt einen Priesterzauber des Wissensaspektes in Höhe seiner Stufe in „Almons heilende Hand“

3: Heilige Anästhesie

Mit Hilfe von medizinischem Räucherwerk und einer besonderen Hypnosetechnik kann der Heiler seinen Patienten in ein künstliches Koma versetzen, in dem er die Folgen von Krankheit oder Verletzung mit der doppelten Heilungsrate regeneriert. Ein zusätzlicher Vorteil der „Heiligen Anästhesie“ ist, dass der Heiler den Patienten während des Komas ungestört operieren kann. Dies kostet den Heiler einen KP. Der Heiler braucht zum Einsatz dieser Technik absolute Ruhe und mindestens eine Stunde Zeit. Das benötigte Räucherwerk ist nahezu überall für wenige Kupfermünzen erhältlich. Bei unwilligen Patienten (oder sonstigen einzuschläfernden Personen) muss dem Heiler ein Wurf auf Charisma gegen den Widerstand des Opfers gelingen.

4: Unfehlbare Analyse

Spagyriker: Erkennen des Wirkstoffes

Untersucht der Spagyriker eine beliebige Pflanze mindestens 10 Minuten lang, kann er feststellen, ob diese giftig ist oder Heilkräfte besitzt und wie stark die jeweilige Wirkung ist. Will er mit dieser Fähigkeit ein provisorisches Waffengift herstellen, benötigt er 5 Runden um aus der entsprechenden Pflanze eine klebrige Paste zu machen und auf seiner Waffe aufzutragen.

Chirurg: Meisteranatom

Taxiert der Chirurg einen fremdrassigen Gegner im Kampf 5 Runden lang, so hat er dessen anatomische Schwächen (Lage der Pulsadern oder empfindlicher Nerven) erfasst und kann versuchen, diese gezielt zu attackieren. Trifft er so macht sein Angriff zusätzlich 2W10 Schaden unabhängig vom Rüstungsschutz des Opfers. Benutzt der Chirurg diese Technik bei einem Gegner seiner eigenen Rasse, kann er sofort angreifen, ohne den Gegner erst lange taxieren zu müssen.

5: Einblicke des Gelehrigen

Der Heiler wählt einen Priesterzauber des Wissensaspektes in Höhe seiner Stufe in „Almons heilende Hand“

6: Heilende Meditation

Der Heiler ist auf dieser Stufe in der Lage, seine eigenen Wunden schneller zu regenerieren. Um diese Regeneration herbeizuführen, muss er sich selbst in eine absolute Trance versetzen. Er setzt sich im Schneidersitz in eine ruhige Ecke und betet mit einem Perlenkranz immer wieder monoton dieselben Suren aus der Heiligen Schrift herunter, bis er den Zustand der Trance erreicht hat. Es dauert ungefähr eine Stunde, bis der Heiler in Trance ist und die Trance dauert 1W10+1 Stunden. Während der Trance regeneriert er pro Stunde so viele Lebenspunkte, wie er KP für diese Technik ausgegeben hat (höchstens 4 KP!) Wenn sich der Heiler in Trance befindet, bemerkt er absolut nichts von seiner Umwelt und ist Angriffen gegenüber vollkommen wehrlos.

7: Meisterhafte Heilkunst

Spagyriker: Konzentration des Wirkstoffes

Mit Hilfe seiner Laborausrüstung (zur Not funktioniert auch normales Küchengerät) kann der Spagyriker die Wirksamkeit von Heiltränken, Drogen oder Giften verdoppeln, in dem er die enthaltenen Wirkstoffe konzentriert. Dieser Vorgang dauert etwa zwei Stunden und erfordert eine Probe auf „Alchemie“ mit der Schwierigkeit in Höhe der Stärke +5 der entsprechenden Substanz.

Chirurg: Macht über Seuchenkeime

Der Chirurg kann Wunden, Operationsbestecke oder Dolche ohne Verwendung von Chemikalien oder Hitze sterilisieren oder verseuchen (durch einfaches Handauflegen). Dies erfordert eine Probe auf Medizin mit einer Schwierigkeit von 15. Operiert er mit desinfiziertem Besteck, sinkt das Risiko einer Entzündung der Wunde auf null. Trifft er hingegen einen Feind mit einem verseuchten Dolch, entzündet sich die Wunde später auf jeden Fall und das Opfer erkrankt an Wundfieber.

8: Einblicke des Gelehrigen

Der Heiler wählt einen Priesterzauber des Wissensaspektes in Höhe seiner Stufe in „Almons heilende Hand“

9: Göttliche Heilkunst

Spagyriker: Transmutation des Wirkstoffes

Der Spagyriker kann mit Hilfe seiner Kenntnisse der Alchemie den Wirkstoff eines beliebigen Giftes, einer Droge oder einer Medizin extrahieren und in sein genaues Gegenteil transmutieren. Bei Giften entsteht so ein effektives Gegengift, bei Medizin ein übles Gift. Um eine solche Transmutation durchzuführen, braucht der Spagyriker ungefähr 4 Stunden Zeit in denen er 2 KP in den transmutierenden Wirkstoff einfließen lässt. Damit der Vorgang gelingt, muss der Spagyriker eine Alchemieprobe mit der Schwierigkeit 15 + der Stärke der Substanz bestehen.

Chirurg: Transplantation

Diese Technik funktioniert genau wie der Nekromantenspruch „Ritual der Verschmelzung von Lebendem mit Totem“ (GRW auf Seite 200). Allerdings mit zwei entscheidenden Unterschieden. Erstens handelt es sich bei dem transplantierten Körperteil um lebendes Gewebe (die Gefahr des Wegfaulens existiert also nicht) und zweitens kann der Chirurg auch innere Organe mit Ausnahme des Gehirns transplantieren.

10: Almons Fluch oder Segen

Der Heiler kann bei seinen Taten nun Almon direkt um eine Intervention bitten. Er betet eine Nacht lang ohne Unterbrechung mit aller Kraft seines Herzens zu Almon und bittet ihn um Beistand. Er muss eine Probe auf Konstitution mit der Schwierigkeit 20 ablegen, sonst misslingt das Ritual. Durch diese mentalen Strapazen verliert er die Hälfte seiner KP (kann diese aber wieder normal regenerieren). Meistens wird dieses Ritual dazu genutzt, um besonders schwierigen Patienten zu helfen. Gelingt das Ritual, regeneriert der Patient an 1W10+2 Tagen jeweils 1W10+2 LP zusätzlich zu seiner normalen Regeneration bis er vollständig geheilt ist. Das Ritual kann aber auch dazu genutzt werden, um einen Frevler gegen Almon für seine bösen Taten zu strafen. Das System ist dasselbe und das Opfer verliert an 1W10+2 Tagen jeweils 10W10 + 2 LP. Diese Art des Rituals

funktioniert jedoch nur gegen Personen die wissentlich und mit voller Absicht eines die Gebote Almons brutal verletzt haben.

Amboss & Esse

Die Technik Amboss & Esse wurde einst von den zwergischen Schmieden im Wyrngratgebirge erschaffen. Doch nach und nach trugen wandernde Schmiedegesellen die Technik aus dem Gebirge, und so wurde sie vor allem in Rhunir ausgefeilt und wird jetzt von vielen Mitgliedern der Hämmer des Vanar ausgeübt. Noch aus alten Tagen hat sie ihren defensiven Charakter, und so sind auch ihre Meister und Schüler selten aufbrausend und aggressiv, sondern zumeist besonnen und warmherzig. Die Technik wird mit schweren Hieb Waffen, vorzugsweise Ein- oder Zweihändigen Hämmern und in schwerer Rüstung ausgeführt...

1: Handwerkliches Geschick

Für die Schüler der Technik Amboss & Esse ist das Schmieden ein elementar wichtiger Teil ihrer Ausbildung. Sie verbringen einen sehr großen Teil ihrer Zeit damit. Dadurch erhält der Schüler einen Fertigungsbonus auf Schmieden (Waffen ODER Rüstungen) von Stufe/2 (aufgerundet).

2: Waffenkenner

Der Schmied weiß durch jahrelangen Umgang mit Waffen aller Art, wie sie gehalten und geführt werden. Durch dieses Wissen fällt es ihm leichter, die Waffe eines Gegners im Kampf zu treffen. Die Mali fallen weg, wenn er die Waffe eines Gegners treffen möchte, und er erhält einen Bonus von 2 im vergleichenden Wurf zum Entwaffnen.

3: Meister des Hammers

Die Übung im Umgang mit Hämmern während seiner Arbeit hilft dem Schmied auch im Kampf: Er erhält einen Fertigungsbonus auf St. Hieb Waffen von Stufe in A&E / 2 (aufgerundet)

4: Stählender Griff

In den Jahren der Ausübung seines Berufs hat der Schmied einen immer festeren Griff am Hammer entwickelt. Es ist kaum möglich, diesen aus der Hand des Schülers zu entfernen, ohne dass dieser es möchte. Entwaffnen, wenn der Charakter einen Hammer trägt, ist bei ihm um 10 erschwert!

5: Schwäche der Rüstung

Gegner in Rüstungen sind für den Schmied primäre Ziele. Da er durch seine Arbeit die Eigenschaften von Rüstungen kennt und umso besser weiß, wie ein Wesen sich darin bewegt, erhält er einen Schadensbonus (mit Hämmern) in Höhe der halben RK des gerüsteten Gegners.

6 : Herzhafte Parade

Der Charakter kann für die Parade beliebig viele KP ausgeben. Er darf jedoch seine gesamte arkane Macht nicht überschreiten.

7: Glockenschlag

Der Schmied kennt die Punkte einer Rüstung, die er treffen muss um die Rüstung seines Gegners in dröhnende Schwingung zu versetzen. Der Schaden verursacht keine Verletzungen aber liegt der ermittelte Schaden über dem gegnerischen SR, so ist der Gegner für 1W10/2 Runden + eine Runde/Erfolg betäubt. Der Betäubte hat auf alle Aktionen -6.

8: Abgehärtet

Die Arbeit in der Schmiede hat den Charakter abgehärtet. Er erhält bei Wundabzügen keinen Malus, nur bei Außer Gefecht kämpft er mit einer Behinderung von 2, und im Wundlevel "Im Koma" kann er sogar noch mit einem Malus von 8 weiterkämpfen.

9: Fleißiges Schmieden

Das monotone Hämmern in der Schmiede hat das Schlagen mit dem Hammer geschult und eingeölt. Der Schmied erhält einen freien Angriff, wenn er mit einem Hammer zuschlägt.

10: Glühender Hammer

Der Hammer des Schmiedes beginnt zu glühen. Für je einen KP macht er zusätzlich 1W10 Feuerschaden. Die eingesetzten KP dürfen das Potential nicht überschreiten.

Amron's Schule

Amron's Hochschule legt Wert auf die möglichst gute Ausbildung seiner Schüler. Sie werden rundum ausgebildet. Dazu gehört die Sprache, kreative Fächer wie Malen oder Tanzen genauso wie die Ausbildung an der Waffe. Seine Schule liegt im Herzen Aquitainens, in mitten der Hauptstadt Brionesse. Schon mit 10 Jahren beginnt die Ausbildung nach einer Aufnahmeprüfung, in welcher der mögliche Schüler seine Potenzial beweisen muss, zieht der Schüler in die Schule. Er lebt dort zusammen mit anderen Schülern seiner Stärke und Stufe. Mit der Zeit werden neue Fächer und Übungen gelehrt die den Schüler besser auf sein Leben vorbereiten. Amron's Schulsystem ist relativ neu somit ist diese Kampfschule sehr selten. Die erste Generation wurde von Amron persönlich unterrichtet und bestand aus nur 4 Schülern. Diese Generation ist nun bereit selbst Schüler zu unterrichten. So soll in Saphiria eine baldige Schule eröffnet werden.

1: Der Wissens Unterricht

Dem Schüler wird wissenswertes vermittelt. Er muss zwischen Geographie, Geschichte oder Recht und Gesetze wählen und erhält seine halbe Stufe (aufgerundet) als Bonus.

2: Der Kreative Unterricht

Der Geist des Schülers und seine Kreativität ist besonders wichtig. Auf dieser Stufe erhält er seine halbe Stufe (aufgerundet) als Bonus auf Tanzen, Musizieren oder Malen.

3: Der Sprachunterricht

Kommunikation zwischen den Völkern ist eine Grundvoraussetzung für die Schüler Amron's. Den Schüler werden zwei Sprachen gelehrt, diese werden vom Schüler frei gewählt. Zu Wahl stehen aber nur Tainisch, Gotisch, Altgotisch, Verunisch, Drakisch oder Saphirii. Sie beherrschen diese Sprache in Wort und Schrift.

4: Der Militärische Unterricht

Mit dieser Stufe ist der Schüler bereit seine erlernte mentale Stärke und Kreativität für das Militärische zu Nutzen. Er erhält seine halbe Stufe (aufgerundet) als Bonus für Kriegshandwerk, Taktik oder Führung.

5: Der Offensive Aspekt

Der Schüler muss auf dieser Stufe eine Waffe wählen in welcher er sein ganzes Training fokussiert. Der Schüler lernt seinen Angriff mit dieser Waffe mit Schlägen und Fußtritten zu kombinieren. Greift der Schüler mindestens zwei Mal an so erhält er einen Waffenlosen Angriff als frei Aktion. Katana: Der Schüler hat sich dem Katana angenommen. Hellebarde: Der Schüler hat sich der Hellebarde angenommen.

6: Der Defensive Aspekt

Durch das Training (mit der spezialisierten Waffe) in welchem der Schüler lernt, sich bestmöglich zu verteidigen, erhält der Schüler - sofern er die Waffe seiner Wahl führt - einen Bonus von 1 pro Stufe geteilt durch 2 (aufgerundet) aus seinen VW.

7: Die Macht der Einschüchterung

Manchmal ist alleine das Einschüchtern des Gegners der beste Weg zum Sieg. Der Schüler weiß das nun auch. Gibt er 2 KP aus so schüchtert er seine Gegner durch gekonntes Säbelrasseln mit und oder den passenden Worten ein. Je nach Art und Einstellung des Schülers kann diese Technik auch als Beeindrucken oder Verspottung ausgelegt werden. Der Schüler erhält je nach Situation einen Bonus in Höhe seiner Stufe auf Beeindrucken, Einschüchtern oder Verspotten.

8: Die Macht der Rüstung

Der Schüler hat gelernt mit dem Gewicht seiner Rüstung umzugehen. Sämtliche Abzüge durch nichtmetallische Rüstungen werden ignoriert.

9: Die Macht des Angriffs

Der Schüler ist so schnell mit seiner Waffe, das er einmal mehr zuschlagen kann, er bekommt einen zusätzlichen Angriff frei.

10: Die Abschlussprüfung

Der Schüler hat seine Abschlussprüfung bestanden. Der Schüler wurde selbst zum Lehrer. Von nun an kann er jedem Schüler dieser Kampfschule alles Beibringen, ohne die Fertigkeit Lehren besitzen zu müssen. Er kann zudem jeden Tag ein Mal beliebig viele EP mit KP des Schülers eintauschen, beide sind hier nur durch das Potential des Schülers begrenzt.

Lektionen von Amron's Schule

Tief im Inneren verborgen

Voraussetzung: Stufe 4

Der Schüler kann durch den Einsatz 1 KP sein Gedächtnis anstrengen und auf vergessenes und in ihm verborgenes Wissen zurückgreifen. Für eine Szene kann er ein zusätzliches Unterrichtsfach wählen. Es stehen hierfür die Fächer aus Stufe 1, 2, 4 zur Verfügung, sowie besonders exotische Fächer. Er erhält einen Bonus von

1 pro Stufe durch 2 (aufgerundet). Als exotische Fächer stehen zur Auswahl Alchemie, Fälschen oder Reiten. Er kann nur von einem zusätzlichen Unterrichtsfach gleichzeitig profitieren.

Berufsspezialisierung: Das Zusatztraining

Kosten: 10 Ep ab Stufe 10

Auf dieser Stufe hat der Schüler sich Endschlossen ein spezielles Training anzugehen, das seine Fähigkeit an der Waffe verbessert. Das Training ist von der Waffenwahl abhängig. **Der defensive Säbel:** Der Säbel ist eine Fechtwaffe und das Kämpfen als Fechter beinhaltet Täuschung, Geduld und das ausnutzen der Schwächen des Gegners. Der Schüler lernt ruhig in der Verteidigung auf Fehler des Gegners zu warten und dann diesen auszunutzen. Wenn der Schüler eine Runde nichts anderes tut als sich zu Verteidigen, so bekommt er einen Bonus von seiner Stufe auf seinen nächsten Angriff, wenn er genau diesem Gegner attackiert. Das funktioniert allerdings nur, wenn er in der Runde in welcher er verteidigt nicht getroffen wurde.

Die offensive Hellebarde: Die Länge der Hellebarde ist für Neulinge ein Nachteil. Der Schüler hat aber gelernt diese Länge zu seinem Vorteil zu nutzen. Durch geschickte Bewegungen mit der Waffe lässt er den Gegner nicht an sich heran. Nach einem erfolgreichen Angriff des Schülers welcher aber keinen Schaden macht, ist der Gegner zurückgedrängt und kann nur durch einen Erfolgreichen Angriff welcher ebenso keinen Schaden macht wieder an den Schüler heran. Bis dahin kann der Schüler aufgrund der Länge seiner Waffe normal Angreifen. Diese Technik kann auf bis zu zwei Gegner gleichzeitig angewendet werden, sofern sie nicht von Gegengesetzten Richtungen kommen.

Ars Talearum

"Er hat nicht das Recht sich zu einem Gott zu bestimmen
und es ist an uns seinen Vormarsch mit so wenig
Schmerz und Verlust wie möglich entgegen zu treten." - Ajaran, Assertori des
Custos Rhamae,
Altharus-Priester und Elementarmagier der
Kristallformer zu Rham

Voraussetzungen: Bei Spielbeginn ist diese Kampfschule nur für Elementarmagier und wandernde Schamanen zu erwerben, alle Kombi-Lektionen mit Elementarmagie sind nur Elementarmagie aus Rham zu erwerben die der geheimen Organisation im Kampf gegen Erillios angehören. Der Ursprung dieser Kampfschule ist längst in Vergessenheit geraten, jedoch vermutet man, das kampfversierte Schamanen, Wander- und Bettelmönche, sowie einige Priester an der Weiterentwicklung dieser Kampftechnik beteiligt waren. In der heutigen Zeit ist man sich dieser verschollenen Kampfkunst wieder bewusst geworden und durch einige Altharuspriester und Elementarmagier aus Rham wurde sie wieder zu neuem Leben erweckt. Viele Dinge scheinen im Laufe der Zeit verloren gegangen und wurden durch neue Techniken ersetzt, jedoch handelt es sich in der Grundlage immer noch um eine sehr defensive Kampfschule die nur verletzt, wenn es denn sein muss. Eine kleine Gruppe aus Gegner des Erillios hat sich diese Kampfschule zur eigenen Kampftechnik erkoren und hoffen so Erillios und seine Schergen stoppen zu können.

1: Unzerbrechlicher Stab

Der Stabkämpfer konzentriert sich und lässt einen Teil seiner arkanen Macht in seinen Stab fließen. Hierdurch erhöht sich die Härte seines Kampfstabes und macht ihn für eine Szene zu einem unzerbrechlichen Gegenstand. Die Anwendung dieser Technik ist eine freie Aktion und kostet 1 KP.

2: Auf Abstand halten

Mittels dieser besonderen Technik schwingt der Charakter seinen Stab und hält seine Gegner damit auf Abstand. Der Kämpfer erhält dadurch einen Bonus in Höhe der halben Stufe in der Stabkampfschule auf den Verteidigungswert. Er kann in dieser Runde normal angreifen, erhält jedoch einen Malus wegen Mehrfachaktion auf alle weiteren Aktionen.

3: Meister des Stabes

Der Charakter ist ein Meister des Stabkampfes. Er erhält einen Bonus in Höhe der halben Stufe in der Stabkampfschule auf seine Fertigkeit Stäbe.

4: Im Rücken des Gegners

Der Kämpfer wendet 2 Aktionen um sich in den Rücken seines Gegners zu bringen. Dazu muss er sich in die Seite seines Gegners bewegen (freie Aktion), ihm mit dem Stab in den Rücken schlagen (1. Aktion) um ihn damit einige Schritte voran zu treiben. Erleidet der Gegner bei diesem Angriff mehr als 5 Stufen Schaden, egal ob B oder T, ist dieser so verwirrt, dass der Angreifer in der nächsten Runde einen freien Angriff in den Rücken des Gegners erhält.

5: Wirbelnder Stab

Der Charakter schwingt den Stab eine Runde mit rasanter Geschwindigkeit an seinem Körper in fließenden Bewegungen ständig von links nach rechts, so dass sein Bild vor den Augen der Gegner verschwimmt. Durch diese Aktion erhält er nun auf jede Parade und Ausweichmanöver in dieser Runde einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe.

6: Stabsprung

Der Stabkämpfer kann durch die Ausgabe von zwei KP in einer Aktion 2,5 Meter hoch und 5 Meter weit springen um Gegner oder Hindernisse zu überwinden. Landet er dadurch im Rücken eines Gegners, erhält er +4 auf den Angriffswurf (Angriff von hinten) gegen diesen. Diesen Angriff kann er sowohl in derselben Runde ausführen, Malus von -4 wegen Mehrfachaktion, oder in der nächsten Runde ohne Malus, der Gegner ist dann immer noch überrascht und kann diesen Angriff nicht parieren oder ausweichen.

7: Lähmender Schlag

Der Kämpfer kennt durch seine Übungen und Erfahrung wichtige Punkte am Körper des Gegners um diesen gezielter aus zu schalten. Durch einen geübten Schlag, der mit den üblichen Mali für gezielte Schläge belegt ist, unter die Achseln, gegen Kehle, Kopf oder Brust wird dem Gegner der Atem geraubt. Das Opfer erhält einen Malus in Höhe der Differenz zwischen Schaden und Konstitution. Übersteigt der Malus die Grenze von -6 ist das Opfer die Differenz zwischen Schaden und Konstitution Runden lang „Außer Gefecht“ (Auswirkungen wie bei der Gesundheitsstufe).

8: Beinfeger

Mittels eines gezielten Schlags gegen die Beine des Gegners (-4) kann er diesen von den Füßen fegen. Übersteigt der Schaden des Angriffs gleichzeitig die SR des Gegners, so fällt dieser zu Boden und benötigt so viel Runden um wieder aufzustehen, wie die Differenz zwischen SR und Schaden beträgt.

9: Entwaffnender Schlag

Bei einem gezielten Schlag gegen Handgelenk (=Hand -8) oder Ellenbogen (=Arm -4) des Gegners, visiert der Charakter markante Nervenpunkte an. Dadurch verschlimmern sich die Auswirkungen des gezielten Angriffes um eine Stufe.

10: Schlaghagel

Nach jedem erfolgreichen Angriff mit dem Stab erhält der Stabkämpfer automatisch einen weiteren Angriff mit der anderen Seite als freie Aktion mit einem kumulativen Malus von -4. Solange er trifft, kann er auf diese Weise kann maximal so viele zusätzliche Schläge ausführen, wie seine unmodifizierte Stabkampf-Fertigkeit beträgt. Bsp.: Stabkampf (6): 1./2./3./4./5./6. zusätzlicher Angriff: -4/-8/-12/-16/-20/-24

Custos Rhamae

"Im Kampf gegen Erillios werden wir Feuer mit Feuer bekämpfen, aber nicht mit der Aufdringlichkeit die dieser an den Tag legt. Aber trotzdem werden wir diesen Kampf gewinnen." - unbekannter Schüler des Custos Rhamae

Stabparade

Voraussetzung: Ars Talearum 2 **Kosten:** 1 KP Versucht der Stabkämpfer den Angriff eines Gegners mit einer mindestens eine Größenklasse kleinere Waffe zu parieren, erhält er einen Bonus auf den Paradowurf der dem halben Wert in der Stabkampfschule entspricht.

Tödlicher Schaden

Voraussetzungen: Ars Talearum 3 **Kosten:** 1 KP

Die Fähigkeit des Kämpfers den Stab zu führen ist soweit ausgereift, dass es ihm möglich ist gezielt an Stellen zu schlagen, welche dem Opfer tödlichen oder nur betäubenden Schaden zu fügen. Wird ein Gegner derart gezielt angegriffen, verursacht der Stab wahlweise tödlichen oder betäubenden Schaden. Die Anwendung dieser Lektion hält eine Szene an.

Geübter Kämpfer

Voraussetzungen: Ars Talearum 3 **Kosten:** 1 KP

Der Stabkämpfer ist es gewohnt eine spezielle Rüstung zu tragen, Lederkappe, -wams, -handschuhe, -handgelenk und -knieschutz, dass er durch diese speziell für ihn gefertigten Rüstungsteile nur den halben Wert der Behinderung anrechnen muss. Die Anwendung dieser Lektion hält eine Szene an.

Abwehrender Stab

Voraussetzung: Ars Talearum 5 **Kosten:** 1 KP

Bei dieser Lektion verwendet der Kämpfer den Stab ähnlich wie bei wirbelnder Stab. Allerdings erhält er nun nur noch den halben Malus durch die Kampfoption: Nur Abwehren.

Kombiangriff

Voraussetzungen: Ars Talearum 9 **Kosten:** 1 KP

Sind dem Stabkämpfer mindestens 2 erfolgreiche aufeinanderfolgende Angriffe in dieser Runde gegen den Selben Gegner gelungen, die auch Schaden verursacht haben, kann er spontan diese Lektion für 1 KP aktivieren, um 1 freien Angriff mit einem Bonus von +2/+2 zu bekommen, der immer tödlichen Schaden verursacht.

Fluchtstab

Voraussetzungen: Luftmagie 8, Ars Talearum 6 **Kosten:** 2 KP

Der Magier vereint seine Kunst des Stabkampfes mit der Magie der Winde. Mittels dieser Lektion kann er sich mit seinem Stab vom Boden abdrücken und extrem weit springen. Er landet mit seinem Stab in einer Entfernung die bis zu 10 m pro Stufe in Luftmagie betragen kann, min. aber 10 m beträgt und überwindet eine Höhe bis zum halben Wert in Luftmagie in Metern. Die Überwindung der Distanz dauert eine Runde. Um sicher zu landen muss dem Magier eine einfache Probe auf Akrobatik gelingen. Dies ist eine Aktion und befreit den Charakter sofort aus seiner aktuellen Situation.

Stabbeschwörung

Voraussetzungen: Erdmagie 2, Ars Talearum 1 **Kosten:** 2 KP

Der Magier beschwört innerhalb eine Runde einen Stab aus gepresster Erde, Werte wie beim einfachen Holzstab. Um diese Lektion zu aktivieren muss stampft der Magier auf den Boden, woraufhin aus diesem der Kampfstab emporwächst und in die Hand des Magiers springt. Verlässt der Stab die Hand des Magiers zerfällt er wieder zu Erde.

Kriegsstabbeschwörung

Voraussetzungen: Erdmagie 6, Custos Rhamae Lektion: Tödlicher Schaden. **Kosten:** 3KP

Der Magier beschwört innerhalb einer Runde einen Stab aus gepresster Erde welcher jedoch mit Erzadern durchzogen ist. Der Stab gilt als legendärer Eisenstab mit erhöhter Struktur und +1/+1 Bonus. Um diese Lektion zu aktivieren muss stampft der Magier auf den Boden, woraufhin aus diesem der Kampfstab emporwächst und in die Hand des Magiers springt. Verlässt der Stab die Hand des Magiers zerfällt er wieder zu Erde.

Erschüttern

Voraussetzungen: Erdmagie 7, Ars Talearum 8 **Kosten:** 1 KP

Der Magier führt einen mit der Spitze des Stabes einen gezielten Schlag auf die Füße des Gegners aus. Verursacht er mindestens einen Punkt Schaden, so wird das Opfer durch diesen Angriff derartig durchgeschüttelt, dass es in der nächsten Runde einen Malus in der Höhe des erzielten Schadens auf die SR

(auf das Gleichgewicht bezogen) bekommt. Will sich der Gegner in dieser oder der nächsten Runde wegbewegen, so muss er einen Turnen-Wurf gegen 14 ablegen um nicht zu stürzen, da er immer noch weiche Knie hat.

Staubwirbel

Voraussetzungen: Erdmagie 2, Ars Talarum 5 **Kosten:** 1 KP Mit seinem rotierenden Stab wirbelt der Magier Staub aus der Umgebung in eine von ihm bestimmte Richtung. Der Staubwirbel hat eine Reichweite von 1m pro Stufe in Erdmagie und beeinträchtigt jeden der sich in dem 45° Winkel befindet für Willenskraft Runden mit einem Malus (-4) auf alle Aktionen durch schlechte Sicht.

Nebelschleier

Voraussetzungen: ** Wassermagie 3, Ars Talarum 5 **Kosten:** 1KP

Der Magier erzeugt einen Nebel, welchen er mit seinem wirbelnden Stab um sich herum verteilt. Der so erzeugte Nebel hat eine Reichweite von 1m pro Stufe in Wassermagie und beeinträchtigt jeden der sich in dem 45° Winkel befindet für Willenskraft Runden mit einem Malus (-4) auf alle Aktionen durch schlechte Sicht.

Meistersprung

Voraussetzungen: ** Luftmagie 4, Ars Talarum 6 **Kosten:** 1 KP

Macht der Stabkämpfer einen Stabsprung, kann er als freie Aktion diese Lektion investieren und seine Sprungweite um seine halbe Stufe in Luftmagie in Metern erhöhen.

Niederschlagen

Voraussetzungen: ** Luftmagie 8, Ars Talarum 8 **Kosten:** 1KP

Der Magier führt einen Mehrfachangriff mit seinem Stab aus, bei jedem Treffer kann der Magier diese Lektion aktivieren, übersteigt der in dieser Runde mit dieser Lektion verursachte Schaden die SR des Gegners, so wird er dadurch niedergeschlagen.

Feuerstab

Voraussetzungen: ** Feuermagie 3, Custos Rhamae Lektion: Tödlicher Schaden **Kosten:** 1 KP

Führt der Magier einen tödlichen Angriff mit dem Stab aus, kann er diesen zuvor als freie Aktion für 1KP entflammen und macht bei dem folgenden Angriff zusätzlich 1W10 Feuerschaden. (Chance zu entflammen 30%)

Luftschlag

Voraussetzungen: Luftmagie 6, Ars Talarum 3 **Kosten:** 1 KP

Der Magier führt einen Angriff aus einer Entfernung von maximal Metern in Luftmagie gegen einen Gegner aus. Er bringt mit diesem Schlag große Luftmassen in Bewegung die den Schaden (B) auf den anvisierten Gegner übertragen. Hierfür benötigt der Magier freien Blick auf seinen Gegner, sonst geht der Schaden auf das Hindernis (andere Gegner, Kameraden) über.

Blitzstab

Voraussetzungen: Luftmagie 2, Custos Rhamae Lektion: Tödlicher Schaden **Kosten:** 1 KP

Der Magier kann einen Metall- oder mit Metall beschlagenen Stab mit Energie aufladen. Bei einem Treffer auf einen Gegner oder einen metallischen Gegenstand werden alle Ladungen im Stab ausgelöst. Der Schaden entspricht 1W10/2 pro Ladung und es handelt sich hierbei um rüstungsignorierenden Energieschaden. Pro eingesetzten KP erhält er eine Ladung dieser Art. Das Aufladen kostet eine Aktion und die Ladung verfällt nach Ablauf der Szene, wenn sie bis dahin nicht verbraucht wurde. Es können nur so viele Ladungen in dem Stab gespeichert werden wie das Potential des Magiers beträgt.

Stab des Chaos

Voraussetzungen: Luftmagie 7, Ars Talarum 5 **Kosten:** 3 KP

Der Magier lädt mit seinem wirbelnden Stab die Umgebung im Umkreis von 5 m um sich herum statisch auf. Jeder der sich in diesem Radius aufhält oder diesen im Laufe der Runde betritt erhält 1W10 Energieschaden (rüstungsignorierend). Um diese Lektion anzuwenden muss der Kämpfer eine Aktion aufwenden um den Stab zu wirbeln.

Bergkönig

Voraussetzung: Nur Zwerge können Bergkönige werden. Sie brauchen zudem mindestens Stärke 7 um sich für die erste Technik zu qualifizieren. Im Gegensatz zu vielen zwergischen Schulen wurde diese nicht unter sondern auf der steinigen Erde von Gebirgen entwickelt. Die wenigen Zwerge, welche all die Jahrtausende abseits der riesigen unterirdischen Bergfesten mit ihren uneinnehmbaren Toren lebten, haben eine Schule hervorgebracht, welche zur Verteidigung ihres harten Lebens recht geeignet erscheint. So zapfen diese Krieger die Kräfte der Berge und des Himmels an, um ihre Stärke und Zähigkeit noch um einiges mehr zu verstärken. Nicht umsonst sind auch die oberirdischen Festen ebenso schwer einzunehmen, wie die unterirdischen. Wo sich Bergkönige gegen die feindlichen Heere auflehnen, stellt sich nicht nur ein Zwergenvolk sondern ein Gebirge dem Feind entgegen.

1: Hammer und Axt

Der Charakter schwört seine Heimat, bei der es sich um ein Gebirge bzw. eine Stadt in einem solchen handelt, mit seinem Leben zu beschützen. Er erhält den Nachteil Gelübde ohne dass er dafür Punkte erhalten würde. Mit diesem Schwur erhält er die Traditionellen Waffen eines Bergkönigs: Sturmhammer und Sturmaxt. Diese beiden Waffen führt der Bergkönig stets zusammen, den Hammer in der rechten und die Axt in der linken Hand. Beides sind einhändige Waffen, die jeweils 2W10 Schaden verursachen und zusätzlich als legendäre Waffen gelten (der Schadensbonus ist noch nicht in den 2W10 eingerechnet). Um beide Waffen führen zu können ist eine Stärke von mindestens 7 nötig. Die Fähigkeiten dieser Technik die auf dem Einsatz von Hammer und Axt beruhen wirken nur mit dem Persönlichen Waffenpaar des Bergkönigs, sollte er sie also verlieren kann er seine Techniken nicht einsetzen bis er sie wieder hat oder er ein neues Paar erhält. Letzter Fall tritt allerdings selten ein, da es sich beim Verlust der Waffen um eine große Schande handelt.

2: Donner und Blitz

Der Bergkönig lernt, wie er den Umgang mit seinem Hammer und seiner Axt verstärkt. Solange er seine beiden Waffen führt und mit ihnen nacheinander angreift mit nicht mehr als einer Runde Unterbrechung

erhält er einen Bonus auf Schaden in der Höhe seiner Stufe. Sollte er aus irgendeinem Grund zweimal hintereinander mit derselben Waffe zuschlagen, so entfällt der Schadensbonus nach dem ersten Schlag. Er erhält ihn erst wieder, wenn er die andere Waffe benutzt.

3: Hart wie Granit

Der Bergkönig wird zu einer Bastion der Zähigkeit. Er erhält einen Bonus auf seine SR in der Höhe seiner halben, aufgerundeten Stufe.

4: Schmetternder Hieb

Der Bergkönig hat gelernt unglaublich harte Schläge auszuteilen die einen Gegner leicht aus dem Gleichgewicht bringen können. Jedes Mal, wenn der Schaden eines Angriffes (vor Rüstungsabzug) höher ist als die SR des Gegners erhält dieser -2 auf seine nächsten Handlungen.

5: Kraft der Berge

Der Bergkönig erhält seine halbe aufgerundete Stufe als Bonus auf alle Kraftaktwürfe.

6: Donnerschlag

Der Bergkönig führt mit seinem Hammer einen mächtigen Hieb gegen den Boden auf dem er steht aus, mit dem sich gewaltige Energie entlädt. Der Bergkönig gibt einen Arkanen Kraftpunkt aus und wirft eine Probe auf Kraftakt mit einem MW von 15. Alle Feinde innerhalb von 2 Metern vom Bergkönig erhalten 1w10 + „halbe aufgerundete Stufe“ Schaden gegen den Rüstung nicht schützt. Charaktere die noch eine Ausweichaktion für diese Runde haben können versuchen sich aus dem Bereich zu entfernen, bevor sie Schaden erleiden. Ein erfolgreicher Wurf auf Ausweichen mit einem MW gleich der Kraftaktprobe des Bergkönigs halbiert den erlittenen Schaden.

7: Unnachgiebigkeit des Gebirges

Zu diesem Zeitpunkt ist der Bergkönig derartig zäh geworden, dass nur schwerste Wunden ihn aufhalten. Er erhält eine zusätzliche Schadensstufe vor Angeschlagen.

8: Sturmschlag

Der Bergkönig wirft seinen Hammer, der im Flug von Blitzen umzuckt wird. Er kann seinen Hammer bis zu Stärke x 2 Meter weit werfen. Hierzu gibt er 2 KP aus. Trifft der Hammer verursacht er normalen Schaden + 1W10 Elektrizitätsschaden der Rüstung ignoriert. Zusätzlich wirft der Bergkönig eine Probe auf Kraftakt mit der SR des Gegners als Mindestwurf. Ist die Probe erfolgreich ist das Ziel für eine Runde handlungsunfähig. Nach dem Wurf, ob nun ein Treffer oder nicht, kehrt der Hammer sofort in die Hand des Bergkönigs zurück.

9: Doppelter Schmetterer

Der Bergkönig hat den Hammer und Axt Kampfstil gemeistert. Trägt er beide seiner Waffen erhält er pro Runde einen freien Angriff mit einer von beiden.

10: Avatar

Diese mächtige Fähigkeit erlaubt es dem Bergkönig die Kraft seines Heimatgebirges anzuzapfen um zu einer wahrhaft unaufhaltsamen Kampfmaschine zu werden. Der Bergkönig gibt 3 KP aus (diese dürfen sein Potential überschreiten) und verwendet eine Aktion um seine Waffen gen Himmel zu strecken und einen lauten Schlachtruf für seine Heimat zu äußern. Während dieser Aktion verwandelt er sich in den höchst eindrucksvollen Avatar. Er wächst auf das anderthalbfache seiner ursprünglichen Größe an (seine Größenklasse ändert sich nicht) während er und seine Ausrüstung ein gänzlich metallisches Aussehen erlangen und seine Augen mit bläulichen Blitzen durchzuckt werden. Als Avatar erhält der Bergkönig +2 Stärke und +2 Konstitution. Er ignoriert sämtliche Verletzungsmodifikatoren bis zum Tod gewinnt einen natürlichen RS von 4, und erhält die Vorzüge Magieresistenz und Furchtlos auf Stufe 5 (besitzt er bereits einer der beiden Vorzüge wird er um 5 erhöht). Nach einer Runde muss der Bergkönig zu Beginn jeder zweiten Runde in der er den Avatar aufrecht erhalten möchte ein weiteren KP ausgeben, ansonsten verwandelt er sich zurück. Bei all der Macht die der Avatar verleiht gibt es jedoch auch einen Nachteil, nämlich ist der Bergkönig nach der Rückverwandlung vom Avatar sehr erschöpft, und erhält für den Rest der Szene einen Malus von 5 auf alle Aktionen, nach der Szene immer noch einen Malus von 1 bis er sich genügend Ausgeruht hat. Der Bergkönig kann nur einmal pro Tag zum Avatar werden.

Bettler

Habt Mitleid mit einem alten Mann, edler Herr. Nur eine milde Gabe, die einen Veteran des Reiches über den Winter bringt, denn Ihr wollt doch nicht, dass sich eure nächtlichen Besuche im Wankenden Drachen herumsprechen..." - Die letzten Worte des alten Vargomir Einhand.

Anmerkung: Für diese Schule sind die Fähigkeiten Betteln und Geheimsprache: Krummfinger sehr wichtig. Bettler leben von dem, was der Rest wegwirft. Sie teilen sich die dunklen Gassen mit den Dieben, den Huren und anderen Ratten. Und wie die Ratten sind sie einfach nicht auszurotten. Die Schule der Bettler ist in den Gassen der Armenviertel von Brionesse entstanden, wo die dahinvegetieren, die vom strahlenden Glanz der doch angeblich schönsten Stadt des Kontinents nichts abbekommen haben. Die Technik kennt keine großen Meister und keine berühmten Schüler, sie wird aus dem reinen Überlebensdrang von Generation zu Generation weitergegeben und der Ruhm ihrer Meister vergeht, sobald deren Körper als weitere Leiche in der Gosse liegen. Vor 130 Jahren unternahm Kanragon, der damalige Anführer der Stadtgarde den Versuch, alle Bettler aus Brionesse hinauszuerwerfen. Doch mit den fliehenden Bettlern verbreitete sich die Schule über den gesamten Kontinent, und ist mittlerweile überall dort zu finden, wohin man die Verlierer des Fortschritts abgeschoben hat.

1: Harmlos

Bettler werden von den vielen Leuten einfach nicht wahrgenommen, und das kann der Bettler ausnutzen. Mit einem Wurf auf die Fertigkeiten Schauspieler oder Betteln plus seiner Stufe gegen den GW eines Beobachters kann der Bettler erreichen, dass er komplett ignoriert wird, solange der Betreffende den Bettler nicht gerade über den Haufen rennt.

2: Ohren überall

Bettler leben davon, Dinge mitzubekommen, die nicht für anderer Leute Ohren bestimmt sind. Dabei hilft natürlich, dass kaum jemand auf einen harmlosen alten Bettler achtet. Eine gute Information hat schon

manchem für einen Monat Essen und Schlafplatz gesichert. Der Bettler erhält einen Bonus in Höhe seiner Stufe auf Horchen und Gassenwissen.

3: Nur eine Laus

Der Bettler ist es gewöhnt, beschimpft und bespuckt zu werden, und schert sich nicht weiter drum. Er kann seine Stufe auf den GW gegen Einschüchtern und Verspotten addieren. Bisweilen ist es aber doch nötig, einem gezielten Tritt auszuweichen, er erhält seine halbe Stufe als Bonus auf dem VW solange er nur Lumpen trägt.

4: Behinderung vortäuschen

Mit der Zeit wird der Bettler immer besser darin, körperliche Gebrechen täuschend echt nachzuahmen. Entsprechende Gerätschaften und Schminke vorausgesetzt, kann der Bettler mit einem Wurf auf Schauspielern gegen den GW des Beobachters einen Blinden, Lahmen oder Einbeinigen glaubwürdig mimen, sogar im Kampf. Auch kann er wesentlich älter erscheinen. Eine vorgetäuschte Behinderung gibt einen pauschalen Bonus von +5 auf Bettelnproben. Zu beachten ist, dass auch eine vorgetäuschte Verkrüppelung behindern kann, so kann der Charakter nur halb so schnell laufen, wenn ein Bein nach oben gebunden ist und ein Holzbein angeschnallt ist. Sich aus einer Verkleidung zu befreien benötigt eine Ge-Probe mit MW 12 und eine Aktion. Ein Gehstock oder ein Holzbein können mit der Fertigkeit Improvisierte Waffen im Kampf eingesetzt werden.

5: Notwehr

Niemand rechnet damit, dass etwa ein humpelnder alter Mann Widerstand leistet. Daher erhält der Bettler seine Stufe als Bonus auf die Initiative in der ersten Runde. Außerdem kann er Waffen, die nicht größer als ein Dolch sind, in seiner Kleidung verbergen (+4 Bonus auf Verstecken) und als freie Aktion ziehen.

6: Ungeziefer vergeht nicht

Wer jahrelang im Dreck lebt, den haut so schnell nichts mehr um. Der Bettler nimmt nur halben Schaden und halbe Abzüge durch Gifte und Krankheiten. Daran sterben kann er trotzdem, und andere infizieren natürlich auch.

7: Tritt in die Weichteile

In der Gosse kann man nur überleben, wenn man dem Gegner schnell klarmachen kann, dass er große Schmerzen erleiden wird, wenn er einen nicht in Ruhe lässt. Wendet der Bettler ein Kampfmanöver an, das auf die empfindlichen Stellen des Gegners wie Kniescheiben, Weichteile oder Augen zielt muss er keine Erschwerung in Kauf nehmen, wenn er 2 KP ausgibt.

8: Vertraute Gassen

Der Bettler verbringt so viel Zeit damit, durch Gassen und Gänge zu streifen, dass er in allen von Menschen geschaffenen Umgebungen, seien es Städte, Burgen oder Kanalisationen unbeirrt seinen Weg findet. Alle Orientierungsproben gelingen dort für 1 KP automatisch. Außerdem kann er in den Gassen einer Stadt aus jedem Kampf fliehen, ohne seinem Gegner eine freie Attacke zu geben.

9: Herr der Ratten

Die einzigen Gefährten, die ein Bettler in der Gosse hat, sind Ratten. Für jeden KP, den der Bettler in dieser Technik einsetzt, kann der Bettler eine Anzahl Ratten in der Höhe seiner Stufe rufen. In der Gosse brauchen die Ratten nur eine KR, um aus ihren Löchern zu kommen, in der Wildnis 1W10 KR. Der Bettler kann den Ratten einfache Befehle geben, zum Beispiel sich auf einen bestimmten Gegner zu stürzen.

10: Unsichtbarkeit

Durch die ständige Übung in Unauffälligkeit und die ständigen Versuche der Leute, Bettler zu ignorieren, erhält der Bettler tatsächlich die mystische Fähigkeit unsichtbar zu werden. Ein KP macht den Bettler mitsamt Kleidung und Gegenständen, die er in der Hand hält eine Szene lang unsichtbar. Greift der Bettler jemanden an oder verhält sich auf andere Art und Weise auffällig endet die Unsichtbarkeit.

Blutkrieger

Der Blutkrieger ist ein aufopfernder Kämpfer, welcher sein eigenes Blut und Lebenskraft benutzt um seine Gegner zu vernichten. Er lernt die Kontrolle über seinen eigenen Körper und die über sein Blut. Diese Technik wurde ursprünglich im Westen Drakias gegründet, um die Vampire mit dem zu bekämpfen, was sie so dringend von der normalen Bevölkerung haben wollen. Das wichtigste Kennzeichen ist seine Blutklinge, welche aus seinem eigenen Blut besteht. Allerdings werden die meisten Blutkrieger nicht sehr alt, da sie im Kampf immer mehr ihres eigenen Blutes opfern um ihre Gegner zu besiegen. Da diese Technik darauf beruht sich zu verletzen und das Blut so lange wie möglich in Aufruhr zu halten, können schnell regenerative Rassen (wie z.B. Trolle) diese Technik nicht erlernen. Anmerkung: Wird ein Gegenstand oder Zauber benutzt, welcher die natürliche Regeneration verbessert oder heilt, halten alle Technikstufen und Lektionen maximal noch Stufe des Blutkriegers in Runden, da diese Regeneration die Magie der Technik stört.

1: Schmerzimmunität

Da der Blutkrieger ständig Schmerzen ausgesetzt ist, muss er lernen damit umzugehen. Der Blutkrieger erhält pro Stufe -1 Malus wegen Wundabzügen weniger. Ab der 6. Stufe ist der Blutkrieger völlig immun gegen Schmerzen. Das bedeutet auch, dass er ab der 8. Stufe dieser Technik auch noch im Außer-Gefecht-Bereich und ab der 10. Stufe sogar noch im Koma Bereich weiterkämpfen kann. Außerdem erhält der Blutkrieger einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe um körperlicher Folter zu widerstehen.

2: Blutklinge

Der Blutkrieger kann aus seinem eigenen Blut eine Nahkampfwaffe erstellen, um nicht auf materielles Kriegsgerät angewiesen zu sein. Dazu beißt, kratzt oder schneidet er sich in die Hand, wo die Waffe erscheinen soll und gibt 2 LP für eine Waffe der GK des Blutkrieger aus, 1 LP für eine Waffe die kleiner als der Blutkrieger ist und 3 LP für eine Waffe die größer als der Blutkrieger ist. Das Erschaffen der Waffe dauert eine Aktion. Aus der Wunde fließt das Blut und formt auf magische Weise eine Waffe, die vollkommen aus Blut besteht. Diese Waffe besitzt einen magischen Angriffs- und Schadensbonus in Höhe der Stufe/3 abgerundet. Diese Blutklinge ist unzerstörbar, da sie sich sofort wieder zusammensetzt, wenn sie zerstört werden sollte. Man kann mit ihr allerdings normal Parieren. Auf Grund der Tatsache, dass sie aus Blut ist, kann sie Geister und andere Ätherische Wesen verwunden. Die Blutklinge hält eine Szene lang oder bis der Blutkrieger sie loslässt. Hört die Waffe auf zu existieren, fällt das Blut zu Boden. **Anmerkung:** Sollte der Blutkrieger schon die 10 Stufe der Nachtgeist Technik beherrschen, bedeutet es auch, dass die Klinge dauerhaft vergiftet ist. **Boni der Blutklinge:** 1-2 +0/+0, 3-5 +1/+1, 6-8 +2/+2, 9-10 +3/+3

3: Blutgeschoss

Aus einer bereits vorhandenen Wunde kann der Blutkrieger sein Blut benutzen um Geschosse zu formen und abzuschießen. Dazu muss der Blutkrieger 1 LP pro Geschosssalve ausgeben. Das Blut fließt zu den Fingerspitzen und bildet dort Stufe geteilt durch 3 Blutgeschosse in Form einer etwa erbsengroßen Kugel. Der Blutkrieger zielt mit seinen Zeige- und Mittelfinger auf sein Opfer und schießt diese Blutkugeln mit der Fertigkeit Improvisierte Waffen ab. Ein Geschoss verursacht 1W10 Schaden und sie abzuschießen kostet 1 Aktion.

4: Blutrüstung

Der Blutkrieger pumpt eine Runde lang seine Haut voll Blut und lässt dieses gerinnen. Die Haut wird dabei dicker und rötlicher. Dadurch verhärtet sie sich und der Blutkrieger erhält eine natürliche RK in Höhe seiner halben Stufe. Dieser Vorgang kostet dem Blutkrieger 1 LP pro erhaltenen RS. Die Blutrüstung hält eine Szene lang und lässt sich mit allen Rüstungen kombinieren, die höchstens eine Belastung von - 2 haben.

5: Kontrolle über den Blutstrom

Der Blutkrieger hat gelernt, sein Blut soweit unter Kontrolle zu haben, dass er nicht mehr verbluten kann, dass bedeutet auch, dass ihm unter keinen Umständen Blut entzogen werden kann, sei es durch Magie oder dem Biss von Vampiren (Seine eigenen Techniken sind davon ausgenommen). Des Weiteren hat er nun auch erweiterte Kontrolle über das bereits ausgegebene Blut in seinen anderen Stufen. So kann der Blutkrieger nachträglich seine "Blutklinge" innerhalb einer Aktion ändern. Ist die neue Waffe allerdings kleiner als die alte, fällt das überschüssige Blut zu Boden. Ist die Waffe größer, muss er weitere LP opfern. Nun kann er auch die Waffe loslassen und sie bleibt weiterhin bestehen, allerdings bleibt sie dabei einige Zentimeter vom Blutkrieger entfernt schwebend, d.h. dass er sie nicht abgeben kann, aber auch, dass er nicht entwaffnet werden kann. Wenn der Blutkrieger 1 KP ausgibt, kann er die Blutklinge wieder in seinem Körper fließen lassen, was dafür sorgt, dass er alle ausgegebenen LP wieder geheilt bekommt. Der Schaden des Blutgeschosses wird um seine halbe Stufe in Blutkrieger erhöht.

6: Gerinnung

Dadurch dass der Blutkrieger sein Blut unter Kontrolle hat und blitzschnell gerinnen lässt, kann er - bevor er den Schaden erhält - seinen Körper darauf vorbereiten, indem er das Blut aus den Körperteilen zieht und die betroffenen Körperteile abschottet. Wenn der Blutkrieger angegriffen wird und er in der Initiative vor dem Gegner dran ist, kann er für 1 LP innerhalb einer Aktion den Schaden nach Abzug der Rüstung nochmals um seine halbe Stufe in Blutkrieger reduzieren.

7: Blutformen

Die Kontrolle des Blutkriegers geht nun so weit, dass er auch komplexere Gegenstände aus seinem Blut erschaffen kann. Die Kosten richten sich nach Größe und Komplexität und reicht von 2-10 LP. Ein Gegenstand der GK von Fein kostet 1 LP, jede GK darüber kostet 1 LP mehr, bis zu einem Maximum von der Größenklasse des Blutkrieger +1. Die Kosten für die Komplexität betragen von 1-5 LP (SL Entscheidung). Will der Blutkrieger einen komplexen Gegenstand erstellen muss er eine nötige Handwerksprobe ablegen, dessen MW je nach Ermessen des SL zwischen 10 und 30 liegt. Den Gegenstand zu erschaffen dauert LP- Kosten durch Komplexität in Runden. Der Gegenstand darf sich max. 50 cm vom Blutkrieger entfernen, sonst löst er sich in eine große Blutlache auf. Der Gegenstand hält 5 Runden lang, für jede weitere Runde muss der BK diesen Gegenstand berühren und einen weiteren LP ausgeben.

8: Vampirklinge

Jedes Mal, wenn der Blutkrieger mit seiner Blutklinge Schaden an einem Wesen verursacht, welches selber Blut hat, heilt er sich einen Lebenspunkt. Gibt er 1 KP beim Angriff aus, so heilt er 1 weiteren Punkt. Er kann maximal so viel LP heilen, wie er auch Schaden verursacht hat.

9: Kochendes Blut

Durch seine Körperbeherrschung kann der Blutkrieger sein Blut benutzen um seinen Körper zu verstärken. Er erhöht kurzfristig seinen Stoffwechsel und die Fließgeschwindigkeit des Blutes. Dadurch wird allerdings der Körper geschädigt. Für jeweils 2 LP kann der Blutkrieger Stärke oder Geschicklichkeit um 2 erhöhen. Er kann maximal eine Eigenschaft um 4 steigern. Diese Steigerung hält Stufe/2 in Runden an. Das Aufpumpen dauert eine Aktion pro Eigenschaft. Wird eine Eigenschaft über das Rassenmaximum gestiegen, müssen doppelt so viele LP ausgegeben werden. Ebenfalls für 2 LP kann er auch seine Initiative für Stufe/2 Runden um 4 erhöhen, auch dies dauert eine Aktion.

10: Blutige Zerstörung

Indem der Blutkrieger einen großen Teil seiner Lebensenergie opfert, kann er innerhalb Sekunden riesige Blutdornen aus seinem Körper schießen lassen, die Nahe Feinde zerfetzen. Für jeden Wundlevel, den der Blutkrieger für diese Technik ausgibt, verursacht er in einem Umkreis von 5m um ihn herum an alles einen Schaden von 1W10+3, 7 Schaden oder eine beliebige Kombination daraus, je nach Wahl des Blutkriegers. Nach dem Angriff fällt das benutzte Blut zu Boden und kann (nach SL Entscheidung) für einen Malus aufgrund des rutschigen Bodens sorgen, wovon der Blutkrieger nicht betroffen ist, da es sein eigenes Blut ist. Außer freie Aktionen kann der Blutkrieger sonst nichts in dieser Runde unternehmen.

Lektionen der Blutkrieger - Blutmeister

Nur die Willensstärksten oder hochstufige Blutkrieger wagen dieses schmerzhaftes Ritual, welches ihnen gestattet die Lektionen des Blutmeisters einzusetzen. Dazu wird ihnen eine Blutwäsche gegeben, bei dem ihr Blut per Aderlass herausgelassen wird und nach einer rituellen Waschung wieder in den Körper eingeflößt wird.

Herzblutklinge

Voraussetzung: Blutklinge (Blutkrieger 2) **Kosten:** 1 KP & LP pro Schadenspunkt

Indem der Blutkrieger Kraftpunkte bei der Erschaffung seiner Blutklinge ausgibt, kann er mehr LP für die Blutklinge verwenden. Jeder KP den er ausgibt, ermöglicht es ihm einen zusätzlichen LP zu verwenden, der dafür sorgt, dass die Waffe +1 auf den Schaden erhält.

Totes Blut

Voraussetzung: Blutgeschoss(Blutkrieger 3) **Kosten:** 2 KP

Anstatt 1 LP auszugeben, kann der BK 2 KP benutzen. Vorausgesetzt es klebt sein eigenes Blut an ihm, welches er dafür nutzen kann.

Rückfluss

Voraussetzung: Kontrolle über den Blutstrom (Blutkrieger 5) **Kosten:** 1-5 KP

Der Blutkrieger kann spontan KP ausgeben, um bei einer Verletzung das Blut zurück in die Wunde fließen zu lassen. Pro investierten KP kann der Blutkrieger 3 LP nachträglich heilen. Falls der Schaden ausreichen sollte, um den BK zu töten, überlebt er dies, erleidet aber für 10 - Willenskraft Tagen die Schwäche Alpträume, da er sich im Schlaf an dieses Todeserlebnis erinnert.

Starkes Blut

Voraussetzung: Kochendes Blut (Blutkrieger 9) **Kosten:** 2 LP

Der Blutkrieger kann spontan 2 LP ausgeben, um seine SR gegen Gifte, Krankheiten, Hitze und Kälte um seine Stufe in BK bis zum Ende der Runde zu erhöhen.

Blutwirbel

Voraussetzung: Blutige Zerstörung (Blutkrieger 10) **Kosten:** 3 KP

Direkt nachdem der Blutkrieger die blutige Zerstörung eingesetzt hat, kann er spontan das ausgegebene Blut dazu verwenden, um es in einem Wirbel um ihn herum ziehen zu lassen, sodass Feinde und Freunde zu Boden stürzen können. Dazu gibt er 3 KP aus und 1 LP pro Runde, die der Wirbel anhalten soll. Pro ausgegebenen Wundlevel hat der Wirbel eine Stärke von 4 und macht automatisch einem Angriff zum Niederschlag an alles im Umkreis von 3 Metern um den Blutkrieger.

Kombinierte Lektionen für Blutkrieger

Blutgeschmiedet

Voraussetzung: Kontrolle über den Blutstrom (Blutkrieger 5) / Waffenmeister 1 **Kosten:** 3 KP

Wenn der Blutkrieger diese Lektion einsetzt, kann er in seine Blutklinge Runen schmieden, als wäre sie aus normalem Metall. Dazu muss er ständig an der Waffe schmieden und darf sie nicht aus der Hand geben. Nachdem Schmieden muss er die Waffe wieder in seinen Körper fließen lassen, damit sein ganzes Blut diese Runen "speichert". Egal wie viele Waffen er mit der 2 Stufe der Technik Blutkrieger erstellt, sie enthalten immer die gleichen Runen. Dafür kann er für 3 KP eine Rune aus seiner Blutklinge verschwinden lassen.

Jäger des Jägers

Voraussetzung: Blutklinge (Blutkrieger 2) / Dämonenjäger mit Erzfeind Vampir **Kosten:** 2 KP

Gibt der Blutkrieger beim Erstellen seiner Blutklinge zusätzliche 2 KP aus, kann er für eine Szene jedem Vampir, den er mit der Blutklinge Schaden verursacht, seine Stufe in Blutkrieger an Blutpunkten entziehen, die einfach zu Boden fallen.

Heilige Blutklinge

Voraussetzung: Blutklinge (Blutkrieger 2) / Heilige Waffe (Lichtbringer 8) **Kosten:** 2 KP

Der Blutkrieger kann diese Lektion dazu verwenden, um die Blutklinge mit der Heiligen Waffe zu kombinieren und so ein Schwert aus seinem Blut und Licht zu erstellen. Diese Waffe enthält die Eigenschaften von beiden Technikstufen.

Brennmeister

Die Bewohner Gwynor's haben sich im Laufe der Zeit auf das Brennen und Lagern eines starken alkoholischen Getränks namens Whiskey (Wasser des Lebens) spezialisiert, welches in aufwendigen Verfahren hergestellt wird und dann für Jahre in speziellen Fässern lagern bzw. reifen muss. Schnell verbreitete sich auch außerhalb von Gwynor die Kunde dieses Getränkes und so kam es innerhalb kurzer Zeit immer wieder zu Überfällen auf die Brennereien und Lagerstätten bei denen Jahrelange Vorräte gestohlen wurden. Aus diesem Grund trafen sich die einzelnen Brenner um zu entscheiden, wie man sich vor solchen Überfällen schützen und wehren könnte... Zwei dieser Brenner namens Duncan MacDuff und Jaimes MacAllan entwickelten in den folgenden Jahren die Kampftechnik Brennmeister und nach deren Vollendung beriefen Sie ein erneutes Treffen ein und stellten Ihre Entwicklung vor. Als diese auf große Zustimmung traf unterrichteten Sie jeden Brenner darin. Da das brennen von Whiskey mittlerweile zur Tradition geworden ist und eine Verteidigung noch immer notwendig ist geben die Brennmeister diese Kampftechnik ausschließlich an ihre Schüler weiter ebenso wie die eigenen „Geheimnisse“ des Brennverfahrens. Die Anzahl der Schüler ist jedoch sehr begrenzt, da jeder Brennmeister ist darauf bedacht seine Geheimnisse in der Herstellung zu bewahren in der Regel hat ein Brennmeister höchstens zwei Schüler die er einweist und die seine Brennerei einmal weiterführen sollen... Ein regelmäßiges Treffen der einzelnen Brennmeister aller knapp 80 Destillen findet seither jährlich statt wobei neben den aktuellen Ereignissen und Bekanntgabe der neuen Schüler (wenn es denn in diesem Jahr welche gab) auch ein Testen der mitgebrachten Proben nicht zu kurz kommt.

1: Verbesserte Sinne

Der Charakter erhält den Vorzug „Ausgeprägter Geruchssinn“ und „Ausgeprägter Geschmackssinn“ und zusätzlich aller zwei Stufen in dieser Technik einen Bonus von + 1 auf Wahrnehmungsproben, die Riechen oder Schmecken betreffen.

2: Zehen und das Handwerk

Wegen seines ständigen Umgangs mit Alkohol bekommt der Charakter bekommt einen Bonus von +1 auf Zehen pro Stufe in dieser Kampftechnik. Er erhält ebenfalls einen Bonus von +1 pro Stufe in dieser Technik auf das Handwerk "Whiskeybrennen"

3: Wankende Gestalt

Kämpft der Charakter in betrunkenen Zustand steigt sein VW um 1 für alle 2 Stufen in dieser Schule, wenn er eine maximale Belastung von -1 hat. Da die Wankende Gestalt von Gegnern nur schwer zu treffen ist und eher unterschätzt wird.

4: Improvisierte Waffen

Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf die Fertigkeit improvisierte Waffen pro 2 Stufen (aufgerundet) in dieser Kampftechnik. Weil er gelernt hat sich mit allem verteidigt was in einer Brennerei so rumliegt? (Schürhaken, Flaschen, Fassbohlen etc...)

5: Mut antrinken

Der Charakter erhält in betrunkenem Zustand einen Bonus von +1 auf seinen GW gegen Furcht pro Stufe in dieser Stufe.

6: Betrunkenes Genie

Der Charakter hat durch den ständigen Umgang mit Alkohol gelehrt betrunken zu kämpfen. Im betrunkenen Zustand kämpfend ignoriert er alle ihm dadurch entstehenden Abzüge. Er ist niemals zu betrunken um zu kämpfen.

7: Blender

Der Charakter hat normalerweise immer ein paar Violen mit Proben dabei. In Gefahrensituationen hat er gelernt diese zu entzünden und als Molotow einzusetzen. Das entzünden einer Viole ist für ihn eine freie Aktion. Das werfen dieses Molotow erfordert eine Probe auf improvisierte Waffen und die Reichweite beträgt Stärke *2 *4 *8 Meter. Ein solcher Molotow macht 3W10 T-Feuerschaden in einem Radius von 50cm von dort wo er detoniert. Um diese Fertigkeit zu aktivieren muss der Brennmeister 1KP investieren. Kann er diesen KP nicht investieren verursacht sein Molotow lediglich 1W10 T-Feuerschaden. Die Proben sind besonders hochprozentige Whiskeys die auf für einen solchen Einsatz verwendet werden können. Sie außerhalb der eigenen Brennerei zu bekommen gestaltet sich selbst in Gwynor für sehr problematisch und kostspielig.

8: Mundgeruch

Der Atem des Brennmeisters enthält so viel Alkohol, dass jeder den er anhaucht betrunken werden kann. Der Brennmeister macht eine Probe auf Zehen gegen die SR des Opfers und für jeden Erfolg ist das Opfer eine Runde betrunken und bekommt -2 auf alle Aktionen

9: Schmerzbetaübung

Der Charakter bekommt keine Wundabzüge und ist immun gegen Schmerzeffekte, wenn er betrunken in einen Kampf geht.

10: Whiskeymeister

Der Charakter hat buchstäblich Whiskey im Blut d.h. auf Wunsch des Charakters atmet er reinen Whiskey aus. Übertrifft er mit seiner Stufe in dieser Kampftechnik plus Konstitutionsbonus die SR seines Gegners, ist dieser betrunken und kampfunfähig. Um diese Fertigkeit zu aktivieren muss 1 KP ausgegeben werden.

Derwisch

Diese aus Saphiria stammende Technik verbindet einen schnellen und anmutigen Kampfstil mit halsbrecherischen Akrobatischen Manövern. Teilweise scheint es für Beobachter, als ob der Derwisch wie wild um sich schlägt ohne wirklich auf seine Umgebung zu achten, jedoch ist in Wirklichkeit jede einzelne Bewegung perfekt koordiniert. Diese Technik verlangt dem Anwender ein Höchstmaß an Körperkontrolle ab, ist jedoch richtig angewendet für einen Gegner beinahe unmöglich einzuschätzen. Aufgrund der benötigten Kontrolle eines Derwisches über sich selbst und auch seine Waffe, können die Angriffstechniken dieser Kampfschule nur mit Schnitt- und Stichwaffen eingesetzt werden die der Charakter in einer Hand führen kann.

1: Akrobat

Aufgrund des ausgiebigen Trainings seiner Körperkontrolle erhält der Charakter seine halbe aufgerundete Stufe als Bonus auf die Fertigkeiten Turnen und Springen.

2: Immer in Bewegung

Durch schnelle Bewegungen, schnelle kurze Sprünge nach hinten oder zur Seite und seine Waffe, die er oft in letzter Sekunde zwischen sich und seinen Gegner bringt, kann der Charakter oft in letzter Sekunde den Angriffen seiner Feinde entgehen. Solange er nicht beengt ist und er keine höhere Behinderung durch Rüstung hat als 1, erhöht sich sein VW um seine halbe aufgerundete Stufe.

3: Wilder Tanz

Je länger ein Kampf dauert, desto mehr steigert sich der Derwisch in seine Bewegung hinein. Der Charakter erhält einen Initiative Bonus von +1 in der ersten Runde, der sich jede weitere Runde die der Kampf andauert um zusätzliche +1 erhöht. Der Maximale Bonus entspricht seiner Stufe in dieser Technik.

4: Wandlauf

Der Charakter kann von nun an Wände benutzen um an ihnen entlang oder an ihnen hoch zu laufen. Gelingt ihm eine Turnenprobe auf Mindestwurf 15, kann er seine Bewegung im Kampf an einer Wand entlang laufen ohne den Boden zu berühren, oder sie direkt seine halbe Bewegung im Kampf nach oben Laufen. Wandlauf einzusetzen ist eine Aktion, und der Charakter kann zusätzliche Bewegungsaktionen aufwenden um weiter bzw. höher zu laufen, erhält jedoch wie gewohnt die Abzüge für Mehrfachaktionen. Greift der Charakter in derselben Runde an in der er Wandlauf einsetzt, zählt der Angriff als aus erhöhter Position aus durchgeführt.

5: Perfekionierte Akrobatik

Der Charakter ist derart perfekt trainiert, dass er einmal pro Runde die Fertigkeit Turnen als freie Aktion einsetzen darf. Dies gilt auch dann, wenn er sie als unterstützende Fertigkeit einsetzen möchte. Ein Wandlauf bleibt jedoch nach wie vor eine normale Aktion.

6: Flinke Füße

Durch seine hervorragende Beinarbeit erhält der Derwisch eine zusätzliche freie Bewegung im Kampf pro Runde.

7: Akrobatischer Angriff

In dem er wie wild um den Gegner herumturnt und springt kann der Charakter einen äußerst effektiven Angriff starten. Hierzu gibt er einen KP aus. Setzt er diese Technik ein, kann er in dieser Runde nichts anderes Unternehmen als einmal anzugreifen, und seine freien Kampfbewegungen aufzuwenden. Für diesen Angriff darf er dann Turnen als unterstützende Fertigkeit benutzen, was ihm keine Abzüge für Mehrfachaktionen einbringt.

8: Angriff von allen Seiten

Die schnellen, akrobatischen Angriffsbewegungen des Charakters machen es einem Gegner sehr schwer sich gegen seine Angriffe zu verteidigen. Möchte ein Gegner die Angriffe eines Derwischs Parieren oder mit einem Schild abwehren, oder ihnen ausweichen, erhält er hierauf einen Malus in Höhe der halben Stufe des Derwischs.

9: Schützender Klingenwirbel

Wo auch immer die Gegner des Charakters hinschlagen, er scheint immer wieder im letzten Moment seine Waffe zwischen sich und ihre eigenen zu bringen. Der Charakter erhält eine freie Parade pro Runde.

10: Akrobatischer Tod

Bei einem als akrobatischem Tod bekannten Angriff springt der Derwisch mit einem drehenden Vorwärtssalto über den Kopf des Gegners hinweg um ihm diesen noch in der Luft vom Hals zu trennen. Der Akrobatische Tod ist wie ein akrobatischer Angriff, bei dem der Charakter ein weiteren KP ausgibt (also insgesamt 2) um zusätzlich zum normalen Effekt nach Wunsch in die Flanke oder in den Rücken des Gegners zu gelangen ohne dafür den Malus für Mehrfachaktionen in Kauf zu nehmen. Beachte das er während dem Angriff als in "Erhöhter Position" befindlich ist, und somit einen zusätzlichen Bonus von 1 auf seine Manöver erhält, und die Trefferzone "Kopf" für ihn nur um 3 statt der üblichen 6 erschwert ist. Diese Technik lässt sich nur auf einen Gegner der höchstens eine Größenkategorie größer ist als der Charakter anwenden.

Lektionen des Derwisches

Abstoßen

"Ihr glaubt nur weil ihr dort drüben steht kann ich euch nicht erreichen? Lasst mich euch zeigen wie sehr ihr euch irrt!" - Karim ibn Alrasha

Voraussetzung: Wandlauf (Derwisch 4) **Kosten:** KP: 1

Während der Charakter einen Wandlauf durchführt, kann er diese Lektion als freie Aktion aktivieren, um sich bis zu seiner Stärke in Metern von der Wand abzustößen. Greift er aus diesem Sprung heraus einen Gegner an, erhält er wie aus einem Wandlauf heraus den Bonus für angreifen aus erhöhter Position.

Doppelter Boden

Voraussetzung: Perfekionierte Akrobatik (Stufe 5 Derwisch) **Kosten:** KP: 2

Die schweren Akrobatischen Manöver welche der Derwisch durchführt bringen ihn oft in große Gefahr, wenn nur wenige Zentimeter zwischen Sicherheit und gebrochenen Knochen stehen. Erzielt der Charakter bei einer Turnenprobe einen Patzer (Doppel 1) oder einen automatischen Fehlschlag (eine 1 und eine

1. kann er spontan diese Lektion aktivieren um die Probe mit einem Malus von 4 wiederholen zu dürfen.

Letzte Rettung

Voraussetzung: Schützender Klingenwirbel (Stufe 9 Derwisch) **Kosten:** KP: 2

Wird der Charakter angegriffen, kann er spontan diese Lektion aktivieren um eine Parade durchzuführen, die unabhängig von Initiative, Techniken des Angreifers und ähnlichen Faktoren immer mit dem vollen Wert durchgeführt wird. Auch Mali durch Mehrfachaktionen entfallen, jedoch werden Wundabzüge normal eingerechnet. Diese Lektion kann nur angewendet werden, wenn der Charakter diese Runde noch über seine freie Parade aus der Stufe 9 Technik des Derwischs verfügt, und diese wird mit Anwendung der Lektion verbraucht.

Auge des Todes

Er ist der erste, und ihr werdet ihm folgen! - unbekannter Derwisch

Voraussetzung: Akrobatischer Tod (stufe 10 Derwisch) **Kosten:** KP: 1

Schafft der Charakter es bei einem akrobatischen Tod seinen Gegner zu köpfen (3-fache Konstitution oder mehr Schaden) darf er diese Lektion aktivieren. Gegen alle seine Feinde die der Enthauptung zugesehen haben, erhält er daraufhin für den Rest der Szene eine Furchtstufe von 6.

Diebeshandwerk

In jeder Stadt gibt es die, welche sich schon von klein auf durch die Armenviertel schlagen müssen. Die, welche bei den reichen Händlern und wohlhabenden Bürgern gefürchtet und zugleich verachtet werden – Die Diebe. Jedoch wer nun denkt, dass diese Diebe ein Haufen von primitiven Straßenräubern sind, der irrt sich. Sie haben Grundsätze und Prinzipien an die sie sich halten.

1: Die Ganoven Ehre

Jeder Gauner, der etwas auf sich hält, folgt einigen gewissen Regeln. Zu diesen gehören zum Beispiel, dass man niemals einen anderen Ganoven beklaut oder diesen bei der Stadtwache anschwärzt. Ein weiterer Grundsatz ist, dass man jene Leuten in den Armenvierteln der Städten und arme Bauern nicht bestiehlt, sondern nur die, welche so oder so genug Geld besitzen. Der Dieb erhält den Vorteil Ehrenkodex (Ganoven Ehre) auf der Hälfte seiner Stufe in Diebeshandwerk.

2: Unschuld Vorgaukeln

Solange man sich nicht erwischen lässt, ist alles erlaubt. Nun gut, aber was ist wenn man denn doch einmal mit der Beute erwischt wird? Wenn ein bestohlener Händler dich wieder erkennt? Dann ist es gut, wenn man eine immer eine wirklich gute Ausrede zur Hand hat, die, die Stadtwache sogar noch für glaubwürdig hält. Der Dieb erhält die Hälfte seiner Stufe auf Schauspielern

3. Das Geschultes Auge

Mit der Zeit lernt jeder Dieb schon am Äußeren oder an den Bewegungen der Händler zu erkennen, bei wem sich ein Beutezug lohnt und bei wem nicht. Die halbe Stufe in Diebes Handwerk wird zu Schätzenproben hinzuaddiert.

4: Die Flinke Finger

Jeder Dieb lernt schnell zu sein. Möglichst schneller als die Augen seiner Opfer. Der Dieb erhält einen Bonus von seiner Halben Stufe auf Taschendiebstahl.

5: Mein Freund das Schloss

Nicht nur Geldbeutel sind Ziele der Diebe. Auch Einbrüche sind an der Tagesordnung. Und da darf natürlich kein Schloss verschlossen bleiben. Der Dieb erhält einen Bonus von seiner Halben Stufe auf Schlösser Öffnen.

6: Der Fassadenkletterer

Natürlich kann es vorkommen, dass man nicht immer die Türen am Erdboden findet, die sich zum Einstieg eignen. Daher sollte jeder Dieb ein Meister des Klettern sein. Die Halbe Stufe in Diebeshandwerk, wird auf Klettern Proben als Bonus angerechnet.

7: Die Unauffälligkeit

Um zu entkommen muss jeder Dieb sich gut in der Stadt auskennen. Jedoch noch wichtiger als dieses Wissen ist seine Gabe sich zu Verstecken oder zu Schleichen. Auf Schleichen und Verbergen wird die Halbe Stufe in Diebes Handwerk als Bonus angerechnet.

8: Erst einmal komme Ich

Ein Dieb wäre kein Dieb, wenn er nicht schnell und beweglich wäre. Der VW und die Initiative des Diebes steigen um die halbe Stufe in Diebes Handwerk.

9: Ich bin schneller

Jeder Dieb kann einmal in eine Situation kommen in der es einfach am sinnvollsten ist ganz schnell weit weg zu laufen. Jedoch ist dies nicht immer ganz einfach. Der Dieb erhält einen Bonus von 50 % auf seine Bewegungsweite. Dies kostet ihn 1 Punkt Arkane Macht. Der Dieb kann diese Kraft max. halbe Stufen in Runden hintereinander einsetzen. Bevor er erschöpft ist und pro eingesetzte Runde 15 Min. Pause braucht.

10: Der Meister Dieb

Um die hohe Kunst des Diebeshandwerks zu meistern, sind viele Jahre harte Arbeit und viel Übung notwendig. Doch wenn einem Dieb dies gelungen ist, so ist er wahrhaft ein Meister Dieb, der nicht zu fassen ist. Er erscheint unsichtbar, wenn es darauf ankommt und verschwindet im nichts. Der Meister Dieb kann 2 Punkte Arkane Macht ausgeben und für bis zu Willenskraft Runden lang schier unsichtbar zu sein, solange er still stehen bleibt. Für 3 Punkte arkane Macht kann er sich langsam bewegen. Zu hören ist der Dieb allerdings immer noch!

Drogenmischer

Der Drogenmischer ist eine sehr seltene Kampfschule, die sich darauf spezialisiert hat Drogen herzustellen und diese durch Einnahme für den Kampf zu nutzen. Dadurch dass der Drogenmischer jahrelang seinen Körper mit den Drogen, Aufputschmittel und Rauschmittel füttert, führt es dazu, dass er sich schon bei kleinen Mengen in einer Art Rauschzustand versetzt, die dem Drogenmischer eine wertvolle Unterstützung im Kampf zusichert. Allerdings werden sie sehr schnell abhängig. Nicht viele Drogenmischer werden alt, da sie entweder an der Abhängigkeit zugrunde gehen oder aufgrund von wahrnehmungsverändernden Drogen sich in tödlichen Gefahren begeben. Entstanden ist sie in den Grenzlanden, wo viele Soldaten und Milizen den Angriffen der stärkeren Nachbarn (Arborea, Khoras, Skarlande, Trulk) hoffnungslos unterlegen sind und so auf Drogen und andere Mittel zur Unterstützung zurückgreifen. Dadurch können sie sich je nach Droge an ihre Feinde oder Situation anpassen und so dennoch die Oberhand behalten. In manchen Söldnertruppen sind Drogenmischer gern gesehene Kampfesgefährten. Durch den extremen Gebrauch von Drogen und anderen Rauschmitteln, erhält der Drogenmischer auf jeder 2. Stufe eine weitere Stufe der Schwäche Drogenabhängig. Die laufenden Kosten werden allerdings halbiert, da er die Drogen selber herstellen kann. Er ist nicht abhängig nach nur einer Droge, sondern nach einem ganzen Cocktail aus verschiedensten Stoffen. Sollte er schon eine oder mehrere Stufen in der Schwäche Drogenabhängig besitzen, wird der Drogenmischer nun mit einer um 1 erhöhten Stufe nach diesem Cocktail abhängig, das gleiche gilt, sollte er aufgrund eines kritischen Erfolges

abhängig werden. Sollte die Stufe der Schwäche Drogenabhängig über der im GRW aufgelisteten Stufen kommen, werden die Kosten jeweils um 5 GM erhöht und die notwendige Einnahme wird um 4 Stunden verkürzt. Es können maximal 4 weitere Stufen hinzukommen (25 GM pro Tag, alle 8 Stunden 1 Dosis). Alles was in den einzelnen Stufen als Droge bezeichnet wird sind Kräuter, Pilze, andere Pflanzen, Tränke, Pulver etc. die aus natürlichen Stoffen bestehen und bei deren Herstellung keine Magie benötigt wird (Siehe Voraussetzungen), die eine positive oder negative Veränderung hervorrufen (SL- Entscheidung).

1: Umfangreiche Kenntnis

Durch seine Kenntnis was Drogen betrifft, erhält der Drogenmischer seine halbe Stufe auf die Fertigkeit Wissen: Kräuterkunde und seine ganze Stufe auf die Fertigkeit Alchemie(1.Ed) / Wissen: Alchemie(2.Ed) um Drogen oder deren Zutaten herzustellen und zu identifizieren.

2: Abhängigkeit

Der Drogenmischer kann sich entscheiden ob seine Schockresistenz gegen Drogen um die halbe Stufe in Drogenmischer gesenkt oder erhöht wird, wenn er einer Droge ausgesetzt wird.

3: Rausch

Der Körper verlangt nach den verändernden Substanzen in Drogen. Steht der Drogenmischer unter dem Einfluss von Drogen, deren Wirkungsdauer in Runden angegeben ist, erhält er einen der folgenden Vorteile, solange die Droge wirkt. Dazu wird mit einem 1w10 gewürfelt und mit der Tabelle verglichen.

1-2 Stufe/2 Stufen in dem Vorzug Furchtlos

3-4 +1 Stufe in dem Vorzug Schmerzwiderstand

5 +1 Wundlevel vor Angeschlagen

6-7 +Stufe/3 auf die Initiative

8-10 +2 auf eine zufällige Eigenschaft (Es wird wieder mit 1w10 gewürfelt: 1 = Stärke, 2 = Geschick, 3 = Konstitution, 4 = Wahrnehmung, 5 = Willenskraft, 6 = Intelligenz, 7 = Charisma, 8-10 noch mal würfeln.)

4: Drogenhändler

Der Drogenmischer kennt sich mit den Preisen von Drogen aus und weiß, wo er in Ortschaften Händler dafür finden kann. Er erhält auf die Fertigkeiten Gassenwissen, Verhandeln & Feilschen und Schätzen einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe, wenn es um Drogen oder deren Zutaten geht.

5: Gewöhnung

Die negativen Auswirkungen von Drogen werden halbiert.

6: Rausch

Es wird wie in der 3. Stufe beschrieben ein zweites Mal gewürfelt. Sollte der gleiche Effekt noch einmal eintreten, wird er erhöht.

7: Süchtiger

Eine Droge einzunehmen ist für den Drogenmischer nun eine freie Aktion. Die Droge muss dafür allerdings bereit sein. Zum Beispiel wenn sie in der Hand gehalten wird, oder greifbar am Körper getragen wird.

8: Drogenmischer

Für jeweils 3 Erfolge bei der Herstellung von Drogen kann der Drogenmischer sich für einen der folgenden Verstärkungen entscheiden. Stufe auf Stärke der Droge, Doppelte Auswirkungen (auch negative), Wirkungszeit um Stufe in Runden gesenkt, Stufe in Runden auf die Wirkungsdauer. Keine Verstärkung kann doppelt gewählt werden.

9: Rausch

Es wird wie in der 3. Stufe beschrieben ein drittes Mal gewürfelt. Sollte der gleiche Effekt noch einmal eintreten wird er erhöht oder kann nach Wunsch neu gewürfelt werden.

10: Unter Drogen

Soll der Effekt der Stufe Rausch ausgewürfelt werden, kann er den ersten Effekt selber bestimmen, alle anderen müssen immer noch ausgewürfelt werden. Zudem kann er anstatt einen der Effekte zu wählen sich für einen Bonus von +4 auf alle seine Angriffe entscheiden. Gibt er bei der Einnahme einer Droge 1 LP aus, kann er spontan einen der Effekte der Stufe Drogenmischer wählen. Sollte eine Droge enden, kann er 1 KP ausgeben, sodass sie 1 weitere Runde anhält.

Lektionen de Rauschmittel

Beeinflussbarer Rausch

"Jetzt bin ich breit... ähh Bereit!" - Harven, Milizionär von Orktod

Voraussetzung: Drogenmischer 3 (Rausch) **Kosten:** 1 KP

Wenn der Drogenmischer wegen der Stufe Rausch den Effekt würfelt, kann er spontan 1 KP ausgeben, um den letzten gewürfelten Effekt neu würfeln zu können.

Abhärtung

"Ahh, guter Stoff!"_ - Gottfried, Söldner der Grenzlande

Voraussetzung: Drogenmischer 5 (Gewöhnung) **Kosten:** 2 KP

Sollte der Wirkungswurf einer Droge einem Kritischen Erfolg werden, sodass der Drogenmischer abhängig davon wird, kann er spontan 2 KP ausgeben um den Kritischen Erfolg zu einem normalen Erfolg zu machen.

Unwiderstehlich

"Einen Moment, dann... hihhi...!" - Denise, genannt die Irre

Voraussetzung: Drogenmischer 7 (Süchtiger) **Kosten:** 1 KP

Sollte der Wirkungswurf einer Droge misslingen, kann der Drogenmischer spontan 1 KP ausgeben, damit der Wirkungswurf wiederholt wird.

Mixtur

"Mal sehen... nehmen wir davon ein wenig... und dann noch hiervon... und nein, das lieber nicht... oder doch?"

Pyradonis, Kheminitischer Alchemist

Voraussetzung: Drogenmischer 8 (Drogenmischer) **Kosten:** 2 KP

Gibt der Drogenmischer bei der Herstellung einer Droge 2 KP aus und sagt 2 Erfolge an, kann er zwei unterschiedliche Drogen mit der gleichen Einnahmeart zu einer einzigen Dosis kombinieren. Die Erfolge der Stufe Drogenmischer muss er für die beiden Drogen einzeln ansagen und bestimmen.

Starker Rausch

"Was mich nicht umbringt, macht mich stärker!" - Gottfried, Söldner der Grenzlande

Voraussetzung: Drogenmischer 9 (Rausch) **Kosten:** 2 KP

Gibt der Drogenmischer 2 KP aus, wenn er den Effekt der Stufe Rausch auswürfelt, kann er 1 weiteren Effekt würfeln.

Kombinierte Lektionen

Berserkerrausch

"Gnaaarr!" - Garosch, Orkberserkeröldner der Blutklingen

Voraussetzung: Drogenmischer 3 (Rausch), Berserker 3 (Berserkerwut) **Kosten:** 1 KP

Versetzt sich der Berserker in die Berserkerwut, wenn er den Effekt der Stufe Rausch auswürfelt, kann er für 1 KP 1 weiteren Effekt würfeln.

Heilender Rausch

"So schnell sterbe ich nicht!" - Tybalt Magierjäger

Voraussetzung: Drogenmischer 3 (Rausch), Dämonenjäger 6 (Heilende Flammen) **Kosten:** 1 KP

Befindet sich der Drogenmischer im Rauschzustand, kann er für die Dämonenjägerstufe Heilende Flammen diese Lektion verwenden, sodass er für 1 KP 4 LP heilt.

Geisterfokus

"Ich habe eine Visssion!" - Syrrkam, Schamanin der Shaktar

Voraussetzung: Drogenmischer 3 (Rausch), Schamane 3 **Kosten:** 1 KP

Gibt der Drogenmischer 1 KP aus, wenn er unter dem Effekt der Stufe Rausch steht, erhält er für die restliche Wirkungszeit einen Bonus von +2 auf alle Schamanenzauber.

École générale libre de guerre

Die genauen Ursprünge dieser Kampftechnik sind nicht bekannt, aber es ist so gut wie sicher, dass sie ihre Wurzeln fast überall hat. Die eigentliche Gründung wird dem tainischen Fechtmeister, Gaidon Coucherouge, zugeschrieben, der in seinen jüngeren Tagen fast ganz Kreijor bereist hat und dabei einer derartigen Fülle von unterschiedlichen Kampftechniken begegnete ist, dass sich in ihm der Wunsch regte, über die Grenzen der tainischen Fechtkunst hinauszuwachsen. Er verbrachte Jahrzehnte seines Lebens damit zumindest die Grundzüge verschiedener Kampfschulen zu erlernen und sie zusammen mit seinen Lehrmeistern, allesamt ebenfalls Meister ihrer Kunst, zu einer neuen Kampfschule zu vereinen. Générale libre ist einer relativ junge Kampfschule, die sich aber seit ihrer Erfindung verbreitet hat wie ein Lauffeuer und insbesondere in den Stählernen Königreichen anzutreffen ist. Er wurde im Duell von einem Florentinefechtmeister getötet, welcher dadurch die Überlegenheit seiner Schule beweisen wollte. Böse Zungen behaupten Gaidon sei zuvor unter Drogen gesetzt worden und zwar von Parteien welche die Überlegenheit der Nobilität unterstreichen wollten. Allgemein gesprochen wird diese Schule bevorzugt von einfachen Leuten erlernt – der Adel zieht normalerweise ältere Kampftechniken vor, die sich in der Tradition ihres Landes bereits etabliert haben. Im Gegensatz zu manch anderer „Kampfschule“ ist der Name hier wörtlich zu nehmen – es gibt tatsächlich eine ganze Reihe von Akademien, an denen diese Technik formal unterrichtet wird. Eine weitere Besonderheit ist, dass viele dieser Akademien auch talentierte Schüler aufnehmen, die nicht für den Unterricht zahlen können. Diese leisten dann allgemeine (und meist recht niedrige) Arbeit und zahlen ihre restlichen Schulden dann, nachdem sie ihre Grundausbildung abgeschlossen haben. Die Besten unter ihnen werden allerdings selbst Ausbilder. In vielen Ländern ist die Schule daher mit einem gewissen Stigma als „Kampfschule des gemeinen Pöbels“ behaftet – in wieder anderen Ländern wird es nicht gern gesehen, dass in diesen Schulen jedem der effektive Umgang mit Waffen gelehrt wird, egal ob sie auf Grund ihres Standes bestimmte Waffen führen dürfen oder nicht. Spieltechnisch ist die Kampftechnik in so fern speziell, als dass die einzelnen Techniken aus einem gewissen Pool gelernt werden – es ist also sehr unwahrscheinlich dass zwei Anhänger der Générale Libre dieselben Techniken beherrschen. Bestimmte Techniken können mehrfach gewählt werden; die Effekte addieren sich dann nicht, sondern betreffen andere Waffengruppen. Es können nur Techniken erlernt werden, deren Voraussetzungen bereits erfüllt sind. Ferner ist es nötig, dass der Ausbilder die entsprechende Technik beherrscht. An einer Akademie ist das normalerweise nur bei den exotischsten (wie Spezialisierung: Schwarzpulverwaffen) und schwierigsten (Stufenanforderung 8+) Techniken ein Problem. Aber bei einem wandernden Meister sieht dies schon anders aus. Eine Akademie verlangt für das Training zu einem Stufenanstieg etwa 5 GM pro Stufe NACH dem Anstieg, aber das ist nur eine grobe Richtlinie, da auch die gewünschte Technik eine Rolle spielt. Das Training nimmt normalerweise etwa eine Woche pro Stufe nach dem Anstieg in Anspruch, aber auch das ist variabel (und wird unter anderem von der Lehren-Fertigkeit des

Ausbilders, der Intelligenz und Geschicklichkeit des Schülers sowie den dramatischen Erfordernissen der Kampagne bestimmt). (Eigenschaftsvorraussetzungen sollten den Rassenmodifikatoren des Schülers angepasst werden; die angegebenen Werte gehen von Menschen aus).

1: Abstechen

Der Kämpfer lernt schon zu Beginn seiner Ausbildung die Geheimnisse und Eigenheiten einer bestimmten Waffenart. Dadurch ist er in der Lage, seine Gegner präziser und härter zu treffen während er gleichzeitig seine Waffe optimal ausnutzt. (Schadensbonus mit Waffen einer gewählten Gruppe gleich der Stufe in Générale Libre. Diese Technik kann mehrfach gewählt werden).

2: Aufgeschnappte Technik

Der Fechter kann eine Technik aus der Liste Aufgeschnappte Techniken wählen.

3: Abducken

Die tainischen Ursprünge dieser Technik sind offensichtlich. Allerdings konzentrieren sich Fechter der Générale Libre weniger auf die elegante Beinarbeit und mehr auf direktere Ausweichmanöver wie das Abducken von Schlägen. Das ist natürlich nicht ganz so elegant (wenn auch ähnlich effektiv) und unter anderem aus diesem Grund verachten puristische Florentinefechter die gesamte Kampftechnik als schlechtes Plagiat. (Solange der Charakter keinen Rüstungsabzug hat, steigt sein VW um $\frac{1}{2}$ Stufe (aufgerundet) in Générale Libre; er erhält denselben Bonus auf Ausweichen; diese Technik kann nicht mit Schild und Schutz kombiniert werden, selbst wenn das Schild keinen Rüstungsabzug hat. Wenn das Schild allerdings keinen Rüstungsabzug hat, erhält er immer noch seinen Bonus auf Ausweichmanöver.)

4: Aufgeschnappte Techniken

5: Stunt

Für 1 KP kann der Kämpfer ein „abgefahrenes“ Manöver ohne Wurf und als freie Handlung ausführen, etwa auf den nächsten Tisch springen, an einem Kronleuchter schwingen, sich an einem Vorhang abseilen, aus dem 3. Stock in den Sattel seines Pferd springen ohne einen unangenehmen Nachteil für 5 Punkte zu erhalten. Dieser Stunt darf kein Angriff sein und muss vom Spieler gut umschrieben werden.

6: Aufgeschnappte Techniken

7: Panaché á deux

Wie auch das Abducken liegen die Wurzeln dieser Technik im klassischen tainischen Fechtkampf mit Degen und Maingauche. Der Schwerpunkt liegt hier auf raschen, schnell auf einander folgenden Angriffen, welche selbst die entschlossenste Verteidigung schließlich durchdringen. (Der Charakter erhält einen freien Angriff pro Runde, wenn er mit einer Waffe kämpft, auf die er sich spezialisiert hat. Er erhält allerdings nur einen freien Angriff, auch wenn er diese Technik für unterschiedliche Waffen beherrscht. Diese Technik kann aber durchaus mit der schwierigeren Doppelschlagtechnik kombiniert werden.)

8: Aufgeschnappte Techniken

9: Klingensturm

Wahre Meister der Générale Libre sind in der Lage, all ihre Energie in eine unglaublich rasche Folge von Angriffen zu legen, bei der jede Bewegung verschwimmt und es scheint, als würden die bemitleidenswerten Opfer nicht von einer einfachen Klinge sondern von einer stählernen Sturmböe direkt aus der Hölle zerfetzt. (Der Charakter erhält einen zusätzlichen freien Angriff mit einer Waffe auf die er sich spezialisiert hat für jeweils 2 KP die er ausgibt. Er ist dabei nicht an sein Potential gebunden. Zweihändige (Nahkampf-)Waffen mit dieser Technik einzusetzen kostet 3KP. Es ist aus offensichtlichen Gründen nicht möglich diese Technik mit Fernkampfwaffen anzuwenden, die man zwischen den Schüssen nachladen muss. Es ist wichtig festzuhalten, dass der Charakter seine normalen Angriffe UND die zusätzlichen der Klingensturmtechnik hat.)

10: Aufgeschnappte Techniken

Aufschnappbare Techniken

Schnellladen

Es ist eine Kunst, eine Armbrust oder einen Bogen innerhalb kürzester Zeit wieder einsatzbereit zu machen – die Schützen der Générale Libre sind Meister darin. (Fernkampfwaffen der spezifischen Waffengruppe benötigen 1 Handlung weniger um sie nachzuladen. Diese Technik kann mehrfach gewählt werden. Bögen können dadurch auf 0 Aktionen zum Laden kommen, Armbrüste und andere Fernkampfwaffen auf 1 Handlung.)

Camouflage

Der Kämpfer hat ein unglaubliches Talent dafür entwickelt sich in der freien Natur zu tarnen. Er erhält einen Bonus von 4 auf Verbergen, wenn er sich mit Zweigen o.ä. passend zur Umwelt tarnen kann

Finesse

Angeblich lehrten die Schwertmeister von Caylinthor dem Gründer der Générale Libre das Geheimnis, wie man Schwerter ohne Anstrengung schwingt. Aber vielleicht fand er auch selbst heraus, dass ein Langschwert aus dem sagenhaften Elfenmetall Lunarium leicht genug ist, um mit dem richtigen Training wie ein Rapier geführt zu werden. Sicher ist jedoch, dass die Schwertmeister und Fechter der Générale Libre die einzigen sind, welche der Eleganz der Sidhe im Umgang mit Schwertern nahe kommen. (Der Charakter darf Schwerter die für ihn leicht sind (1 Größenklasse kleiner als er) ebenso wie Langschwerter (bzw. die einfachste Art Schwert in seiner eigenen Größenklasse; bei einem Troll etwa ein Trollsword, bei einem Halbling ein Kurzschwert) die mindestens von exzellente Qualität sind oder aus Lunarium bestehen mit GE führen und sogar als Fechtwaffen behandeln (und mit dieser Fähigkeit führen) wenn er möchte. Diese Technik kann nicht mit größeren Schwertern oder Langschwertern von weniger als exzellenter Qualität angewendet werden.)

Schild & Schutz

Die meisten Kämpfer haben eine klare „Entweder-Oder“ Schildtechnik – entweder sie blocken einen Schlag oder sie lassen es. Krieger der Générale Libre die lernen mit einem Schild zu kämpfen üben jedoch einen Mittelweg, welcher die Vorteile von beiden Möglichkeiten vereint. Sie halten ihr Schild immer zwischen sich und dem Gegner, während sie gleichzeitig an ihrer Beinarbeit arbeiten, so dass sie sich bei einem Angriff intuitiv so zu ihrem Schild positionieren, dass die Wucht des Schlages abgelenkt wird. Durch langes Training geht ihnen diese Technik ins Blut über und wird zu einem essentiellen Bestandteil ihres Kampfstils, daher müssen sie ihre Aufmerksamkeit nicht länger zwischen Angriff und Verteidigung aufteilen. (Durch diese

Technik steigt der VW des Charakters um seine halbe, aufgerundete Stufe in Générale Libre, wenn er einen Schild benutzt. Wenn nur dieser VW-Bonus einen Treffer verhindert, wird statt des Charakters das Schild getroffen.)

Schwere Rüstung

Es ist eine Tradition bei den gerüsteten Krieger der Générale Libre all ihre Übungen in bleibeschwerten Plattenpanzern auszuführen – wenn sie dann im Feld einen normalen Stahlpanzer tragen, erscheint er ihnen oft kaum schwerer als eine Lederrüstung. (Durch diese Technik reduzieren sich sämtliche Rüstungsabzüge um 1; ferner werden Rüstungen behandelt als läge ihre Mindeststärke um einen Punkt niedriger – es ist also möglich schwerere Rüstungen zu tragen.)

Sturmangriff

Die Nahkämpfer der Générale Libre sind wegen ihrer Tendenz gefürchtet, mit voller Geschwindigkeit auf ihre Gegner zuzustürmen und ihnen aus dem vollen Lauf einen wuchtigen Hieb zu verpassen. Sie erreichen dabei eine Geschwindigkeit und Koordination, die man nur mit Panzerreitern übertreffen kann. (Diese Technik erlaubt es, sich seine dreifache Bewegungsweite im Kampf in einer geraden Linie zu bewegen und dann einen blindwütigen Angriff auszuführen.)

Blitzklinge

Der Fechter hat sich an die Leichtigkeit seiner Klinge so gewöhnt, dass sie ihm in Fleisch und Blut übergegangen ist. Er erhält die Hälfte seiner Stufe auf die Initiative, wenn er seine Fechtwaffe benutzt.

Schnellziehen

Der Kämpfer hat gelernt, dass Schnelligkeit nur die eine Hälfte des Überlebens ausmachen. Die andere Hälfte macht sein Degen in seiner Hand aus. Er kann nun seine Waffe als freie Handlung bereit machen, wenn diese sich in Kampfreichweite befindet und leicht zugänglich ist.

Fliegender Wechsel

Bei dieser beeindruckenden Technik wird die Waffe mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit herumgewirbelt und wie bei einem Hütchenspiel von einer Hand in die andere gewechselt, so dass sich der Gegner nie sicher sein kann, von wo der Angriff letztlich kommt. (Der Anwender dieser Technik nimmt einen Malus von 2 hin, dafür werden Paradeversuche um 6 erschwert. Diese Technik kann nur mit einer Einhandwaffe ausgeführt werden und die zweite Hand muss aus offensichtlichen Gründen frei sein.)

Speerkämpfer

Die Speerkämpfer der Générale Libre sind unter den Reitern in ganz Kreijor berüchtigt für die reflexartige Geschwindigkeit, mit der sie sich auf einen Sturmangriff einstellen können, und für die stoische Ruhe, mit der sie ihn erwarten. (Diese Technik kann nur mit einer Waffe angewendet werden, die man gegen einen Sturmangriff setzen kann. Wird der Charakter Ziel eines Sturmangriffes, erhält er einen freien Angriff, selbst wenn er die Initiative verloren hat. Dieser Angriff gilt, als hätte der Charakter den Sturmangriff erwartet (Doppelter Schaden). Die Technik kann nur 1x pro Runde angewandt werden und erlaubt es nicht, einen

Sturmangriff doppelt zu erwarten – wenn der Charakter die Initiative gewinnt kann er normal angreifen, aber er hat keinen Vorteil davon explizit einen Sturmangriff zu erwarten.)

Ehre & Stahl

„Auf in die Schlacht, Schwertbrüder!“ - Kalwen
Rasturl, Unterhauptmann der Weydener
Wölfe...

Diese ehrenwerte Kampftechnik wurde bereits vor einem knappen Jahrhundert durch den Söldnerhauptmann Marcius Lavicolla zu Weydenheim entwickelt. Dieser war zugezogen und hatte in einer holden Mai der Stadt die Frau fürs Leben gefunden. Nachdem jene Liebe jedoch bei einem Orkenangriff ums Leben kam, wandte er sich von Rache getrieben an den Abt des Karndttempel und bat um Unterstützung eines bis dato nie dagewesenen Vorhabens - die Gründung einer Akademie. Marcius selbst, als ausgebildeter Praetorianer, verband gezielt die Tugenden der Karndtgläubigen mit der soldatischen Disziplin und dem nötigen taktischen Wissen, um eine eigene Kampfschule zu entwickeln. Die Abgänger der Weydener Akademie sind überall beliebte Scharenführer und Ausbilder, was zur allmählichen Verbreitung nach Vargothia und in andere Lande führte. Die Technik ist ebenfalls unter den militanteren der Karndtpriester sehr beliebt, weil sie den Kodex des Schwertes widerspiegelt.

1: Ehre und Stahl

Der Ehrbegriff dieser Kampftechnik ist stark an jenen Karndts angelehnt. Das Schwert ist als perfekter Ausdruck des eigenen Geistes zu verstehen, da es Geradlinigkeit und Härte symbolisiert. Aus diesem Grund erhält der Soldat einen Schadensbonus in Höhe seiner Stufe in Ehre und Stahl auf alle Schwerter.

2: Schwert werfen

Der Soldat ist im Umgang mit Schwertern derart geübt, dass er schnell den Schwerpunkt eines solchen entdecken, und einen idealen Rotationswinkel erkennen kann. Somit kann er auch Schwerter, die eigentlich nicht geworfen werden können, Stärke mal 4 Schritt weit geworfen werden. Hierzu würfelt der Soldat auf die Waffenfertigkeit Schwerter.

3: Schildparade

Durch die viele Übung im Umgang mit dem Schild ist der Soldat dazu in der Lage, mit diesem besser zu parieren. Der Rüstungsschutz des Schildes wird automatisch zum Bonus auf den Paradewurf, sollte er das Schild zu diesem Zwecke nutzen.

4: Gestählter Körper

Der Soldat hat gelernt, besonders harte Schläge einzustecken. Er erhält einen zusätzlichen Wundenlevel vor Angeschlagen, mit einem Abzug von Null.

5: Eiserner Wille

Der Soldat ist es gewohnt, Befehle zu befolgen und seine Pflichten zur erfüllen. Sollte gegen den Charakter Aktionen unternommen oder Zauber gewirkt werden, die ihn von diesen Pflichten abhalten oder sogar zum

Verrat verleiten sollen, erhält er einen Bonus in Höhe seiner Stufe in Ehre und Stahl auf seinen GW.

6: Blitzstreich

Der geübte Soldat ist in der Lage, die Deckung seines Gegenübers zuzuschauen, und Schwachstellen schnell auszunutzen. Schlägt ein Angriff gegen den Soldaten fehl, so hat er in der nächsten Runde die Möglichkeit, seine Initiative gegen die des Gegners mit dem fehlgeschlagenen Angriff zu tauschen.

7: Auf in die Schlacht!

Anders als bei vielen Söldnern herrscht ein starker Zusammenhalt in der Truppe, weswegen der Soldat während einer laufenden Runde den gesamten Schaden, den ein Verbündeter kriegem würde, auf magische Art und Weise zu übernehmen. Dies kostet einen KP und zählt nicht als Aktion. Der Verbündete muss sich im Umkreis von 6 Schritten um den Charakter herum befinden.

8: Triumph des Geistes

Der Soldat hat gelernt mit dem Schock, welchen ein oder mehrere Treffer auslösen können, besser umzugehen als andere. Sämtliche Schadenseffekte treten erst gegen Ende der Runde in Kraft, d.h. in der nächsten Runde gelten sie ganz normal. So kann ein Soldat der vor seiner Handlung etliche Treffer einsteckt noch ganz normal handeln, und das selbst bei tödlichen Treffern.

9: Schwertmeisterschaft

Der Soldat hat den Umgang mit Stahl und Ehre nahezu gemeistert. Kämpft der Charakter mit einem Schwert, so erhält er einmal pro Runde nach der letzten Handlung des letzten Gegners einen Doppelschlag in Form einer freien Aktion mit zwei Angriffen, die sich jedoch nur gegen ein und denselben Gegner richten dürfen.

10: Der Wille Karndt's

Der Soldat hat nun Ehre und Stahl gemeistert. Er erhält bei Kämpfen mit einem Schwert die Option, seinen MW zu erhöhen, nachdem der Angriff ausgeführt wurde. Demgemäß können auf Wunsch alle dazwischen liegenden Punkte als Erfolge gewertet werden.

Erdhüter

Vorraussetzung: Nur Erdgnome können diese Technik erlernen. Bestenfalls könnten evt. wenige Erdelementaristen zu Erdhütern erwählt werden und diese Technik erlernen. Die Erde selbst erwählt sich ihre liebsten Kinder und gewährt ihnen besondere Künste, um ihr Schutz und Verteidigung zu sein. Vorzugsweise befinden sich diese besonderen Erwählten unter den Kindern der Erde, den Erdgnomen, aber man hörte auch schon von verdienten Erdelementaristen, die auf besondere Weise von der Erde begünstigt wurden. Die zu Erdhüter ernannten Wesen hatten meist ein traumatisches Erlebnis, bei dem sie in der Erde eingeschlossen (Erdrutsch, verschüttete Höhle, o. ä.) waren, oder aber meist in Trance bzw. Meditation sich der besonderen Gabe, die ihnen die Erde selbst verleiht, bewusst werden. Der Erdhüter wird alles daransetzen um zu verhindern, dass irgendjemand oder irgendetwas der Erde schadet oder ausbeutet.

1: Waffe der Erde

Als Geschenk der Erde erhält der Erdhüter auf Wunsch innerhalb 1 Aktion einen Erdklöppel. Diese Waffe ist etwa einen Meter lang und hat kugelartige Enden. Er entspricht in allen Eigenschaften dem "Stab aus Erde"

(Erdelementarzauber 2). Der Erdhüter kann immer nur einen persönlichen Erdklöppel besitzen und kann ihn nicht weitergeben. In Händen anderer zerfällt die Waffe in 3 Runden zu Staub. Der Erdgnom kann seine Waffe auch wieder innerhalb einer Aktion verschwinden lassen.

2: Erdfaltung

Als Aktion kann der Erdhüter durch seinen Willen die Erde vor den Füßen eines Gegners etwas falten um ihn durch Stolpern niederzuwerfen. Dies funktioniert auf eine maximale Distanz von 30 m. er führt hierfür einen waffenlosen Angriff mit einem Bonus in Höhe seiner Stufe in Erdhüter gegen den SR seines Gegners aus.

3: Staubteufel

Der Erdhüter dreht sich wild um sich selbst, hüllt sich in eine Staubwolke und wirbelt in Nahkampfreichweite um seinen Gegner. Dadurch erhöht sich sein VW um Stufe/2 in Erdhüter. Außerdem kann er in einer Kampfrunde seinem Gegner in die Flanke fallen. Für jede Runde kostet diese Technik einen KP.

4: Erdschild

Wenn der Erdhüter seinen Erdklöppel in den Händen vor sich rotieren lässt, kann er dadurch einen Bonus in Höhe seiner Stufe in Erdhüter als VW gegen Fernkampfwaffen anrechnen. Während dieser Technik kann er keine Aktionen unternehmen die Gesten erfordern, wohl aber alles was er mit seinem Geist oder verbal beeinflussen kann. Das schließt auch Technik 2, 8 und 9 ein.

5: Staubatem

Der Erdhüter kann mit einem kräftigen Pusten seinem Gegner eine Ladung Staub ins Gesicht blasen. Dadurch ist der Gegner für die Szene geblendet. Hierfür führt der Erdhüter einen waffenlosen Angriff aus gegen den auf jeden Fall dem Gegner ein Ausweichen gestattet ist.

6: Meister des Klöppels

Der Erdhüter erlangt Meisterschaft mit dem Erdklöppel. Er erhält ein freien Angriff mit dem zweiten Ende des Stabs.

7: Mit dem Kopf durch die Wand

Hat der Erdgnom die Möglichkeit minimal 5 m Anlauf zu nehmen, dann kann er auf einen Gegner oder unbewegliche Ziele zustürmen, sich kurz vorher in eine Steinkugel formen und das Ziel rammen. Es wird ein Waffenloser Angriff durchgeführt und ein Schaden von 4W10 verursacht. Liegt der Schaden über dem SR des Gegners, so wird dieser auch niedergerissen. Dieser Angriff verbraucht 2 KP.

8: Unempfindlichkeit des Steins

Besinnt sich der Erdhüter auf die Struktur der Steine für 4 Runden, so ist erhält er für die nächsten Stunden/Stufe keine Wundlevelabzüge. Aufwand hierfür sind 2 KP.

9: Rufen des grossen Bruders

Innerhalb von 2 Runden kann der Erdhüter einen Steinriesen zu seiner Unterstützung rufen. Dies kostet ihn 3 KP. Er kann immer nur einen "großen Bruder" bei sich haben und dieser steht ihm zunächst 10 Runden bei.

Vor Ablauf der Zeit kann der Erdhüter für jeweils 2 weitere KP um weitere 10 Runden die Anwesenheit verlängern. Solange er also genügend KP verfügt bleibt der Steinriese bei dem Erdgnom, es sei denn die Bedrohung existiert nicht mehr oder seine Aufgabe ist erledigt.

10: Erdavatar

Als besonderer Günstling der Erde hat der Erdhüter einmal am Tag die Möglichkeit für 10 Runden auf seine dreifache Größe inkl. Ausrüstung zu wachsen. Dadurch erhöht sich seine Stärke und Konstitution um 3 Punkte. Er erhält die Größenklasse R (Mali VW und Manöver 2). Sein Erdklöppel verursacht 3W10 Schaden. Für die Umwandlung muss der Erdhüter eine Hand voll Erde haben, 3 Runden die Kraft der Erde anrufen, wobei er 3 KP investieren muss, und dann die Erde über sich werfen. Nach Ablauf der Wirkung verliert der Erdhüter einen Wundlevel B-Schaden seiner normalen Werte.

Falkenrapier

Die Herkunft der Falkentechnik ist stark umstritten, da sowohl Druiden als auch Fechter behaupten zu den Gründern zu gehören. Die Technik kombiniert die flinken Bewegungen des Rapiers mit der Präzision und der Anmut der Falken.

1: Leichter Rapier

Der Rapier eines Falkenfechters wird speziell für ihn angefertigt und viele Techniken sind nur mit dieser Waffe anwendbar. Der Rapier scheint ganz normal nur die Parierstange ist äußerst auffällig. Sie ist geformt wie die Flügel eines Falken und schützen die Hand des Fechters. Diese Flügel sind magisch animiert und scheinen lebendig zu sein. Diese Magie macht den Rapier nahezu gewichtslos und durch die geringe Belastung kann sich der Fechter blitzschnell schnell bewegen und erhält einen Bonus auf die Initiative in Höhe seines unmodifizierten Fertigkeitswerts in Fechten. Der Fechter kann auch die Waffe (St. X 2/4/8) werfen, denn die Flügel breiten sich aus und stabilisieren den Flug. Geworfen wird mit der Fähigkeit Fechtwaffen. Es sind auch Fälle bekannt bei denen Fledermausflügel oder Ähnliches, anstatt der Falkenflügel verwendet wurden. Der Initiativebonus gilt nur, wenn der Rapier bereits gezogen wurde. Regeltechnisch ist die Waffe ein exzellenter Rapier. Die Waffe muss nicht unbedingt vom Fechter selbstgeschmiedet werden. Trotzdem muss der Fechter ein Teil seiner Seele in die Waffe einbinden (2 EP oder 1 Zusatzpunkt). Wenn der Fechter seine Waffe verliert gilt er als unwürdig die Techniken des Falken anzuwenden. Um die Würde zurückzuerlangen muss er eine bestimmte Aufgabe erfüllen die ihm von einem Falken im Traum genannt wird. Wird versucht, die Waffe des Falkenfechters zu zerstören, so kann er 3 KP ausgeben, um die Waffe diesem Angriff widerstehen zu lassen. Dies kann er nur einmal in einer Szene anwenden.

2: Falkenstoss

Ein Vogel erscheint aus der Spitze des Rapiers und fliegt gegen den Gegner der Trefferwurf wird wie auch beim Nahkampf mit der Fertigkeit: Fechtwaffen ausgeführt. Beim Aufprall verschwindet der Vogel wieder und hinterlässt nur ein paar Federn. Die maximale Reichweite ist 20 Meter. Der Einsatz der Technik kostet einen KP. Diese Technik ist mit allen Rapieren möglich. Der Vogel macht 1W10 T Schaden.

3: Windschärfe

Die Magie des Rapiers verdichtet die Luft hauchdünn um die Klinge wodurch einen Schadensbonus in Höhe der Schule/2 erhält. Zusätzlich wird bei jeder Parade überprüft ob die Waffe des Gegners von der feinen schneide nicht durchtrennt wird. Regeltechnisch heißt das: Wenn der Schaden des Rapiers die Härte der

parierten Waffe erreicht oder übersteigt, ist die Waffe durchtrennt. Diese Technik ist nur mit denen wie in Stufe 1 oder Stufe 5 beschriebenen Rapieren möglich.

4: Bewegliche Feder

Die Beweglichkeit des Fechters und die Geschwindigkeit des Rapiers scheint schneller als das menschliche Auge. Er schafft es immer wieder entweder seinen Gegner ins Leere schlagen zu lassen oder dessen Klinge, mit einer galanten Bewegung des Rapiers, ins Leere zu schicken. Er erhält einen Bonus in Höhe seiner Stufe durch 2 auf Paraden mit Rapieren. Bei einer misslungenen Parade darf der Fechter einen rettenden Ausweichwurf versuchen. Der Ausweichwurf ist keine weitere Aktion. Diese Technik ist mit allen Rapieren möglich.

5: Ruf des Falkenjähgers

Die Waffe des Fechters ist wie ein Teil seiner Seele (weitere 2 EP), er weiß immer wo der Rapier sich befindet und kann ihn mit den Worten, welche er bei der Verschmelzung gesagt hat, rufen. Dieser Ruf kann auch nur aus einem Wort bestehen oder aus einem ganzen Gebet. Der Ruf wird unabhängig von der Entfernung immer erhört. Die Flügel des Rapiers breiten sich aus und fangen an zu schlagen. Wenn die Waffe nicht hinter Steinmauern, oder ähnliches, eingeschlossen ist such die Waffe sich ihren Weg zu dem Meister. Der Rapier wählt immer den kürzt möglichen weg, bis die Waffe 1 Meter vor dem Fechter schwebt. Er kann dies so oft machen wie er will.

6: Leicht wie ein Vogel

Der Fechter hat gelernt sein Gewicht kurzzeitig zu verringern um St X 2 Meter hoch zu springen. Um dies zu tun muss er einen KP ausgeben.

7: Sturzflug

Wenn der Falkenfechter sich mindestens einen Meter über dem Gegner befindet kann er diese Technik aktivieren. Dabei stürzt er sich mit voller Geschwindigkeit nach unten. Durch die hohe Geschwindigkeit des Fechters wird der Schaden um die Anzahl der Meter durch 2 erhöht und ist ab 5 Meter unterschied auch nicht mehr parierbar. Der Vogelfechter bleibt dabei von Sturzschaden von bis zu 40 Metern verschont. Größere Höhen sind zwar möglich, doch mehr Sturzschaden kann nicht kompensiert werden. Der Einsatz der Technik kostet 2 KP. Diese Technik ist mit allen Rapieren möglich.

8: Ähterstreich

Die Waffe des Fechters scheint Rüstungen und Haut des Gegners zu durchdringen ohne diese zu beschädigen. Dadurch werden Rüstungen automatisch umgangen diese Technik ist nicht mit Falkenstoß oder Formationshieb kombinierbar. Bei allen gezielten Angegriffen wird die Haut der Gegner nicht verletzt. Die Effekte treten trotzdem in Kraft im Falle von Blutungen würden daraus zum Beispiel dann innere Blutungen und so weiter. Um diese Technik einzusetzen muss der Fechter 2 KP einsetzen. Diese Technik ist nur mit einem Rapier möglich wie er in Stufe 5 Beschrieben ist.

9: Gedankenschwert

Der Fechter ist so fest verbunden mit dem Schwert das er es führen kann ohne es zu berühren. Das heißt, dass er mit dem Schwert auf 10 Meter Distanz kämpfen kann ohne die Hände aus den Taschen zu nehmen, oder

aufhören muss zu lenken, oder Während er dies tut muss er zu Beginn jeder 3ten Runde einen KP ausgeben. Gedankenschwer ist nicht kombinierbar mit anderen Techniken die KP kosten. Diese Technik ist nur mit einem Rapier möglich wie er in st. 5 Beschrieben ist.

10: Formationshieb

Der Fechter kann wie in Stufe 2 Vögel Beschwören die einen Gegner angreifen, nur das er nun eine ganze Vogelformation beschwört. Diese Besteht aus KP = Anzahl der Vögel und jeder Vogel macht 1W10 Schaden. Diese Vögel haben eine Reichweite von 40 Meter. Diese Technik ist mit allen Rapiere möglich.

Geheimagent - Im Dienste der Obrigkeit

Diese Schule wird in verschiedenen Varianten von allen Spezialagenten Kreijors genutzt.

1: Unauffälligkeit

Der Agent hat gelernt sich so gut wie möglich unauffällig zu machen und zu verbergen. Er erhält auf Fertigkeiten, welche zum Ziel haben, dass er nicht bemerkt wird, einen Bonus in Höhe seiner Stufe/2. (Schleichen, Verbergen)

2: Bluff

Der Agent hat gelernt wie er auftreten, agieren und labern muss, um sein Ziel zu erreichen. Er erhält einen Bonus in Höhe Stufe/2 auf Blufffertigkeiten (Überzeugen, Schauspiel).

3: Kaltblütigkeit

Der Agent hat im Laufe seiner Arbeit bereits soviel erlebt, gesehen und generell mitbekommen ohne durchzudrehen, dass er sich eine gewisse Kaltblütigkeit angeeignet hat. Er erhält einen GW-Bonus in Höhe seiner Stufe, wenn die Tarnung des Agenten in Gefahr ist. Sobald der Agent sich in einem ungezwungenen Umfeld befindet und sich nicht darauf konzentriert unentdeckt zu bleiben oder gar offen einem Gegner entgegentritt beträgt der GW-Bonus nur noch die Hälfte der Stufe.

4: Wichtige Geisel

Der Agent weiß aus Erfahrung genau wie man eine Person in den Zustand der Ohnmacht versetzt und erhält somit keine Mali mehr auf Angriffe mit tödlichen Waffen, die betäubenden Schaden verursachen sollen. Falls sein Ziel ohnmächtig wird, bleibt es außerdem für Stufe x 10min ohnmächtig, unabhängig vom verursachten Schaden.

5: Stufe 5

Ab dieser Stufe teilt sich die Schule in zwei Spezialisierungen auf: einmal in den Spion mit einer eher defensiven Ausrichtung und einmal in den Offensivagenten mit einer eher kampforientierten Ausrichtung:

Spion - Wertvolles Wissen

Der Agent kann für 2 KP 5 Minuten Informationen aufnehmen als ob er ein photographisches Gedächtnis hätte (gilt auch wenn er etwas hört), sich dadurch exakt merken und später auswerten.

Offensivagent - Ausgebautes Talent

Eine Waffenart, welche dem Agent besonders liegt, wurde so rigoros trainiert, dass der Agent Boni von Stufe/2 (abgerundet) auf Angriff und Verteidigungswert bekommt, wenn er mit dieser Waffe kämpft. Gilt nur für "Agentenwaffen" (Waffen mit GK Klein) und die Fähigkeit Waffenloser Kampf.

6: Stufe 6

Spion - 7ter Sinn

Wenn der Agent etwas suchen will, kann er für 2 KP/Min seine Wahrnehmung um seine Stufe in der Schule erhöhen.

Offensivagent - Überraschungsangriff

Ein Gegner, der abgelenkt ist (harmlos wirken, reden, unauffällig sein...) kann völlig überraschend angegriffen werden (Ziehen der Waffe = freie Aktion) und hat in dieser Situation nur den VW ohne Boni von Kampfschulen.

7: Stufe 7

Spion - Schnelle Kopie

Der Agent kann mit einem Muster oder wenn er Wertvolles Wissen angewendet hat, in wenigen Minuten mit normalen Mitteln Dokumente und Siegel fälschen, und bekommt dabei seine Stufe als Bonus auf die Fertigkeit, unabhängig davon ob er sie bereits hat oder nicht.

Offensivagent - Wie ein Schatten

Der Offensivagent hat gelernt, sich seiner Umgebung völlig anzupassen. Falls er völlig still verharret, werden alle Versuche, ihn zu entdecken, zusätzlich um seine Stufe in Agent erschwert. Es dauert eine Runde, diese Fähigkeit einzusetzen.

8: Stufe 8

Spion - Wahrheit oder Lüge?

Der Agent hat gelernt zu unterscheiden, wer ihm die Wahrheit erzählt, wer ihn hinters Licht führen oder nur seine Haut retten will: Er erhält einen Bonus in Höhe seiner Stufe auf Empathie/Lügen erkennen.

Offensivagent - Blitzschnell

Der Agent kann mit kleinen Waffen in der Zeit in der ein anderer einmal angreift, 2 Angriffe auf das selbe Ziel starten, ohne dadurch Mali zu erhalten. Er kann auch ein zweites Ziel angreifen, falls dieses nicht mehr als 2 Meter von seinem ersten Ziel entfernt steht.

9: Stufe 9

Spion Stille

Falls der Agent einen unvorbereiteten Gegner (der ihn z.B. nicht bemerkt hat) bewusstlos schlagen will, erhält er dessen Konstitution als Malus auf seinen Angriffswurf. Falls er seinem Ziel Schaden verursacht, wird dieses ohnmächtig.

Offensivagent - Ich bin die Waffe

Der Offensivagent hat gelernt, im waffenlosen Kampf beide Hände gleichwertig zu benutzen, d.h., er kann mit der rechten oder linken Hand ohne Abzüge angreifen. Zusätzlich erhöht sich sein waffenloser Schaden auf 1w10.

10: Stufe 10

Spion - Ich bin du

Der Spion hat gelernt, auf arkane Weise das Aussehen, Auftreten und auch die Stimme seiner Zielperson, welche er zuvor beobachtet haben muss (Länge der Beobachtung: SL- Entscheidung), anzunehmen. Außerdem muss der Spion die Zielperson berühren, wenn er diese Fähigkeit aktiviert. Falls der Spion sich als jemand anderes ausgeben will, gibt er 3 KP aus, würfelt auf Schauspiel und erhält seine Stufe in Agent als Bonus auf diesen Wurf. Alle Personen, deren GW unter dem Ergebnis liegt, glauben das „Original“ vor sich zu haben. Hat jemand einen höheren GW, durchschaut er den Spion nicht sofort, sondern bemerkt nur, dass sich die Person seltsam benimmt, falls er das „Original“ kennt. Beschließt er nachzuhaken, so wird ein vergleichender Wurf durchgeführt. Der Spion würfelt hierzu auf Schauspiel, der andere auf Empathie. Die Tarnung hält für zwei Stunden und kann nur erneut gewirkt werden, falls der Spion die Zielperson erneut berührt. Der Spion kann die Tarnung jederzeit vorzeitig aufheben.

Offensivagent - Tödliche Perfektion:

Die Auswirkung gezielter Angriffe verschiebt sich für den Offensivagent auf der Tabelle für gezielte Angriffe um eine Spalte nach rechts. Außerdem werden die Mali für gezielte Angriffe halbiert.

Geister der Maschine – Al Hydrons Diener

Viele Legenden umranken die abgelegene Insel Megalys. Kaum einer vermag sich vorzustellen woher die Halblinge das Wissen um ihre Technologie nehmen, noch kann man sich erklären wie die kleinen Halblinge es schaffen riesige Kolosse aus Stahl zu errichten. Diese Geheimnisse liegen wohl verborgen in der riesigen Kathedrale aus Stahl in der Al Hydron residiert. Und doch ist es manchen Sterblichen gestattet Einblicke in diese Geheimnisse zu erlangen. Streng behütet von den Mechaniden und Ingenieuren wird diese Technik fast ausschließlich an Halblinge weiter gegeben - der Al Hydron Techniker

1: Quelle der Inspiration

Dem Mechaniker eröffnet sich ein wahrer Strom an Ideen und berauschenden neuen Gedanken. Er darf seine halbe Stufe auf seine Fertigkeit Handwerk: Erfinder addieren. Zusätzlich verbessert dieser Erfindungsreichtum die Improvisationsfähigkeit des Technikers. Für einen KP kann der Techniker aus scheinbar nutzlosem Schund passendes Werkzeug improvisieren. Dafür ist eine Probe auf Handwerk: Erfinder erforderlich. Das Werkzeug hat einen Abzug von 4 Punkten der pro Erfolg bei der Probe um eins gesenkt werden kann. Das improvisierte Werkzeug kann keinen Bonus geben. Den MW für die Probe legt der Spielleiter je nach Umständen fest. In Extremsituationen, wie etwa in einer kargen Wüste, kann der SL auch bestimmen, dass dies nicht möglich ist.

2: Forscherdrang

Der Techniker wird von einem Forscherdrang erfüllt, der ihn zu bisher ungekannten kreativen Höhen anspornt. Diese Technik ermöglicht es dem Techniker beginnend mit der zweiten Stufe jede gerade Stufe (also 2, 4, 6, 8, 10) eine weitere alchemistische Formel oder Konstruktionszeichnung anzufertigen und ohne Kosten auswendig zu lernen. Zusätzlich zu dieser Gabe beinhaltet der Forscherdrang die Möglichkeit eine anderweitig erlangte Formel oder Konstruktionszeichnung zu den halben Kosten auswendig zu lernen.

3: Allgemeinwissen der Technik

Die Ausbildung des Technikers erfordert es, sich mit den verschiedensten Künsten des Handwerks zu beschäftigen, um dadurch Weisheit zu sammeln. Dies erlaubt es hinter dem offensichtlichen noch mehr zu erkennen. Mit Erreichen dieses Grades der Ausbildung sieht der Techniker in jeder noch so unbekannten, seltenen oder mystischen Herstellungsmethode eine Verwandtschaft zu einem Vorgang den er schon einmal ausgeübt hat. Von nun an, erhält der Al'Hydron Techniker einen Imaginären Wert von 4 auf jede nicht erlernte Handwerksfertigkeit sowie auf die Wissensfertigkeit Mechanik. Diese Fertigkeiten werden wie bei dem Vorteil „Waffenfetischist“ angegeben behandelt.

4: Mechanische Präzision

Durch unzählige Tüfteleien und filigrane Arbeiten ist die Geschicklichkeit des Technikers auf schier übermenschliche Ausmaße angewachsen. Zitrige Finger und dergleichen sind für den Techniker kein Problem mehr. Der Techniker kann nun alle Boni durch KP bei Handwerksproben verdoppeln.

5: Der Hauch des Lebens

Zu diesem ruhmreichen Zeitpunkt hat der Techniker seine Lehrzeit beendet und hat von nun an den ehrenvollen Titel „Ingenieur“ in. Nur jenen welche diesen Zustand erreicht haben, wird der erste Schritt in die tiefsten Geheimnisse der Tech-Gilde gewährt. Der Techniker hat erlernt Hydroziten scheinbar künstliches Leben einzuhauchen. Diese Maschinen die, zu Ehren AlHydrons, **Hydrobot genannt werden sind fähig Aufgaben autonom zu erledigen und scheinen bedingt Intelligenz und Persönlichkeit aufzuweisen.** Nur wenige wissen um dieses Geheimnis und kaum einer fragt sich warum die gewaltigen Kriegsmaschinen der Tech-Gilde sich scheinbar führerlos bewegen können. **Es ist nicht genau bekannt ob Hydrobots Diener AlHydrons,** ein Teil des kollektiven Bewusstseins Al'Hydrons oder gar eigenständige Wesen sind. Das Geheimnis dieser Technik sind die seltenen und äußerst kostbaren Hydrozite. Hydrozite sind helle, bläulich-violette Kristalle, die gewöhnlich etwa Kinderfaustgroß sind. Gerüchten zufolge soll es aber auch Hydrozite von der Größe eines Menschenkopfs geben. Diese Hydrozite sind die Gefäße des Geistes und der Persönlichkeit des Hydrobots und bilden dessen „Hirn“.

6: Was nicht passt wird passend gemacht!

Die Erfahrung im Umgang mit Maschinen hat den Techniker gelehrt, dass Fehlfunktionen oft leicht vorübergehend zu beheben sind. Für 1 KP kann der Techniker eine Maschine bzw. technischen Gegenstand für 1 Runde trotz aller Widrigkeiten funktionsfähig machen. Dies zählt als Aktion. Diese Technik wirkt auch auf Hydrobots, allerdings nur wenn deren Hydrozit noch intakt ist.

7: Energieschub

In den Körpern der Hydrobots schlummern gewaltige Kraftreserven, die ihm erlauben über längere Zeit anstrengende Arbeiten zu verrichten. In manchen Situationen ist es jedoch erforderlich über die normalen Grenzen hinaus zu gehen. Für 2 KP kann der Techniker dem Hydrozit befehlen zusätzliche Energiereserven zu mobilisieren um mehr Leistung zu erbringen. Der Hydrozit muss sich in Hörweite befinden. Sei es, um ein gewaltiges Gewicht anzuheben das den Weg blockiert, um rechtzeitig ein Bauprojekt zu beenden oder um eine Niederlassung der Tech-Gilde gegen Feinde zu beschützen. Diese Technik erlaubt es dem Hydrobot seine Energie für eine Szene wie Arkane Macht zu benutzen mit einem Potential in Höhe der halben abgerundeten Stufe des Technikers. Durch die enormen Belastungen die dadurch auf die Teile des Hydrobots ausgeübt wird, erleidet der Hydrobot jedoch jedes Mal Schaden in Höhe der Energiepunkte welche die Maschine ausgibt. Dieser Schaden wird um Härte durch 5 reduziert.

8: Konstruktionswahn

Der Techniker arbeitet nun unermüdlich und mit der Präzision einer Maschine. Die Konstruktion eines noch so komplizierten Bauteils ist für den Techniker nun kaum mehr als Routine. Der Techniker sagt von nun an bei Handwerklichen Proben die Erfolge erst nach dem Wurf an. Wenn er will, so ist also die Differenz zwischen Wurfergebnis und Mindestwurf die Anzahl der Erfolge. Die gewünschte Qualität des Gegenstandes und ggf. die Anzahl an „Dosen“ bei Giften, Drogen und alchemistischen Substanzen, müssen jedoch vor dem Wurf angesagt werden.

9: Volle Deckung!

Der Techniker weiß genau, dass es am klügsten ist nicht direkt in der Schussbahn zu stehen. Für 1 KP und eine gelungene Ausweichensprobe MW 15 kann er einen beliebigen auf sich gerichteten Schaden halbieren (abgerundet). Dies ist keine Aktion. Der Techniker muss sich entscheiden, ob er die Technik einsetzen will, bevor er weiß wie viel Schaden er genau nehmen würde. Der Schaden wird halbiert, bevor Rüstung abgezogen wird.

10: Geist der Maschine

Der Techniker hat den Umgang mit Hydroziten buchstäblich perfektioniert. Er kann von nun an wirklich künstliches Leben erschaffen. Dafür ist ein Hydrozit von legendärer Qualität notwendig. Erweckt er diesen so ist der Hydrobot ein eigenständiges Wesen, mit eigenen Zielen, Träumen und Gedanken. Er erhält seine eigenen Erfahrungspunkte (allerdings halbiert) und kann sich somit selbst verbessern. Ihn bindet zunächst aber ein emotionales Band an seinen Erschaffer. Er kann aber nach SL Entscheidung versuchen sich von diesem Band loszureißen, je nachdem wie der Techniker den Hydrobot behandelt. Die Beziehung ähnelt der eines Vaters zu seinem Kind.

Glücksritter

Zu viele Anhänger des wandernden Bardenvolkes sehen eine sichere und unblutige Reise nur lediglich als reinen Glücksfall. Zu dunkel sind die Zeiten in den Stählernen Königreichen geworden. Marodierende Grenztruppen, Wegelagerer und ehrlose Söldner sind dabei die geringsten Probleme. So entwickelten einige Barden welche ihr Glück stets herausforderten über die Jahre diese noch recht junge Schule der Glücksritter. Das Glück haftet förmlich an den Rittern und sie wissen dies für ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Egal ob sie nun unbeschwerter durch die Lande reisen oder beim Würfelspiel in den Tavernen einfach Glück haben, es gibt für sie viele Gründe im hier und jetzt zu leben, anstatt eine feste Zukunft zu planen. Es kann ja eh anders kommen. Einen Lehrer jedoch zu finden ist schwer, denn die Glücksritter geben sich nicht schnell zu erkennen.

Zu wenige lassen sich auf Spiele oder Wetten gegen sie ein. Denn wer gewinnt schon gegen das Glück selbst? Oft stellen die Lehrer ihren Schülern unauffällig Aufgaben oder legen ihnen Steine in den Weg, nur um zu sehen wie viel Potenzial sie haben. Auch die Lehre dieser Schule ist recht unkonventionell, schließlich geht es um die Nutzung des Glückes an sich.

1: Aura der Unbeschwertheit

Den Glücksritter umgibt eine Aura der Unbeschwertheit. Mitstreiter erhalten einen Bonus von +1 auf den GW gegen Furcht, wenn der Charakter irgendwie von der Gefahr ablenkt oder sie verharmlost. Jeder KP den er einsetzt erhöht den Bonus um 1. Die Aura hält an.

2: Sympathischer Auftritt

Der Glücksritter bekommt einen Bonus von +2 auf Beeindrucken und Empathie.

3: Flinke Hand

Der Glücksritter bekommt einen Initiativbonus von in Höhe der halben Stufe (aufgerundet), solange der Malus seiner Rüstung nicht größer 1 ist.

4: Furchtlos

Für einen KP erhält er für den Rest der Szene einen Bonus von der halben Stufe (aufgerundet) auf den GW gegen Furcht.

5: Überblick

Der Glücksritter erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) auf den VW, solange der Malus seiner Rüstung nicht größer 1 ist.

6: Glücklicher Hieb

Der Glücksritter bekommt seine Stufe auf den Schaden im Nahkampf.

7: Glückliches Händchen

Die KP die der Glücksritter beim Spielen und Feilschen einsetzt haben doppelte Wirkung.

8: Schneller Block

Der Glücksritter bekommt eine zusätzliche freie Parade pro Runde.

9: Entwaffnender Hieb

Der Malus für die Probe auf Entwaffnen entfällt.

10: Glückskind

Pro Szene kann der Glücksritter einen KP einsetzen um bei seiner Probe einen Würfel noch mal zu werfen.

Gossenschlitzer

Diese Kampftechnik entstand ursprünglich in Sirria und wurde von dem berühmten Stierkämpfer Fernando Lenatore entwickelt. Er bot der Masse mit seinen beiden messerscharfen Kurzschwertern "Schlitzer" und "Stecher" stets spektakuläre und äußerst blutige Kämpfe. Lenatore wurde später zum Anführer der Freiheitsbewegung gegen die verunische Unterdrückung und lehrte seine Kampfkünste an viele Gleichgesonnene. Einige Jahre später wurde die Freiheitsbewegung jedoch von der Siebten verunischen Adlerlegion zerschlagen und in alle Winde verstreut. Lenatore wurde öffentlich hingerichtet. Die überlebenden Schüler von Lenatore verdingten sich seitdem aus Hass und Furcht als Meuchelmörder die bevorzugt verunische Beamte ermordeten. Auf diese Weise wurden sie zwar meist von anderen Verunern als Werkzeuge benutzt, aber es gab ihnen Gelegenheit ihren Hass gegen die Veruner zu lindern und es füllte ihre Geldbeutel. Auch heute noch benennen und führen Gossenschlitzer aus Achtung vor Fernando Lenatore zwei spezielle Kurzschwerter mit den Namen "Schlitzer" und "Stecher". Schlitzer ist üblicherweise ein Kurzschwert mit breiter, gezackter Klinge und Stecher ist meist sehr schmal und etwas länger. Es sind jedoch auch Fälle bekannt in denen Gossenschlitzer ein Metzgerbeil als Schlitzer verwendeten. Der letzte noch lebende Schüler Lenatore's lebt noch heute und unterrichtet jeden Schüler, der eine leidenschaftliche Abneigung gegen die verunischen Despoten an den Tag legt.

1: Präparierte Klingen

Zu Beginn der Ausbildung in dieser Technik muss sich der Gossenschlitzer zwei passende Kurzschwerter aussuchen und als Schlitzer bzw. Stecher weihen. Dieser Vorgang nimmt einen Tag in Anspruch. Außerdem werden Schlitzer und Stecher mit einem speziellen Waffenöl behandelt, dass eine ähnliche Wirkung wie Salz auf Wunden hat. Alle Wundabzüge eines Wesens das vom Gossenschlitzer verwundet wurde, werden für eine Szene um 2 erhöht, sofern der Wundabzug bereits größer als 0 ist. Alle Techniken der Gossenschlitzer Schule die Waffen beinhalten lassen sich nur mit Schlitzer und/oder Stecher durchführen.

2: Schlitzer

Die rasiermesserscharfe, gezackte Klinge des Schlitzers ist perfekt dafür geeignet tiefe Wunden in Arterien zu schlagen. Der Gossenschlitzer muss diese Technik vor dem Angriff ankündigen. Gibt er 1 KP aus, so verursacht sein Angriff zusätzlich zum Schaden eine schnell blutende Wunde, sofern der Schaden mindestens die einfache Konstitution des Ziels erreicht. Diese Technik wirkt nur gegen Wesen, die bluten können.

3: Stecher

Das zweite Kurzschwert des Gossenschlitzers ist Stecher. Seine Klinge ist etwas dünner als Schlitzer und weist ein äußerst scharfkantiges Langloch in der Klinge auf um das Ziel zusätzlich innerlich aufzuschlitzen. Weil Stecher blitzschnell zustößt sind versuche einen Angriff mit Stecher zu parieren um die halbe Stufe des Gossenschlitzers erschwert. Außerdem kann der Gossenschlitzer pro aufgewendeten KP den Malus für einen gezielten Angriff um 2 senken.

4: Olé!

Der Gossenschlitzer erkennt plumpe und ungeschützte Angriffe bereits frühzeitig und ist geschult darin den Gegner daraufhin auszumanövrieren. Wird er blindwütig angegriffen, erhält er eine freie Ausweichenaktion gegen diesen blindwütigen Angriff. Der Gossenschlitzer kann durch diese Technik maximal eine freie Ausweichenaktion die Runde erhalten. Gelingt es ihm dem blindwütigen Angriff auszuweichen, so erhält er für (vorher normal angekündigte und herausgezögerte Angriffe) einen +2 Bonus für Angriffe in die Flanke. Diese Technik ist nur anwendbar, wenn der Gossenschlitzer maximal eine Belastung von 1 erleidet.

5: Blut wittern

Der Gossenschlitzer erkennt sofort jede Schwäche, die ein Gegner zeigt und weiß diese für sich auszunutzen. Erleidet ein Gegner einen höheren Wundabzug als der Gossenschlitzer und hat der Gossenschlitzer maximal eine Belastung von 1, so erhält er einen VW-Bonus in Höhe seine halben Stufe (aufgerundet). Zusätzlich gewährt ihm diese Technik einen Initiativebonus in Höhe der in dieser Szene verursachten schnellen Blutungen.

6: Aufschlitzen und Abstechen

Auf diesem Grad der Beherrschung vermag der Gossenschlitzer seine beiden Waffen Schlitzer und Stecher in perfekter Harmonie zu führen. Nachdem der Gegner zunächst aufgeschlitzt und durch die Schmerzen abgelenkt wurde, soll ein blitzschneller Stich den Gegner weiter schwächen oder ihm den Rest geben. Verursacht ein Angriff mit Schlitzer eine schnelle Blutung, so erhält der nächste Angriff mit Stecher in dieser Runde einen Angriffsbonus in Höhe der halben Stufe.

7: Ausbluten lassen

Der Gossenschlitzer hat gelernt, dass sein Kontrahent von ganz alleine an den Verletzungen krepirt und zieht sich nach einigen erfolgreichen Treffern meist in die Defensive zurück und schaut dem Opfer beim Sterben zu. Aktiviert er diese Technik, so erhält er einen VW Bonus in Höhe seiner Stufe, kann jedoch in dieser Zeit keine anderen Aktionen unternehmen (auch keine freien). Dieser Bonus ist kumulativ zur Lauerstellung des Raubtiers.

8: Doppelschnitt

Diese Technik dient dem Gossenschlitzer hauptsächlich schwer angeschlagenen Gegnern den Rest zu geben oder ahnungslose Gegner schnell auszuschalten. Dabei legt er die Klingen der Kurzscherter über Kreuz und zieht diese dann ruckartig auseinander, so dass alles dazwischen durchtrennt wird. Setzt der Gossenschlitzer diese Technik ein, so kann er diese Runde nichts anderes unternehmen. Es wird nur ein Angriffswurf mit 4 Punkten Abzug durchgeführt, aber je ein Schadenswurf für Schlitzer und Stecher. Der addierte Schaden ist der Schaden dieses Angriffs. Außerdem zählen beim Angriff angesagte Erfolge doppelt auf den Schaden.

9: Zur Seite schlagen

Der Gossenschlitzer hat gelernt, dass es von Vorteil sein kann zwei Waffen zu haben, während der Gegner nur eine hat. Der Einsatz dieser Technik muss angesagt werden und dabei muss auch erwähnt werden welche Aktion mit der Waffe unterbrochen werden soll und ob er sie mit Schlitzer oder mit Stecher durchführen will. Diese Technik kann also nur gegen Gegner eingesetzt werden die weniger Initiative haben. Um die Technik einzusetzen muss ein normaler Angriffswurf gewürfelt werden und 2 Erfolge für jede GK angesagt werden, um welche die gegnerische Waffe größer ist als die eigene. Erreicht der Angriff den VW, so wird die gegnerische Aktion mit der Waffe unterbrochen und verfällt für diese Runde. Außerdem ist die vom Gossenschlitzer für dieses Manöver verwendete Waffe diese Runde nicht mehr einsetzbar.

10: Quälender Todeskampf

Der Kämpfer beherrscht nun die wohl tödlichste Technik des Fernando Lenatore die das Publikum vor Begeisterung zum rasen brachte. Bei dieser Technik rammt der Kämpfer seinem Kontrahenten Stecher in eine extrem schmerzhaft Stelle im Oberkörper. Dieser windet sich vor Schmerzen, in der Regel unfähig sich selbst

zu retten. Meist verbluten diese bedauernswerten Wesen daraufhin unter großen Schmerzen. Um diese Technik anzuwenden gibt der Kämpfer 1 KP aus und muss den Gegner treffen. Für jeweils volle Konstitution Schaden die verursacht werden, erhält das Opfer -5 auf alle Handlungen, solange das Schwert in ihm steckt. Das Schwert zu entfernen benötigt eine Kraftaktprobe mit einem Mindestwurf in Höhe des angerichteten Schadens. Diese Technik funktioniert nur bei Wesen, die ins Koma fallen können. Während Stecher im Gegner steckt, kann der Gossenschlitzer diesen natürlich nicht benutzen.

Greifenklaue

„Seid standhaft, meine Brüder, noch an diesem Tage werden wir in ihrem Blut waten!“ - Harald von Ehrenfels, genannt „der Hammer“

Voraussetzung: Mitglied einer Gilde (mindestens 2): Orden der Blutgreifen und Adel (mindestens 3). Der alte, überlieferte Kampfstil der Greifenklaue ist den adeligen Mitgliedern des Ordens der Blutgreifen vorbehalten. Er entwickelte sich zunächst unabhängig von anderen Stilen, wird jedoch seit einigen Generationen von Manövern und Techniken anderer Schulen beeinflusst. In erster Linie ist es die ursprünglich drakische Kampfschule Stahlfaust, die essentielle Manöver in das klassische Konzept der Greifenklaue einbrachte. Der Fokus der Schule liegt im typischen ritterlichen Kampf mit Waffe und Schild. Ehre, Standhaftigkeit und Mut im Kampf zählen jedoch ebenso zur Philosophie der Greifenklaue wie die Loyalität dem Anführer gegenüber und unabdingbare Treue zu den eigenen Prinzipien bis in den Tod. In diesem Sinne verstehen sich einige der Blutgreifen auch als Paladine, und nicht nur als ehrenhafte Streiter des adeligen Standes. Vorwiegend ist diese Technik in Vargothia anzutreffen und wird dort ausschließlich den elitären Mitgliedern des Ordens der Blutgreifen gelehrt. Die Ausbildung erfolgt unter der Anleitung eines Meisters im Einzelunterricht; in den meisten Fällen findet dieser in der Wildnis statt. Dies dient zur Abhärtung des Blutgreifen gegen Entbehrungen und Schmerzen und prüft zugleich die geistige Stabilität und geforderte Loyalität gegenüber höherrangigen Mitgliedern. Oft entwickelt sich eine enge Beziehung zwischen Ausbilder und angehender Greifenklaue.

1: Schwingen des Greifen

Waffe und Schild des Charakters bilden die Schwingen des Greifs. Sie sind die Basis seines Kampfstils und ermöglichen die Anwendung der Schulstufen. Um den Kampf zu dominieren, ist ein gestählter Körper notwendig, den sich der Blutgreif unter harten Mühen antrainiert. Er erhält einen Bonus auf seine SR in Höhe der halben Stufe in Greifenklaue (aufgerundet). Gegen das Manöver „Angriff zum Niederschlag“ zählt sogar seine komplette Stufe als Bonus auf seine SR; Voraussetzung hierfür ist aber das Führen eines Schildes und einer Waffe. Ist diese nicht erfüllt, zählt nur der normale Bonus der halben Stufe.

2: Schildwall

„Eine Schildreihe ist undurchdringlich, wenn der Mut der Männer nicht wankt“ - ein altes Sprichwort der Blutgreifen.

Der Charakter hat gelernt, seinen Schild als undurchdringliche Bastion zwischen sich und seinen Feind zu setzen. Alle Schilde in seiner Hand verdoppeln ihre Härte und sind somit länger haltbar. Zudem steigt der RS

jedes Schildes in der Hand der Greifenklaue um 1 Punkt, ohne dass sich die Belastung des Schildes ändert.

3: Blut und Ehre

Sogar wenn der Körper des Blutgreifen zerschmettert ist durch seinen Mut und seine Familienehre ist er dazu verpflichtet, seinen Mann zu stehen. Mit bloßer Willensanstrengung ist es dem Charakter möglich, Abzüge durch Wunden, Furcht- und Einschüchterungseffekte zu mindern. Für 1 KP, der für Blut und Ehre ausgegeben wird, sinken alle oben beschriebenen Mali um 2 Punkte für eine Runde. Blut und Ehre einzusetzen ist eine freie Aktion.

4: Scharfe Klinge

Durch Übung und Kraft ist es dem Charakter gelungen, den Umgang mit allen ritterlichen Waffen (Schwerter, Dolche, Streitkolben, Lanzen, Hämmer, Schilde) zu perfektionieren. Mit jeder Waffengattung verursacht er eine Anzahl Schadenspunkte mehr, die seiner Stufe in Greifenklaue geteilt durch zwei aufgerundet entspricht. Zudem wird der Charakter durch Schilde nicht mehr belastet, solange diese seiner Größenklasse (oder kleiner) entsprechen.

5: Schädelbrecher

Der Schild des Ritters ist nicht nur eine unbewegte Wand, wie der Charakter durch Erfahrung weiß. Durch häufiges Führen des Schildes ist ihm bewusst geworden, dass er eine vollwertige Waffe führt. Er erhält einen zusätzlichen freien Angriff pro Runde mit seinem Schild. Hiermit können keine Angriffe pariert werden; es kann lediglich eine Attacke mit dem Schild ausgeführt werden.

6: Fokus des Todes

Der Blutgreif muss im Kampf vermeiden, seine Konzentration zu verlieren. Mittels geistigen Trainings behält der Charakter zu jeder Zeit im Kampf den Überblick und bewahrt auch in höchster Not und im Angesicht des Todes Ruhe. Damit ist er seinem meist hektischen Gegner überlegen und kann ihre Schwäche zu seinem Vorteil nutzen. Der Blutgreif gibt zu Beginn der Kampfunde spontan 1 KP aus. Im Gegenzug ist es ihm möglich, +1W10/2 zusätzlich zu seinem nächsten Initiativewurf hinzuzufügen.

7: Ausbrechen

Attackiert die Greifenklaue Blindwütig, so werden Fertigkeit und Schaden abermals um 2 erhöht. Das bedeutet, ein Blindwütiger Angriff erhöht den Schaden und die Fertigkeit um 4 und senkt den VW um 4.

8: Eiserner Sturm

Die schwere Rüstung eines Kontrahenten zu überwinden ist oftmals ein Problem. Hierzu wurde der Eiserner Sturm ersonnen, ein brachiales Manöver, mit dem die Rüstung eines Gegners an einer ausgesuchten Stelle nach dem ersten Hieb derart zerrissen, verbogen oder durchschlagen wird, dass sie nach diesem Angriff das gesamte Körperteil nur noch mit dem halben RS schützt. Hierzu muss ein angesagter Angriff auf eine beliebige Trefferzone gelingen; beträgt der Schaden mindestens die Hälfte des Rüstungsschutzes, so tritt der Effekt in Kraft: von nun an schützt die Rüstung an dieser Stelle nur noch mit halbem RS (aufgerundet). Pro Trefferzone ist dies nur ein Mal möglich. Natürlicher oder magischer RS ist gegen diesen Effekt immun.

9: Ritter des Stahls

Durch jahrelange Erfahrung hat der Charakter gelernt, auch heftigsten Angriffen zu Pferde zu widerstehen. Jegliche Boni gegen berittene Gegner durch Stangenwaffen oder Speere entfallen (kein doppelter Schaden mehr gegen Berittene; keinen Initiativebonus mehr gegen den Charakter). Zudem erhält das Pferd des Blutgreifen einen freien Angriff zusätzlich pro Runde.

10: Zone des Todes

Der Blutgreif erhält eine zusätzliche freie Aktion pro Runde. Diese kann nur in Kampfsituationen verwendet werden.

Lektionen der Greifenklaue

Klang des Stahls

„Auch wenn sie 20 mal so viele wären – ich kann nur über sie lachen.“ – General Theobald von Gryffen, bei einer Schlacht in den Grenzlanden

Die Lektionen der Greifenklaue Kampfschule sind eine Sammlung alter und geheimer Techniken, die nur den hochdekoriertesten und einflussreichsten Mitgliedern der Blutgreifen zugänglich sind. Als Voraussetzung sollte die Gildenmitgliedschaft für 4 oder mehr Punkte gelten; in Ausnahmefällen werden einzelne Lektionen auch als Belohnung oder Ehrung gelehrt, wenn sich der Blutgreif besonders hervorgetan hat.

Schild der Götter

„In unseren Reihen wird der Feind keinen Schwachpunkt finden.“ – aus dem „Gryffenbuch“

Voraussetzung: Greifenklaue 2 (Schildwall) **Kosten:** 1 KP Wird Schild der Götter als spontane Aktion aktiviert, so wird der RS des Schildes für 1 Kampfrunde in magischen RS umgewandelt.

Brecherschlag

„Ein Gegner ohne Arme ist kein Gegner.“ – Friedrich von den Höhen, auch „der Zyklop“ genannt

Voraussetzung: Greifenklaue 5 (Schädelbrecher) **Kosten:** 1 KP

Wird bei einem auf Arme oder Beine gezielten Angriff diese Lektion spontan aktiviert, so verdoppelt sich der Schaden inklusive aller Boni und Erfolge.

Fokus der Vernichtung

„Du hast den ersten Schlag. Ich den letzten.“ - Roland von Flammenfels

Voraussetzung: Greifenklaue 6 (Fokus des Todes) **Kosten:** -

Anstatt 1W10/2 als Bonus auf seine Initiative zu erhalten, wird nun 1W10 verwendet. Somit wird die Initiative mit 3W10 plus Modifikationen ermittelt.

Unaufhaltsamer Keil

„Ich gebe ihnen eine Stunde. Nicht mehr. Höchstens weniger.“ - Grabash von den Bluthufen, kurz vor seiner letzten Schlacht

Voraussetzung: Greifenklaue 7 (Ausbrechen) **Kosten:** 1 KP

Unaufhaltsamer Keil kann nur auf einem Reittier angewendet werden. Wird diese Lektion als freie Aktion aktiviert, so erhält der Reiter für eine Kampfrunde seinen gesamten Rüstungsschutz als Bonus auf seine SR gegen alle Angriffe zum Niederschlag und Angriffe, die ihn vom Pferd stürzen könnten; hierzu zählen auch Zauber.

Im Auge der Schlacht

„AAAANGRIFF!“ - auf dem Schlachtfeld

Voraussetzung: Greifenklaue 8 (Eiserner Sturm) **Kosten:** 1 KP pro Schlachtenrunde

Während einer Schlachtrunde ist es der Greifenklaue möglich, spontan KP auszugeben. Pro eingesetztem KP erhalten seine Vertrauten (normalerweise befreundete SC, die an der Schlacht teilnehmen) weniger Schadenspunkte: der Schaden wird pro KP um eine Zeile zum Vorteil des Spielercharakters verschoben; nach SL-Wahl kann auch ein erhöhter VW oder ein verbesserter RS verwendet werden. In der Schlacht äußert sich dies in mutigen Manövern des Blutgreifen und geschicktem Taktieren. Für die Greifenklaue erhöht jeder eingesetzte KP zudem die Chance auf eine Heldentat um 5 Prozentpunkte.

Schildmeisterschaft

„Reitet, reitet wie der Wind! Nichts kann euch aufhalten!“ - Freiherrin Almut von Rabenfels

Voraussetzung: Greifenklaue 9 (Ritter des Stahls) **Kosten:** 1 KP

Wird Schildmeisterschaft als freie Aktion aktiviert, so erhält das Reittier den gesamten Rüstungsschutz des Schildes an allen Trefferzonen für eine Kampfrunde. Die Belastung wird ignoriert.

Grenzläufer

Voraussetzung: Nur Waldelfen und Feen dürfen diese Technik bei der Charaktererschaffung erlernen.

„Waldgeister“ ist die Bezeichnung, welche die abergläubischen Bewohner der an den Dornenwald grenzenden Gebiete dieser Technik gegeben haben. Für die Mitglieder der Waldgemeinschaft sind es einfach ihre Grenzläufer. Ihre Aufgabe ist es, Fremde davon abzuhalten zu weit in den Dornenwald vorzudringen oder ihn zu schädigen. Da die Waldgeister normalerweise allein den ihnen zugewiesenen Abschnitt bewachen, begnügen sie sich meist erst mit Beobachtung. – Solange bis Verstärkung eingetroffen ist, um sich der Eindringlinge anzunehmen. Außerhalb des Dornenwaldes sind Waldgeister nur selten anzutreffen abgesehen von gelegentlichen Strafaktionen in die umliegenden Gebiete. Allerdings ist vor Kurzem eine Gruppe nach Gwynor aufgebrochen, um ihr Wissen auch den Verteidigern des Waldes von Falorn beizubringen.

Jeder Grenzläufer geht einen Eid ein, für den er keine Punkte erhält: „Ich werde den Wald mit meinem Leben schützen.“

1: Worte im Wind

Diese Fähigkeit ermöglicht es den isoliert agierenden Grenzläufern miteinander zu kommunizieren. Ein Zuschauer, der den Grenzläufer bei Anwendung der Technik beobachtet, wird sehen wie er scheinbar wortlos die Lippen bewegt. Der Grenzläufer wendet 1 KP auf, um eine Nachricht zu verschicken. Hierbei handelt es sich meist um eine einfache Nachricht, wie „Sechs Fremde am Perlenbach.“ oder „Das Kind ist nicht bei ihnen.“. Alle Grenzläufer in der Umgebung können versuchen die Nachricht zu verstehen, indem sie eine Probe auf Horchen würfeln. Die Schwierigkeit entspricht der Entfernung in Kilometern. Übermittelt ein Grenzläufer komplexere Informationen oder benutzt er die Technik mehrmals kurz hintereinander, können die Worte etwaige Empfänger verschwommen erreichen. Der SL kann in einem solchen Fall die Verständnisprobe erschweren.

2: Schutz des Waldes

Der Charakter entwickelt ein mystisches Band zum Wald. Befindet sich der Charakter in einem Waldgebiet, erhöht sich sein VW um die halbe Stufe in dieser Kampftechnik (aufgerundet).

3: Baumgeist

Durch seine Bindung zum Wald, sowie harte körperliche Übungen, erhält der Charakter die Fähigkeit sich ungesehen durch den Wald und die Bäume zu bewegen. Waldgeister können Bäume mit Windeseile erklettern und sich über Äste bewegen, die ihr Gewicht eigentlich nicht halten sollten. Im Wald erhält der Grenzläufer einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) auf Klettern, Turnen, Verbergen und Schleichen. Außerhalb des Waldes kann er sich nur auf sein Training verlassen und erhält daher nur +1.

4: Mal des Eindringlings

Der Charakter deutet auf eine Gruppe von fremden und gibt 1 KP aus, um die Gruppe zu markieren. Jeder Waldelf und jede Fee, die versucht die Spur der Opfer aufzunehmen, erhält einen Bonus in Höhe der Stufe des Grenzläufers. Nach jedem Tag wird das Mal um eine Stufe schwächer bis es schließlich verschwindet. Das Mal, dass ein Grenzläufer einem Ziel auferlegt, ist individuell. Daher können andere Verfolger das Mal zuordnen, wenn sie den Markierenden kennen. Sind Ziele von mehreren Markierungen betroffen, zählen nur die höchsten.

5: Nachts im Wald

Indem der Grenzläufer eine Gruppe Fremder beobachtet, kann er Furcht in ihre Herzen sähen. Die Auswirkungen werden stärker, je länger Grenzläufer der Gruppe folgt. Jede Nacht wird für jedes Opfer mit einer Stärke gleich der doppelten Anzahl der Tage, die der Grenzgänger seinen Zielen folgt, auf Furcht geprüft. Schockierende Erlebnisse (etwa das Auffinden eines toten Kameraden) können nach Ermessen des SL die Furcht verstärken. Die maximale Stärke der Furcht beträgt 10. Ist eine Probe erfolgreich, wird zwar weiterhin jede Nacht für diese Opfer geprüft, es gilt aber das für das Opfer schlechteste Ergebnis. Der Malus der Opfer durch Furcht hält an, solange der Grenzgänger ihnen folgt. Wenn ein Ziel den Grenzläufer für länger als einen kurzen Moment sieht – etwa wenn die Waldgeister zum Angriff übergehen – hat die Kraft auf das Ziel keinen Einfluss mehr. Diese Technik funktioniert auch außerhalb eines Waldes. Wenn die Ziele jedoch, in einem festen Bett schlafen können, ist die Stufe wirkungslos. Die Auswirkungen von mehreren beobachtenden Grenzläufern sind nicht kumulativ, allerdings können sich Grenzläufer, die diese Stufe beherrschen, bei der Beobachtung ablösen.

6: Locken

Zwar warten die Grenzläufer gerne bis sie Verstärkung erhalten, aber es kommt vor, dass Verstärkung nicht rechtzeitig eintrifft oder die Gruppe trotzdem zu groß ist. In diesem Fall benutzen die Grenzläufer diese Technik, um die Gruppe zu trennen. Der Grenzläufer gibt 1 KP aus und würfelt auf Führung gegen den GW eines Ziels. Bei Erfolg wird sich das Ziel innerhalb der nächsten Stunde von seinen Gefährten entfernen. Vielleicht muss es austreten oder möchte einfach einen Moment allein sein. Hierbei handelt es sich um einen quasimagischen Effekt, so dass eventuelle Magieresistenz vor den Auswirkungen schützen kann. Effekte die Magie lokalisieren, werden diese Kraft auf Grund ihrer Subtilität jedoch normalerweise nicht anzeigen.

7: Wind in den Blättern

Bei ihrer Aufgabe müssen die Grenzläufer oft große Strecken zurücklegen. Um eben dies zu erleichtern dient der Pfad des Windes. Der Charakter kann seine Bewegungsweiten verdoppeln und selbst schwieriges Gelände behindert ihn nicht mehr als ebener Boden. Bewegt sich der Charakter durch ein Waldgebiet verspürt er zudem keine Anzeichen von Erschöpfung.

8: Pfeile aus dem Nichts

Der Grenzläufer hat durch hartes Training eine mystische Bindung zu Fernkampfwaffen aufgebaut, um diese auch unter ungünstigen Bedingungen, wie im dichten und dunklen Wald einsetzen zu können. In naher Entfernung entfallen alle Sichtbarkeitsmodifikatoren auf die Fernkampfproben des Grenzgängers, auf mittlere Entfernung gilt nur noch die abgerundete Hälfte. Zusätzlich verhindert die Verbindung mit dem Land, dass ein Ziel vor den Schüssen des Grenzläufers effektiv in Deckung gehen kann. Die Deckungskategorie eines Ziels wird daher um eine Stufe verschlechtert.

9: Allein im Nebel

Diese Kraft beschwört nicht notwendigerweise Nebel, aber dies ist eine häufige Variante. Der Charakter gibt 2 KP aus und würfelt Spuren Verwischen/Legen. Alle Charaktere, die bei einer Orientierungsprobe nicht den Wurf des Grenzläufers schlagen, verirren sich und bewegen sich in eine vom Grenzläufer vorgegebene Richtung. Diese Stufe funktioniert nur in der freien Natur.

10: Zorn des Waldes

Auf dieser Stufe kann der Grenzläufer den Wald selbst gegen seine Feinde aufhetzen. Er gibt dazu 1 KP für jedes Ziel der Größenklasse G oder kleiner aus. Die Beeinflussung größerer Ziele kostet ein weiteren KP pro Klasse. Dann würfelt der Grenzläufer auf Führung. Der Wurf wird einzeln mit dem VW der Ziele verglichen. Bei Erfolg brechen Ranken aus dem Boden hervor, die das Ziel festhalten. Um sich zu befreien, muss dem Opfer eine Kraftaktprobe gelingen gegen eine Schwierigkeit die dem Ergebnis des Führungswurfes plus eventuell erzielte Erfolge entspricht. Alternativ können die Ranken mit einer scharfen Waffe zerschlagen werden. Sie halten 50 plus die dreifache Zahl der bei der Führungsprobe erzielten Erfolge an Schaden aus.

Alternativ kann der Grenzläufer den Zorn des Waldes gegen Gebäude richten, die von den Ranken zerstört werden. Die Kraft kostet wieder KP entsprechen der Größe. Die Schwierigkeit entspricht der Härte des Ziels. Bei Erfolg verliert die Struktur W10 Schadenspunkte pro Erfolg. Ein lebloses Ziel kann innerhalb eines Tages nur einmal vom Zorn des Waldes betroffen werden. Wird der Zorn außerhalb eines Waldes heraufbeschworen, so steigt die Schwierigkeit um +1 pro 10 km Entfernung zum nächsten Waldgebiet.

Guerillaschütze

Voraussetzung: Der Charakter der Guerillaschütze werden will muss zuvor Blattschusstechnik mindestens auf Stufe 3 haben und der Charakter muss den Vorteil Gildenmitglied: Wolfsburger Widerstand besitzen. In den Kriegen zwischen den Stahlfürsten Vargothias waren immer die Bauern, Jäger und das andere gemeine Volk die Leidtragenden. Um die Kriegskosten zu decken erhöhten die Fürsten die Steuern und verzollten alles was ihnen unterstand. Aus diesem Grund gründete einst Winfried Dunkelwald, ein Jäger aus dem Fürstentum Wolfsburg den Widerstand. Er zog durch das Fürstentum und rekrutierte Jäger und Förster welche ihm bei seinem Kampf beistanden, doch nur wenige hatten den Schneid dazu. Trotz ihrer anfangs niedrigen Zahl (ca. 20) wagten es die Widerstandskämpfer. Sie legten sich eines Nachts an der Wolfsklammbrücke auf die Lauer und warteten auf einen Angriff der Reiter Avernus'. Gut getarnt in den Bäumen und Büschen platziert warteten sie bis die Reiter nichts ahnend an ihnen vorbei ritten, bereit wieder zu plündern. Mit präzisen Schüssen und ständigen Positionswechseln im Schutze der Nacht schafften sie es die schwer gepanzerten Reiter zu erlegen. Von diesem Tag an gab es regen Zufluss zu den Reihen des Widerstands. Viele welche vorher nicht an ihre Fähigkeit geglaubt hatten kamen und schlossen sich den Schützen an. Und dies stärkte den Widerstand nur noch. Winfried Dunkelwald, welcher bis zu seinem Tod für den Widerstand kämpfte, perfektionierte die Technik des Guerillakrieges mit dem Bogen, so dass sein Vermächtnis noch immer erhalten ist. Die Technik der Guerillaschützen beschäftigt sich mit dem schnellen Zuschlagen und dem Stellen von Fallen in den tiefen Wäldern Vargothias, wo auch ihr Ursprung ist. Das Ziel ist auch als kleiner Trupp eine Übermacht töten zu können indem man sich schnell und zielgerichtet bewegt und aus der Deckung den Gegner erledigt. So geht die Legende unter den Schützen um, dass Winfried Dunkelwald selbst einst alleine einen ganzen Trupp gepanzerter Reiter tötete. Die Schule wird nur an ein Mitglied des Widerstands weitergegeben. Da die Schule niemals als Schule geplant war sondern eher ein zufälliges Produkt war erlernt man die Techniken nicht im Unterricht, sondern rein in der Praxis. Jeder Charakter, welcher einen Hinterhalt legt oder eine Übermacht (SL-Entscheidung) alleine aus dem Hinterhalt ausschaltet, hat die Chance, dass ihm die Geheimnisse dieser Schule offenbart werden. Erst wenn ihm dies gelungen ist, darf er (einmal abgesehen von der Charaktererschaffung) Stufen in dieser Schule aufsteigen. Der Spieler würfelt anschließend mit 2w10. Erreicht er dabei einen Wert der seiner Momentanen Stufe in dieser Schule +10 entspricht, so darf er ohne einen Lehrmeister eine Stufe der Guerillaschützen erlernen. Pro zwei Punkte, die er über diesem Mindestwert liegt, erhält der Charakter einen solch tiefen Einblick in die Technik, dass ihm die Steigerungskosten der Schulstufe um einen EP reduziert werden. Dadurch können die EP- Kosten allerdings maximal halbiert werden. Sollte der Charakter durch mehrere Einsätze oder Erfolge mehr EP-Kosten erlassen bekommen, als er die nächsten Stufe maximal reduzieren darf, so kann er sich diese auf die nächste Schulstufe anrechnen lassen. Wenn er diese ebenfalls

um die maximale Anzahl EP- Kosten reduziert hat, darf er sich die erzielten Einblicke auf die darauf folgen anrechnen lassen, usw...

1: Sohn des Waldes

Schon immer im Wald aufgewachsen haben die Guerillaschützen gelernt worauf man treten darf und worauf nicht um nicht entdeckt zu werden. Der Charakter erhält im Wald einen Bonus von +1 auf Verbergen pro Stufe in Guerillaschütze

2: Blatt im Wind

Schnelle, lautlose Bewegungen sind der Schlüssel zum Sieg für die Schützen. Nach langem Studium der Blätter welche im Wind tanzen haben sie diese kopiert. Der Charakter kann sich, solange er sich im Wald befindet, schleichend genauso schnell fortbewegen als würde er normal gehen.

3: Perfekte Deckung

Die Deckung ist der beste Freund des Schützen. Wenn er gesehen wird ist es sein Verhängnis. In den wilden Wäldern Vargothias gibt es genügen Möglichkeiten für Deckungen und der Schütze sieht instinktiv, wenn er sich für einen Hinterhalt bereitmacht den Platz mit der besten Deckung und dem besten Schussfeld. Dies kann mehrmals hintereinander ausgeführt werden um die 2. beste, 3. beste usw. Deckung herauszufinden.

4: Fliegender Wechsel

Nur mit schnellen Positionswechseln ist es möglich eine Übermacht auszuschalten ohne entdeckt zu werden. Oft ist es notwendig sich diese Plätze schon im Vorhinein auszusuchen. Der Guerillaschütze kann, bevor er einen Hinterhalt startet bis zu drei Plätze in seinem Umfeld auswählen, welche um das Ziel herum ausgerichtet sind. Nachdem er einen Schuss aus der Deckung abgegeben hat erhält der Charakter, bis er die neue Deckung erreicht hat, jede Runde eine freie Aktion zur Bewegung. Er erhält +4 auf den Schleichenwert bei einer solchen Aktion. Ist kombinierbar mit Perfekte Deckung

5: Gezielte Flucht

Schlägt alles fehl, sind auch die Guerillaschützen zur Flucht genötigt. Auch hier zählt: Vorbereitung kann die letzte Rettung sein. Die optimale Fluchtroute wird vom Schützen schon vorher bedacht. Der Guerillaschütze kann, bevor er einen Hinterhalt startet, eine Richtung auswählen welche vom Ziel wegführt. Die Laufweite des Schützen verdoppelt sich, wenn er auf dieses Ziel zuläuft. Dies zählt nur wenn der Schütze verfolgt wird.

6: Fluchtpfeil

Um ihre Verfolger abzulenken haben die Guerillaschützen gelernt noch einen letzten Schuss während der Flucht abzugeben und schnell im Wald zu verschwinden. Der Schütze kann während seiner Flucht (auf das mit Gezielte Flucht gewählte Ziel) einen Pfeil auf den Verfolger abgeben. Hierbei fällt kein Malus fürs Schießen während dem Laufen an. Der Schuss macht nur halben Schaden, lässt den Verfolger jedoch bei einem Treffer um 10 Meter zurückfallen. Gezielte Treffer sind nicht möglich.

7: Nachtsicht

Die Guerillaschützen müssen da sie meist in der Nacht agieren ihre Sinne schärfen um präzise wie am Tag schießen zu können. Der Schütze kann bei Nacht so gut sehen wie bei Tag, jedoch sieht auch er nichts bei

vollkommener Dunkelheit

8: Tödliche Präzision

Die Guerillaschützen wissen, dass meist schon ein verfehlter Schuss den Tod bedeutet. Aus der Deckung heraus investieren sie viel Zeit um den Gegner zu studieren. Wenn der Schütze seinen ersten Schuss aus der Deckung heraus abgibt erhält er keinen Malus für Schüsse auf den Kopf.

9: Unsichtbarer Tod

Die Nacht und der Pfeil sind die Freunde des Schützen. Beides zu vereinen vermag diese Stufe. Nachdem der Guerillaschütze seine Pfeile geschwärzt hat nutzt er sein Wissen um sie für den Gegner praktisch unsichtbar zu machen. Kommt der Pfeil von vorne muss dem Gegner eine Aufmerksamkeitsprobe Schwierigkeit 20 gelingen um ihn noch rechtzeitig zu bemerken.

10: Mein Name ist Legion

Die Königsdisziplin der Guerillaschützen ist die Fähigkeit dem Gegner glauben zu machen sie seien mehr als er. Auf dieser Stufe erlernt der Schütze seine Pfeile so geschickt an den Ästen der Bäume abprallen zu lassen dass es so scheint als würden sie aus verschiedenen Richtungen kommen. So lassen sich falsche Fährten legen oder Gegner in Deckung ausschalten.

Hand des Todes

Die Kampftechnik Hand des Todes nutzt den Umgang mit Dolchen. Dolche lassen sich gut verstecken da sie sehr klein sind. Die Assassinen der Todeshändler haben deswegen den Umgang mit Dolchen perfektioniert. Kaum jemand kann besser mit Dolchen umgehen als sie. Anders als die Schattenhändler nutzen die Todeshändler nur Dolche. Die Assassinen lernen Präzision, Schnelligkeit, den gezielten Einsatz mit Dolchen und den Umgang mit Dolchen aller Art. (Z.B. Dolchen, Wurfdolche, Main Gauche und sogar Stilette etc.)

1: Schnelligkeit des Dolchs

Der Assassine erhält einen Bonus auf seine Initiative in Höhe seiner halben Stufe in Hand des Todes in Höhe, solange er mit mindestens einen Dolch oder Stillet kämpft.

2: Geschickte Bewegung

Der VW des Assassinen steigt um die Hälfte der Stufe in Hand des Todes, vorausgesetzt er kämpft mit mindestens einen Dolch oder Stillet.

3: Fester Stoß

Der Schaden mit Dolchen und Stiletten erhöht sich um die Stufe des Assassinen in dieser Kampftechnik.

4: Schnell Ziehen

Der Assassine darf als freie Aktion bis zu zwei Waffen ziehen, solange die Waffen Dolche oder Stilette sind.

5: Mehrfachstoss

Der Assassine hat das ausnutzen der schnellen Dolche und Stilette gelernt. Das hat er so gut gelernt, dass er nur den halben Malus bei Mehrfachaktionen erhält im Kampf mit Dolchen und Stiletten.

6: Meister des Dolchs

Der Assassine ist im Umgang mit den Dolchen mittlerweile so gut geworden das er nun Dolche werfen kann, auch die normalerweise nicht dazu geeignet sind. Die Reichweite beträgt St * 4/6/8 und Dolche die man so wieso Werfen kann verdoppelt sich die Reichweite. Außerdem kann der Assassine nun Wurfaffen, Pfeile und Bolzen mit Dolchen parieren.

7: Gezielter Stich

Der Assassine weiß, dass er gegen Rüstung nicht ankommt, deshalb hat er eine Möglichkeit gelernt Rüstung zu umgehen. So bald der Gegner einen Rüstungsschutz von 2 hat kann der Assassine ihn umgehen. Diese Technik darf er nur mit Dolchen und Stiletten anwenden.

8: Unglaublich Flink!

Der Assassine erhält ein zusätzlichen Freien Angriff, aber nur wenn er keine Rüstung trägt.

9: Dolch Parade

Für das Zahlen von 2 KP darf der Assassine eine freie Parade für jeden Dolch in seiner Hand ausführen.

10: Lungenstich

Der Assassine hat durch das gezielte Training mit Dolchen den Lungenstich erlernt. Er führt ein gezielten Dolchstoß in die Lunge seines Feindes aus. Dafür zahlt er 2 KP und der Malus für den gezielten Angriff entfällt außerdem zählt dieser Angriff als lautlos wofür er auch keinen Malus erhält.

Heilende Hand

„Stillhalten und die Zähne zusammenbeißen.
Der Pfeil sitzt zu tief, ich muss ihn nach hinten
rausschlagen.“ -Eleana die Rote

Die Technik der Heilenden Hand wird von den Kräuterfrauen Drakias ausgeübt, die mit ihren Wägelchen über das Land ziehen, meist im Schutz von Gauklern oder Händlerkarawanen, und ihre Dienste in den Dörfern feilbieten, im Tausch gegen das, was sie zum Leben brauchen. In manchen Orten misstraut man den weisen Frauen, da hin und wieder auch Quacksalber, Betrüger und echte Hexer sich als reisende Heiler ausgeben und so ihrem Ruf geschädigt haben. Noch unbeliebter sind sie bei Adligen, die sie regelmäßig des Betrugs, der Spionage, der Aufwiegelei oder der finsternen Dämonenbündelei beschuldigen. Ganz davon abgesehen, dass manchmal die weise Frau die einzige ist, welche dem Vampir mit dem Mut der Verzweifelten entgegentritt. Doch die Gemeinschaft ist klein aber eingeschworen, und lässt sich davon nicht von ihren Diensten am einfachen Volk abbringen.

1: Heilende Hände

Die weise Frau erlernt auf jeder Stufe den entsprechenden Zauber des Heilaspekts (AC S. 276). Außerdem kann sie ihre halbe Stufe zu ihren Fertigkeitswerten Wunden behandeln und Wissen: Heilkunst addieren.

2: Kräuterfrau

Die Heilerin kann ihre Stufe zu den Fertigkeiten Wissen: Kräuterkunde, Giftkunde oder Alchimie addieren, wenn es darum geht Heilkräuter zu erkennen oder heilende Tränke und Gegengifte herzustellen.

3: Blutdurst lindern

Durch freundliche Worte und Blicke kann die weise Frau jedes Wesen davon abhalten, sie anzugreifen. Dazu muss sie mit einem Wurf auf Charisma + Technikstufe den GW des Wesens überwinden, dies ist eine Aktion. Die Wirkung hält bis zu einer Stunde an, endet aber sofort, wenn sich die Heilerin aggressiv verhält.

4: Ruhe Sanft

Die weise Frau kann Wesen in einen sanften Schlaf fallen lassen, sie muss ihren Patienten dazu nur mit der Hand berühren, einen KP ausgeben und mit einem Wurf auf Willenskraft plus Technikstufe den Geistigen Widerstand überwinden. Der Schlaf hält eine Stunde an, plus eine pro Erfolg. Der Schlafende kann auch während der Wirkung normal geweckt werden.

5: Meisterin der Heilung

Die Kräuterfrau muss bei ihren Würfen auf Wunden behandeln keine Erfolge mehr ansagen, jeder Punkt Ergebnis über 15 gilt als Erfolg. Eine solche Wundenbehandlung benötigt mindestens eine Viertelstunde und ein Erste- Hilfe-Paket guter Qualität.

6: Schutz der Unschuldigen

Die Heilerin kann die schützende Wirkung von „Blutdurst lindern“ auch auf andere übertragen, für einen KP bis zu einer Person pro Stufe. So manches drakische Kind verdankt dieser Kraft sein Leben.

7: Reinigung des Geistes

Die Weise Frau kann dabei helfen, die Wirkung von geistigen Nachteilen wie einer Phobie oder einer Besessenheit zu lindern. Dazu muss sie sich mindestens eine Minute pro CP des Nachteils mit dem Patienten beschäftigen und einen Empathiewurf gegen 15 plus die CP schaffen. Sowohl Patient als auch Heilerin kostet das einen KP. Die Wirkung hält eine Stunde pro Stufe der Heilerin an. Sie kann diese Technik nicht auf sich selbst anwenden.

8: Exorzismus

Durch die Konzentration auf ihre Gaben und die Anrufung reiner Energie kann die Heilerin Dämonen und Besessenheiten austreiben. Die Heilerin führt einen Wurf auf Charisma plus ihrer Technikstufe aus. Um Zauber, die den Geist beeinflussen zu überwinden muss sie deren MW überwinden, um die Beherrschungskräfte von Dämonen zu brechen muss sie deren Arkane Macht überwinden.

9: Mystische Verbindung

Die weise Frau muss für ihre heilenden Kräfte und Zauber ihr Ziel nicht mehr berühren, es reicht, wenn sie ein Objekt besitzt, welches eine Verbindung zu ihrem Ziel hat. Die Verbindung zu aktivieren kostet allerdings einen KP zusätzlich.

10: Wundersamer Trank

Die Heilerin kann einem Trank oder einer Salbe die Wirkung eines ihrer Zauber geben, in dem sie die Kosten in EP statt KP bezahlt. Es werden keine zusätzlichen alchemistischen Zutaten benötigt.

Kampfpriester

Voraussetzung: Nur Priester/Druiden/Schamanen können diese Schule lernen. Als Fokus dienen die Foki der Priesterschule. Die Anhänger der klerikalen Kräfte sind stets auf den Straßen Kreijors und oft auch auf Schlachtfeldern zu finden. Gerade das Leben jener Wander- und Kampfkleriker - egal ob nun Priester, Schamane oder Druide - ist hart, entbehrungsreich und fordert eine hohes Maß an Zähigkeit. So entstand über die Jahrtausende die Schule der Kampfpriester und auch wenn sie ursprünglich viele Begründer und Lehrmeister hatte, setzte sich letztendlich dieser Kanon an allgemeingültigen Schulentechniken durch. Einen Lehrmeister zu finden stellt sich jedoch oft als schwierig dar. Da die wenigen Meister nur auf den Straßen oder an entlegenen Orten zu finden sind. Kleriker kampforientiertere Gottheiten und Krafttiere haben es leichter, da sie zumeist organisierter sind oder es schlichtweg mehr Meister dieser Schule gibt. Ebenso wie die Anzahl der Meister hängen auch die Lehrmethoden selbiger von der Glaubensströmung ab. Dennoch, wer die Suche durchhält, wird fündig werden und so den Weg eines Kampfpriesters einschlagen können.

1: Verbreitung des Glaubens

Der Priester erhält einen Bonus auf alle Versuche jemanden dazu zu bringen sich dem Glauben seines Gottes anzuschließen in Höhe seiner Schule/2

2: Stabkämpfer

Der Priester lernt sich mit einer Waffe zu verteidigen, meistens mit Stäben oder Keulen. Er bekommt auf eine Waffe einen Schadensbonus von 1 pro Stufe in Kampfpriester. Allerdings muss diese Waffe zum Glauben passen. Es geht nicht einen Naturpriester mit Pistole zu spielen.

3: Magieresistenz

Der Kampfpriester bekommt eine Magieresistenz auf alle Widerstandswerte in Höhe der Stufe/2. Auf Sprüche des gegenteiligen Aspektes sogar in Höhe seiner Stufe

4: Leitung des (Aspekt)

Der Priester kann andere Priester deren Götter nicht verfeindet sind im Kampf mit KP unterstützen.

5: Kraft des (Aspekt)

Der Priester erhält eine Runde lang ein vom Meister für die Situation passendes Wunder. Dies kann er nur einmal pro Spielabend nutzen. Das Wunder soll keine Schlachten entscheiden, sondern eher zufällig eine kleine Hilfe darstellen.

6: Gedanken Fokussieren

Der Priester erhält keinen Malus für Wunden, wenn er zaubert.

7: Schnelligkeit des (Aspekt)

Der Priester kann einen Göttlichen Zauber um eine Aktion verkürzen ohne den Malus für Mehrfachaktionen zu erhalten.

8: Gottgegebene Geschwindigkeit

Der Priester kann 3 KP ausgeben um in den folgenden Runden einen Initiativebonus in Höhe der halben Stufe des Kriegspriesters zu erhalten. Er kann in der Runde in der er diese Fähigkeit einsetzt keine weiteren Aktionen unternehmen. Die Technik hält für Stufe in Kampfpriester Runden an.

9: Gabe der (Aspekt)

Der Charakter regeneriert in jeder Stunde einen arkane Energiepunkt pro halbe Stufe des Kampfpriesters, außer wenn er in der Nähe eines Heiligen Ortes des gegenteiligen Aspektes befindet.

10: Rohe Kraft der (Aspekt)

Der Priester kann die Rohe Kraft seines Aspektes kanalisieren.

Kendô - Weg des Schwertes

Voraussetzungen: Da die Kampfkunst nur von wenigen seltsamen Reisenden gelehrt wird, muss ein Spieler, der diese Kampfschule bei der Charaktererschaffung erwerben möchte, einige Punkte auf den Vorzug: Mentor legen. Charaktere die während des Spieles diese Technik erlernen wollen sollten sich in Rham (dem Schmelztiegel von Kreijor) oder in der Umgebung vom Meer der Stürme ihre Augen, nach einem geeigneten Lehrmeister, offen halten. Idee des Kendô ist es, den menschlichen Charakter durch Anwendung der Prinzipien des Schwertes zu schulen. Die Übung des Kendô hat den Vorsatz Geist und Körper zu formen, eine starke Seele zu entwickeln, durch korrektes und strenges Üben Fortschritt in der Kunst des Kendô anzustreben, Höflichkeit und Ehre des Menschen zu achten, mit anderen aufrichtig umzugehen und unaufhörlich die persönliche Weiterentwicklung zu verfolgen. So wird man fähig, sein Land und die Gesellschaft zu lieben, zur Entwicklung der Kultur beizutragen sowie Frieden und Wohlergehen unter allen Völkern zu fördern. Ein Kendôka zeichnet sich durch seine geradlinige und zielgerichtete Kampfweise mit dem zweihändigen Säbel aus. Er bevorzugt dabei jede Art von Rüstung, die ihm genügend Bewegungsfreiheit gewährt um seine Techniken auszuführen. Alle Kendôka tragen ihr Haar sehr lang und legen Wert auf ein gepflegtes Auftreten. Der Ursprung dieser Kampfkunst ist sehr zwar umstritten aber die meisten Weisen behaupten, dass die Kampftechnik Kendô aus einem Land östlich von Trulk in dem Milch und Honig fließen stammen soll. Andere Gelehrten behaupten sogar, dass die Techniken von Kendô und Klingenlied den selben Ursprung haben könnten, doch keine diese Vermutungen konnte bisher bewiesen oder widerlegt werden.

1: Ying-Yang-Schritte

Durch die Ashisabaki (Schritttechniken) lernt sich der Charakter geradlinig und schneller vorwärts, rückwärts und seitwärts zu bewegen. Dies hat zwar keinen Einfluss auf seine Kampfbewegungsweite, es ermöglicht ihm aber schneller zu reagieren, wodurch seine Initiative pro zwei Stufen um einen Punkt (aufgerundete) ansteigt.

2: Schwertschwung

Durch die lockere, schwingende Ausholbewegung, die bei jedem Schlag, für den Gegner gleich aussieht, erhält der Charakter einen Bonus auf seine Säbelfertigkeit in Höhe seiner halben (abgerundeten) Stufe. Denn dadurch dass er erst am Endpunkt des Schlages Kraft in den Schwerthieb legt, ist es ihm jederzeit möglich auf den Gegner zu reagieren.

3: Oyo-Waza

Der Charakter lernt die verwundbarsten Stellen des Humanoiden Körpers kennen und gezielt anzugreifen. Er darf sich aus der Liste eine der gezielten Schläge aussuchen.

4: Tenouchi

Durch das Anspannen der Unterarmmuskeln, beim Auftritt des Katanas, erhöht der Kämpfer die Wucht beim Aufschlag seiner Klinge. Setzt der Kendōka das Tenouchi ein, so verursacht er pro eingesetzten KP zwei zusätzlichen Punkte Schaden.

5: Oyo-Waza

6: Kiai

Durch das laute Kampfgeschrei macht sich der Kämpfer selber Mut und reinigt seinen Geist von wirren Gedanken. Das Kiai entsteht im „Hara“ – dem Unterbauch als Zentrum des Körpers – und verbindet Körper und Geist zu einer zielgerichteten Bewegung. Durch sein Kiai erhält er daher, jede Runde in der er sein Kampfgeschrei mindestens einmal laut ausstößt, einen Bonus von drei auf seinen GW gegen Furcht und Manipulation. Das Kampfgeschrei auszustoßen kostet den Kämpfer allerdings seine freie Bewegung.

7: Oyo-Waza

8: Tsuba-zeriai

Verhaken sich die Waffen des Kendōka und seines Gegners, so darf der Kendōka eine Oji- Waza (Kontertechnik) anwenden. Pro für den nachfolgenden Angriff eingesetzten KP, erhält der Kendoka einen Bonus von zwei. Versucht der Kendoka, gezielt eine Tsubazeriai Situation (Verhaken der Waffen) herbeizuführen, so erhält er pro eingesetzten KP ebenfalls einen Angriffsbonus von zwei Punkten.

9: Oyo-Waza

10: Renzoku-Waza

Der Kendōka hat gelernt, dass durch eine Mehrschlagtechnik seine Chancen einen Gegner zu treffen enorm steigen. Für einen KP darf der Charakter eine Zweischlagtechnik und für zwei KP darf er eine Dreischlagtechnik gegen einen Gegner führen. Da die Konzentration des Kämpfers grundsätzlich auf dem letzten Schlag liegt, darf er nur bei diesem eine Oyo- Waza anwenden. Renzoku-Waza zählen dabei nicht als Mehrfachaktion, die einzelnen Angriffe werden aber separat durchgeführt. Pro Runde darf der Kendōka so viele Renzoku-Waza durchführen, wie es ihm sein Potential erlaubt.

Wählbare Oyo-Waza

Migi Do

Der Kendoka attackiert bei diesem Angriff gezielt die Leber des Gegners zu treffen. Das Ziel dieses Schlages ist der durch einen Lebertreffer verursachte Blutschock, der den Gegner theoretisch vollkommen kampfunfähig machen kann. Der Malus um mit dem Migi-Do- Schlag die Leber (innere Organe) anzugreifen wird um zwei Punkte reduziert.

Hidari Do

Bei diesem Schlag greift der Kendoka die Milz des Gegners gezielt an. Zwar ist ein Milztreffer nicht so effektiv wie ein Lebertreffer, aber es ist dennoch ein sehr gefürchteter Angriff. Der Malus um mit dem Hidari-Do- Schlag die Milz (innere Organe) anzugreifen wird um zwei Punkte reduziert.

Vollendeter Do

Um den vollendeten Do-Schlag anwenden zu können, muss der Kendoka bereits den Migi- und den Hidari-Do-Schlag beherrschen. Nach einem erfolgreichen Treffer, zieht der Kendoka dann nicht mehr seine Klinge sofort heraus, sondern versucht den Bauchraum zu öffnen. Dafür rennt er nach einem erfolgreichen Do-Treffer an der Seite des Gegners vorbei und zieht sein Schwert dem Gegner quer über dem Bauchraum. Dieser Angriff gilt zwar als gezielter Angriff auf innere Organe (Magen und Darm), der Malus wird allerdings um vier Punkte reduziert!

Migi Kote

Wie bei allen gezielten Schlägen der Kendotechnik, zielt dieser Schlag darauf ab, den Gegner kampfunfähig zu machen. Ohne die Waffenführende Hand ist dies in der Regel der Fall, darum hat der Kendoka in harten Trainings den Migi-Kote-Schlag perfektioniert. Auf einen Gezielten Angriff gegen die Waffenhand des Opfers, wird der Malus um zwei Punkte reduziert.

Hidari Kote

Wenn der Gegner des Kendokas eine zweihändige Waffe führt, ist es sinnvoll, die Hidari-Kote-Technik anzuwenden um die linke Waffenhand zu attackieren. Die Hidari-Kote- Technik, kann aber natürlich auch gegen einen Linkshänder sehr sinnvoll eingesetzt werden. Auf einen Gezielten Angriff gegen die linke Waffenhand des Opfers, wird der Malus um zwei Punkte reduziert.

Vollendeter Kote

Durch harte Übung und viel Erfahrung, ist der Kote-Schlag des Kendôka besonders hart und präzise geworden. Er versucht das Handgelenk des Gegners an seiner empfindlichsten Stelle zu treffen, wodurch die Auswirkungen des gezielten Treffers um eine Kategorie nach rechts verschoben werden! Der Vollendete Kote-Schlag, muss für beide Kote-Techniken separat erlernt werden.

Men

Während Do, Kote und Ski relativ gut zu schützen sind, gilt dies im Normalfalle nicht für den Kopf, daher sind über 90% aller Treffer eines Kendokas, Men-Schläge. Anders als bekannte Schulen, wird dabei nicht versucht den Kopf abzuhacken, sondern die Schädeldecke zu zertrümmern. Bei einem erfolgreichen Men- Treffer erhält der Kendoka daher 1w10 zusätzlichen Schaden.

Migi- & Hidari-Men

Anders als bei dem mittig platzierten Men, attackiert der Kendoka bei Migi- & Hidari-Men- Schlägen, die Schläfen des Gegners. Durch zahlreiche Übungen hat der Kendoka seine Men-Schläge präzisiert, so dass der Malus des gezielten Kopfangriffs um zwei Punkte reduziert wird.

Vollendeter Men

Sobald der Kendoka die beiden Men-Techniken beherrscht, kann er die Vollendete-Men-Technik erlernen. Nach einem erfolgreichen Treffer, zieht der Kendoka dann nicht mehr seine Klinge sofort heraus, sondern versucht den Schädel zu spalten. Dafür rennt er nach einem erfolgreichen Men-Treffer an der Seite des Gegners vorbei und schiebt seine eingedrungene Klinge durch den Schädel. Dieser Angriff gilt zwar ebenfalls als gezielter Kopf-Angriff, der Malus wird allerdings um vier Punkte reduziert!

Tsuki

Ein Tsuki zielt darauf ab, die Kehle des Gegners zu durchstoßen und ihn damit kampfunfähig zu machen. Befindet sich der Kendoka im Chudan- no-kamae (normalen Grundstellung), so zeigt bereits seine Klingenspitze in der Verlängerung auf die Kehle des Gegners. Wenn der Kendoka den Kampf um die Mitte gewinnt, muss er sich nur noch kraftvoll nach vorne bewegen und die Arme strecken, um die Kehle des Gegners zu durchstoßen. Auf einen gezielten Angriff der Kehle, erhält der Kendoka daher einen Bonus von zwei Punkten.

Lektionen des Kendô

Hyoho Niten ichi ryu

"... sich der Wirksamkeit der beiden Schwerter bewusst zu werden – darum geht es in der Nito ryu...denn wahr ist, dass man alle Waffen, die man besitzt, gebrauchen sollte, statt sein Leben wegzuerwerfen. Zu sterben, mit einer unbenutzten Waffe in seinem Gürtel, dass wäre bedauerlich."
- Aus "Gorin no sho", von Miyamoto Musashi

Neben dem verbreiteten Kendô, bei dem nur ein Langschwert verwandt wird, gibt es noch den als Nitô bekannten Stil, in dem mit einem Langschwert in der Linken und einem Kurzschild in der Rechten gekämpft wird. Auch wenn sich einige Bewegungsabläufe unterscheiden, basiert der Nitô-Stil (Lektionen) auf der hier vorgestellten Kampfkunst.

Ki-Ken-Ta-Ichi

Voraussetzung: Schwertschwung (Kendô 2) **Kosten:** 6 KP

Ki-Ken-Ta-Ichi ist für den Kendôka nicht mehr nur ein Wort. Durch gezieltes Training hat er tatsächlich gelernt Geist Schwert und Körper zu vereinen. Während er sich mindestens eine ganze Runde lang konzentriert, lässt er einen Teil seiner Arkanen Kraft in seine ergriffenen Waffen fließen. Anschließend ist er fähig, bis zum Ende

der Szene, die Waffe in der "falschen Hand" ohne Abzüge zu führen. Besitzt der Charakter den Vorzug Beidhändigkeit, so erhält dieser stattdessen einen Bonus von eins auf seine Säbelfertigkeit.

Nitô Tenouchi

Voraussetzung: Tenouchi (Kendô 4) **Kosten:** 1 KP

Setzt der Kendoka bei einem Angriff beide Schwerter im Wechsel gegen den gleichen Gegner ein, so darf er die Lektion für einen KP aktivieren. Die Wirkung der Tenouchi-Technik, wirkt sich dann auch auf den zweiten Angriff aus, ohne dass der Kämpfer dafür erneut KP einsetzen müsste. Nitô Tenouchi muss zu Beginn der Kampfunde angekündigt werden!

Kiai-Waza

Voraussetzung: Kiai (Kendô 6) **Kosten:** 1 KP

Durch viel Übung ist es dem Kendôka gelungen seine Atemtechnik zu perfektionieren. Wendet er einen KP auf, so kostet es den Kendôka nicht mehr seine freie Bewegung, wenn er das Kiai anwenden will.

Nitô-Waza

Voraussetzung: Tsuba-zeriai (Kendô 8) **Kosten:** 2 KP

Verhaken sich die Waffen des Kendoka und seines Gegners, so ist der Nitô Kämpfer durch seine zweite Waffe im Vorteil. Neben den erlernten Oji-Waza (Kontertechniken) kann er nun für zwei KP eine seiner Waffen loslösen, während er mit seiner anderen Waffe, die gegnerische Waffe blockiert. Durch die Verstrickung des Gegners, verringert sich also dessen VW wenn der Kendôka die Lektion für zwei KP anwendet, um fünf Punkte.

Nitô-Renzoku-Waza

Voraussetzung: Renzoku-Waza (Kendô 10) **Kosten:** siehe Text

Verfehlt der Kendôka seinen Gegner, weil dieser ausweicht oder seinen Schlag pariert, so attackiert er sofort eine andere, durch das Manöver seines Gegners nun, ungeschützte Stelle. Für zwei KP, darf der Kendokämpfer spontan einen weiteren freien Angriff auf denselben Gegner durchführen. Verfehlt er auch bei der dadurch entstandenen Zweischlagtechnik, so kann er für drei weitere KP, spontan einen dritten Angriff gegen denselben Gegner vortragen. Die Nitô-Renzoku- Waza erlauben es dem Kendôka, bei jedem seiner Schläge eine Oyo-Waza anzukündigen.

Keule

„Ey! Gommst hier net rein!“ – Hannibal, Türsteher in dem Wirtshaus „Zum Orksteher“

Voraussetzung: Zu Spielbeginn nur von Ogern lernbar Diese Technik ist weniger eine Technik, als mehr eine Lebensart, nämlich die der Oger. Keule bezieht sich auf den beliebtesten Gegenstand der Oger: Die Keule. Ob als Waffe, Werkzeug oder Spielzeug, jeder Oger hat eine Keule. Diese Technik können ausschließlich Oger

erlernen, selten findet man Trolle oder gar Orks, die sich diese Technik angeeignet haben. Um Stufen in dieser Technik auf zu steigen wird kein Lehrmeister benötigt, es dauert dann aber länger sie zu erlernen.

1: Wo is meine Keule?

Der Oger kann alle Gegenstände und sogar Lebewesen als Keule benutzen, die nach Entscheidung des SL dazu genutzt werden können. Sie werden mit der Fertigkeit stumpfe Hieb Waffen benutzt. Eine Keule mit Größenklasse K macht 1W10-2 B + Stärkebonus Schaden. Für jede Größenklasse darüber macht die Keule 1W10 B weiteren Schaden. Der SL kann den Schaden je nach verwendetem Gegenstand modifizieren. Lebewesen die als Keule benutzt werden, müssen erst mit der Kampfoption „packen“ ergriffen werden. Als Keule benutzte Lebewesen bekommen die Hälfte des Schadens selbst ab.

2: Wat guckst du?!

Der Oger bekommt die Hälfte, aufgerundet, seiner Stufe in Keule auf Einschüchterungsproben und auf den GW gegen Furcht und Einschüchterung.

3: Meine Keule!

Der Oger bekommt die Hälfte, aufgerundet, seiner Stufe in Keule auf die Fertigkeit Stumpfe Hieb Waffen. Außerdem bekommt er keinen Abzug, wenn er mit einer T Waffe B Schaden machen will.

4: Ich will aber nicht!!!

Der Oger stampft einmal fest auf den Boden auf und erzeugt so ein kleines Beben. Er würfelt 2W10 + Stärkebonus, jeder im Umkreis von 5m dessen SR gleich oder unter dem Wurf ist fällt um. Dies ist eine Aktion und kostet 2 KP.

5: Mit Schmackes

Jedes Mal, wenn der vom Oger verursachte B- Schaden mit einer stumpfen Hieb Waffe nach Abzug des RS die SR des Gegners übersteigt, schlägt er das Opfer Stärkebonus / 2 aufgerundet in Meter weit weg. Mit einer erfolgreichen Turnenprobe mit dem Angriffswert des Ogers als MW, landet der Gegner auf den Beinen. Es ist möglich zu parieren, mit einem Malus von -2, allerdings wird dennoch ein Schadenswurf ausgeführt, der mit der SR verglichen wird. Schafft der Gegner es zu parieren und der Schaden übersteigt seine RS+SR, fliegt er trotzdem zurück, muss aber keine Turnenprobe ablegen. Der Oger kann sich auch dazu entscheiden diese Technik nicht zu verwenden.

6: Dicke Haut

Der Oger bekommt einen zusätzlichen Wundlevel vor Angeschlagen mit einem Abzug von 0 und einen weiteren natürlichen Rüstungsschutz von 2.

7: Hart aber Herzlich

Jede für den Kampf gedachte stumpfe Hieb Waffen die B Schaden verursacht, macht 1W10B zusätzlichen Schaden. Die Technik ist mit der Technik „Meine Keule!“ kombinierbar.

8: Hm?

Der Oger hat im Laufe seines Lebens so viele Schläge abbekommen, dass er keine Schmerzen mehr spürt; Die Wundabzüge verfallen. Im Kommalevel geht er dennoch zu Boden.

9: Immer feste druf

Der Oger bekommt den doppelten Stärkebonus auf den Schaden, den er mit einer stumpfen Hiebwappe macht.

10: Jetzt reicht's aber!!!

Der Oger gibt 2 KP aus, holt mit seiner Keule weit aus und schlägt mit all seiner Kraft auf dem Boden. Die so erzeugte Schockwelle macht in einem Umkreis von 1W10 + Stärkebonus Meter einen Schaden von 2W10 + Stärkebonus B Schaden. Der Oger kann in dieser Runde nichts anderes machen. Wenn der so erzeugte Schaden die Strukturpunkte des Bodens übersteigt, bricht der Oger durch.

Lektionen der Keule

Stumpfe Schläger

Woher diese Lektionen stammen, weiß niemand so genau. Oder wie eine so einfache Technik überhaupt Lektionen bilden konnte. Auch ist seltsam, dass nur Oger mit nichtkriegerischen Berufen diese Lektionen lehren. Der einzige wirklich bekannte Lehrmeister ist Hannibal der Türsteher des Wirtshauses „Zum Orksteher“ in der Stadt Orktod. Aber selbst wenn ein solcher Lehrmeister gefunden wird, muss sich der Oger erst den Respekt verdienen, einige sind schon mit einem Sieg im Armdrücken zufrieden, andere wollen ein Wettessen sehen, doch jeder Lehrmeister verlangt etwas anderes.

Muskelspiel

„Guckst du!!“ – Hannibal, Türsteher in dem Wirtshaus „Zum Orksteher“

Voraussetzung: Keule 2 **Kosten:** 1KP

Um diese Lektion einsetzen zu können muss der Oger einen freien Oberkörper haben. Der Oger stellt sich in Position und spannt alle seine Muskeln an um all seinen Gegenüber seine pure Stärke zu zeigen. Gibt der Oger 1 KP aus so kann er seinen Stärkebonus zu der Einschüchterungsprobe drauf rechnen. Natürlich kann er trotzdem Kraftakt als unterstützende Fertigkeit nutzen.

Rundumschlag

„Macht mal Platz! Ich will durch!“ – Darn, drakischer Weinlieferant

Voraussetzung: Keule 5 **Kosten:** 1KP

Der Oger kann mit einer Aktion mehrere Gegner blindwütig angreifen. Pro Gegner steigt der MW um 1. Der Angriffswurf wird der Reihe nach, angefangen beim ersten Gegner mit dem VW verglichen. Schaden wird einzeln gewürfelt ohne Stärkebonus. Solange der Schaden die SR übersteigt, kann der nächste Gegner

angegriffen werden. Ansonsten ist der Gegner zu massiv und stoppt den Angriff des Ogers. Diese Lektion kann zusammen mit der Technik „Mit Schmackes“ verwendet werden. Außer dieser Lektion kann der Oger sonst nichts in dieser Runde unternehmen.

Boxsack

„Hm? Was?!“ – Jongur, ogrischer Kellner der inmitten eine Kneipenschlägerei von rassistischen Gossenschlägern geraten ist.

Voraussetzung: Keule 8 **Kosten:** 3 KP

Wann immer der Oger Schaden bekommt, kann er diese Lektion spontan aktivieren und seine SR zu dem natürlichen RS dazurechnen. Diese Lektion bleibt bis zum Ende der Runde aktiv, allerdings reduziert jeder Schaden der den normalen RS übersteigt, den zusätzlichen RS der Lektion.

Spielverderber

„Jetzt reicht’s aber wirklich!!!“ – Hannibal, Türsteher in dem Wirtshaus „Zum Orksteher“

Voraussetzung: Keule 10 **Kosten:** 2KP

Jedes Mal, wenn der Oger die Technik „Jetzt reicht’s aber!!!“ einsetzt und es sein Potenzial erlaubt, kann sich der Oger spontan dazu entscheiden diese Lektion zu aktivieren. Sobald der Schlag den Boden erreicht hat, und die Gegner den Schaden bekommen haben, strahlt der Oger in dieser Szene Furcht in Höhe seines Stärkebonus aus.

Kind des Waldes

Auch die Wälder Kreijors sind gefährliche Plätze. Wer in diesem Lebensraum bestehen will muss schon dem einen oder anderen Überlebenskniff gemeistert haben. Diese Schule wird von allen Waldbewohnern gelehrt und basiert auf dem Respekt vor den Wäldern Kreijors als Zuflucht und Heimat. Im Laufe der Zeit haben viele Völker Techniken entwickelt um sich dem Lebensraum Wald optimal anzupassen (und ihre Heimat zu verteidigen). Besonders wird diese Technik natürlich von den Waldelfen und Feen Arboreas und Illyriens gelehrt. Aber auch die Bewohner der Dschungel Vrai Kors sowie die Bewohner Drakias die sich vor ungerechten Bojaren und grausamen Monstern in die Tiefen der Wälder gerettet haben kennen diese Lebensweise. Ansonsten ist diese Technik kaum verbreitet.

1: Überleben in der Wildnis

Der Charakter ist von Kindesbeinen an im Überleben im Wald geschult und erhält daher seine Stufe als Kind des Waldes als Bonus auf seinen Fertigkeitswert in Überleben: Wald.

2: Schatten im Wald

Wer sich im Wald laut und ungeschickt bewegt wird schnell Opfer eines Räubers oder verhungert da er seine Beute verschreckt. Der Charakter erhält seine halbe Stufe (abgerundet) als Kind des Waldes als Bonus auf seine Fertigkeitswerte in Schleichen und Verbergen sowie Spuren lesen (hier allerdings nur wenn es darum geht Spuren zu verwischen). Diese Kraft wirkt nur in zumindest licht bewaldeten Gebieten.

3: Wispern der Bäume

Der Charakter nimmt durch den Wind der durch seine Verbündeten die Bäume an in weitergetragen wird die Annäherung seiner Feinde leichter wahr. Der Charakter darf seine halbe Stufe als Kind des Waldes als Bonus auf seine Fertigkeitswerte in Aufmerksamkeit und Horchen verwenden. Diese Kraft wirkt nur in zumindest licht bewaldeten Gebieten.

4: Waffen der Natur

In einer gefährlichen Umwelt wie den Urwäldern Kreijors überleben nur die klugen, schnellen und starken Raubtiere. Unglücklicherweise sind die natürlichen Waffen eines Menschen im Vergleich zu Klauen und Fängen ein Witz und man muss als solcher auf andere Waffen zurückgreifen. Der Charakter weiß sich mit allem zu verteidigen was die Natur ihm zu bieten hat. Er erhält seine halbe Stufe als Kind des Waldes als Bonus auf seinen Angriffswurf und seinen Schaden, wenn er sich mit Steinen, Stöcken und Knüppeln verteidigt.

5: Meister der Pflanzen

Medizinische Versorgung ist für in der Wildnis lebende Menschen immer ein Problem. Daher hat der Charakter gelernt aus den zur Verfügung stehenden Mitteln das Beste zu machen. Für einen KP darf der Charakter seine Stufe als Kind des Waldes als Bonus auf seine Fertigkeitswerte in Wissen: Pflanzenkunde und Wissen: Heilkunde verwenden, wenn es darum geht Heilkräuter zu identifizieren und anzuwenden. Diese Kraft hält eine Szene lang vor.

6: Härte der Wildnis

Nur die härtesten Überleben so lange in der Wildnis. Der Charakter ist extrem abgehärtet was das Klima seiner Heimat und die Gifte der dort vorkommenden Pflanzen und Tiere angeht. Er erhält seine halbe Stufe als Kind des Waldes als Bonus auf seinen SR, wenn es darum geht Giften, Hitze oder Kälte zu widerstehen.

7: Freund aller Tiere

Der Charakter hat gelernt, dass es wichtig ist sich mit seinen Nachbarn gut zu stellen um in der Wildnis zu überleben. Nun, nicht immer handelt es sich bei diesen Nachbarn um Kreaturen mit denen er eventuelle Meinungsverschiedenheiten ausdiskutieren kann. Für einen KP pro Tier darf der Charakter versuchen ein Tier oder eine Gruppe von Tieren freundlich zu stimmen. Hierzu muss er mit einem Fertigkeitswurf: Tiere führen den höchsten GW in der Tiergruppe bestehen.

8: Tiere herbeirufen

Das Kind des Waldes hat sein Verständnis für die Tiere seiner Umgebung soweit verfeinert das er sie nun innerhalb von 1W10 Runden herbeirufen kann, wenn er ihre Hilfe braucht. Er muss sich dazu auf die Tiere einstimmen und 1 KP investieren. Er kann wahlweise ein großes Tier, zwei mittelgroße Tiere oder einen ganzen Schwarm kleinerer Tiere herbeirufen die seine Gegner bekämpfen oder behindern bzw. andere Aufgaben für ihn erledigen z.B. Wache halten.

Kopfgeldjäger

Die Jagd ist sein Leben. Das Gold an sich interessiert ihn nur wenig. Er braucht es hauptsächlich nur für Ausrüstung und ein bisschen Entspannung. Auch ist er kein Mörder. Sollen die Auftraggeber/Meuchler ihre Hände schmutzig machen. Er fängt die Beute und bringt sie lebend wieder zurück. Sollte die Beute ihm oder den Auftraggebern entkommen, umso besser... denn die Jagd kann weiter gehen. Einzig allein die „Übernatürliche“ schrecken ihn ab, er möchte gleichwertige Jagen, Menschen/ Trolle/ ect... wie du und ich. Keine Monster.

1: Dich kenn ich doch

Der Kopfgeldjäger entwickelt ein photographisches Gedächtnis für Verbrecherbilder (eben alle aufgemalten Personenportraits) und merkt sich zudem, was die Leute verbrochen haben (und wie viel ihr Kopf wert ist) und wenn bekannt wie gefährlich sie sind. Durch dieses Wissen ist sein GW um die halbe Schulen Technik erhöht.

2: Mein Partner

Dem Kopfgeldjäger läuft ein überdurchschnittliches Exemplar eines Tier Partners zu. Bis zu der Größe eines Hundes. Stirbt er, so bekommt er erst nach 6 Monaten einen neuen. War der Kopfgeldjäger schuld am Tod, oder es wurde schlecht behandelt so kann es weglaufen bzw. der Kopfgeldjäger bekommt kein neues! Beide Gefährten wissen immer, in welcher Richtung sich der andere befindet. Das Tier versteht einfache Befehle und kommt, wen der Charakter es ruft. Alle Abrichten Proben sind um 2 Punkte erleichtert! Oder (Hier kann sich der Kopfgeldjäger zwischen beiden eine Aussuchen. Von mir aus auch (später) beide erlernen)

2: Mein Baby!

Die Primärwaffe des Kopfgeldjägers bekommt einen Bonus von +1/+1 pro 2 Stufen der Technik (aufgerundet). Wenn nur Betäubungsschaden verursacht werden soll/kann, sogar in voller Höhe der Stufen!

3: Prioritäten

Da es dem Kopfgeldjäger selten möglich ist mehrere Verbrecher zu Jagen bekommt er auf seine "Momentane" Priorität einen Bonus in Höhe seiner (halben) Schule auf Schleichen und Verbergen.

4: Spezielle Sinne

Auf der Jagd braucht man gut geschulte Sinne. Daher ist es dem Kopfgeldjäger möglich seine Stufe als Bonus bei (ACHTUNG nur 1 wählbar) Aufmerksamkeit, Horchen, Spurenlesen einzusetzen. In Kombination mit einem Partner ist sie noch wirkungsvoller. Es ist dem Kopfgeldjäger (für 1KP) möglich, die Primäre oder eine "Aufspürfertigkeit" seines Partners in Höhe seiner Schulstufe zu verbessern. Während dessen, verliert er seinen eigenen Bonus!

5: Vertrauen ist gut, Kontrolle...ist besser!

Durch seine Erfahrung (und mit der Hilfe seines "Partners") ist es dem Kopfgeldjäger nun möglich auch im Schlaf bewusst wahrzunehmen was in seiner unmittelbaren Umgebung von ihm passiert (*In dem Raum wo er schläft und so*). Hat der Kopfgeldjäger keine Partner so kostet die Fähigkeit 1KP. (Schwebt er in unmittelbarer Gefahr, erwacht er rechtzeitig, und kann so Handeln als hätte er es gewusst. Dies gilt aber nur im Schlaf!)

6: Sieg dem Schnelleren

Der Kopfgeldjäger erhält pro Runde eine freie zusätzliche Sprintbewegung dazu. Außerdem erhält er einen Bonus von 5 auf seine Rennen Fertigkeit. (Wenn die Erschöpfungsregeln angewandt werden! Der Kopfgeldjäger muss zweimal eine Probe verhaufen um ein „Erschöpfungsmalus“ zu erhalten)

7: Fit am Morgen

Wenn der Kopfgeldjäger gerade auf der Fährte eines Schurken ist, kann er bereits nach 4 Stunden Schlaf einmal regenerieren (wenn er also 8 Stunden schläft sogar 2x regenerieren!) und ist danach putzmunter! Wenn es hart auf hart kommt kann er sogar für 2 KP, die er nicht durch Meditation wiederbekommen kann, eine Nacht ohne Schlaf auskommen! Wenn er eine zweite Nacht ohne Schlaf auskommen will, kostet ihn das 4 KP, mit denselben Einschränkungen. Wenn er nur eine Nacht aussetzt, kommt danach eine 8 Stunden Schlafphase mit normaler Regeneration, bei 2 Nächten dauert die Schlafphase 12 Stunden. Die Stufe 5 Kraft ist auf den Partner in der Zeit beschränkt (sofern der ruhen konnte).

8: Habe ich dich

Will ein Kopfgeldjäger seine Beute (mit einer Hand) sofort überwältigen, den er nicht gepackt hat, so beträgt sein Malus 0. Außerdem ist alle „Bedrohen“ Optionen für ihn um 2 erleichtert.

9: Kritischer Schlag

In jeder Runde, ist es dem Kopfgeldjäger möglich seinen Kampfwurf zu wiederholen, und den besten wert zu übernehmen.

10: Kopfjagd

Der Kopfgeldjäger spürt nun automatisch über Meilen hinweg, welches seiner Beute sich am nächsten zu ihm befindet. Wie bei einem Kompass kann er bestimmen in welche Richtung er sich bewegen muss. Außerdem wird die Stufe 4 aufgewertet. Innerhalb der 20 Meter, weiß er genau wie weit sich seine Beute von ihm aus befindet.

Lektionen des Kopfgeldjägers

Schneller, SCHNELLER

Vorraussetzung: Kopfgeldjäger 6 und (rollenspielerisch) im Jagdfieber! **Kosten:** 1 KP

Für jede Runde in der ein Kopfgeldjäger einen KP ausgibt. Kann er die Sprintgeschwindigkeit eines Reittieres verdoppeln. Da er dabei nicht sehr sanft mit dem Tier umgeht kann er dies nur so oft wie die Rennen Fertigkeit des Pferdes beträgt. Bei drei Punkten unter der Obergrenze (Rennenfertigkeit) verliert das Pferd eine Qualitätsstufe, und muss mehrere Tage ausruhen. Bei der vollen bricht das Pferd nach dieser Runde tot zusammen.

Zweite Lektion

Vorraussetzung: Kopfgeldjäger 4 **Kosten:** 1KP

Für eine Szene lang, kann der Kopfgeldjäger, seinen (bei Stufe 4) verstärkten Sinn durch einen anderen ersetzen. ALSO nur durch, Horchen, Aufmerksamkeit, Spurenlesen.

Kunst des alten Gentleman

„Aber, aber meine Dame. Wer hat denn gesagt, dass ich ihnen nicht den ersten Schlag lasse?“

Voraussetzung: Der SC hat automatisch die Schwäche „Verhaltenskodex: Manieren eines Gentleman“. Außerdem muss er männlich sein. Diese Schule wurde speziell für die ältere Gesellschaft des Hofes kreiert, damit auch unerfahrene Abenteurer des höheren Alters eine gewisse Chance haben nicht völlig im Getümmel eines Kampfes unter zu gehen. Ihr Erfinder ist ein gewisser Friedrich von Wolfenstein, ein Adelige aus Vargoth, der selber so angeödet von seinem Leben war, dass er mit ein paar sprichwörtlich alten Bekannten reisen wollte. Da ältere Personen nicht sehr gewandt sind, nutzten Gentlemen meist ihre Wanderstöcke oder einen mit sich geführten, guten Degen um sich zu wehren. Da die Charaktere in ihrem früheren Leben meistens hart gearbeitet und gespart haben und ihr Ruf am Hofe meist voraus ist besitzen sie immer kostenlos den „Reichtum“ - Vorzug auf Stufe 2 und „Einfluss am Hofe“ / „Adel“ auf Stufe 4. Da der Gentleman sehr darauf bedacht ist einen guten Eindruck zu machen, besitzt er noch weitere Vorschriften zu seinem Kodex:

1.) Kämpfe nie gegen eine Frau: Gegen eine Frau zu kämpfen ist unhöflich und lässt sich für einen Gentleman einfach nicht verantworten. Sollte der Gentleman in einen Kampf gegen eine Frau verwickelt sein, kann er nur ausweichen und sich verteidigen.

2.) Sei immer neutral Sollte der Gentleman in ein Streitgespräch verwickelt werden, mit dem er eigentlich nichts zu tun hat so hat er sich stets neutral zu verhalten. Er darf sich nicht auf die Seite seines Günstlings, seiner Freunde oder anderer Personen schlagen, egal wie oder womit die Menschen versuchen ihn auf ihre Seite zu kriegen.

1: Respekt vor Stärke

Ein echter Gentleman weiß wann er einer Aufgabe nicht gewachsen ist. Daher versucht er sich immer so früh wie möglich aus dem für ihn gefährlichen Milieu zu entfernen. Um dies möglichst höflich und genug Ehre zu machen, erhält der Gentleman einen Bonus auf Empathie, Etikette, Beeindrucken um die Hälfte seiner Stufe in Kunst des Gentleman (aufgerundet), wenn er in ein Streitgespräch verwickelt ist.

2: Der Körper ist schwach, der Geist ist stark

Der Gentleman ist schon öfters in die Bredouille wegen einer Liaison mit einer fremden Frau gekommen, oder er wurde schon oft genug beleidigt, sodass es langsam alt wird. Jedenfalls hat er sich geschworen sich nicht so einfach austricksen zu lassen. Durch pure Konzentration, was sich in „Nichtzuhören“ oder „Schnelleseinreden“ zeigt, erhält der Charakter einen Bonus in Höhe seiner Stufe auf seinen GW, wenn jemand versucht ihn zu verführen, ihn zu beleidigen oder einzuschüchtern. Versucht jemand den Gentleman mit einem Fluch oder Zauber, dessen Widerstandswert der GW bildet, an zu greifen oder zu manipulieren wirft der Gentleman auf seinen eigenen GW. Schafft er den Wurf so bemerkt er die Manipulation, jedoch kann er sich sonst nicht gegen die Manipulation wehren oder erfährt wer ihn manipulieren will.

3: Aufweckung der alten Knochen

Der Gentleman ist sich seiner schwachen Knochen bewusst und er spürt den Schmerz den er durch seine belasteten Knochen kaum aus zu halten vermag. Jedoch hat er einen Weg gefunden diesen Schmerz zu lindern und so aus zu halten. Der Gentleman führt 1w10(aufgerundet) betäubenden Schaden gegen sich selbst aus, gegen die Stelle die schmerzt (Mali entfallen, es sei denn es wird der hintere Teil des Körpers anvisiert. Dadurch erhält der Charakter einen Malus von 5). Durch die Betäubung können die Mali wegen LP-Verlust für 1w10 Runden ignoriert werden. Dadurch können auch Blutungen gestoppt werden (2w10 mit Malus von 4 gg. Verteidigungswert).

4: Der Gehstock des Wanderers

Da Gentleman immer einen schön geschliffenen Stock bei sich haben, haben sie sich gedacht, dass man dies auch gut zu seinem Vorteil nutzen könnte, würde man überfallen werden. Dabei ist er immer darauf bedacht, zu achten, auf was er trifft. Gewinnt der Gentleman die Initiative so kann er als freie Aktion einen Gegner in seiner Nähe mit seinem Gehstock angreifen, sofern er seinen dabei hat. Gibt der Gentleman dabei einen KP aus, so kann er weitere 1w10 B (zwingend bei Frauen und nicht intelligenten Wesen) oder T Schaden verursachen.

5: Der Geist in Körper und Holz

Der Gentleman hat herausgefunden, dass es nicht nur den Weg gibt zu rennen um vor einer Gefahr zu fliehen. Auch die Dächer sind manchmal gute Möglichkeiten um sich aus einer Gefahr zu retten. So hat er herausgefunden wie er imstande ist mithilfe der puren Konzentration seine Kraft an seinen Gehstock zu geben und ihn nutzen zu können. Pro ausgegebenen KP in der Runde, in der sich der Gentleman nichts Weiteres macht als sich zu konzentrieren und seinen Gehstock in beiden Händen hält kann der Gentleman den Gehstock mithilfe seiner geistigen Kraft um ca. 2 Meter wachsen lassen. Dies geschieht indem die sich die abgegebene Energie freisetzt und sozusagen als Teilstück am Ende des Gehstocks hängt. Der Gentleman führt eine Turnenprobe gegen 14 aus (Modifikation durch SL) und erhält dabei einen Bonus in Höhe seiner ausgegebenen KP. Dadurch kann der Gentleman seinen verlängerten Gehstock als Sprunghilfe nutzen und so leichter auf niedrige Häuser klettern.

6: Erscheinung des Alters

Natürlich wollen ältere Personen auch den Respekt, der ihnen zusteht, und gleichzeitig wollen sie ihn nutzen. Um von einer Person beachtet zu werden muss der Gentleman eine Beeindruckenprobe gegen den GW der Person schaffen. Versucht der Gentleman von einer Gruppe oder Anhäufung von intelligenten Wesen seinen Respekt zu erhalten, so gilt stets der höchste GW der Personen. Während der Ausführung dieser Technik macht der Gentleman ein ernstes Gesicht und sieht seine(n) Gegenüber mit strengen Augen an. Dabei sind die Opfer so fasziniert und eingeschüchtert sodass sie den Gentleman bis zum Ende der Szene nicht mehr angreifen können. Auch sind sie so irritiert, dass sie einen Malus erhalten, der die Höhe der Stufe in Kunst des alten Gentleman beträgt.

7: Wissen der Bücher

Einer der Fehler, die der Gentleman begangen hat, wird nun zu einem seiner Vorteile. Da der Gentleman früher nicht viel rum gekommen ist, sondern lieber gelesen hat beginnt er sich nun daran zu erinnern, was genau er alles gelesen hat und beginnt nun sein Wissen zu nutzen. Der Gentleman erhält auf alle Wissensfertigkeiten einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe auf alle Wissensfertigkeiten die er besitzt.

8: Der zweite Frühling

Zurzeit geht es dem Gentleman so gut, dass er gerade zu seinen zweiten Frühling durchlebt. Gibt der Gentleman einen KP aus, so kann er zwischen den Eigenschaften Geschick, Wahrnehmung, Konstitution und Stärke wählen und erhält einen Bonus von 2, für die Dauer einer Runde. Nur eine Eigenschaft kann gleichzeitig gesteigert sein.

9: klassisch gehandhabt

Früher hat der Gentleman eine sehr strenge und konservative Erziehung genossen, jedoch lehrte man so auch, wie der Gentleman richtig mit seinen Gegnern umgeht. Sollte der Gentleman einen Gegner zu einem ehrlichen Kampf herausfordern, und wird diese Herausforderung angenommen, so gibt es bestimmte Regeln, die beide Konkurrenten einhalten müssen: **1.)** Jeder darf sich seine Waffe selbst aussuchen. Diese sollte jedoch auch in der Nähe bereit liegen und nicht erst besorgt werden müssen. **2.)** Die zwei Konkurrenten müssen fair gegenüber bleiben. Sollte der Gegner etwa am Boden liegen, soll helfe man ihm auf, oder versetzt ihn, sofern er es nicht anders will, den Gnadenstoß. **3.)** Es sollten mindestens immer 2 Zeugen des Kampfes anwesend sein. **4.)** Es ist nicht erlaubt, jemanden zu schlagen oder zu treten, da man nur eine Waffe haben darf. Sollte einer mit der rohen Faust kämpfen wollen, ist dies erlaubt, jedoch nur Schläge, keine Tritte. **5.)** Beleidigungen sind nicht erlaubt. **6.)** Es darf sich niemand einmischen. Nimmt der Gegner diese Herausforderung an, so beginnt der Kampf sofort. Es steht dem Gentleman selber zu, ob er seinem Konkurrenten die Regeln erklärt. Erklärt er sie, so erhält er seine halben Stufen auf alle Aktionen in diesem Kampf. Erklärt er sie nicht, so verliert er diesen Bonus. Sollte sich der Konkurrent nicht an die Regeln halten, egal ob er diese weiß oder nicht, so erhält der Gentleman einen weiteren Bonus auf seine Aktionen. Sollte er selber gegen diese Regeln verstoßen, so erhält er zusätzlich zu den Boni einen Malus von 2 pro verletzte Regel. Bei Regel ### 3: Sollte der Gentleman mutwillig eine Herausforderung ausgesprochen haben ohne, dass ein Zeuge dabei sein kann, so erhält er einen Malus von 1. Sollte während des Kampfes ein Zeuge bereitwillig verschwinden, so geschieht nichts. Zu Regel ### 6: Sollte sich jemand zugunsten des Gentlemans einmischen, so verliert er alle seine Boni für den Kampf. Sollte sich jemand zugunsten des Konkurrenten einmischen, so erhält der Gentleman einen weiteren Bonus in Höhe seiner Stufe. Der faire klassische Kampf ist sofort beendet und es können sich nun auch Personen zugunsten des Gentlemans einmischen. Die Boni und Mali des Wettkampfes behält der Gentleman bis sein Herausgeforderter Konkurrent entweder besiegt oder tot ist, oder dieser aus dem Kampfgeschehen flieht und der Gentleman sich nicht entscheidet ihm zu folgen.

10: Das Kerbholz des Mannes

Getrost kann sich der Gentleman nun nur noch auf seinen Gehstock verlassen, welcher ihn schon seit Jahren begleitet hat. Auf alle Aktionen(auch Kampfactionen), die der Gentleman mit dem Gehstock ausübt, erhält er einen Bonus in Höhe seiner Stufe in Kunst der Gentlemen. Auch kann der Gentleman mit seinem Gehstock sogar zustechen ohne dafür einen Malus zu erhalten. So kann er tödlichen Schaden verursachen. Sollte er versuchen dies gegen eine Panzerung ausprobieren, so muss er erst eine Kraftaktprobe (MW ist RS) bevor er direkt Schaden verursachen kann.

Kuss des Drachen

Voraussetzung: Bei der Charaktererschaffung können nur Sidhe diese Schule wählen. Außerdem muss man für jede Rasse das zugehörige anatomische Wissen in mindestens der Stufe haben in der man die Technik einsetzen will (Bsp.: will man einen Troll ein Körperteil lähmen so muss man wissen Anatomie Troll mindestens auf 6 haben (unmodifiziert))

Die Schule hat ihren Ursprung in Uliath, wo schon vor langer Zeit die Ärzte die Wirkung von Akupunktur entdeckt hatten. Einige wenige von ihnen erkannten auch den negativen Effekt einer einzigen Nadel auf den ganzen Körper. Die Schule die sich aus dem Wissen über den Körper entwickelte war vor allem wegen ihrer Geschwindigkeit gefürchtet.

1: Kenne dein Körper

Das Wissen über den Körper seiner Gegner ist die wichtigste Waffe. Deshalb erhält der Akupunkteur einen Bonus auf die Fähigkeit Wissen: Anatomie in Höhe seiner halben Stufe. Außerdem lernt er wie man mit einer Nadel richtig umgeht. Deswegen ist das bereiten machen einer Nadel keine Aktion mehr.

2: Nadelkampf

Da die Akupunkteure den Umgang mit Nadel perfektioniert haben erhalten sie einen Bonus auf improvisierte Waffen in Höhe seiner halben Stufe.

3: Schneller als das Auge

Da die Akupunkteure keine Rüstung tragen haben sie gelernt schneller als die anderen zu sein. Akupunkteure erhalten einen Bonus auf die Initiative in Höhe der Stufe, wenn sie keine Rüstung tragen mit einer Belastung über 1.

4: Verlängerte Nadel

Nadeln können St in Metern weit geworfen werden. Außerdem kann der Akupunkteur bei jedem Angriff 1 KP Ausgeben um die Nadel magisch zu versiegeln sie kann danach nur wieder von ihm entfernt werden. Versucht es jemand anders, so bekommt er einen unangenehmen kleinen elektrischen Schlag der seine Finger zucken lässt und dadurch nicht in der Lage ist die Nadel zu greifen.

5: Eingebildete Krankheit

Es wird ein Improvisiertewaffenwurf ausgeführt, mit einem Malus von 2, wenn der Nacken geschützt ist. Trifft dieser und übersteigt der Angriffswurf die SR so ist das Opfer von einer Krankheit (auch Phobien und Allergien) befallen bis die Nadel entfernt wurde. Diese Technik funktioniert nur bei Wesen die Bluten können. Außerdem können Krankheiten, Phobien und Allergien bei einer Freiwilligen Person für 1 Std. /Stufe unterdrückt werden.

6: Körperteil lähmen

Es wird ein Improvisiertewaffenwurf Wurf mit einem Malus von -3 (-4 wenn das Körperteil geschützt ist) ausgeführt. Trifft dieser und übersteigt der Angriffswurf die SR so ist ein Körperteil so lange gelähmt bis die Nadel wieder entfernt wurde. Diese Technik funktioniert nur bei Wesen die Bluten können. Bei einem Freiwilligen kann so auch für eine Stunde pro Stufe der Hunger unterdrückt werden.

7: Sinne lähmen

Es wird ein Improvisiertewaffenwurf mit einem Malus von -4 (-5 wenn die anvisierte Stelle [Die Schläfe bei Blindheit, der Kehlkopf bei Stummheit und der Hinterkopf bei Taubheit] geschützt ist) ausgeführt. Trifft dieser und übersteigt der Angriffswurf die SR so ist das Opfer blind, taub oder stumm bis die Nadel entfernt wurde. Diese Technik funktioniert nur bei Wesen die Bluten können.

8: Körperkontrolle

Es wird ein improvisierte Waffen Wurf mit einem Malus von -5(-6 wenn der Hals geschützt ist) ausgeführt. Trifft dieser und übersteigt der Angriffswurf die SR so fällt das Opfer in einen tiefen Schlaf oder in eine Starre der/die erst endet wenn die Nadel wieder entfernt wurde. Diese Technik funktioniert nur bei Wesen die Bluten können. Außerdem kann mit der Nadel bei einer Person der Malus auf Grund von Übermüdung halbiert werden.

9: Wahrheitsserum

Es wird ein improvisierte Waffen Wurf mit einem Malus von -6 (-7 wenn die Stirn geschützt ist) ausgeführt. Trifft dieser und übersteigt der Angriffswurf die SR so fällt das Opfer in eine Art Trance bis die Nadel entfernt wurde. Während dieser Trance wird das Opfer alle Fragen die ihm/ihr gestellt werden wahrheitsgemäß beantworten. Diese Technik funktioniert nur bei Wesen die Bluten können.

10: Der Kuss des Drachen

Dieser Technik verdankt die Schule ihren Namen. Es wird ein Improvisiertewaffenwurf mit einem Malus von -8 auf den obersten Halswirbel ausgeführt. Trifft dieser so ist das Opfer total bewegungsunfähig und kann nicht mal sprechen außerdem kann das Blut nicht mehr aus dem Gehirn fließen und sammelt sich dort an bis es anfängt aus der Nase, den Ohren und den Augen zu fließen. Dies bedeutet einen schmerzvollen und grausamen Tod der selbst durch die Entfernung der Nadel nicht verhindert werden kann. Diese Technik funktioniert nur bei Wesen die Bluten können.

Luftläufer

Diese aus Khoras stammende Schule geht auf jene Zeit des Magierkrieges gegen die Skellarin zurück, wo die Luftelementaristen auch den Rückhalt in den gehobenen Schichten des einfachen Volkes suchten und dafür auch mit arkanen Mitteln zahlten. Es wäre viel zu riskant gewesen diese "Einfachen" in die höhere Materie der Magie einzuweisen, um sie so zu Elementarkrieger des Sturmes auszubilden. Doch einige Zauber gepaart mit limitierten magischen Klingen und etwas Wissen half das Volk hinter sich zu wissen und die eigenen Reihen zu stärken. Nach dem Krieg und mit der Neuordnung der Regierung fiel das Interesse der meisten Magier an dieser ungeschliffenen Schule und die übrigen Luftläufer standen alleine da. Ohne die Unterstützung der Elementaristen wurde es weitaus schwieriger die kostspieligen Klingen der Läufer schmieden zu lassen. So verdienten sich die ersten Luftläufer als Söldner oder suchten Unterstützung bei reichen Händlern. Mit einer neuen Einnahmequelle organisierten sie sich um. Fern ab von den meisten großen Städten schufen sie kleine Festen für Ausbildung und Erweiterung der Schule. Es ist Ironie, dass eine Schule welche geschaffen wurde um die Skellarin zu zerschlagen, nur überlebte, nachdem Skellarinsympathisanten selbige weiterfinanzierten. Diesen Umstand sich nur die wenigsten Luftläufer bewusst. Für sie zählen lediglich die Winde der Gegenwart und diese Böen sind Vorboten eines Sturms. Doch noch hat die Führung nicht entschieden auf welcher Seite die Schule steht und so genießen die Läufer noch ihre Freiheit und zahlen gelegentlich ihre Schulden zurück.

1: Die Schwingen der Luft

Der Luftläufer erhält seine Weihen und bekommt seine persönlichen Waffen, die Schwingen. Die Schwingen sind lange Klingen, die der Luftläufer am Unterarm trägt. Sie haben Griffe für die Hände. Sie werden mit der Fertigkeit Unterarmwaffen geführt. Er kann sie beide führen, ohne einen Malus für die falsche Hand zu

erhalten. Er bekommt außerdem einen Bonus in Höhe der halben Stufe in Luftläufer auf seinen Wert in Fliegen. Dadurch kann es zu Fertigkeitswerten über 10 kommen.

2: Gleiten

Wie beim gleichnamigen Luftzauber (Seite 251 GRW) kann der Luftläufer gleiten. Er muss dazu einen KP bezahlen und eine Probe auf Fliegen gegen MW 15 bestehen.

3: Schnell wie der Wind

Der Luftläufer bekommt einen Bonus in Höhe der halben Stufe in der Kampftechnik auf den VW.

4: Sturzflug

Auf Grundlage der Fähigkeit Luftsprung oder Gleiten kann der Luftläufer am Ende der Bewegung angreifen. Er stürzt sich aus einer erhöhten Position (Gleiten) oder durch einen hohen Sprung (Luftsprung) auf den Gegner. Er würfelt seinen Angriff. Trifft er, erhöht sich der Schaden um die Stufe des Luftläufers. Trifft er nicht, muss ihm eine Turnenprobe gelingen, um elegant aufzukommen. Misslingt diese, bekommt der Gegner einen freien Angriff auf den gestürzten Luftläufer. Die Schadensregeln für den Fall sind anzuwenden.

5: Halt mich!

Der Luftläufer kann die Geister des Windes anrufen, ihm Halt zu geben. Dadurch scheint er in der Luft zu stehen. Die Dauer beträgt die halbe Stufe in Luftläufer pro investiertem KP in Runden. Er kann so zum Beispiel Zuschauer beeindrucken, einen Sturz aufhalten (und sich dann beispielsweise mit Luftsprung in Sicherheit bringen).

6: Kraft des Sturms

Um die fünfte Stufe der Kampftechnik zu erreichen, muss der Luftläufer eine Queste erfüllen. Besteht er diese, werden die Namen der 6 Stürme in seine Schwingen graviert. Er kann nun eine Aktion aufwenden, um die 6 Stürme anzurufen. Tut er dies, schimmern die Schwingen blau. Er gibt eine beliebige Zahl KP (max. Potential) aus. Die Schwingen gelten nun als magische Waffen und ignorieren Rüstungen. Die Dauer beträgt die Anzahl der investieren KP in Runden. Danach erlöschen die Schwingen wieder.

7: Luftsprung

Durch die intensive Verbindung zur Luft, kann der Luftläufer sich auf seinen Willen hin von ihr tragen lassen. Die Fähigkeit Luftsprung zu aktivieren kostet eine beliebige Anzahl an KP. Der Luftläufer kann nun einen Sprung ausführen, und zwar so weit und so hoch wie das Produkt aus den investierten KP und seiner Geschicklichkeit abzüglich seiner Belastung. (Beispiel: Ein Luftläufer mit GE 7 und RS 4 investiert 3 KP und kann somit 9 Meter weit und 9 Meter hoch springen.) Luftsprung ist eine Aktion.

8: Doppelstoss

Der Luftläufer kann diesen besonderen Angriff verwenden. Dabei stößt er mit beiden Schwingen gleichzeitig zu. Er würfelt dazu nur einen Angriff. Trifft dieser, fügen beide Schwingen Schaden zu, von dem jeweils gesondert der Rüstungsschutz abgezogen wird.

9: Fliegen

Der Luftläufer kann Fliegen, wie bei dem entsprechenden Luftzauber beschrieben (Seite 255 GRW). Als Probe würfelt er seine 2W10 plus Int-Bonus + Stufe in Luftläufer. MW ist 20. Auch sonst ist alles wie bei dem beschriebenen Zauber.

10: Wirbelwind

(Ein Angriff, bei dem der Luftläufer um seine eigene Achse wirbelt. Das kostet ihn 2 KP pro Runde und erlaubt es ihm, 2 Angriffe zu würfeln (einen pro Schwinge). Wer neben dem Luftläufer steht, wird getroffen, wenn einer (oder beide) Angriff seinen VW übertrifft (also, wenn er Pech hat, zweimal). Wirbelwind ist eine Aktion. Ihn aufrecht zu erhalten kostet jede Runde erneut 2 KP.)

Schwingen der Luftläufer

Die Schwingen bekommt jeder Luftläufer, wenn er die erste Stufe der Kampfschule erlernt. Sie sind für ihn persönlich angefertigt, entsprechend ausbalanciert und können von anderen Luftläufern nur mit einem Malus von 2 benutzt werden. Also bekommt man die Schwingen nur in der Burg der Winde. Nur dort werden sie "richtig" hergestellt. Ein Schmied kann gegebenenfalls Ersatz-Schwingen anfertigen, doch sollte bedacht werden, dass die Schwingen für die Luftläufer einigen emotionalen Wert besitzen und er auf jeden Fall darauf achtet, sie nicht zu verlieren. Das Anlegen der Schwingen kostet 2 Aktionen, da sie an beiden Armen befestigt werden müssen. Sind die Schwingen einmal angelegt, ist es sehr schwierig, Dinge zu tun, die hohe Fingerfertigkeit erfordern. Aus diesem Grunde legen Luftläufer ihre Schwingen vor allem dann an, wenn sie auf Jagd gehen oder sich zum Kampf bereit machen. Häufig trifft man Luftläufer auch mit Speeren an, da diese in der Hand getragen und im Notfall auch geworfen werden können. Es gibt aber keine Einschränkung (abgesehen von der Größe), so dass Luftläufer, wenn sie es möchten (wozu eigentlich keine Veranlassung besteht) auch andere Waffen einsetzen können. Die Schwingen sind jedoch Voraussetzung für die Kampftechnik

Schaden: 1W10+2 **Gewicht:** je 0,75 kg **MS:** 3 **GK:** K

Masseur

Der Masseur ist mehr ein Beruf als eine Kampfschule, obwohl er sich in kritischen Situationen zu wehren weiß. Oft nehmen Krieger vor einer wichtigen Schlacht oder einen Duell die Künste eines Masseurs in Anspruch, um im entscheidenden Moment ihr volles Potential entfalten zu können. Aber es gibt auch schwarze Schafe unter ihnen, welche gezielt Verspannungen setzten, da sie vom Gegner bestochen wurden. Daher stehen die meisten Leute den Masseuren kritisch gegenüber oder beschäftigen einen eigenen Hausmasseur. Diese in Veruna heimische Schule entstand zur Blütezeit des Imperiums, genauer während der Amtszeit von Imperator Maximus Varro Saruanicus. Die Überfüllung der Arenen mit Kraskskalven aus den Feldzügen hatte zur Folge, dass die menschlichen Gladiatoren ein zunehmend schwereres Los hatten. Da aber auch die menschliche Überlegenheit gegenüber den Barbaren in den Arenen zur Schau gestellt werden sollte, kam den Helden der Arena eine immer breitere Vorzugsbehandlung zu. Aus dieser wiederum entwickelten sich die ersten Masseure. Dabei ist ein Name besonders hervorzuheben: Malvermus Abstrusus Thermae. Jedoch ist er keineswegs ein großer Lehrmeister dieser Schule. Viel eher galt er als großer Förderer, da er erstmals die Techniken der Schule schriftlich festhalten ließ und entsprechende Dienste in all seinen Badehäusern angeboten wurde. Bald fand diese Art der Kultur auch Zuspruch bei Senatoren, Patriziern, den oberen der Legionen und auch bei Beamten und Boten. Durch die stricte Geschlechtertrennung in den Badehäusern, war es auch nichts ungewöhnliches, wenn Männer diesem Beruf nachgingen. Durch das Militär und dem Beamtentum wiederum verbreitete sich die Schule auch in den Verunischen Provinzen. So war die Schule zur

Zeit des Imperator Septimus Martialis Vergothian in fasst ganz Kreijor vorhanden. Doch als das Imperium durch die Horde sämtliche nördlichen Provinzen verlor und gegen 900 VZ die jungen Königreiche sich immer mehr festigten. Gingen auch viele Überbleibsel der hohen Kultur unter. Einzig in Khoras und nach dem Fall des Eisernen Thron in Aquitaine sind die Masseure noch immer fester Bestandteil der nördlichen Kultur. Gelegentlich greifen auch Vargothische Ritter und Adlige auf diese Dienste zurück. Jedoch gilt es in diesem Land als verpönt. Auch in den südlichen Provinzen stehen die Masseure eher nur den Besatzern zur Verfügung, während die Einheimischen diesen misstrauen.

1: Die sanfte Hand

Die Massage ist das wichtigste Werkzeug des Masseurs. Er erhält einen Bonus in Höhe seiner Stufe auf die Fertigkeit Massieren (Ge).

2: Sanfter Stich

Wichtig für einen guten Masseur ist die Lehre der Akupunkturpunkte. Er erhält einen Bonus in Höhe seiner Stufe auf die Fertigkeit Akupunktur (Int).

3: Öffnung des 1. Tors

Auf dieser Stufe darf sich der Masseur ein Tor als Spezialisierung aussuchen, welches er gemeistert hat.

4: Öffnung des 2. Tors

Auf dieser Stufe darf sich der Masseur ein Tor als Spezialisierung aussuchen, welches er gemeistert hat.

5: Die empfindliche Stelle

Der Masseur hat gelernt die empfindliche Stelle an den Schläfen seines Opfers zu treffen. Er führt einen Waffenlosen Angriff ohne Schaden gegen das Gesicht aus. Auf diesen erhält er einen Bonus in Höhe seiner Stufe. Überschreitet dieser den VW sowie die SR seines Gegners, so fällt dieser sofort in einen komatösen Schlaf. Nach 1W10 Runden kann er wieder normal geweckt werden.

6: Öffnung des 3. Tors

Auf dieser Stufe darf sich der Masseur ein Tor als Spezialisierung aussuchen, welches er gemeistert hat.

7: fliegender Stich

Der Masseur kann seine Akupunkturnadeln werfen (Ge x 2/4/8; Dolche). Diese Verursachen zwar nur einen Punkt Schaden, können jedoch zusätzliche Wirkungen hervorrufen. Hierfür müssen Erfolge wie folgt angekündigt werden:

Trefferzone	Erfolge	Effekt
Nacken	10	Lähmung des Körpers unterhalb des Kopfes
Schulter	5	Lähmung des zugehörigen Arms
Oberschenkel	4	Lähmung des zugehörigen Beins
rechtes Handgelenk	8	Malus von 6 auf Angriffe

Trefferzone	Erfolge	Effekt
linkes Handgelenk	8	Malus von 6 auf Zauber
Herz	15	Sofortiger Tot

Dies funktioniert nur bei ungerüsteten Gegnern, es sei den man nimmt den Malus von 10 in Kauf für das Umgehen der Rüstung. Der Effekt erlischt sofort nach entfernen der Nadel.

8: Öffnung des 4. Tors

Auf dieser Stufe darf sich der Masseur ein Tor als Spezialisierung aussuchen, welches er gemeistert hat.

9: Öffnung des 5. Tors

Auf dieser Stufe darf sich der Masseur ein Tor als Spezialisierung aussuchen, welches er gemeistert hat.

10: Öffnung des 6. Tors

Das 6. Tor ist eher eine Legende. Nur sehr wenige Lehrmeister kennen es und diese geben ihr Wissen meist nur ihren jahrelangen Schülern bei. Dementsprechend ist eine solche Anwendung meist nicht durch Gold zu bezahlen. Das 6. Tor kann nur während einer mind. 2 Stunden andauernden Massage geöffnet werden. Alle 20 Minuten (also fünf Mal) muss der 1 KP ausgeben und einen Massieren (Ge) Wurf gegen 25 ablegen. Bei diesen kann er Erfolge für den finalen Wurf sammeln. Nach den 2 Stunden gibt der Masseur noch einmal 2 KP aus und legt den letzten Wurf ab gegen einen MW von 32. Danach ist der Masseur völlig erschöpft und benötigt mindestens eine Tag Ruhe. Dem Ziel hingegen geht es hervorragend. Der Körper wird komplett regeneriert, LP und Arkane Macht kehren zu ihrem Maximum zurück. Das Ziel erhält für die nächsten 10 Stunden einen Bonus von 2 auf 3 beliebige Attribute, sowie einen Bonus von 3 auf 4 Fertigkeiten. Auch gibt es einen Bonus von 5 auf alle Zauber, bzw. einen Bonus von 8 auf rohe Elementarmagie. Letztendlich gibt es auch noch einen Bonus von 3 auf die Initiative. Die Mindestlebenserwartung steigt um 10%.

Die Tore

Die Tore stellen die Meridiane da, durch welche die Lebensenergie fließt. Der Masseur hat die Möglichkeit auf diese einzuwirken, im positiven, wie auch im negativen Sinn. Auch die Art der Einwirkung spielt eine Rolle. So hat eine Massage, die mindestens 20 Minuten dauert einen Langzeiteffekt, wohingegen die schnelle Behandlung durch Akupunktur einen spontanen Effekt hervorruft. Um ein Tor aktivieren zu können, muss der Masseur bei der Massage direkten Hautkontakt haben, bei der Akupunktur darf sich höchstens eine Schicht Stoff dazwischen befinden. Massage: Um ein Tor bei der Massage zu öffnen, muss der Masseur, nach einer mindestens 20 Minuten andauernden Massage, 4 KP ausgeben und ein Massieren (Ge) Wurf gegen den angegebenen MW ablegen. Bei einer Massage ist auch immer eine negative Einwirkung möglich, indem man gezielt Verspannungen provoziert, statt sie zu lösen. Dabei muss der Masseur einen Malus von 3 in Kauf nehmen, um seine wahren Aktionen zu verschleiern. Als Folge werden jedoch alle Boni in Mali umgewandelt. Bei einigen Toren treten zusätzliche Wirkungen auf. Hilfreich hierbei sind Massageöle, die einen Bonus zwischen 2 und 8 geben, je nach Qualität. Akupunktur: Bei der Akupunktur wird das Tor durch direkte Einwirkung behandelt. Dies dauert nur eine Runde, hat aber meist einen Kurzzeitigen Effekt. Auch endet dieser Effekt wenn die Nadeln aus dem Körper entfernt werden. Es wird 1 KP ausgegeben und ein Wurf auf Akupunktur (Int) gegen den angegebenen MW abgelegt, um den Punkt richtig zu treffen. Nötig sind Akupunkturnadeln, die einen Bonus zwischen 1 und 5 geben, je nach Qualität.

MW: Die erste Zahl ist der MW für Massagen, die zweite für Akupunktur **Beschreibung:** Ort und Sinn des Tors
Effekt: Regeltechnische Auswirkungen

Tor des reinen Geistes

MW: 18/13 **Beschreibung:** Durch die Massage von Kopf, Stirn und Nacken wird Stress abgebaut und die Produktion von Stresshormonen gesenkt. Der Puls und der Blutdruck sinken. Effekt: Massage - Das Ziel wird für die nächsten 24 Stunden (+1 Stunde/ Erfolg) immun gegen Furcht. Auch lässt es sich nicht so schnell zu überstürzten Handlungen hinreißen. Der GW gegen Einschüchtern, Verspotten und Hypnose steigt um 4 (+1 / Erfolg). Akupunktur - Die Auswirkungen von Furcht, Einschüchtern und Verspotten verschwinden und treten für den Rest der Szene nicht mehr auf.

Tor der körpereigenen Heilung

MW: 20/15 **Beschreibung:** Durch die Massage des ganzen Körpers oder bestimmter Teile steigt die Durchblutung. Haut und Bindegewebe wird gestrafft und zur Selbstheilung angeregt. Bei der Akupunktur verletzter Gliedmaßen werden die Muskeln entspannt und der Lebensfluss geöffnet. **Effekt:** Massage - Das Ziel wird schmerztoleranter und entwickelt eine stärkere Selbstheilung. Alle Wundmali werden um eine Kategorie nach unten verschoben. (Koma und Außer Gefecht bleiben). Außerdem regeneriert das Ziel LP mit doppelter Geschwindigkeit. Die Effekte erlöschen nach 24 Stunden +1 Stunde / Erfolg Akupunktur - Nur bei einer Verletzung möglich. Das Ziel hört auf zu Verbluten und regeneriert in den nächsten 3 Runden (+1 Runde / Erfolg) seine Kon/2 an LP. Das verletzte Glied ist während dieser Zeit handlungsunfähig.

Tor der arkanen Mächte

MW: 19/15 **Beschreibung:** Die Arkane Macht fließt wie ein großer Fluss durch den menschlichen Körper. Doch mit der Zeit wird der Fluss schwächer, da sich Blockaden bilden. Diese befinden sich meist an den Stellen wo die Magie den Körper verlässt (meistens die Hände). Durch das Öffnen dieser Blockaden wird der Fluss wiederhergestellt. **Effekt:** Massage - Das Ziel erhält einen Bonus von 2 (+1 pro Erfolg) auf die Arkane Macht, sowie einen Bonus von 1 (+1 pro 3Erfolge) auf das Potential. Die Wirkung verfliegt nach 2 Tagen. Akupunktur - Das Ziel hört regeneriert in den nächsten 3 Runden (+1 Runde pro Erfolg) seine Will/2 an Arkaner Macht, ist jedoch während dieser Zeit nicht in der Lage Magie einzusetzen.

Tor der Ausdauer

MW: 16/12 Beschreibung: Durch die Öffnung dieses Tores wird der Lebensfluss gestärkt. Es wird gerne von Boten genutzt, bevor sie einen langen Marsch vor sich haben. Aber auch vor einer Schlacht ist es bei Kriegern beliebt, wenn auch die Nebenwirkungen gefürchtet sind. **Effekt:** Massage - Vom Ziel fallen alle Zustände der Erschöpfung ab. Es fühlt sich erfrischt und ausgeschlafen. Es kann nun für 2 Tage (+1 pro 3 Erfolge) völlig ohne Schlaf oder Pausen marschieren. Dies hat jedoch auch seinen Preis. Nach dieser Zeit verfällt man für 2 Stunden pro Tag in einen komatösen Schlaf. (Bei negativer Wirkung benötigt das Ziel für die Anzahl der Tage 16 Stunden Schlaf pro Tag) Akupunktur - Das Ziel spürt die Auswirkungen von Wunden oder lähmenden Giften für die nächsten 30 Minuten nicht und kann sich mit doppelter Geschwindigkeit bewegen. Die Wirkung verfliegt vorzeitig, wenn das Ziel eine Kampfhandlung ausführt. Diese Technik wird oft in Schlachten eingesetzt um Verwundete vom Feld zu schaffen.

Tor der Samtpfoten

MW: 16/15 Beschreibung: Dieses Tor steuert die Sinneswahrnehmungen, die Empfindlichkeit des Tastsinns, sowie reflexartige Reaktionen. **Effekt:** Massage - Das Ziel bewegt sich für die folgenden 2 Tage sehr viel geschmeidiger. Es erhält einen Bonus von 3 auf Schleichen und Verbergen. Des Weiteren können keine kritischen Fehlschläge bei Ge-basierenden Würfeln entstehen (diese werden dann wie normale Fehlschläge behandelt.). Diese Kunst ist bei Einbrechern sehr beliebt, weshalb sie in der Öffentlichkeit eher unbeliebt bis verboten ist. (Bei negativer Einwirkung werden wiederum kritische Erfolge wie normale Erfolge behandelt) Akupunktur - Das Ziel bekommt für die nächsten 20 Minuten (+10 pro 3 Erfolge) einen Bonus von 1 auf Ge und Wa (nicht über das Rassenmaximum hinaus), sowie den damit verbundenen Bonus von 2 auf den VW. Da die Anwendung auch in der Nähe der Augen stattfindet, hat ein Kritischer Fehlschlag eine permanente Sehschwäche zur Folge.

Meister der Puppen

Diese Schule entspringt Goremound, der Stadt in der kein geringerer regiert als der Tod selbst. Hier, im Schatten des Schattens, weiter noch im Dunkeln als hinter dem Schleier, der das Licht verbirgt wurde sie einst von einem elitären Zirkel von adeligen Nekromanten gegründet, deren Identitäten bis heute nicht gelüftet sind. Diese kleine Gruppe, die von der erleuchteten wie von der lichtscheuen Gesellschaft gleichermaßen durch Langeweile enttäuscht aber mit ungeheurem Reichtum wie Macht gesegnet war, schuf sich selbst durch makabere Rituale, perverse Orgien und die blasphemischsten Beschwörungen einen noch schwarzfauleren Pfuhl im Sumpf der Sünden als den, den die schwarze Stadt ohnehin schon darstellte und noch immer darstellt. Eine der verdorbenen Früchte, welche die kriminelle Unterschicht Goremounds für diesen Zirkel parat hatte, waren die Meister der Puppen: Gescheiterte Scherbenkinder, ehemalige Gaukler, Scharlatane und Wandermusikanten, die sich in der Stadt des Todes und der Trostlosigkeit verlaufen hatten. Mit dem Widerspruch, welchen die Stadt Goremound von Natur aus - verglichen mit allem Frohsinn - darstellt, konfrontiert, waren sie bald die grotesksten Gestalten; verstümmelnde Messerwerfer, seitenreißende Geiger und knochenbrechende Schlangenmenschen. Als schließlich die Gelder versiegt und der Zirkel zerbrach, der sie zuvor förderte, gab es allerdings keine Beschäftigung mehr für jene, welche auf die grotesksten und grausamsten Tricks zurückgriffen, um ihr adeliges Publikum zu er- und unterhalten. So verbreitete sich diese, aus Not, Geiz und in der Gosse geborene Schule der Meister der Puppen erst in Goremound und dann über ganz Kreijor, beständig auf der Suche nach einem kranken Geist der sie für das schätzt, was sie sind: Puppenspieler.

1: Puppenspieler

Der Meister der Puppen erhält einen Bonus in Höhe seiner vollen Schulenstufe auf die Fertigkeit „Handwerk: Puppenspielen“

2: Groteske Puppen

Für wahlweise einen Erfahrungspunkt oder Haar, Blut, Tränen, Fingernägel(etc.) des Opfers kann der Meister der Puppen eine groteske Puppe erschaffen(Maximale Anzahl an Puppen entspricht der Schulenstufe). Diese muss nicht sonderlich kunstfertig ausfallen, es müssen nur die beschriebenen Komponenten enthalten beziehungsweise eingearbeitet sein. Eine groteske Puppe nimmt auf magischem Wege die stark vereinfachten und überzeichneten äußerlichen Merkmale des Originals an und seine Qualitätsstufe verbessert sich gegenüber einer gewöhnlichen Puppe um eins (Bis zu einem Maximum von legendär).

3: Voodoopuppen

Traktiert der Meister der Puppen eine seiner grotesken Puppen mit einem scharfen Gegenstand (Eine Nadel ist hierfür bereits ausreichend), so verspürt die Vorlage der grotesken Puppe stechende Schmerzen im behandelten Bereich. Dies zieht auf alle Fälle einen Malus von zwei (2) auf alle Aktionen, die ein Minimum an Konzentration erfordern nach sich und macht, je nach anvisiertem Bereich, gewisse Handlungen (Geschlechtsverkehr, Kämpfen mit der Waffenhand, auf einem Auge sehen etc.) unmöglich.

4: Puppenflicken

Näht der Meister der Puppen Löcher in einer seiner grotesken Puppen oder repariert er sie anderweitig während er zwei KP ausgibt, so heilt er dem Original seiner Puppe so viele Schadenspunkte wie seine angesagten Erfolge in der Fertigkeit die zum Reparieren der Puppe herangezogen wurde betragen.

5: Blutige Puppen

Besitzt der Meister der Puppen eine groteske Puppe, die mindestens das Blut des Opfers enthält, so kann er das Opfer dieser Puppe während er sie mittels Voodoo traktiert mit einem Lebenspunkt jede Runde verbluten lassen (s. GRW S.162, linke Spalte, dritter Absatz). Das Blut tritt an der Stelle durch die Haut, an der die Nadel bzw. der scharfe Gegenstand in die Puppe gestochen wurde (Wird die Nadel entfernt, endet auch die Blutung).

6: Marionettenspieler

Solange der Meister der Puppen Sichtkontakt zu einem der Originale von einer seiner grotesken Puppen hat, die Puppe mindestens mit den Händen bewegen kann und außerdem wenigstens ein Haar des Originals in die Puppe eingearbeitet hat, gibt es keine Reichweitenbegrenzung mehr für ihn, um das Original bei einer Fertigkeit zu unterstützen(s. GRW S.116, rechte Spalte, zweiter Absatz). Hierzu ist eine Probe auf „Handwerk: Puppenspielen“ mit einem Mindestwurf von 14 nötig.

7: Puls der Puppe

Vernichtet der Charakter eine seiner grotesken Puppen, die wenigstens die Tränen des Opfers enthielt mutwillig, kann er dem entsprechenden Original enorme Schmerzen bereiten, wenn er dabei zwei(2) Kraftpunkte ausgibt. Das Opfer erleidet sofort zwei (2)W10 betäubenden (B) Schaden und fällt augenblicklich ins Koma, wenn die Schadenspunkte seine doppelte Konstitution erreichen(s.GRW, S.162, linke Spalte, erster Absatz). Untersucht man das Opfer auf seine Ohnmacht hin, so scheint es an seinem eigenen(!) Blut beinahe ertrunken zu sein: erwacht es wieder aus dem Koma hustet es (dann meist geronnenes) Blut. Dieser Effekt tritt auch ein, falls das Opfer nicht ins Koma fiel.

8: Tanz der Marionette

Solange der Meister der Puppen Sichtkontakt zu einem der Originale von einer seiner grotesken Puppen hat, die Puppe mindestens mit den Händen bewegen kann und außerdem wenigstens einen Fingernagel des Originals in die Puppe eingearbeitet hat, kann er einmal pro Runde und für je zwei(2) Kraftpunkte eine Aktion des Opfers abbrechen oder ansagen (Er bestimmt also die Handlung des Opfers für diese Runde). Hierzu ist eine Probe auf „Handwerk: Puppenspielen“ mit einem Mindestwurf nötig, der dem geistigen Widerstand(GW) des Opfers entspricht und wobei die angesagten Erfolge die volle Willenskraft des Opfers übertreffen müssen.

9: Schauspieler

Gibt der Meister der Puppen einen KP aus, macht er eine beliebige Person bis zum Ende der Szene zu seiner grotesken Puppe. Alternativ kann er für den selben Preis und mit derselben Dauer eine bereits vorhandene groteske Puppe mit einem Komponentenplacebo (Fingernagel, Haar, Blut, Träne etc.) versehen. Dies ist keine Aktion.

10: Meister aller Puppen

Besitzt der Meister der Puppen eine groteske Puppe mit mindestens dem Fingernagel, Haar, Blut und der Träne eines Originals und kann er diese Puppe außerdem mindestens mit den Händen bewegen, so kann er unter Ausgabe von zwei (2) Kraftpunkten die Handlungen des Opfers eine ganze Szene lang steuern. Er nimmt jedoch nichts wahr, was er nicht auch selbst wahrnehmen würde und sieht das Opfer weiterhin nur aus seiner Sicht. Das Original kann sich am Ende der Szene an nichts erinnern, was während dieser geschah. Hierzu ist eine Probe auf „Handwerk: Puppenspielen“ mit einem Mindestwurf von 20 nötig, wobei die angesagten Erfolge die volle Willenskraft des Opfers übertreffen müssen.

Mönch

Der Weg der Erleuchtung wird den Schülern eines einsamen Bergklosters im Vortakgebirge Drakias gelehrt. Er konzentriert sich im Gegensatz zum Weg der Himmlischen Offenbarung nicht so sehr auf die Schnelle Vernichtung des Gegners, sondern versucht einen Ausgleich zwischen Offensive und Defensive zu finden. Ähnlich wie die Mönche vom Orden der Himmlischen Offenbarung, legen auch die, die dem Weg der Inneren Erleuchtung folgen, auf der ersten Stufe ein Gelübde ab. Wie beim Lichtbringer kann ein Mönch der Inneren Erleuchtung ein Jahr lang keine Arkane Macht einsetzen, wenn er das Gelübde bricht. Ein Mönch bekommt keine Punkte für das Ablegen des Gelübdes. Die Regeln des Gelübdes sind folgende:

- Es ist dir verboten, Fleisch zu essen.
- Es ist dir verboten, geschlechtliche Kontakte zu anderen zu haben.
- Einmal in der Woche musst du fasten und darfst einen Tag nur Wasser zu dir nehmen.
- Es ist einem Mönch nicht verboten, Rüstung zu tragen, aber seine Manöver können nicht in Rüstung eingesetzt werden, die eine Belastung höher 0 aufweist.

1: Fokussierter Schlag

Durch jahrelange harte Übung hat der Schüler gelernt, seine Schläge mit tödlicher Präzision und Schnelligkeit auszuführen. Die Waffenlosen Angriffe (außer Bisse) des Mönches verursachen 1w10 T-Schaden oder nach Wahl des Mönches auch B-Schaden (ohne Malus). Außerdem erhält der Schüler pro Stufe einen Schadensbonus von eins.

2: Wie der Schatten vor dem Licht

Der Mönch hat es geschafft, seine Reaktionsfähigkeit derart zu erhöhen, dass es ihm leicht fällt, Angriffe des Gegners zu erahnen und ihnen auszuweichen. Der Charakter erhält die Hälfte seiner Stufe (aufgerundet) als Bonus auf den VW.

3: Fliegender Tritt

Der Schüler hat seine Sprungfähigkeit so trainiert, dass er einen Bonus von seiner halben Stufe auf die Fertigkeit Springen erhält. Zusätzlich lernt er, den Gegner mit einem gezielten Tritt aus dem Sprung heraus umzuwerfen. Der Charakter springt bis zu maximal seiner Bewegungsweite und macht dann einen Angriff zum

Niederwerfen ohne Malus. Der Schaden wird zwar ausgewürfelt, wird aber nur dazu verwendet um zu sehen, ob der Gegner umgeworfen wurde. Außerdem wird der halbe Springenwert zum „Schaden“ dazugezählt. Dies ist eine Aktion.

4: Konterwurf

Wenn der Charakter einen Angriff pariert, kann er auch einen Malus von -4 in Kauf nehmen. Bei Gelingen der Parade wird der Gegner niedergeworfen und der Mönch erhält keinen Schaden. Sonst kann diese Runde keine weitere Aktion durchgeführt werden.

5: Doppelschlag

Für einen KP kann der Mönch als eine Aktion einen Doppelangriff auf einen Gegner durchführen. Es wird nur einmal gewürfelt, und das Ergebnis mit dem VW des Opfers verglichen, wenn der Wurf über dem VW liegt, wird zwei Mal der Schaden ausgewürfelt, ein eventueller RS des Gegners wirkt gegen beide Treffer separat.

6: Eiserner Wille

Der Mönch hat so starke Kontrolle über seine Muskeln errungen, dass er sie blitzartig hart wie Stahl werden lassen kann. Klingen prallen ab, Pfeile werden abgelenkt. Der Mönch erhält einen RS gleich seiner halben Stufe. Dies wirkt kumulativ zu eventuell vorhandener natürlicher Rüstung, aber nicht zu getragener Rüstung. Auch erhält er durch parieren/abblocken keinen Schaden mehr.

7: Kampffokus

Durch absolute Konzentration auf das Kampfgeschehen kann der Mönch schneller auf Lücken in der gegnerischen Defensive und die Aktionen des Gegners reagieren. Für einen KP erhält der Mönch für die Dauer des Kampfes einen Bonus von seiner halben Stufe (aufgerundet) auf die Initiative. Der Charakter muss sich eine Runde konzentrieren, in der er keine anderen Aktionen durchführen kann und erhält ab der nächsten Runde den Bonus.

8: Das Allsehende Auge der Inneren Erleuchtung

Der Schüler der Disziplin hat gelernt, sich in seiner Wahrnehmung nicht so sehr auf seine Augen zu verlassen. Er erhält einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit Blind Kämpfen. Weiterhin kann der Charakter die Augen schließen und einen KP bezahlen, woraufhin der Bonus seiner Gegner, welche ihn aus der Flanke oder dem Rücken angreifen um die Malusreduktion durch die Fertigkeit Blind Kämpfen reduziert wird.

9: Wie die Feder im Wind

Der Mönch hat die Fähigkeit gemeistert, seinen Fall abzubremesen. Wenn der Charakter aus einer Höhe fällt, die ihm eigentlich Fallschaden zufügen würde, kann er für einen KP ein Manöver durchführen, um seinen Fallschaden zu negieren. Dies kann ein gezielter Schlag in Richtung Boden kurz vor dem Aufprall sein, dessen Rückstoß den Charakter verzögert. Es könnte auch einfach eine perfekte Abfederung bei der Landung sein. Die Ausführung lernt jeder Mönch individuell für sich.

10: Wirbelwind des Todes

Auf der höchsten Stufe lernt der Mönch, ganze Gruppen von Gegnern um ihn herum unschädlich zu machen. Er kann als eine Aktion einmal die Runde alle Gegner in seiner Reichweite angreifen. Der Angriffswurf wird

einmal durchgeführt und mit den VW aller Gegner verglichen. Dies kann einmal in der Runde eingesetzt werden, zusätzlich zu eventuellen Bewegungen, aber nicht anderen Manövern.

Lektionen des Mönchs

Ki-Schlag

Voraussetzung: Eiserner Wille (Der Weg der Inneren Erleuchtung 6) **Kosten:** 1 KP

Der Mönch hat es gelernt, seine Innere Energie (sein Ki) nach außen zu projizieren. Durch einen Schlag in die leere Luft wird die Schlagenergie von den Luftmolekülen weiter getragen, bis sie auf den Gegner trifft. Die Reichweite des Ki- Schlages beträgt Stufe in Der Weg der Inneren Erleuchtung mal 4, der Schaden ist 1w10 + Stufe + Willenskraftbonus. Dies ist eine Aktion.

Schmetterlingsschritt

Voraussetzung: Wie der Schatten vor dem Licht (Der Weg der Inneren Erleuchtung 2) **Kosten:** 1 KP

Wenn der Mönch in einer Runde nichts anderes tut, als auszuweichen, kann er einer beliebigen Anzahl von Angriffen ausweichen, die seine Stufe in Der Weg der Inneren Erleuchtung nicht überschreitet.

Ätherschlag

Voraussetzung: Doppelschlag (Der Weg der Inneren Erleuchtung 5), Nekromantie 8 **Kosten:** 1 KP

Wenn der Mönch mit einem Nahkampfangriff trifft, kann er spontan einen KP ausgeben, um den RS des Gegners zu ignorieren.

Elementarer Ki-Schlag

Voraussetzung: Ki-Schlag Lektion, entsprechende Elementarmagie 4 **Kosten:** 2 KP

Für zwei KP statt einem macht der Ki-Schlag des Mönches einen zusätzlichen w10 Schaden seines entsprechenden Elementes.

Verneinung der Schwerkraft

Voraussetzung: Wie die Feder im Wind (Der Weg der Inneren Erleuchtung 9), Luftelementarmagie 3 **Kosten:** 1 KP

Der Mönch schwebt die ganze Szene über statt auf dem Boden zu stehen. Er kann nicht niedergeworfen werden, bewegt sich und kämpft allerdings wie normal, nur dass er halt über den Boden schwebt.

Ninja

Diese Technik hat ihren Ursprung im Osten jenseits der Steppen von Trulk, daher ist darüber nicht viel bekannt. Man weiß nur, dass die Ausbildung sehr hart ist und auf schnelle Waffen setzt, welche in Kreijor vorher nicht bekannt waren. Diese Technik hat kein Zuhause und wird nur von fahrenden Lehrmeistern gelehrt. Einmal im Jahr treffen sich diese Lehrmeister in Veruna, um dort in der Arena ihr Können zu zeigen und neue Schüler zu finden. Man vermutet, dass es sich bei den Ninja um eine Meuchlertechnik handelt.

1: Muskelkontrolle

Den Schülern wird zuerst beigebracht jeden Muskel ihres Körpers zu kennen und ihn bewegen zu können. Durch Muskeldehnung und Anatomischen Unterrichts werden die Ninjas in die Geheimnisse des humanoiden Körpers eingeweiht und erhalten einen Bonus in Höhe der halben Stufe auf Turnen und Wissen: Anatomie

2: Kämpferleidenschaft

Die Schüler bekommen nun zum ersten Mal Unterricht in der Waffenkunst mit den Waffen: Schwerter, Dolche, Improvisierte Waffen, Wurfaffen, Waffenloser Kampf. Durch dieses Training haben sie einen Wert in diesen Waffenfertigkeiten in Höhe der halben Stufe in Ninja. Diese Technik ist kumulativ mit Waffenfetischist. Will der Ninja eine Fertigkeit steigern, so muss er genau wie bei dem Vorzug Waffenfetischist von 0 beginnen.

3: Schneller als der Wind

Der Ninja beherrscht seine Bewegungen im Schlaf und Reagiert nur noch. Dadurch, dass er nicht mehr über seine Bewegungen nachdenken muss erhält er einen Bonus auf seine Initiative in Höhe der Stufe in Ninja, wenn er keine Belastung durch Rüstungen hat.

4: Schau mal

Täuschung und Überraschung sind das A und O, deswegen lernen die Ninjas wie sie eine Flüssigkeit herstellen, welche bei Luftkontakt starke Rauchschwaden bildet (-6 auf Sicht, eine Portion reicht für einen großen Raum oder ein kleines Haus), und eine Flüssigkeit welche bei Luftkontakt ein kaltes, aber helles Licht ausstrahlt um die Feinde zu blenden (3 Runden blind). Zur Herstellung muss ein Wurf mit Stufe in Ninja gegen 20 geschafft werden (Alchemie kann als unterstützende Fertigkeit genutzt werden). Die Herstellung dauert 1 Std. die Ampulle hat die GK SF. Gelingt dies nicht so sind die Substanzen unbrauchbar geworden. Bei einem kritischen Fehlschlag denkt der Ninja seine Mischung ist Fehlerfrei. Die Substanzen sind für ein Silber auf nahezu jedem Markt erhältlich.

5: Meisterakrobat

Der Ninja ist ein Meister der Körperbeherrschung, nicht nur das er an der Wand laufen kann, nein er kann auch spontan einen KP einsetzen um ein Akrobatisches Manöver, wie zum Beispiel einen Rückwärtssalto, automatisch zu schaffen. Das Manöver selbst bleibt eine Aktion.

6: Augen der Kobra

Die Ninja haben auch den Jägern der Natur über die Schulter geguckt um ihre Schule zu verbessern. Für einen KP können die Ninjas für den Rest der Szene entscheiden ob sie im Infrarotem Spektrum sehen wollen oder ob sie ihre normale Sicht verwenden.

7: Schlaf

Der Ninja schaltet seine Gegner gerne heimlich und ohne viel Aufwand aus. Befindet der Ninja sich hinter einem Gegner der ihn noch nicht gesehen hat, so kann er einen Angriff mit einer Waffe, welche B Schaden verursacht und nicht größer als m ist, ausführen. Erreicht der Schaden die doppelte Konstitution so wird das Opfer sofort in das Land der Träume geschickt.

8: Einer gegen alle

Ninjas trainieren oft Kämpfe gegen mehrere Gegner und haben gelernt wie sie schnell und effektiv Gegner ausschalten. Für alle 3 Gegner die in der Überzahl sind (also abzüglich der Gefährten) erhält der Ninja einen freien Angriff. (Das heißt wenn der Ninja mit seinen 4 Freunden gegen 10 Dämonen kämpft erhält er $10 - 5 = 5$, $5/3 = 1,6$ also zwei zusätzliche Angriffe)

9: Das zweite Ich

Der Ninja gibt einen KP aus und führt einen Wurf mit Stufe +2W10 aus. Jede Person dessen GW unter dem Wurf liegt glaubt, dass das Abbild des Ninjas echt ist (Er hat eine 50% Chance den echten Ninja zu erwischen). Alle anderen erkennen die Illusion sofort. Das Abbild verschwindet nach einer Minute oder wenn es berührt wird. Das Abbild verharret übrigens nicht in einer Starre, sondern agiert selbstständig weiter.

10: Teleport

Der Ninjameister kann spontan einen KP ausgeben um, sich (und alles was er trägt), statt normal fortzubewegen, innerhalb seiner Bewegungsreichweite teleportierten (auch durch Wände). Im Kampf heißt das, dass er sich hinter den Gegner teleportieren kann und ihn so immer überraschend angreift. Für alle sieht es so aus, als ob der Ninja zu einer dunkelblauen Rauchwolke wird und aus dem Nichts wieder erscheint. Der Einsatz dieser Fertigkeit ist keine Aktion, sondern wird anstelle der normalen Bewegung eingesetzt. Falls der Ninja sich durch eine Wand teleportiert und nicht weiß was sich dahinter befindet, wird mit 2W10 gegen 10 gewürfelt. Bei einem Fehlschlag wird auf die Trefferzonentabelle gewürfelt. Die Erwürfelte Zone kann sich nicht Materialisieren und wird automatisch amputiert. Bei einem kritischen Patzer wird sogar doppelt gewürfelt.

Lektionen des Ninja

Leicht wie eine Feder

Voraussetzung: Stufe 5 **Kosten:** 1KP

Ninjas haben gelernt, dass ihr Gewicht nur störend ist und können für einen KP ihr eigenes Körpergewicht für eine halbe Stunde auf ein Hundertstel reduzieren. Dadurch sind sie imstande St X m hoch und St X 2m weit zu springen. Außerdem erhalten sie durch ihr geringes Gewicht einen Bonus auf Schleichen in Höhe der halben Stufe. Allerdings ist es für andere leichter ihn umzustoßen deshalb erhält er einen Malus auf seine SR in Höhe seiner halben Stufe, wenn er diese Technik einsetzt.

Nymphenlied

Voraussetzung: Nur für Waldelfen Durch die Vielzahl der waldelfischen Stämme entstanden die unterschiedlichsten Schulen. Trotz stetiger Ähnlichkeiten gibt es doch entscheidende Unterschiede, welche sich auch in den Ansichten der einzelnen Waldelfen widerspiegeln. Nymphenlied ist eine für lange Zeit vergessen geglaubte und doch wiederentdeckte Schule, welche sich besonders bei den Anhängern des Hauses Ghoravik und bei einigen der kleinen Häusern größerer Beliebtheit erfreut. Die Schule ist eine Verbindung aus der Eleganz vom Klingenlied ihrer Ahnen und der Harmonie mit der Natur ihrer Heimat. So verschmelzen Vergangenheit und Gegenwart um die Zukunft zu schützen. Die jüngeren Streiter der Schule gehen dabei soweit und führen zweischneidige Klingenwaffen aus Metall, für deren Kauf oder Anfertigung sie kurze Zeit den Wald verlassen und Städte aufsuchen. Andere nehmen ihre Waffen gefallenen Eindringlingen ab. Egal woher, bei den Jungen werden die meisten Anwärter auf diese Schule erst als vollwertig angesehen, wenn sie ihre eigene Waffe mit sich führen. Trotz dem Hang zu Metallwaffen tragen aber die wenigsten

Streiter des Nymphenliedes schwere Rüstungen. Auch wenn es dafür keine festen Richtlinien gibt, schränken unbiegsame Rüstungen die Bewegungsfreiheit und damit die Eleganz im Kampf ein.

1: Lied der Nympe

Wenn die Waldelfen diese Technik in Wäldern oder Sträuchern und unter freiem Himmel einsetzen, scheint ihr gespenstisches Flüstern von allen Seiten wieder zu hallen. Dieses mahnende Flüstern führt dazu, dass alle Gegner in der ersten Runde des Angriffs, der unmittelbar erfolgen muss, einen Abzug von minus eins pro Teilnehmendem Waldgeflüster auf ihre Initiative bekommen. Dieser Abzug beträgt maximal acht. Dieser Fähigkeit verdankt die Technik ihren Namen und ist eine freie Aktion. In Kombination mit dieser Technik kann der Charakter auch seinen Singenwert für Einschüchterungsversuche seines Gegners verwenden.

2: Tanz der Klingen

Der Waldelf hat verstanden, dass es bei einer wahrhaft eleganten Kampftechnik nicht nur auf rohe Körperkraft ankommt. Er darf nun nach Wunsch für alle Manöverwürfe mit Schwertern Geschicklichkeit statt Stärke verwenden und anstelle seines Wahrnehmungswertes seinen Schwerterwert nehmen, wenn es die Initiative zu berechnen gilt (besitzt er also einen Schwerterwert von 10, erhält er einen effektiven Wahrnehmungsbonus von 5 auf seine Initiative).

3: Tanz des Weidenzweiges

Der Charakter biegt und wiegt sich wie das Schilf im Wind, um den Schlägen seiner Feinde zu entrinnen. Kämpft der Charakter defensiv, erhält er einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe in dieser Kampftechnik auf seinen Ausweichenswert. Zudem entfällt der Malus auf Manöver, sofern er seine Aktionen darauf verwendet, den Schlägen seines Gegners zu entrinnen oder sie zu parieren (Dies gilt quasi als "nur Abwehren").

4: Tanz der Stürme

Der Charakter beschreibt einen blutigen Halbkreis mit seinem Schwert, und lässt es sich heben und senken, während er blutige Ernte hält und einen Gegner nach dem anderen zu Koros schickt. Benutzt der Waldelf seine Aktionen ausschließlich dazu, sein Gegenüber in irgendeiner Form zu attackieren oder anzugreifen, kann er dies in einem wagemutigen Attackensturm ohne Rücksicht auf Verluste tun, bei dem er seine Defensive voll und ganz vernachlässigt. Greift der Charakter blindwütig an, so darf er normal die Regeln für Mehrfachangriffe verwenden, wenn er mit seinen zusätzlichen Angriffen ebenfalls blindwütig angreift. Der Malus auf seinen Verteidigungswert wird dabei auf den des ersten Angriffes aufaddiert, der Waldelf muss jedoch auf die Schadensboni der blindwütigen Angriffe verzichten, da seine Schläge zu ungenau sind um tiefe Wunden zu reißen.

5: Tanz des Herbstblattes

Die übernatürliche Anmut die der Waldbewohner beim Kämpfen an den Tag legt, kann zu unangenehmen Überraschungen führen, wenn der Elf es darauf anlegt und mit vollem Kampfeifer kämpft. Für zwei KP, die der Waldelf jederzeit während einer laufenden Kampfrunde einsetzen kann, sofern sein Potenzial dies noch erlaubt, bewegt er sich automatisch in die Flanke des Gegners (+2 zum Treffen) und erhält eine Ausweichenprobe als freie Aktion.

6: Tanz des herabstoßenden Falken

Greift der Waldelf seinen Gegner, wenn er am Zug ist, nur ein einziges Mal gezielt an (Er darf also eine Ansage machen, welches Körperteil er anvisiert), kämpft nicht defensiv oder wendet andere Manöver an (Tänze bilden dabei eine Ausnahme), so darf er den Schaden den er anrichtet verdoppeln, wenn er seinen Gegner in die Flanke oder den Rücken attackiert. Der Charakter erhält außerdem einen Schadensbonus von eins auf seinen Nahkampfschaden für jede Größenklasse die sein Gegner größer ist als er selbst, da er gelernt hat seine Wendigkeit gegen tumbere Gegner auszunutzen.

7: Tanz des Vollmondes

Gibt der Charakter einen KP aus, was dem Waldelfen jederzeit während einer laufenden Kampfrunde möglich ist, wenn sein Potenzial dies noch erlaubt, so verdoppeln sich sämtliche Boni die das Nymphenlied genießt für die Dauer einer Aktion (Dies schließt sämtliche Tänze mit ein, und kann auch als Reaktion auf einen gegnerischen Angriff angewandt werden um den Verteidigungswert zu erhöhen).

8: Tanz der Morgenröte

Plant der Waldelf einen blindwütigen Angriff, so darf er seine Initiative um seine Stufe in dieser Kampftechnik (aufgerundet) auf seine Initiative aufaddieren. Um nicht durcheinander zu kommen: Der Charakter sagt seine Handlung normal an, schlägt jedoch überraschend und vor dem gegnerischen Charakter zu, wenn seine neue Initiative über diesem liegt.

9: Tanz des Herzbaumes

Im Wald und unter freien Himmel erhält der Charakter einen zusätzlichen freien Angriff

10: Tanz der Tänze

Der Charakter erhält ein zusätzliches freies Manöver im Kampf, welches er nur dazu verwenden kann, um sich seine halbe Bewegungsweite im Kampf fortzubewegen. Liegt seiner Initiative über der des Gegners, verschwimmen seine Züge dabei derart, dass er einen Bonus von 3 auf seinen Verteidigungswert gegen Fernkampfwaffen erhält; Im Nahkampf verringert sich dieser Bonus auf 1 (Der Charakter muss sich dazu immer noch jede Runde bewegen)

Panthéra

Es heißt, Panthéra stamme ursprünglich aus dem Osten und sei vor noch nicht allzu langer Zeit von einem großen Meister in die stählernen Königreiche gebracht worden. Man munkelt, dass es irgendwo klosterähnliche Schulen gäbe, welche Panthéra lehrten. Panthéra ist eine sehr geheime Kampftechnik, nur wenige wissen überhaupt von ihrer Existenz. Sie wird von den Meistern nur an ausgewählte Schüler weitergegeben. Obwohl die Panthéra ihre gesuchten Dienste oft für Geld anbieten, wird kein Meister diese Kampfschule für Geld unterrichten. Die Anwender sind sehr beliebte Agenten, Assassinen und Spione, weshalb sie aufs Härteste von der Schattenhandgilde verfolgt werden. Meist ziehen sie umher und bieten ihre Dienste dem Meistbietenden an, doch da die Panthéra so selten sind, haben nur wenige mächtige Adlige Panthéra in ihren Diensten. Es besteht eine lose Verbindung zwischen den Anwendern dieser Technik, meist dank der engen Beziehung zwischen Lehrer und Schüler und der Loyalität zwischen den Schülern des gleichen Meisters. Der größte Zusammenhalt liefert jedoch der gemeinsame Hass auf die Schattenhandgilde. Die Kampfschule ist auf Manöver spezialisiert, die sich sowohl für den offenen Kampf, als auch für Aktionen im Verborgenen eignen. Panthéra agieren vorwiegend im Zwielicht und im Dunkeln, selten lassen sie sich am helllichten Tag in einen Kampf verwickeln. Sie sind Meister darin, sich in gut bewachte, „einbruchsichere“ Gebäude zu schleichen

um ihr Ziel auszulöschen. Ihre Spezialfähigkeiten sind nützlich um sich an den Wachen vorbei zu schleichen, aber auch um sie im offenen Kampf zu besiegen. Ein wahrer Panthéra wird trotzdem, wenn möglich den heimlichen Weg wählen. Die frühen Meister von Panthéra ließen sich von der Geschmeidigkeit, der Lautlosigkeit und Heimlichkeit, aber auch von der Kraft, der Geschwindigkeit und Entschlossenheit des schwarzen Panthers inspirieren. So ist auch das geheime Erkennungszeichen der Panthéra ein zum Sprung geduckter schwarzer Panther. Die Manöver dieser Technik sind nicht ausführbar, wenn Rüstung mit einer Belastung höher als 1 getragen wird. Techniken, welche die Rüstungsbelastung senken sind nicht kombinierbar: Auch wenn ein Stahlfaust Stufe 8 mit Plattenpanzer keine Rüstungsbelastung spürt, kann er die Techniken von Panthéra nicht anwenden, da seine Rüstung eine höhere Belastung als 1 aufweist. Panthéra dürfen für ihre Technik nur Waffen einsetzen, die höchstens die gleiche Größenklasse wie sie selbst aufweisen. Größere Waffen würden die auf Schnelligkeit und Überraschung ausgelegten Manöver zu stark behindern.

1: Unberührbar

Der Panthéra bewegt sich mit der Geschmeidigkeit des Panthers. Er bekommt einen VW-Bonus in Höhe seiner Schulstufe / 2 aufgerundet.

2: Unbemerkt

Greift der Panthéra einen Gegner überraschend an, fällt der Malus von 6 um ihn bewusstlos zu schlagen, weg. Der Schaden muss noch immer das Zweifache der Konstitution erreichen.

3: Ungehindert

Pro zwei Schulstufen in Panthéra kann der Panthéra eine Fertigkeit aus der Liste auswählen. Er bekommt einen Bonus von 1 pro 2 Stufen. Schleichen, Verbergen, Klettern, Schwimmen, Turnen, Entfesseln, Schlösser öffnen, Fallen stellen/entschärfen.

4: Unaufhaltbar

Der Panthéra bekommt einen Schadensbonus von 1 pro Schulstufe auf zwei Waffengattungen, welche er frei aus folgender Liste wählen kann. Der Bonus gilt nicht für Waffen, die eine höhere Größenklasse als der Panthéra aufweisen. (Schwerter, Dolche, Fechtwaffen, Kettenwaffen, Improvisierte Waffen, Stumpfe Hieb Waffen, Speere & Stäbe, Unterarmwaffen, Waffenloser Kampf)

5: Unvorhersehbar

Der Panthéra greift seinen Gegner wie ein springender Panther an. Für 1 KP kann er St x 2 Meter weit und St x 1 Meter hoch springen. Sprung und Angriff gelten zusammen als eine Aktion. Wird ein Gegner zum ersten Mal mit dem Panthersprung angegriffen, ist er automatisch überrascht (verliert Ge- und Wa-Bonus auf VW, +2 zum angreifen). Beim zweiten Panthersprung (auch in einem nächsten Kampf) auf den gleichen Gegner wirkt die Überraschung nicht mehr. Der Panthersprung kann auch außerhalb des Kampfes eingesetzt werden. Diese Technik ist besonders effektiv in Verbindung mit Stufe 2.

6: Untauschbar

Der Panthéra bekommt das scharfe Gehör eines Panthers. Auf alle Wahrnehmungsproben die vom Gehör abhängen, bekommt er einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe. Schlägt eine solche Probe fehl, darf er sie ein Mal wiederholen und sich für das bessere Ergebnis entscheiden. Alle Mali aufgrund von eingeschränkter

Sicht halbieren sich (bis auf eine Distanz von 50m), da er sich an den kleinsten Geräuschen orientieren kann (in diese Kategorie fallen auch Dunkelheit, Unsichtbarkeit des Gegners, usw.).

7: Unüberwindbar

Wie ein umzingelter Panther dreht er sich im Kreis: Wird der Panthéra von mehr als einem Gegner gleichzeitig angegriffen, bekommt er ein freies Ausweichmanöver pro Runde. Misslungene Ausweichproben darf er einmal wiederholen und sich für das bessere Ergebnis entscheiden.

8: Unfassbar

Diese Technik wird auch „Zweites Selbst“ genannt. Der Panthéra bewegt sich von seinem Standpunkt weg und hinterlässt ein Abbild seiner selbst, welches mit den Handlungen weiterfährt, die der Panthéra zuletzt ausführte. Das Abbild ist lediglich eine Sinnestäuschung und fliegt auf, wenn es berührt, getroffen oder mit dem Panthéra zusammen gesehen wird. Das Abbild kann im Kampf ausweichen, aber weder parieren noch angreifen. Es verursacht keine Geräusche. Der Panthéra würfelt mit seiner Stufe in der Schultechnik + Willenskraftbonus + 2w10. Für alle, deren GW niedriger oder gleich hoch wie dieser Wurf ist, erscheint das Abbild genauso echt wie das Original. Wird die Technik im hellen Tageslicht aktiviert, erleidet der Panthéra einen Malus von 4 auf diesen Wurf, da das Abbild leicht durchsichtig ist. Im dichten Wald, Fackelschein, Zwielflicht, Halbdunkel, Dunkel, oder in großer Distanz fällt der Malus weg. Die Technik zu aktivieren kostet 1 KP und sie hält 1 Minute. Jede Minute kann der Panthéra erneut einen KP ausgeben, um das Abbild eine weitere Minute aufrecht zu erhalten.

9: Unbesiegbar

Der Panthéra kämpft nun mit der Geschwindigkeit und Entschlossenheit eines Panthers. Er erhält pro Runde einen freien Angriff.

10: Unsichtbar

Dies ist die höchste Kunst von Panthéra. Der Panthéra kann sich für bis zu 5 Runden unsichtbar machen. Er würfelt mit seiner Schulstufe + Willenskraftbonus + 2w10. Der Panthéra wird für alle, deren GW gleich hoch oder niedriger als der Wurf ist, unsichtbar. Getäuschte Gegner müssen einen Malus von 6 in Kauf nehmen, um ihn zu treffen (falls sie ihn überhaupt bemerken). Das Aktivieren der Technik kostet 1 KP und gilt als eine Aktion. Wird diese Technik zusammen mit der Technik 8 "Unfassbar" aktiviert, gilt es als eine Aktion. In Bezug auf Tageslicht gelten die gleichen Einschränkungen wie für die Technik „Unfassbar“ (Malus von 4 im hellen Licht). Pro angesagtem Erfolg kann die Wirkungsdauer um 1 Runde verlängert werden.

Lektionen / Pfad der Schatten

Aus den Schatten

Voraussetzung: Unbemerkt (Panthéra 2) **Kosten:** 1 KP

Die Schatten beschleunigen die Bewegungen des Panthéra. Er kann spontan einen KP ausgeben, um seinen Initiativwurf um 1 pro 2 Stufen aufgerundet zu erhöhen.

Schattensprung

Voraussetzung: Unvorhersehbar (Panthéra 5) Mit dieser Technik wird der Panthersprung perfektioniert. Der Panthéra wird während seines Panthersprungs für einige Sekundenbruchteile unsichtbar. Beherrscht er diese Lektion, sind die Gegner von der Technik „Unvorhersehbar“ überrascht (kein Ge- & Wa- Bonus auf VW, +2 zum angreifen) auch wenn es nicht das erste Mal ist, dass sie angesprungen werden.

Mantel der Schatten

Voraussetzung: Unfassbar (Panthéra 8) **Kosten:** 1KP

Der Panthéra lernt, seinen Geist für den Gegner unsichtbar zu machen. Er verbirgt sein Bewusstsein hinter einem Mantel aus Schatten. Sein Geist entschlüpft allen Versuchen, ihn einzufangen oder zu beeinflussen, lässt Einschüchterungsversuche von sich abperlen und bringt feindliche Zauberer zur Verzweiflung. Einmal pro Tag kann er 1 KP ausgeben, um seinen GW um 1 pro Stufe zu erhöhen. Erfolgreiche Proben gegen seinen GW müssen wiederholt und das schlechtere Ergebnis muss gewählt werden. Die Technik hält 1 Runde pro 2 Stufen abgerundet.

Psioniker

Ein Mann namens William Mac Galway, der in Waxfort, nördlich von Lockton in Gwynor lebte, war einst ein Schmied. Dieser Beruf war ihm vorherbestimmt da seine Vorfahren ihn an William weitergaben. Zwar war er nicht der perfekte Schmied aber er tat was er kann. Wenn er damals die Wahl gehabt hätte wäre er lieber ein Gelehrter geworden, jedenfalls lieber als einen Handwerklichen Beruf zu erlernen. Dennoch nörgelte er nie und schmiedete mit seinem Vater und seinem jüngerem Bruder zusammen die Waren die gefordert worden. Sein Vater, Stephen Mac Galway war ein alter Mann, der nach und nach sein Sehvermögen verlor aber bisher noch immer hervorragend schmiedete. In dem Haus der Mac Galways lebten mittlerweile drei Generationen bestehend aus 5 Personen: Stephen, Isan (Williams 5 Jahre jüngerer Bruder), Aiva die Gemahlin Isans, Joshua der 6 Jährige Sohn des Paares und William selbst. Die Mutter Williams und Isans war Isobel Mac Galway, sie wurde einst bei einem Anschlag von einer Scharr Dämonen aus dem Brachland getötet. Sie beschützte ihre Kinder doch konnte sie nur ihre zwei Söhne nicht jedoch ihre Tochter retten. Im Laufe der Wochen nach dem Anschlag, erlag sie nicht nur der schweren körperlichen Wunden. Zu diesem Zeitpunkt war William acht Jahre alt und seine kleine Seele konnte diesen Verlust nur schwer verkraften. Doch war William nicht der einzige seiner Familie der dies nicht ertrug. Seit jener Nacht, als seine Mutter starb betrank sein Vater sich regelmäßig. Vielleicht ist das nicht der einzige Grund warum sich William schon in früher Jugend keine Gedanken machte wenn er sich heimlich von seinem Vater eine Flasche Bier stahl und mit seinem kleinen Bruder trank. Irgendwann reichte William allerdings der Alkohol nicht mehr und er hörte von gewissen anderen Möglichkeiten sich von der Realität abzuschotten. Er wurde kein totales Wrack, sondern ein Drogensüchtiger der den Tag hinweg normal leben konnte allerdings abends, wenn er allein in sein Zimmer ging und keine Ablenkung von dem Schmerz und der Wut hatte brauchte er Drogen um schlafen zu können und um nicht Wahnsinnig zu werden. William fragte sich Tag für Tag warum die Dämonen sie nicht einfach in Ruhe leben lassen können. Es vergeht keine Woche ohne dass er von neuen Angriffen hört und er wieder an die trauernden Menschen denken muss. Nach diesem schweren Anschlag, der fast jeder Familie aus Waxfort ein geliebtes Familien Mitglied nahm, wurden die Anzahl an Kampffesttauglicher Männer erhöht. Doch half auch dies nicht, als ein weiterer Angriff das Dorf traf. Es geschah während eines Dorffestes, fast das ganze Dorf war versammelt und feierte auf daß die neue Ernte wieder so erfolgreich wird wie die letzte. William betrank sich mit seinem Bruder und tanze gelassen während seine Schwägerin und sein Vater Zuhause auf sie warteten. Doch er konnte seit langem wieder einmal lachen und die ganze Wut und jede Sorge vergessen. Auch seine Jugendliebe war noch immer auf dem Fest und er merkte wie er langsam den Mut aufbringen konnte sie anzusprechen. Er ging auf sie zu als er plötzlich den Alarm hörte und er nicht wirklich realisierte was geschah.

Erst als er die Worte "DÄMONEN ANGRIFF!!" hörte wurde ihm klar, dass sie wieder gekommen sind. Besinnungslos und Orientierungslos rannte er zu einem der Wachen die ihm eine Waffe in die Hand drückte. Er kämpfte zusammen mit seinem Bruder gegen einen der Dämonen. Zwischen dem Geschrei und dem Massaker hörten sie die Worte, die ihn und Isan unaufmerksam machten "Sie legen Feuer in der Innenstadt!!". Dieser kurze Moment reichte dem Dämonen Isan das Schwert in die Rippen zu stoßen und es gewaltsam heraus zu reißen. William konnte es kaum fassen, nicht auch noch sein Bruder. William tötete kurz darauf den Dämonen und nahm seinen Bruder in den Arm, der nur noch einen Satz herausbringen konnte "rette unsere Familie". Während William zu seinem Haus rannte, entbrannte in ihm eine neue Art von Wut, etwas dass er kaum Beschreiben konnte. Das nächste an das er sich erinnern kann ist, dass er im Dorf eigenen Lazarett aufwachte direkt neben seinem Bruder. Er war zwar schwer verletzt aber am leben. Alle schauten ihn total verwundert und manche sogar verängstlicht an. Er fragte die Krankenschwester was los sei und sie sagte das andere Bewohner gesehen haben wie William wie besessen in das brennende Haus rannte und seine Familie aus den lodernden Flammen holte und zuletzt noch einmal rein rannte und man schreie der Dämonen sowie von ihm hörte. Kurz bevor das Haus zusammenbrach kam William wie in Trance aus dem Haus mit den Schwertern der gefallenen Dämonen um sich herum schwebend heraus getreten. Ihm folgend ein Dämon der wie von dem Blick Williams wieder zurück in die Flammen geworfen wurde. Die Alten behaupteten Karndt sei in den Jungen gefahren. Andere wiederum behaupten, er habe einen Pakt mit den Dämonen geschlossen und nur deswegen haben sie sich zurückgezogen. Doch William kann sich an all dies nicht erinnern. Er war heilfroh, dass seine Familie noch lebte, doch wusste er dass er es nicht noch einmal so weit kommen lassen durfte. Seit jeher spürt er eine Kraft in seinem Körper mit der er per Geisteskraft Gegenstände bewegen kann und das diese Kraft auch im Kampf sehr großen Nutzen haben wird. Er ist seit dem nicht nur Schmied für die Front sondern auch ein Soldat Waxforts. Er spürte allerdings schnell, dass seine Kraft auch einen Bezug auf die Drogen haben, denn wenn er sie nicht nahm verlor er seine Kräfte. Wenn er nicht grade offensiv in der Umgebung mit einigen Gefährten Dämonen jagte, trainierte und erforscht er zusammen mit einigen Schülern, die sich um ihn scharren, seine Kräfte. Einige sind bereits von Waxfort aufgebrochen, um die Schule auch in anderen Landesteilen zu lehren. Doch noch immer ist ihr Stammsitz in Waxfort. Einige behauptet gar, dass Waxfort mit seinen Psionikern weit aus sicherer ist, als Lockton mit seinem scheinbaren König. Doch weder die Psioniker noch Nerth Mac Lockton liegen im Zwist miteinander, solange die Dämonen nördlich der Grenze eine Bedrohung darstellen. Anmerkung: Der Psioniker kann nur Gegenstände nichtmagischer oder nichtgöttlicher Herkunft fokussieren, denn die magischen/göttlichen Ströme verhindern dies. Das ist auch bei Lebewesen in denen Blut fließt so. Es scheint ein fokussieren ebenfalls unmöglich zu machen. Nur ganze Objekte können kontrolliert werden. Nicht jedoch Einzelstücke eines Objektes; außer diese gehören zu einem weiteren Ganzen (ein Knopf eines Hemdes z.B. aber nicht eine Zelle eines Körpers oder Stücke einer Wand). Um seinen Geist auf dem Level zu halten muss der Psioniker einmal täglich seine Bewusstseinsweiternde Mittel nehmen bzw. drei Stunden meditieren (etc.) oder er kann keine Arkane Macht mehr ausgeben bis dies nachgeholt wurde. Um die Kraft der Gedanken zu nutzen ist Willenskraft, um die Objekte zu fokussieren und Wahrnehmung um diesen dann zu steuern wichtig. Diese zwei Eigenschaften und weitere Faktoren bilden eine neue Eigenschaft des Psionikers: $\text{Geistigstärke} ((\text{WA-Bonus} + \text{WILL-Bonus}) / 2) + (\text{Halbe Stufe des Psionikers}) - \text{Belastung} + (\text{Stufen Bonus}^*)$ Aufgerundet.

*Manche Stufen geben einen Bonus auf die Geistige Stärke.

1: Kraft der Gedanken

Der Psioniker konzentriert sich auf ein Objekt was sich maximal Stufe / 2 in Metern von ihm entfernt befindet. Dies kann er per Kraft seiner Gedanken bewegen. Das Objekt, auf das er sich konzentriert hat, ist nun fokussiert und kann bewegt werden. Es können Maximal so viele Gegenstände fokussiert werden, wie des

Psioniker Stufen besitzt. Das Gewicht des Gegenstandes darf nur die Gewichtskategorie wie auf Seite 164 (GRW2) der Eigenschaft Stärke beschrieben steht entsprechen, nur das GS hier der Stärke in der Tabelle entspricht. Je nach Kategorie kostet der Gegenstand bei Anwendung Kategorie/2 Abgerundet KP. Der Gegenstand bewegt sich nicht schnell (1,5 Meter pro Minute). Mit dieser Fähigkeit können vorerst keine Waffen geführt oder Feinmotorische Handlungen ausgeführt werden.

2: Fang!

Mit der Kraft seiner Gedanken kann er Gegenstände, die er fokussiert hat, auf eine hohe Geschwindigkeit bringen und damit sein Ziel verletzen. Die Reichweite ist wie auf der 1. Stufe beschrieben. Der Schaden ist abhängig von dem Objekt und dessen Beschaffenheit und deshalb vom Meister zu bestimmen. Als Beispiel bzw. Richtwert ist der Schaden eines Objektes der Größenklasse K 1W10 + 3 T Schaden und die Geschwindigkeit beträgt 11 Meter pro Minute (10+GK in Metern). Er nutzt seine Geistigestärke als Attacke Wert gegen den VW des Gegners. Des Weiteren steigt die GS um +1.

3: Mentale Parade

Der Psioniker konzentriert sich auf einen ankommenden Angriff und pariert diesen mit seiner Gedankenkraft. Die Waffe des Angreifers verhält sich dann, wie ein Magnet der auf einen gleich poligen trifft. Der Angriff muss nicht zwingend auf ihn Gerichtet sein sondern kann auch gegen jemanden oder sogar gegen etwas anderes Gerichtet sein. Die Kosten belaufen sich auf 1 Kraftpunkt pro Parade. Er nutzt seine Geistigestärke als Attacke Wert gegen die Attacke des Gegners.

4: Weg Damit!

Mit dieser Stufe kann die Waffe eines Gegners aus der Hand geschleudert werden. Um dieses Manöver auszuführen muss der Anwender 2 KP Zahlen und beide Kontrahenten einen entgegengesetzten Wurf. Der Gegner würfelt auf seine entsprechende Waffenfertigkeit und der Psioniker auf seine Geistigestärke. Übertrumpft der Psioniker seinen Gegner, fliegt diesem die Waffe aus der Hand und wird 1-2 Meter über den Boden weggeschleudert. Des Weiteren steigt die GS um +1.

5: Aus der Ferne

Der Psioniker muss sich für eine Nahkampf Waffenkategorie entscheiden die er "aus der Ferne" führen können möchte. Diese Waffe kann dann 1 Meter von dem Psioniker entfernt genutzt werden. Er kann allerdings nur mit dem Wert 0 Angreifen und bekommt keinen Bonus durch seine eigentliche Waffenfertigkeit. Für jede Weitere Stufe über dieser bekommt er einen Bonus von 1 auf die Kampfmanöver mit dieser Waffenkategorie. Wenn der Gegner einer Attacke mit dieser Fähigkeit Pariert verliert der Psioniker den Focus dieser Waffe und sie fällt zu Boden, sie wieder zu fokussieren dauert eine Runde. Der Angreifer muss bei jedem Angriff gegen eine Gegenattacke würfeln um zu sehen ob er das Schwert trifft. Wenn sein Angriffswurf höher als der des Angreifers ist, werden die Regeln zur Zerschlagen von Gegenständen angewandt (GRW2 S356, Struktur, Härte der Waffen).

6: Schwebender Transport

Der Psioniker hebt die Rüstung bzw. einen Gegenstand unter einer Person oder sich selbst an um sie langsam zum Schweben zu bekommen (2 Meter pro Runde). Wenn dies Freiwillig ist, braucht der Anwender keine Probe, falls dies nicht der Fall ist, muss er eine Probe mit seiner Geistigenstärke gegen die SR des Angreifers tätigen.

7: Kreissäge

Die fokussierte Waffe dreht sich mit so hoher Geschwindigkeit, so dass die Waffe einer Kreissäge ähnelt. Dieses Manöver kostet 2 KP und die Probe wird mit der GS angewandt. Der Schaden steigt um +3. Des Weiteren steigt die GS um +1.

8: Verschwinde

Mit Gedankenkraft wird die gesamte Ausrüstung eines Ziels fokussiert (es kann nichts weiteres mehr fokussiert werden) und wird weggeschleudert, gedrückt. Mit einer Kraftakt (St) Probe gegen den MW von 13+GS kann der Gegner versuchen sich dagegen zu wehren. Um diese Fähigkeit nutzen zu können muss er einen KP bezahlen und für jede Runde die der Psioniker sein Ziel an einer Wand drücken möchte kostet es ebenfalls ein KP.

9: unkontrollierte Kraft

Um den Psioniker entsteht eine unkontrollierbare Druckwelle (Stufe / 2 Meter Radius). Während dieser Druckwelle ist der Anwender zu 100% auf diese Aktion konzentriert und dabei spannt er seinen ganzen Körper an. Kosten für dieses Manöver betragen 3 KP und jeder in dem Radius muss eine Kraftakt (St) gegen die Probe des Psionikers ablegen. Des Weiteren steigt die GS um +1.

10: Reisendes Gewebe

Der Psioniker konzentriert sich auf eine freie Stelle am Körper eines Wesens und lässt das Gewebe sich von einander zu entfernen was einer Schnittwunde gleicht. Diese Aktion kostet 3 KP und es muss eine Probe mit dem GS gegen die SR des Gegners. Gelingt die Probe, macht diese AT 3W10 T Rüstungsignorierenden Schaden. Mit dem Malus von 2 lassen sich rudimentäre Zeichen in das Fleisch des Opfers ritzen. Diese Wunde wird zu 90% eine bleibende Narbe.

Lektionen des Psionikers

Mentales nutzen

Voraussetzung: Mentale Parade **Kosten:** 2 KP/Runde

Auf einen der folgenden Fertigkeiten bekommt der Psioniker seinen GS als zusätzlichen Fertigungsbonus auf die gewählte Fertigkeit.

- Taschendiebstahl
- Schlösser knacken (ohne Werkzeug)
- Fernkampf

Weg damit II

Voraussetzung: Weg Damit! **Kosten:** 1 KP

Der Psioniker konzentriert sich auf ein Teilrüstungsgegenstand (Helm, Arm,- Beinschiene) und öffnet, wenn vorhanden, deren Verschluss mit einem MW von 23 und ohne Verschluss einen MW von 20. Ob die Rüstung einen Verschluss hat oder nicht ist, wenn nicht anders beschrieben, Meisterentscheid.

Daneben!

Voraussetzung: Aus der Ferne! **Kosten:** 1 KP

Der Anwender muss sich schnell auf das ankommende Geschoss konzentrieren und sich entscheiden in welche Richtung er dieses ableiten möchte. Er kann das Geschoss nicht auf einen Gegner Umleiten. Dies ist eine freie Aktion die einen KP kostet. Die Probe muss gegen die gelungene AT Probe mit GS bestehen.

Ritter des Feuers

Diese Kampfschule entstand in der Zeit als die Horde über die Stählenden Königreiche und dem Rest der Welt zog und alles plünderte was sich ihnen in den Weg stellte. Bauern, Kaufleute, Adlige und alle anderen schlossen sich zusammen um die Orks aufzuhalten und ihre Reiche vor Zerstörung zu bewahren. Sie merkten schnell das es sinnlos war sich wie die Soldaten der Könige in dicken Rüstungen, mit Schwert und Axt gegen die Orkhorde in den Kampf zu ziehen. Daher nahmen sie sich Stangenwaffen und Speere, legten ihre Rüstungen, lediglich Rüstungen aus Leder zogen sie sich zum Schutz an. Später entsannt aus ihnen der Orden des Feuers der bis heute die Stählenden Königreiche, in besondere die Grenzlande vor Überfällen der Orks zu schützen versucht. Für sie sind die Stählernen Königreiche ihr Land welchem sie die Treue schworen.

1: Widerstand gegen Hitze

Da die Kämpfer dieser Schule das Element des Feuers nutzen und während ihrer Ausbildung ständig damit in Kontakt sind haben sie eine natürliche Resistenz gegen Feuer und Hitze entwickelt. Ein Ritter des Feuers erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe durch zwei aufgerundet auf die SR gegen Hitze und Feuer und auf alle Widerstandswerte gegen Feuerbasierenden Zaubersprüchen

2: Flammen Schlag

Ein Ritter des Feuers kann das Feuer auf seine Waffe rufen. Pro KP den der Ritter für seinen Angriff einsetzt macht seine Waffe 1 Punkt Feuerschaden. Dies kann er auch auf Schilde wirken. Er kann für diese Technik sein Potential nicht überschreiten.

3: Tanz des Feuers

Um nicht von den tödlichen Lanzen der Reiter getroffen zu werden bewegten die Krieger des Feuers vor ihren Gegnern hin und her, dabei zogen sie einen etwa 1m langen Feuerschweif hinter sich her und es schien als ob sie mit ihm tanzen würden. Darüber hinaus verwirrte er die Feinde noch zusätzlich. Ein Krieger diese Schule auf der diese Stufe erreicht hat erhält einen VW- Bonus in Höhe seiner Stufe in Krieger des Feuers durch zwei aufgerundet.

4: Ausweichsprung

Da die Technik der Ritter des Feuers einige Zeit nach den Plünderungen der Horde entwickelt wurde suchten die Ritter nach einer Möglichkeit dem Sturmangriff der Orkhorde auszuweichen. Für 2 KP entsteht eine gewaltige Druckwalle unter seinen Füßen, auf dass der Feuerkrieger hoch geschleudert wird und dem Angriff damit entkommt.

5: Sturz der Horde

Da die Orkhorde auf ihren Pferden den Fußsoldaten der Stählernen Königreiche überlegen waren haben die Krieger des Feuers eine Methode entwickelt den Reiter vom Pferd zu holen. Sie schlugen mit großer Präzision

auf die Beine des Reittieres um es samt Reiter zu Fall zu bringen. Für einen Gezielten Schlag auf die Beine des Pferdes erhält der Krieger einen Bonus in Höhe seiner Stufe/2 aufgerundet.

6: Brennender Wirbel

Um einen Kampf zu gewinnen reicht es oft einen Gegner einzuschüchtern damit er sich aus Angst nicht richtig verteidigen kann. Um dies zu erreichen wirbelt der Ritter seine Waffe über seinem Kopf setzt einen KP ein. Daraufhin scheint Feuer seine Waffe und ihn zu umhüllen und er wirkt größer und voller Wut auf den Gegner zu sein. Der Ritter des Feuers erhält einen Bonus auf eine Einschüchterungsprobe in Höhe seiner halben Stufe durch zwei aufgerundet.

7: Feuerstoß

Der Ritter hat gelernt die Fähigkeit um Feuer auf die Waffe zu rufen zu verbessern. Nun macht seine Waffe pro KP 1w10 Feuerschaden. Er schlägt von unten schräg nach oben auf den Gegner. Daraufhin entsteht ein Feuerstoß an der Stelle an welcher der, der Ritter seine Waffe schwang. Übersteigt der Schaden nach Abzug des Rüstungsschutzes die Schock Resistenz so wird der Getroffene durch die Wucht des Stoßes 1m weit zurückgeworfen.

8: Wirbel des Feuer

Als die Ritter des Feuer noch wenige waren kämpften sie immer in zahlenmäßig unterlegen und waren deshalb von ihren Feinden immer umkreist. Um sich aus so einer ungünstigen Position zu befreien wirbelten sie umher und schlugen ihre Waffe durch die Reihen der Feinde. Ein Ritter der diese Technik einsetzt trifft jeden dessen VW mit dem Angriffswurf erreicht oder übertroffen wurde, egal ob Freund oder Feind. In Verbindung mit dem „Flammenschlag“ („Feuerstoß“ kann nicht eingesetzt werden) ist diese Technik noch effektiver. Nach dieser Aktion kann der Charakter eine Runde ausruhen, weil ihm durch die schnelle Drehung schwindlig wurde, tut er dies nicht muss er einen Malus von 6 auf alle Aktion in der nächsten 2 Runden hinnehmen. Für diese Technik muss der Ritter nicht gezwungenermaßen vom Gegner umstellt sein.

9: Schnell wie der Funke

Um dem Gegner keine Chance zu lassen ihn anzugreifen führt ein Ritter des Feuers der diese Stufe erreicht hat keine Angriffe so schnell aus das er einen freien zusätzlichen Angriff pro Runde erhält. Wenn er einer Berittenen Einheit zuvor mit dem Ausweichsprung ausgewichen ist kann er dessen Kopf mit einem um 2 verringerte Malus angreifen.

10: Meister des Feuers

Als Meister des Feuers hat der SC erkannt das Ruhe und Schnelligkeit im Kampf den Sieg bedeuten kann. Auf den Gegner wirkt der Meister des Feuers ruhig und gelassen. Aber wenn der Gegner angreift reagiert der Krieger des Feuers so schnell das er dem Angriff des Feindes automatisch ausweicht und ihn dann von hintern 2 mal angreifen kann ohne den Malus durch Mehrfachaktion. Dies ist maximal 2 mal pro Runde möglich und nur einmal gegen denselben Gegner.

Grundsätze des Ordens - Ein Ritter des Feuers

- bleibt den Grundsätzen des Ordens immer treu.
- greift keine Unschuldigen an.

- lehnt jede Herausforderung schwächerer ab.
- beschützt sein Land und seinen König bis zum Tod.
- erfüllt die ihm anvertrauten Aufgaben so gut es geht.
- befolgt die Befehle seiner Vorgesetzten. Wenn ein Ritter des Ordens die Grundsätze nicht erfüllt kann er aus dem Orden verbannt werden und kann ab diesem Zeitpunkt keine weitere Technik dieser Kampfschule lernen und muss seine Rüstung und Waffe die erhalten hat wieder zurückgeben. Bis er wieder aufgenommen wird. Dies kann er, wenn er sich einer Prüfung stellt und demütiges darum bittet wieder aufgenommen zu werden

Feuerrote Rüstung

Die Ritter des Feuers tragen einen Vollplattenpanzer dessen Metall rot wie das Feuer schimmert. Das Wappen des Ordens, ein von Feuer umhüllter Greif ist auf dem Brustpanzer eingearbeitet. Dieser Vollplattenpanzer hat einen Rüstungsschutz von 15 und eine Belastung von 3.

Waffe der Flammen

Das Metall der Waffe ist wie das Metall der Rüstung feuerrot und es scheint als ob im Inneren der Waffe ein Feuer brennen würde. Es kann eine beliebige Waffe sein, sie macht immer 2w10+4 Schaden. Diese Waffe gibt dem Träger einen Bonus von 2 auf Manöver und Schaden sowie 1w10/2 Feuerschaden der die Rüstung ignoriert. Diese Ausrüstung erhält ein Ritter des Feuers, wenn er ein Meister dieser Kampfschule wird.

Sabaterier - Die Hexenjäger

Die Sabaterier sind fanatische Dämonenjäger welche durch ganz Kreijor streifen und vor allem Magier jagen. Die meisten sind Einzelgänger und Fanatiker welche nur ihre eigenen Regeln beachten. Es heißt, das Sabaterier der Kirche Myrmidons entsprungen sind und sich von ihr losgesagt hatten, weil sie ihre eigenen Maßstäbe hatte, welche sich nicht nach den Glaubensvorschriften orientierten.

1: Ohne Rast und Ruh

Oft muss der Jäger tagelang seiner Beute hinterher jagen, dadurch kann er länger ohne Schlaf auskommen. Mali aufgrund von zu wenig Schlaf werden halbiert und der Jäger erhält einen Bonus auf Ausdauer in Höhe der halben Stufe.

2: Waffenwahl

Die Sabaterier wählen zu Beginn eine Nahkampfwaffe und eine Fernwampfwaffe (z.B.: Kurzsword, Langbogen), sie trainieren und jagen nur mit diesen Waffen und erhalten durch den gewohnten Gebrauch einen Bonus von Stufe/2 auf die Manöver mit den gewählten Waffengattungen.

3: Fanatiker

Die Sabaterier werden oft als Dickköpfe bezeichnet, weil sie sich nicht von ihrer Aufgabe abbringen lassen. Sie glauben fest an die Richtigkeit ihres Handels und haben einen Bonus in Höhe der Stufe durch 2 auf den GW und sogar in Höhe der vollen Stufe, wenn man sie davon abbringen will einen Magier seiner gerechten Strafe zu entziehen. Wobei man beachten muss, dass in Augen eines Sabbateriers jeder Magier ein Verbrecher ist. Doch die Beweggründe warum der Sabbaterier den Magier bestrafen will hängt natürlich stark von den Umständen und der Persönlichkeit des Sabbateriers ab.

4: Magischer Blick

Der Sabaterier hat die besondere Fähigkeit aktive Magie zu sehen. Dazu zählen mag. Gegenstände wenn diese ihre Magie entfesseln, magische Wesen und Untote, und auch wenn ein Wesen magische Energie kanalisiert. Dies gilt nicht für den KP-Einsatz zur Aktivierung von Schulentechiken oder zur Verbesserung der Fertigkeitswürfe. Jede Magierichtung sieht der Sabaterier als eine andere Aura welche die Magie erzeugt. Um die Technik zu aktivieren muss 1 KP gezahlt werden. Die maximale Sichtreichweite für Auren beträgt 30 Meter. Der Jäger erkennt die Auren nur als farbig, wenn er einen Wissenswert von mind. 3 in der jeweiligen Magierichtung hat. Der Effekt hält eine Minute. Farben der Auren: Nekromantie: Grün, Hexerei: Lila, Illusion: Orange, Feuer: Rot, Wasser: Blau, Erde: Braun, Luft: Weiß, Klerikal: gelb

5: Magische Resistenz

Der Körper der Sabaterier ist durch den häufigen Kontakt mit feindseligen Magiern robust gegen die aggressiven Ströme feindlicher arkanen Energie geworden. Der Sabaterier erhält eine Resistenz in Höhe der Stufe/2 in Sabaterier gegen Magie. Ausgeschlossen sind hier allerdings Zauber die auf den GW des Sabbateriers gehen.

6: Die Offenbarung

Wenn der Hexer ein Wesen überwältigt hat, oder es wehrlos ist kann der Jäger 1 KP ausgeben um die Wahrheit zu offenbaren. Das heißt, dass Dämonen ihre Tarnung verlieren, magische Veränderungen an ihrem Äußerem sichtbar werden (z.B.: Illusionen, Harlekinmasken), Wiedergänger verändern ihr äußeres zu verrottet, auf den Gesichtern von Elementarmagier bilden sich kleine Flamme, Gesteinsbrocken, Eiskristalle, Blitze. Die genaue Veränderung bleibt den SL überlassen, in jedem Fall ist aber für jeden erkennbar welcher Magierichtung das Wesen angehört.

7: Magische Verpuffung

Wenn ein Wesen Magie wirken will und der Jäger mit seiner Nahkampfwaffe einen Angriff mit einem Malus ausführt und dieser trifft, kann er spontan 3 KP ausgeben. Wenn er dies tut verursacht die Waffe keinen Schaden, stattdessen wird der Zauber abgebrochen, weil die eigene mag. Energie die magischen Kanäle des Magiers kurzzeitig unterbrochen hat. MW des gewirkten Zaubers/3 (aufgerundet) stellt den Malus. Wenn ein Magier z.B.: nun einen Stufe 8- Zauber wirken möchte, ist der Malus 7.

8: Stirb!

Der Hexenjäger ist durch seine Kampferfahrung so schnell geworden, dass er einen zusätzlichen Angriff pro Runde erhält, gegen eine Person die in seiner Reichweite (Nahkampf/Fernkampf) zaubert.

9: Friss Deinen Eigenen Misst!

Der Hexenjäger erhält nun endlich das verborgene Wissen wie man eine Rüstung so weicht, dass die magischen Kräfte erst gar nicht auf ihre Oberfläche eindringen, sondern an ihr reflektiert werden. Die geweihte Rüstung reflektiert zu 50% gegnerische Zauber auf den zaubernden zurück. Das Ritual kostet den Jäger 10 EP und dauert 24 Std. Es müssen 3 Fertigkeitswürfe mit Wissensfertigkeiten von verschiedenen Magierichtungen gegen 10 Gelingen. Die zu bezaubernde Rüstung muss der Sabaterier selber beschaffen. Auch wenn die Technik theoretisch mit jeder Rüstungsart geht wählen die meisten Sabaterier Lederrüstungen.

Der Sabaterier kann maximal eine Rüstung herstellen, da er einen Großteil seiner Seele in diese Rüstung einfließen lässt.

10: Jetzt Reicht's!

Der Hexenjäger hat gelernt wie er Magie bannen kann. Er muss dazu seine Nahkampfwaffe auf den Boden schlagen und 5 KP (Potenzial unbeachtet) ausgeben. Im Umkreis von 20 Metern verlieren alle ihre Fähigkeit KP für Zaubersprüche / Priesterzauber einzusetzen. Wenn ein Magier gerade bei der Vorbereitung eines Spruches war verpufft die magische Energie und fügt im Schaden in Höhe der eingesetzten KP zu. Magische Wesen und Untote welche nicht mit EP beschworen wurden werden sofort vernichtet. Dieser Bann hält 10 Runden. Durch die Anstrengung, welche der Hexenkrieger erfährt, erhält er für den Rest der Szene einen Malus auf alle Aktionen in Höhe der betroffenen Personen/2. Falls dieser Malus seinen GW durch 3 übersteigt fällt der Hexenjäger ins Koma. Jeder Magier hat die Möglichkeit einen Willenskraftwurf gegen 25 zu versuchen um der Kraft des Magiebanns zu entkommen.

Sagenmeister

Wissen wird gehandelt. Das ist in vielen Ländern üblich. Doch in Aquitaine, dem Land in dem das Wissen geschätzt wird wie in keinem anderen, wird es auch produziert. Wissen wird als eine Ware verstanden, die ebenso gesät und geerntet werden und weiter veredelt werden müssen, wie Getreide oder Metall. So wie jeder in seinem Garten Kräuter und Gemüse ziehen kann, so kann sicher jeder Wissen sammeln. Doch es gibt Personen deren Lebensinhalt ist das Sammeln und Veredeln von Wissen: die Angehörigen der Schule der Sagenmeister. Sagenmeister sammeln, katalogisieren, forschen, ziehen Schlüsse und finden Zusammenhänge. Sie entwickeln ein Gespür für den richtigen Ort und Zeitpunkt um bedeutende Ereignisse zu erleben. Sie entwickeln ein phänomenales Gedächtnis und die Fähigkeit beinahe intuitiv Lösungen zu erraten, also an das Ende einer Kette von Überlegungen zu springen und ein Problem sozusagen „von hinten aufzäumen“ zu können. Sie sind Gelehrte, Sagenkundige und Wissende, Forschende und Sammler aller Wissensgebiete mit einem magischen Gespür für die Zusammenhänge der Wirklichkeit. Die Sagenmeister sind in der Gilde organisiert. Die Gilde verlangt das ihre Mitglieder im Spiel der Kräfte der Welt neutral bleiben und sich nicht auf die Seite eines einzelnen Menschen stellt. Das ermöglicht den Mitgliedern der Gilde eine große Bewegungsfreiheit, da sich kaum ein Mächtiger freiwillig der Informationen der Gilde berauben würde oder sie sogar durch Feindschaft zur Unterstützung seiner Feinde aufstacheln möchte. Die Neutralität bedeutet nicht, dass Gildenmitglieder sich aus allen Angelegenheiten der Welt heraushalten sollen. Doch sie beinhaltet, dass sich Gildenmitglieder nicht dauerhaft einer Partei anschließen oder Vasallen und Gefolgsleute werden. Viele herausragende Gildenmitglieder leben als Gäste an Höfen und den Orten der Macht, solange sie neutral bleiben können. Die Sagenmeister haben in Aquitaine mithin oft den gleichen Status wie die Priester des Altharus, wenngleich sie wesentlich offener und weltlicher sind. Doch manchmal ist es nicht ganz deutlich ob man einen Priester oder einen Sagenmeister vor sich hat. Mitunter vereinigen sich auch beide Berufungen in einer Person.

1: Der richtige Ort

Sagenmeister sind an den sonderbarsten und scheinbar langweiligsten Orten zu finden. Doch man kann sicher sein das dort - irgendwann - etwas geschehen wird. Ein Sagenmeister kann mit einem Wurf auf eine Wissensfertigkeit ermitteln, ob an seinem Standort in Kürze eine Interessante Entwicklung stattfindet oder feststellen in welcher Gegend in Kürze interessante Entwicklungen stattfinden werden. (KP-Kosten)

2: Das Erkennen arkaner Ströme

Arkane und priesterliche Magie bezieht ihre Macht aus den anderen Ebenen. Der Sagenmeister ist in der Lage diese Ströme zu spüren. Die Mächtigkeit (Stufe) der gewirkten Magie gibt ihm einen Bonus auf das Erkennen und Analysieren der Magie. Dies schließt auch die Anwendung magischer Gegenstände ein. (1 KP für genaue Analyse)

3: Analyse der Wirklichkeit

Sagenmeister sind durch ihre Einfühlung in die Welt in der Lage Dinge heraus zu finden und zu erkennen, die scheinbar keine sichtbaren Spuren oder Hinweise hinterlassen haben. Bei einer Analyse einer Situation mit zu Hilfenahme von angemessenen Quellen, kann der Sagenmeister Wissen scheinbar aus dem Nichts erlangen. Ein Wurf auf eine Wissensfertigkeit erlaubt es dem Sagenmeister eine neue Information zu bekommen. (Zeitaufwand 1 Tag, 1KP)

4: Intuition

Das Einfühlen in die Welt ist inzwischen so ausgeprägt, das der Sagenmeister nach kurzem Nachsinnen und Einfühlen in die Welt, die richtige von mehreren zufällig auszuwählenden Gelegenheiten erkennt. (Meditation gegen MW 20 modifiziert durch die Anzahl der möglichen Entscheidungen, Zeitdauer 15 Minuten/Szene). Auch die Antworten auf Rätsel können mit dieser Einsicht entschieden werden, falls mehrere zur Auswahl stehen. (1 KP pro Möglichkeit).

5: Das Netz des Wissens

In stiller Meditation versunken, kann der Sagenmeister mit anderen seiner Zunft in Kontakt treten. Dabei kann er versuchen einen bestimmten Sagenmeister zu erreichen (MW 20) oder am dem allgemeinen Austausch der Informationen teilzunehmen (MW 15). Hierbei kann auch er sein individuelles Wissen, an die anderen weitergeben (MW 10). Die Meditation im Netz des Wissens (2.Option) wirken wie eine Bibliothek (Bonus auf Wissensfertigkeiten = Stufe/2) ist allerdings kumulativ zu dem Vorteil.

6: Anordnung der Wirklichkeit

Seine Kenntnis in den Ursachen und Mechaniken der Weltgeschehnisse befähigen den Sagenmeister Dinge, Ereignisse und Kausalitäten derartig zu seinen Gunsten, bzw. nach seinem Willen auszurichten, das von ihm gewünschte Folgen mit größerer Wahrscheinlichkeit eintreffen. Nach einem ausführlichen Studium der Bedingungen kann der Sagenmeister (sich oder anderen) für eine konkrete Szene einen Bonus von bis zu seiner halben Stufe verleihen. Die Szene muss nicht unmittelbar auf die Ausrichtung erfolgen, sollte jedoch Zeitnah sein oder die Umstände sollten sehr genau festgelegt sein. Pro Zielperson ist maximal eine Anordnung möglich. (Zeitaufwand 1 Stunde pro +1 und 1 KP/+1)

7: Arkane Ströme stören

Durch seine Studien ist der Sagenmeister in der Lage die Verbindungen zu anderen Ebenen zu stören oder gänzlich zu verhindern, die für die Anwendung von Zaubern nötig sind. Dies betrifft vor allem Magier und die meisten Priester. Manche Schamanen und Druiden, die sich auf Kräfte dieser Ebene verlassen sind weniger beeinträchtigt. Entschließt sich der Sagenmeister für eine Szene Magie zu stören, so kann er sich entscheiden alle Magie zu blockieren (max. bis zur Höhe seiner Stufe für 2KP/-1) oder bestimmte Schulen und Aspekte auswählen (maximal bis zur Hälfte seiner Stufe für 1 KP/-1 und die Anzahl der Auswahl ist auf seine Stufe beschränkt).

8: Erkenntnis des Entscheidenden

Der Sagenmeister kann durch seine inzwischen weiter entwickelte Intuition an das Ende einer Kette von Überlegungen zu springen und ein Problem sozusagen „von hinten aufzäumen“. Mit einer erfolgreichen Meditation (MW nach Tabelle SM1) erfährt der Sagenmeister die Lösung eines Rätsels oder die zentrale Information zu einer Situation.

9: Effektiver Einsatz der Macht

Der Sagenmeister ist mit den Strömen der Macht in dieser Welt derartig vertraut, dass er seine Arkane Kraft mit weit größerer Effektivität einsetzen kann und nicht mehr durch sein Potential eingeschränkt ist. Beim Einsatz von KP wirkt der doppelte Effekt, bzw. es sind nur halbe Kosten in KP zu zahlen. (Einschränkung auf Situationen zur Informationsgewinnung?)

10: Die Welt im Geiste erfasst

Der Sagenmeister kann nun, mit seinem Geist, jeden Ort dieser Welt aufsuchen, von dem er sichere Kenntnis hat und sich dort aufhalten, wahrnehmen als ob er dort sei und seine Kräfte anwenden, wenn er sich in eine tiefe Trance begibt (Meditation MW20, 1KP/Stunde, die Stufe 9 findet keine Anwendung).

Weitere Besonderheiten:

Der Eid der Sagenmeister

Alle angehenden Sagenmeister schwören vor Antritt ihrer Lehre einen Eid: Ich werde einem Klienten stets, die ganze mir bekannte Wahrheit antworten, wenn ich einen angemessenen Preis dafür erhalten habe. Ich werde niemals einen Klienten akzeptieren, der mich meinen Eid oder ein Geschwister ihren Eid hat brechen lassen oder es versuchte. Ich werde stets, einen angemessenen Preis für eine mir bekannte wertvolle Information verlangen. Ich werde meinen Geschwistern, stets die volle Wahrheit im Austausch gegen ihre Wahrheiten geben. Ich werde stets der Suche nach dem Wissen und der Bewahrung des Wissens verpflichtet sein und keinem weltlichen Herren zum Nachteile der Verbreitung Wissens Gehorsam schuldig werden. An diesen Eid binde ich meine Seele und meinen Geist mit ganzem Herzen. Dieser Eid ist Eid und Ehrenkodex (je 5 Punkte) zugleich. Was dabei ein angemessener Preis ist, kann durchaus sehr unterschiedlich sein. Bei der gleichen Information ist es für einen guten Freund vielleicht das Lächeln wert, während ein König, dafür ein Vermögen zahlen müsste. Dieser Eid hat dazu geführt, dass Sagenmeister nahezu ohne Einschränkungen durch die Autoritäten, durch das Land reisen können. Ihre Dienste werden von den Fürsten zu hoch eingeschätzt, als das man sich durch die Ausübung von Zwang ihrer berauben wollte. Das Wissen, das die Sagenmeister verkaufen ist, stets nur solange verlässlich, solange sie einen angemessenen Preis erhalten und bei mehr als einer Gelegenheit musste ein Fürst, der einen Sagenmeister behindert hatte, erkennen, das seine Feinde plötzlich viel mehr über ihn wussten, als ihm lieb war. Der angemessene Preis war offenkundig durch seine Behinderung stark gesunken.

Vertieftes Wissen

Jede Stufe wählt der Sagenmeister eine neue Wissensfertigkeit, auf die er ab sofort einen Bonus von +1 in dieser und in jeder weiteren Stufe als Sagenmeister bekommt.

Studienbonus

Durch ausführliches Studium einer Situation oder eines Objektes werden Sagenmeister immer vertrauter mit dem Studienobjekt. Dadurch erhalten sie eine Modifikation auf alle Würfe die Informationen oder das Wissen über ein Objekt betreffen (Tabelle SM2). Wenn ein studiertes Objekt seine Geheimnisse rascher preisgeben soll, so ist der MW entsprechend erhöht (Tabelle SM3).

SM1

Verfügbarkeit	MW/KP
Allgemeines Wissen	10/1
Gewöhnliches Wissen	15/2
Seltenes Wissen	20/3
Geheimnisse	25/4
Geheimnisse eines Einzelnen	30/5
Verlorenes Wissen	35/6

SM2

Verkürzung	MW
1 Runde	+35
01 Minute	+30
05 Minuten	+25
15 Minuten	+20
01 Stunde	+15

SM3

Verlängerung	MW
6 Stunden	-05
Sonnenaufgang/Untergang	-10
1 Tag	-15
1 Woche	-20
1 Monat	-25
1 Jahreszeit	-30
1 Jahr	-35
1 Dekade	-40

Samurai

Voraussetzung: Der Samurai muss einen Herrn haben. Oder er muss sich den Vorteil Ronin für 4 Punkte holen. Außerdem muss man sich bei der Charaktererschaffung den Vorteil In der Fremde aufgewachsen holen. Kodex: Bushido z.B.. Keine Unschuldigen töten. Dem Herrn treu ergeben sein, und wenn es sein muss mit dem Tode dienen. Den Gegner im Zweikampf respektieren, keinen feigen Mord begehen.

1: Der stählerne Wille

Für jeden Versuch durch Magie, Furcht oder Sonstiges den Samurai von Bushido abzubringen, erhält der Samurai seine halbe (aufgerundet) Stufe in dieser Technik auf GW und SR.

2: Dem Herrn treu ergeben

Wenn der Samurai 1 KP ausgibt und eine Willenskraftprobe gegen 14 ablegt, kann er spüren, ob sein Herr in akuter Gefahr ist. Der Herr muss sich der Gefahr bewusst sein.

3: Schnellziehen

Wenn der Samurai das Katana, das No-Dachi oder den Tanto zieht, bekommt er in der ersten Mehrfachaktion nur einen Malus von -2 anstatt -4.

4: Die Seele des Schwertes

Der Samurai kennt und vertraut seinem Schwert, er geht eine tiefe Beziehung mit ihm ein. Er kann in einem Ritual, welches 7 Tage dauert, 5 EP ausgeben, um die Waffe zu personalisieren. Danach erhält NUR er einen Schadensbonus in Höhe des Drittels (abgerundet) seiner Technik in Samurai auf sein Schwert. Für weitere 7 Tage und weiteren 5 EP, kann er die Beziehung zu dem Schwert noch weiter vertiefen, sodass NUR er einen Fertigungsbonus in Höhe des Drittels (abgerundet) seiner Technik in Samurai mit dem Schwert erhält. Von nun an bekommt der Samurai einen Malus von 2 auf den Angriffswurf, wenn er eine andere Waffe als sein Seelenschwert führt. Der Samurai darf des Weiteren nichts tun, was die Ehre des Schwertes beflecken würde, wie z.B. Leichen zerstückeln oder es verkaufen. Tut er dies doch ist das ein Bruch seines Bushidos. Er kann immer nur ein Seelenschwert gleichzeitig besitzen. Sollte das Schwert zerstört, geschändet oder verloren gehen, kann der Samurai erst nach einem Jahr ein neues Seelenschwert erstellen oder bis der Gelübdebruch abgelaufen ist.

5: Der Weg des Kriegers

Der Samurai dient seinem Herr bis in den Tod, aber der Herr braucht nicht nur einen fähigen Beschützer, sondern auch einen fähigen Angreifer. Auf dieser Stufe muss der Samurai sich für den offensiven oder den defensiven Weg entscheiden. Verteidiger: Schwertscheiden parieren Der Samurai kann ohne Aufwürfe (Falsche Hand, Falsche Größenklasse für die Zweithand etc.) mit der Schwertscheide parieren und benutzt hierfür die Fertigkeit Schwerter. Angreifer: Kendo Wenn der Schlag auf den Gegner mit dem ungezogenen Schwert vollzogen wird (1W10 B) (Fertigkeit Schwerter) und trifft, kann der Samurai als freie Aktion sein Schwert ziehen, um sofort den Gegner in einer zusätzlichen freien Aktion zu attackieren.

6: Geschickte Klinge

Für den Schaden im Nahkampf mit Schwertern werden Stärke- UND Geschicklichkeitsbonus hinzuaddiert.

7: Körpertraining

Der Samurai muss viel aushalten können, um seinem Herren im Kampf Herrn besser zu dienen. Deswegen hat er hartes Training hinter sich. **Verteidiger:** Gestählter Wächter Der Samurai hat gelernt mehr Verletzungen zu widerstehen als andere Krieger. Er bekommt einen zusätzlichen Wundlevel vor Angeschlagen mit einem Abzug von 0. **Angreifer:** Herz des Kriegers Das Herz eines Samurais kennt keinen Schmerz. Es gibt keine Wundabzüge. Bei Außer Gefecht geht er dennoch zu Boden.

8: Wirbelklinge

Der Samurai kann bis zu vier Gegner, die in Kampfreichweite stehen, in einer Mehrfachaktion angreifen oder parieren. Pro aufgebrachten KP sinkt der Malus für alle Angriffe der Wirbelklinge um 1. Maximal 3 KP können auf diese Weise ausgegeben werden. Es müssen allerdings verschiedene Gegner angegriffen oder pariert werden. Der Samurai kann sonst nichts in dieser Runde unternehmen.

9: Wie der Wind

Der Samurai ist mit dem Schwert so schnell wie mit dem Geist. **Verteidiger: Schnell wie der Wind** Trägt der Samurai sein Seelenschwert bekommt er eine zusätzlichen freien Parade. Hat er die Initiative gewonnen, bekommt er einen zusätzlichen freien Angriff. **Angreifer: Scharf wie der Wind** Trägt der Samurai sein Seelenschwert bekommt er einen zusätzlichen freien Angriff. Hat er die Initiative gewonnen, bekommt er eine zusätzliche freie Parade.

10: Kamikaze Angriff

Der Samurai stürmt für 3 KP auf den Gegner zu. Dabei kann er das Doppelte seiner Marschbewegung zurücklegen und sogar durch eine Gegnermenge durchstürmen. Der sofort daraufhin folgende Angriff zählt als blindwütiger Angriff (+2/+2 -4 VW) und er bekommt +2 bei der doppelten Marschbewegung auf den Angriffswurf. Der Schaden aller Erfolge wird verdoppelt. Den Schaden, den der Samurai NACH dem Ansagen erhält, wirkt sich erst nach der Initiativephase der nächsten der Runde aus, so kann er sogar noch angreifen, obwohl er getötet worden ist. Dieser Angriff ist mit der Wirbelklingentechnik kombinierbar. Wobei die KP Kosten für diese Technik nicht vom Potenzial eingeschränkt sind.

Lektionen des Samurai

Kontern

„War wohl nichts!“ – Mamoru, als er einen Angriff von hinten parierte

Voraussetzung: Samurai 3 **Kosten:** 2 KP

Wenn der Samurai nicht überrascht ist und er seine Waffe noch nicht gezogen hat, kann er diese Lektion spontan aktivieren um eine Parade zu erhalten indem er sein Schwert als freie Aktion zieht.

Härter als Drakonium

„Deine Kraft kann dieses Schwert nicht zerstören.“ – Mamoru, während einem Duell mit einer Stahlfaust

Voraussetzung: Samurai 4 **Kosten:** 2 KP

Der Samurai kann diese Lektion spontan aktivieren, um sein Schwert, in welchen die ganze Seele des Schwertes innewohnt, für den Rest der Runde unzerstörbar zu machen.

Gegenschlag

„Stärke ist nicht alles!“ – Mamoru, während einem Duell mit einer Stahlfaust

Voraussetzung: Samurai 5 **Kosten:** 2 KP

Hat der Samurai erfolgreich einen Schlag pariert oder abgewehrt, kann er spontan 2 KP ausgeben, um einen nicht angesagten Angriff gegen den gleichen Gegner mit einem Malus von 2 auszuführen.

Schneller als der Tod

kasching – Mamoru, nach einem Duell mit einer Stahlfaust

Voraussetzung: Samurai 6 **Kosten:** 1 KP

Wenn der Samurai einen Gegner getötet hat oder ihm ein Körperteil abgeschlagen hat, kann er diese Lektion spontan anwenden und 1 KP ausgeben. Erst wenn der Samurai sein Schwert wegsteckt, oder einen Spruch ablässt, fällt der Gegner tot um oder das Körperteil fällt zu Boden. Gibt er dann noch einen KP aus, erhält er eine Einschüchterungsprobe.

Sterbender Held

„Ich lass euch nicht durch, selbst wenn ich sterben würde!!“ – Wabashi, Erster Samurai von Shogun Kawasaki

Voraussetzung: Samurai 7 **Kosten:** 2 KP

Der Samurai kann diese Lektion spontan aktivieren, um seine Muskeln im ganzen Körper anzuspannen und so zu verhärten. Sodass der Samurai stehen bleibt, selbst wenn er Außer Gefecht geht, ins Koma fallen sollte oder sogar sterben würde. Für Anwesende sieht es so aus, als würde er noch wach sein oder noch am Leben sein. Um zu erkennen, wie es wirklich um ihn steht, muss eine erfolgreiche augenscheinliche Wunden behandeln Probe gegen 14 erfolgen. Um den Samurai aus dem Weg zu bekommen, braucht man eine erfolgreiche Kraftaktprobe gegen die SR des Samurais. Der Samurai kann Stufe in Runden stehen bleiben. Wenn der Samurai dabei gestorben ist, strahlt er Furcht in Höhe seiner Stufe aus.

Blitzschneller Schlag

„Schneller als das Auge.“ – unbekannter Samurai in einer Schlacht

Voraussetzung: Samurai 9 **Kosten:** 2 KP

Wenn der Samurai angreift, kann er 2 KP ausgeben um seine Bewegungen blitzschnell auszuführen, für den Rest der Runde erhalten alle Gegner einen Malus von 2 für Angriffe und Paraden gegen den Samurai, da er sich so schnell bewegt, dass seine Bewegungen verschwimmen.

Schattenschütze

Die Schattenschützen selbst waren früher eine Vereinigung von Nachtgeistern die Bögen für eine Waffe hielten welche die waldelfischen Feiglinge nicht verdient hatten. Sie entwickelten eine Technik, welche die Tödlichkeit der Blattschusstechnik in den Schatten stellen sollte.

1: Schwachstelle erkennen

Der Schütze weiß wo man hinschießen muss um andere zu verletzen. Wenn der Schütze mit einem Bogen zielt werden die Boni nicht nur auf Angriff, sondern auch auf Schaden gerechnet.

2: Schattenlauf

Um nicht gesehen zu werden haben die Schattenschützen gelernt in Deckung zu bleiben. Sie erhalten einen VW Bonus in Höhe der halben Stufe, wenn sie sich in Deckung befinden.

3: Schattenhafte Geschwindigkeit

Einen Pfeil bereitzumachen ist keine Aktion mehr.

4: Flüsternder Tod

Um auch gegen größere Gruppen zu bestehen versucht der Schütze keine Geräusche zu machen. Er kann Arkane Energie in seinen Bogen und seinen Pfeil leiten die das Opfer bei einem Treffer (der genug Schaden macht) geräuschlos zusammensacken lässt. Der Schütze kann einen lautlosen Fernkampfangriff mit dem Bogen auszuführen ohne Mali davonzutragen.

5: Überraschung

Gegen überraschte Gegner kann der Schütze sein Potenzial für den Angriff verdoppeln.

6: Der Bogen ein Teil von mir!

In einem langen Ritual, in dem der Schattenschütze seinen Bogen und seinen Köcher mit seiner Seele verbindet, was ihn 2 EP kostet, stellt er eine besondere Verbindung zu seinem Bogen her. Nachdem er das Ritual durchgeführt hat, kann er den Bogen und seinen Köcher mit max. 20 Pfeilen mit seinem Körper verschmelzen lassen. Innerhalb einer Runde kann der Schattenschütze den Bogen und Köcher aus seinem Körper kommen lassen. Der Köcher kann neu befüllt werden, aber es können niemals mehr als ein Bogen und 1 Köcher mit der Seele des Skorpions verschmolzen sein.

7: Schattentrück

Der Schattenschütze kann einen KP ausgeben um einen speziellen, besonders schwierigen Treffer, der nicht zum schädigen einer Person gedacht ist ausführen. Dieser trifft immer (z.B.: Einen Apfel von einem Kopf schießen, eine Goldmünze in der Luft treffen, einen Geldbeutel auf 50 Meter abschießen ohne den Besitzer zu berühren,...).

8: Schattenpfeil

Der Schütze kann 2 KP ausgeben und einen Pfeil aus purer Dunkelheit erschaffen. Diese Pfeile sind Rüstungsignorierend. Diese Technik kann nur bei Nacht oder in sehr dunklen Räumen verwendet werden. Am Tag verschwinden die Pfeile wieder. Einen Schattenpfeil zu beschwören gilt nicht als eine Aktion.

9: Ziel nehmen

Jeder weiß, dass ein Pfeil nicht viel ausrichtet, wenn er auf die falsche Stelle kommt. Wenn der Schütze einen KP ausgibt werden Mali für gezielte Angriffe halbiert, das ist keine Aktion.

10: Nachtwanderer

Der Schütze hat gelernt das er am besten vor dem Schuss nicht gehört werden sollte, da er gerne den Überraschungseffekt nutzt. Solange der Schütze keine Mali durch Wunden, Gewicht oder ähnliches hat kann er bei Nacht/ Dunkelheit sich bewegen ohne ein Geräusch zu machen (Schleichen automatischer Erfolg). Diese Technik funktioniert nicht, wenn der Schütze entdeckt wurde, oder die Aufmerksamkeit auf sich gelenkt hat(durch einen Angriff, in dem er etwas umrempelt). Sie kann, wenn der Schütze entdeckt wurde, für den Rest der Szene nicht eingesetzt werden.

Schattenritter

Der Schattenritter dient als General in den Legionen des Abyss, er ist der Champion der Dunkelheit. Er wird selbst in Goremound nur toleriert, nicht wirklich akzeptiert. Auch wenn man munkelt das sich diverse Schattenritter in der Korosgarde und im Knochensturm finden lassen und auch der eine oder andere Ritter des Drachenfaust Ordens soll schon von den dunklen Disziplinen dieser Schule beim Gebrauch beobachtet worden sein. Die Schattenritter haben keine Hemmungen sich mit Dämonen und anderem üblem Gezucht, welches zur eigenen Stärkung beitragen könnte, einzulassen. Diese Zeitgenossen laben sich nur allzu gern an der Hoffnungslosigkeit der Bürger und bringen nichts als Tod und Verderben.

1: Verderbtheit des Geistes

Durch die Öffnung seiner Seele für den Abyss und den künftigen Umgang mit Dämonen, haben diese den Schrecken auf die Schattenritter verloren. Die Furchtstufe dieser Kreaturen wird gegenüber dem Charakter auf die Hälfte (gerundet) reduziert.

2: Tanzende Knochen

Der Schattenritter bedient sich nekromantischer Fähigkeiten und kann fortan, durch den Einsatz eines Knochens, einen untoten Diener beschwören. Der Knochen wird hierbei zerstört. Mit dem Machtzuwachs des Schattenritters steigt auch die Macht des Helfers. Ab Stufe 2 in der Kampfschule wird ein Skelett beschworen, ab Stufe 7 ein Skelett Champion und ab Stufe 10 ein Kriegszombie. Die Beschworenen müssen komplett von ihrem Herren ausgerüstet werden. Der Schattenritter kann immer nur einen Helfer zur selben Zeit haben.

3: Aura der Verderbtheit

Der Schattenritter beginnt eine Aura der Furcht in Höhe der halben Stufe in SR aus zu strahlen. Diese Aura kostet einen KP pro Szene.

4: Gutes spüren

Wie "Böses spüren" nur 'gespiegelt'.

5: Blutige Klinge

Der Charakter sagt "Blutige Klinge" an und gibt einen KP aus. Trifft der Streich mit dem Schwert, so fügt der Schattenritter dem Gegner eine fürchterliche Wunde zu, welche mit 2 SP/Runde blutet bis das Opfer stirbt.

6: Schatten sammeln

Der Charakter kann nun die Schatten um sich herum sammeln und sich ungesehen von den meisten Kreaturen bewegen. Diese Technik wirkt wie eine einfache Unsichtbarkeit und kann von übernatürlichen Wesenheiten, sowie Infravision/Unsichtbares sehen etc. ohne weiteres durchschaut werden.

7: Schadensgriff

Für 5 KP kann der Schattenritter dem Gegner durch bloßes Handauflegen 2 Wundlevel zufügen. Dies schwächt aber auch den SR so sehr, dass dieser in der Runde danach auf alle Handlungen einen Malus von -4 bekommt.

8: Unheilige Waffe

Wie die "Heilige Waffe" der Lichtbringer, nur unheilig und der Bonus von +5/+5 wirkt gegen Avatare anderer Götter. Diese sind nicht immer nur die guten, sondern auch der neutralen und der bösen Götter, da in den Reichen des Abyss das Gesetz des Stärkeren zählt. Beispiel: Ein Korosanhänger bekäme den Bonus auch gegen einen Avatar der Anarath angerechnet. Die Waffe erscheint stets als Zweihänder.

9: Unheilige Rüstung

Der Schattenritter kniet sich eine Runde lang nieder und beschwört in dieser eine schwarz/rote Rüstung. Der Plattenpanzer hat eine RS von 12 und eine Behinderung von 0. Die Furchtstufe des Schattenritters in dieser Rüstung wird um 1 erhöht.

10: Purer Hass

Alles wofür ein Schattenritter lebt ist Leid, Verzweiflung und Tod zu sähen. Durch den unbändigen Hass auf alles Existierende und seiner Sehnsucht nach Zerstörung und Vernichtung bekommt er einen freien zweiten Angriff pro Runde. Des Weiteren bekommt er einen zusätzlichen Schlag mit dem Schild oder kann trotz das er einen Zweihänder führt mit der linken (ggf. rechten) Hand einen Faustschlag ausführen. Der Schattenritter wird seinen Gegner so langsam und qualvoll wie irgend möglich töten um sich an dessen Untergang zu ergötzen.

Schild & Schutz

Diese Technik wurde ursprünglich von den persönlichen Leibwächtern der verunischen Senatoren entwickelt um Ihren Herren einen effektive Schutz vor Ihren Feinden zu gewähren hat sich aber auch in einigen anderen

Gesellschaften etabliert in denen die Mächtigen den Verlust ihres Lebens durch Gift oder Meuchelmord fürchten müssen zum Beispiel in Xirr Nagesh und Vargothia aber auch in Aquitaine und anderen Feudalstaaten ist die Technik häufig anzutreffen. Besonderer Wert wird bei der Auswahl der Kandidaten auf gute Sinnesschärfe und Konstitution gelegt. Unerschütterliche Mut und gute Kampffertigkeiten sind weitere Kriterien für die Anhänger dieser Schule.

1: Treueeid

Der Leibwächter bindet sich für eine von ihm Vorbestimmte Zeit an einen Herren. Sollte der Herr umkommen kann der Leibwächter nach einem Monat Gefolgsmann eines anderen Herren werden. Der Leibwächter erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe auf den GW, wenn jemand versucht ihn dazu zu überreden seinem derzeitigen Herren zu Schaden.

2: Erhöhte Wachsamkeit

Der Leibwächter ist extrem geschult, wenn es darum geht potentielle Gefahrenquellen zu erkennen. Er erhält einen Bonus in Höhe seiner Stufe, wenn es darum geht Gefahren durch einen Hinterhalt oder Gift rechtzeitig zu entdecken.

3: Beschützerinstinkt

Der Leibwächter erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe auf die Initiative, wenn jemand versucht seinem derzeitigen Herren zu Schaden. Der Bonus gilt nur wenn der Leibwächter und sein Herr zusammen in einen Konflikt verwickelt sind.

4: Warnruf!

Der Leibwächter kann seinen Herrn durch seine Aufmerksamkeit oft vor nahenden Gefahren warnen. Die Gegner des Herren erhalten keine Boni durch Angriffe aus dem Rücken oder den Flanken, solange der Leibwächter sie im Blickfeld hat. Außerdem ist der Herr nie überrascht, wenn der Leibwächter es nicht auch ist. Der Warnruf ist keine Aktion.

5: Immer misstrauisch

Der Leibwächter erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe, wenn er versucht durch Gespräche oder Verhöre herauszufinden ob jemand seinem Herren Schaden will.

6: Champion

Ein Leibwächter fungiert als Champion seines Herren. Durch Zuspruch kann sein Herr ihn im Kampf ermutigen noch härter zu kämpfen. Der Herr kann KP investieren um Aktionen seines Leibwächters zu unterstützen. Diese zählen dann doppelt. Das Potential des Leibwächters kann hierbei auch überschritten werden. Dieser KP Transfer ist nicht auf umgekehrten Wege – sprich vom Leibwächter zum Herren – möglich.

7: Achtung Sir!

Für einen KP kann der Leibwächter diese Runde alle Schadenspunkte die einer seiner Mitstreiter in Nahkampfreichweite durch Fern- oder Nahkampfangriffe erleidet auf sich nehmen. Seine Rüstung schützt ihn normal.

8: Schilddeckung

Wenn der Leibwächter sich in Nahkampfreichweite zu einem seiner Mitstreiter befindet kann er Vorteile die er durch seinen Schild erlangt (RS-Bonus, Parade etc...) auf diesen übertragen. Er selber profitiert für diese Runde nur von seinem RS-Bonus.

9: Eiserner Magen

In einigen Gesellschaften fungiert ein Leibwächter auch als Vorkoster für seinen Herren. Durch jahrelanges Training hat er eine natürliche Giftresistenz aufgebaut. Er wird immun gegen Einnahmegifte und erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe gegen alle anderen Gifte.

10: Rasender Beschützer

Wenn der Herr verwundet ist kämpft der Leibwächter wie ein Löwe um ihn zu schützen. Er erhält die Abzüge die sein Herr durch Wundenlevel erhält als Bonus auf alle seine Angriffs- und Schadenswürfe. Wenn sein Herr außer Gefecht oder im Koma ist erhält er zwei freie blindwütigen Angriff in der Runde. Für diese gelten ansonsten alle Vor- und Nachteile eines blindwütigen Angriffes.

Schildmeister

Voraussetzung: Zur Charaktererschaffung können nur Zwerge diese Technik erlernen. Die Technik des Schildmeisters wurde vor Jahrhunderten in den Doppelaxtkönigreichen erfunden, um besonders effektiv ihre unterirdischen Höhlensysteme zu verteidigen. Wie lang genau diese Technik zurückgeht ist mittlerweile nicht mehr bekannt. Allerdings vernimmt man im Doppelaxtkönigreich immer nur ein Namen, wenn man nach dieser Technik fragt: Xulkar Eisenbart, der wenn auch nicht gerade der Erfinder dieser dem Technik doch ein wahrere Meister darin war und sie sogar noch weiter verfeinerte.

1: Mein Heim ist wo mein Herz wohnt

Jeder Schildmeister muss lernen im Geiste wach zu bleiben, wenn das was er verteidigen soll in Gefahr ist. Daher bekommt er auf zwei der folgenden Fertigkeiten einen Bonus um Stufe/2, wenn es um die Verteidigung eines geliebten Ortes/ Menschen geht: Aufmerksamkeit, Einschüchtern, Führung und Taktik

2: Überleben!

„Das erste...öäh zweite, was ihr bei mir lernen werdet ist, wie ihr im Kampf überlebt.“ - zwergischer Ausbilder

Der Schildmeister bekommt seine halbe Stufe in Schildmeister als Bonus auf Paraden mit dem Schild.

3: Zäh wie ein Zwerg

„Das am Ende eines Kampfes zwischen einem Zwerg und einem des großen Volkes, sich immer zwei Zwerge gegenüberstehen liegt an der Zähigkeiten der Zwerge. Die scheinen das schon

in der Muttermilch zu bekommen, neben dem Bier.“ – Taliesin, Barde aus Gwynor

... nachdem er beobachtete wie mehrere Schildmeisterzwerge in starker Unterzahl eine Position mehrere Stunden hielten. Der Schildmeister erhält Stufe/2 Bonus auf seine Schockresistenz und die volle SR gegen einen Angriff zum Niederschlag.

4: Tunnelkämpfer

Schildmeister gelten niemals als beengt, solange sie in stollen- oder tunnelähnlichen Gewölben kämpfen. Außerdem beengt er selber seine Kameraden nicht, wenn er gezwungen ist mit diesen dicht an dicht zu kämpfen.

5: Lebende Mauer

„Lernt gemeinsam zu kämpfen, denn nur als wahre Mauer könnt ihr das Verteidigen, was euch am wertvollsten ist.“ - Xul-kar Eisenbart zu seinen zwei einzigen Schülern die er je hatte

Wenn der Schildmeister einen Angriff auf einen Kameraden pariert haben eingesetzte KP den doppelten Effekt.

6: Letzte Verteidigung

„Ihr seid die letzte Hoffnung in diesem Kampf, ihr müsst diesen Gang halten! Bleibt standhaft!“ - zwergischer General

Der Schildmeister kann ungeachtet der Initiative parieren ohne dafür einen Malus zu erhalten.

7: Hinter Mauern

Der Schildmeister erhält eine Parade mit dem Schild als freie Aktion.

8: Ein Schild ist eine Waffe!

Der Schildmeister erhält eine Attacke mit dem Schild als freie Aktion.

9: Hart wie Granit

Der Schildmeister erhält zwei weitere Wundlevel vor Außer Gefecht, d.h. er gilt 3*Konstitution lang als schwer verwundet.

10: Ich bin der Wall! (*)

Die wahren Meister dieser Schule sind rar. Doch erkennt man sie spätestens, wenn das Schlachtglück schlechte um ihre Schutzbedürftigen steht. So sind sie es, die den Rückzug der anderen sichern, auf dass eine

neue Verteidigungslinie organisiert werden kann. Der Schildmeister erklärt einen Bereich von vier Quadratmetern (z.B. Tunnel- oder Toreingang) zu seiner letzten Front. Gegen jeden Feind, der diesen Bereich betritt, wird ein Angriff auf Niederwerfen (Bezugsfertigkeit ist Schild) gewürfelt. Der Schildmeister kann auf diese Art beliebig viele Feinde von seiner Linie fern halten. Jedoch kostet ihm jeder Gegner ein LP.

Lektionen des X. Eisenbartes

Bollwerk

Voraussetzung: Letzte Verteidigung **Kosten:** 2KP

Anstatt nur dem Angriff auf einen Verbündeten pariert, kann ein Schildmeister auch versuchen einen Angriff auf sich und auf einen Verbündeten mit nur einer Parade zu parieren. Dabei ist der MW der höhere beider Würfe +4.

Ruhe bewahren

Voraussetzung: Hinter Mauern **Kosten:** 2KP

Der Schildmeister kann spontan 2 KP ausgeben um seine Initiative um den normalen Paradebonus des Schildes zu erhöhen. Diese Lektion kann vor dem auswürfeln der Initiative benutzt werden.

Konter

Voraussetzung: Ein Schild ist eine Waffe! **Kosten:** 2KP

Anstatt einfach nur zu parieren kann ein Schildmeister versuchen den Angriff eines Gegners umzulenken (zurück oder auf einen dritten in Reichweite). Dabei würfelt er eine Parade um 6 Punkte erschwert. Angesagte Erfolge bleiben erhalten, Zielzonen hingegen verfallen

Schrecken

„Keine Angst ich werde dich nicht töten.“ - Die Worte eines Schreckens zu einem Stadtbewohner

... ,bevor er in ihm solche schrecklichen Erinnerungen in ihm hervorgerufen hat, dass dieser Selbstmord beging. **Voraussetzung:** Man muss ein Wiedergänger sein um diese Technik zu wirken. Schrecken sind Wiedergänger, welche mit der Zeit allmählich zu Geistern werden. Sie sehen aus, wie sie zu Lebzeiten kurz vor ihrem Tod ausgesehen haben. Mit der Zeit verändern sie ihr Aussehen so, dass sie immer mehr durchsichtig werden, bis sie endgültig Geister sind.

1: Angst

Schrecken können mit mehr und mehr Erfahrung ihr Aussehen so verändern, dass man schon vom hinsehen Angst bekommt. Sie strahlen auf jeder 2. Stufe 1 mehr Furcht aus wenn das Opfer ihn sieht (beginnend mit der 1. Stufe).

2: Immer mehr ein Geist

Der Schrecken wird immer mehr zu einem Geist und da Geister meist ätherisch sind verursachen auch seine Angriffe Rüstungsignorierten Schaden. Allerdings nur seine Waffenlosen Angriffe.

3: Magische Energie Wiederherstellen

Da der Schrecken wie jedes nicht lebende Wesen nicht schläft, ist es schwierig für ihn KP zu regenerieren. Eine der wenigen Möglichkeiten ist die magische Energie von den Lebenden zu holen. Schafft er einen Willenskraft Wurf gegen die SR des Opfers, so hat er ihm $1w10/2$ KP ausgesaugt, die wie ein hellblauer Nebel zum Schrecken schwebt.

4: Perfekt Erschrecken

Der Schrecken kann seine Opfer mit zunehmender Erfahrung immer besser einschüchtern. Er erhält einen Bonus auf Einschüchtern in Höhe seiner Stufe/2 (aufgerundet). Dies ist nur kumulativ mit der 1. Stufe, wenn das Opfer den Schrecken noch nicht zuvor gesehen hat.

5: Schreckliche Erinnerungen

Der Schrecken mag es wenn andere leiden. Er muss sein Opfer 3 Runden lang nach den normalen Ringregeln festhalten. Jede Runde muss er einen Wurf mit einem Bonus von 6 gegen den GW des Opfers ausführen. Schafft er dies, so hat er die schrecklichsten und traurigsten Erinnerungen in dem Opfer hervorgerufen. Dieser bekommt für den Rest des Tages einen Malus von 2 auf all seine Aktionen, weil er die ganze Zeit an diese Erinnerungen denken muss.

6: Schwere Halluzinationen

Meist haben die Lebewesen Angst vor etwas, was gar nicht existiert und gar nicht da ist. Der Schrecken muss sein Opfer sehen, um diese Technik anzuwenden. Schafft der Schrecken einen Willenskraftwurf über den GW des Opfers kommt, so hat es spontan eine Halluzination der 3. Stufe.

7: Geisterhilfe

Ein Schrecken kann einen Geist, der sich im Umkreis von 50 km befinden muss telepathisch um einen Gefallen bitten. Der seine Dienste dem Schrecken dann anbietet. Der Schrecken spürt, wenn sich ein Geist in diesem Bereich befindet. Die telepathische Kommunikation kostet den Schrecken 2 KP. Es ist eine 50 % Chance, dass der Geist dem Schrecken hilft. Der Geist ist innerhalb von einem Tag da und bleibt eine Woche lang. Der Schrecken kann den Geist z.B. darum bitten, dass er ein Opfer verfolgt und ihm nachspukt. Das Opfer hat die Schwäche „Spuk“ für die Restliche Zeit, die der Geist dem Schrecken noch hilft.

8: Fluch

Der Schrecken muss das Opfer berühren, damit die Technik funktioniert. Schafft er einen Wurf ($2w10 + \text{Stufe} / 2$) gegen den GW des Opfers so hat dieser die Schwäche „Fluch“ für eine Woche lang.

9: Gefährliche Halluzinationen

Meist haben die Lebewesen Angst vor etwas, was gar nicht existiert und gar nicht da ist. Der Schrecken muss sein Opfer sehen, um diese Technik anzuwenden. Schafft der Schrecken einen Willenskraftwurf über den GW des Opfers kommt, so hat es spontan eine Halluzination der 4. Stufe.

10: Alpträume

Der Schrecken muss in der „Lebewesenform“ sein um die Technik anwenden zu können. Für 2 KP verändert den Schrecken sein Äußeres so sehr ins schreckliche, dass wenn der GW des Opfers mit 2w10+5 überschritten wird es für eine Woche lang die Schwäche Alpträume hat. Das Opfer muss den Schrecken sehen, damit die Technik funktioniert.

Schwerttänzer

Voraussetzung: Nur Krummschwerter und Säbel sind als Waffen erlaubt. Im Süden Kreijors ist es Tradition, Geschichten und Erzählungen großer Taten lebendiger und aufregender zu erzählen, als im restlichen Teil des Kontinents. Daraus entstand eine besondere Art der Darstellung entstanden: Der Schwerttanz. Diesen Tanz führt meist einer allein, oft aber auch ganze Gruppen vor. Dabei bewegen sie sich in atemberaubender Geschwindigkeit um sich herum, die Waffen wild schwingend, Attacke auf Parade, Schlag auf Schlag folgend. Der Tanz wird durch das rhythmische klingen der Schellen, die an Knauf der Waffe, Knöchel und Handgelenk der Tänzer befestigt sind, begleitet, und oft wird das Spektakel durch Feuer untermalt. Bei diesen Schaukämpfen wird eine kriegerische Auseinandersetzung, ob Schlacht oder Duell, „erzählt“. Die lange Tradition der Schaukämpfe hat die Bewegungen so perfektioniert, dass die rhythmischen Bewegungen genau zueinander passen. Zwar treffen sich die Waffen dauernd, so dass Funken sprühen, Blut fließt jedoch selten. Die Bewegungen mit der Waffe sind jedoch gleichermaßen hervorragende Übungen für den blutigen Kampf. Findige Ausbilder und Söldner hatten dies schnell erkannt und versuchten, die Bewegungen des Tanzes in den Rhythmus des Kampfes einzuarbeiten. So gilt der Schwerttänzer auch im wahren Kampfe als ein schwerer Gegner, wenngleich das Augenmerk der Schüler noch immer auf dem Tanz liegt, was man an ihren schnellen und tänzelnden Bewegungen im Waffengang sehen kann. Um den Schwerttanz ausführen zu können ist ein Platz unter freiem Himmel nötig, welcher einigermaßen freien Raum gewährleistet. Die engen Tavernen des Nordens eignen sich kaum. Hier hat der Tänzer mit dem Nachteil „beengt“ zu kämpfen, sollte er fernab der Heimat eine Aufführung geben. Daher finden diese Schaukämpfe zumeist auf den freien Plätzen in den Städten des Südens statt. Die einzigen Waffen, die für diese Schule geeignet sind, sind geschwungene Schnittwaffen, wie Säbel, Krummschwert oder Khopesh. Um den Schwerttanz aufzuführen, würfelt der Charakter mit seinem Tanzenwert gegen den GW der Zuschauer. Wenn mehrere Tänzer zusammen kämpfen, so wird immer der schlechteste Wurf genommen. Da die Menge aber durch die Anzahl der Tänzer beeindruckt wird, wird auf den Wurf für jeden Tänzer über einem ein Bonus von eins aufgeschlagen. Zu Beginn seiner Ausbildung erhält der Schüler eine ganz besondere Waffe. Es ist eine reich verzierte Schnittwaffe legendärer Machart, die jedoch leichter ist als die herkömmlichen. Die MS wird um eins gesenkt. Da es aber eine Schaukampf Waffe ist, wird auch des Schaden um eins gesenkt. Am Knauf sind Schellen befestigt, die bei jeder Bewegung der Waffe melodisch klingen. Seit Shanensir Al Agran[...] das Amt des Sultans übernommen hat, gab es auch im Kreis der Schwerttänzer eine Bewegung, sich wieder den alten Traditionen zu widmen. Eine kleine Gruppe Schwerttänzer hat sich zur Aufgabe gemacht, den Tanz als alleiniges Kunstwerk darzustellen, und die Einflüsse des blutigen Kampfes vollständig aus den Bewegungen zu entfernen. Die Anhänger dieser Gruppe tanzen ausschließlich mit reinen Schaukampfwaffen, die keine scharfen Kanten haben. Sie sind nur auf den Bühnen Siarkars zu finden.

1: Tänzerische Begabung

Der Schüler hat eine angeborene Begabung zum Tanz. Er erhält einen Bonus auf diese Fertigkeit in Höhe seiner Stufe in Schwerttänzer.

2: Schellen des Sieges

Die Schellen an der Waffe des Helden klingen im rhythmischen Takt seiner Schläge. Die Melodie spricht den Gefährten Mut zu, während die Feinde zurückweichen. Wenn der Charakter die Waffe(n) im Kampf schwingt so erhalten Verbündete einen Bonus von 2, Feinde einen Malus von 2 auf ihren GW. Im Schaukampf bekommt der Tänzer einen Bonus von 3 auf seinen Wurf.

3: Geschmeidiger Schritt

Die geschmeidigen Schritte des Tanzes verhelfen der Schülerin zu einer ungeahnten Beweglichkeit. Solange sie keine Rüstung an Armen und Beinen oder eine Rüstung mit einer gesamt Belastung über 1 trägt, erhält sie einen Bonus auf ihren VW in Höhe ihrer Stufe in Schwerttanz/2 (aufgerundet).

4: Tanz mit der Klinge

Trotz der lebensbedrohlichen Situation in einem Kampf weicht der Tänzer nicht von seinen anmutigen Bewegungen ab. Wenn er ausweicht, so scheint es, als würde er die Klinge des Gegners zu einem Tanz einladen und wirbelt elegant aus ihrem Weg. Der Tänzer darf, um auszuweichen, die Fertigkeit "Tanzen" als unterstützenden Wert benutzen.

5: Der Perfekte Schritt

Der Charakter hat es gelernt, seine ganze Konzentration in seine Bewegungen zu legen. Solange er auf 2 Beinen steht und er nicht beengt ist darf er seine volle arkane Macht für Aktionen wie Tanzen, Ausweichen, Springen und Turnen aufwenden.

6: Links wie Rechts

Dem Schwerttänzer ist es durch das Wechselspiel der waffenführenden Hand im Tanz gelungen auch die Zweithand an die Waffe zu gewöhnen. Er erhält den Vorteil „Beidhändig“. Für einen Charakter, der bereits den Vorteil „Beidhändig“ besitzt, wird der Malus für Mehrfachaktionen halbiert, wenn er beidhändig angreift.

7: Rhythmus des Kampfes

Der Held spürt den Rhythmus, der den Kampf bestimmt. Solange er mindestens einen Gegner vor sich hat und zumindest eine Waffe schwingt steigt sein VW um die Höhe seiner Stufe in Schwerttanz. Da er sich jedoch auf den Rhythmus des Kampfes konzentrieren muss, kann er solange keine weitere Aktion ausführen! Der Bonus ist kumulativ mit „Beweglicher Körper“!

8: Schwerttanz

Im Schaukampf getroffen zu werden ist für eine Tänzerin die höchste Schmach. Daher hat sie die Waffen ihrer Gegner ständig im Auge. Sie kann in jeder Runde einmal einem Angriff als freie Aktion ausweichen, ohne dies vorher ansagen zu müssen!

9: Pirouette

Die Tänzerin dreht sich auf der Fußspitze im Kreis und schwingt ihre Klinge. Mit einem Angriffswurf trifft sie alle Gegner in Waffenreichweite. Dies gilt als eine Aktion, und der Charakter kann diese Runde keine weiteren Aktionen ausführen.

10: Kreis des Todes

Der Meister des Tanzes schließt eine Runde lang die Augen und konzentriert sich auf den Rhythmus, der ihn erfüllt. Die Kraft der Bewegung fließt durch ihn und seine Waffen. Um ihn herum flackert ein Kreis mit einem Radius von 1 ½ Metern auf. In der nächsten Runde setzt er zu einer Pirouette an, lässt dabei aber die Säbel los. Ein weißer Schimmer umfasst den Meister und die Waffen, die seinen Bewegungen folgen und jeden Gegner im Kreis treffen. Dafür ist nur ein Angriffswurf nötig. Die Klingen durchdringen jede nichtmagische Rüstung. Die Technik „Rhythmus des Kampfes“ kann in der ersten Runde angewandt werden.

Söldner

Wenn das letzte Wort gesprochen, die letzten Verträge verbrannt und die Diplomaten verstummt sind kommt die Stunde derer die sich mit dem Handwerk des Krieges ihre Taschen füllen, den Söldnern. Sie ziehen wie Krähen den Schlachten und dem Krieg hinterher. Als Söldner ist man nicht sesshaft, außer man hat schlechte Arbeit geleistet und muss noch mal angreifen. Dem Söldner ist es egal wofür er kämpft, wenn nur der Preis stimmt, persönliche Motive haben keinen Platz in den Herzen der Leute die sich fürs töten bezahlen lassen. Sie wissen, dass sie von ihren Auftraggebern keine Rücksicht zu erwarten haben, immerhin werden sie bezahlt damit er seine eigenen Kräfte schonen kann. Aber das erwarten die Söldner auch nicht, für Geld können sie die beste Einheit oder der schlimmste Alptraum eines jeden Feldherren sein. Sie selbst sehen sich als Elite auf dem Schlachtfeld, immerhin sind sie die einzigen die wirklich freiwillig an dem Gemetzel teilnehmen wollen. Söldnereinheiten schließen sich oft zu eigenen Kompanien zusammen, das stärkt den Zusammenhalt und sichert das Überleben des einzelnen. Selten nur trifft man Söldner an die ganz auf sich alleine gestellt ihre Dienste anbieten. Diese Kompanien sind verschlossene Kameradschaften die durch Blut und Schweiß zusammengehalten werden, Freundschaften nach außen hin sind eher selten da man nie weiß wer einen als nächstes anheuert. Der Saufrumpan der letzten Nacht könnte dann sehr schnell auf der falschen Seite des Schwertes stehen. Viele dieser Kompanien werden von altgedienten Söldnern angeführt die auch die meisten Verhandlungen mit dem Auftraggeber durchführen. Diese alten Wölfe werden von den meisten jüngeren Söldnern häufig wie Vorbilder vergöttert. Die Kompanie ist wichtig für den sozialen Zusammenhalt, hier kann der Söldner Heilung erfahren, wird auf den Tross begleitet und hier findet auch seine Familie, so denn er eine hat Hilfe und Unterstützung über seinen Tod hinaus. Weil eins ist sicher, nur wenige dieser Männer und Frauen im Handwerk des Söldners sehen ihre Kinder aufwachsen.

1: Die Lektionen des Schlachtfeldes

Für den Söldner dieser Lande sind zwei Eigenschaften besonders Wichtig, er sollte keine Furcht zeigen und immer einen guten Preis für seine Arbeit erzielen. Der GW des Söldners gegen Furcht und die Fertigkeit Verhandeln/Feilschen wird um seine halbe Schulstufe erhöht.

2: Blutiges Tagewerk

Als Söldner muss sich der Charakter für eine der folgenden Berufswegspezialisierungen entscheiden, deren Spezialfertigkeiten er auf den Stufen zwei, vier, sechs, acht und zehn erhält: 1. Reihe, Speerträger, Schlachtfeldingenieur oder Kavallerie. Hat sich der Charakter einmal für einen Berufsweg entschieden, so erhält er auf den folgenden Stufen mit verschiedenen Spezialisierungen stets die Spezialfähigkeit des zu Beginn gewählten Berufswegs, bis er die zehnte Stufe erreicht hat.

1. Reihe

Wo wir sind ist vorne, hinter uns ist Frieden. - Ivan Strakovlovich, Söldner des Wolfpacks Einmal pro Kampfrunde kann ein Söldner der die gefährliche Aufgabe hat die erste Kampfreihe zu bilden einen

Paradewurf wiederholen. Gibt er zusätzlich als freie Aktion 1 KP aus kann der Söldner sich für den besseren der beiden Werte entscheiden.

Speerträger

„Haltet Stand“ - Morados Nachtwanderer, Anführer der Speerträger von Orktod Der Speerträger ist meist einem anstürmenden Feind ausgesetzt den es zu stoppen gilt. Das Geschulte Auge und sein stählerner Wille erlauben es ihm genau im richtigen Moment den Speerstoß anzusetzen. Der Speerträger erhält einen Bonus von +2 auf Initiative der mit dem Initiativebonus seiner Waffe kumulativ ist.

Schlachtfeldingenieur

„Zielt auf den Rechten Turm, sein Fundament ist der
Schwachpunkt ihrer Mauer“ - Unbekannter Katapultkommandant

Auf die Fertigkeiten Führung, Taktik und Architektur erhält er Ingenieur einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Söldner. Er kann einen dieser Würfe pro Szene einmal wiederholen.

Kavallerie

„Vorwärts, einen Keil bilden“ - Neil Mac Torquil, Im Sturm auf die Front

Auf die Fertigkeiten Taktik und Reiten erhält der Kavallerist einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe. Er kann einen dieser Würfe pro Szene einmal wiederholen.

3: Überleben um jeden Preis

Das Leben ist rau als Söldner und jeder hat nur eine Chance zu überleben, indem er Härte gegen sich selbst und andere zeigt. Der Söldner erhält den Vorteil Schmerzwiderstand auf der ersten Stufe muss aber auch den Nachteil Blutgier in Kauf nehmen (dieser bringt ihm keine zusätzlichen Charakterpunkte ein sollte diese Stufe bei der Charaktererschaffung gewählt werden)

4: Die Geißel des Feindes

1. Reihe

„Sterbt!“ -Ivan Strakovlovich, Söldner des Wolfpacks

Ein mächtiger Kampfarm zeichnet diejenigen aus die an der Spitze der Armee bestand haben wollen. Der Schaden mit Schwertern und Äxten wird um einen Punkt für alle zwei Schulstufen in Söldner erhöht.

Speerträger

„Ein Speer im Magen sorgt für jammern und klagen“ - Morados Nachtwanderer,
Anführer der
Speerträger von Orktod

Genauigkeit und Kraft, sind die Eigenschaften auf die es ankommt wenn der Gegensturm anbrandet. Der Schaden mit Stangenwaffen und Speeren wird um einen Punkt für alle zwei Schulstufen in Söldner erhöht.

Schlachtfeldingenieur

„Die Steine dort sind für die Mauer, und der brocken da
vorne für das Fenster oben links“ - Unbekannter Katapultkommandant

Seine Leute an einer guten Verteidigung aufzureiben ist eine Sünde. Gegen Befestigungsanlagen und Gebäude die der Ingenieur bekämpft wird der Schaden um einen Punkt pro Schulstufe in Söldner erhöht.

Kavallerie

„Wir sind die gepanzerte Faust der Infanterie“ - Neil Mac Torquil, Im Sturm auf
die Front

Der Reiter nutzt den Schwung und die Kraft die sein Pferd ihm verleiht um seine Feinde zu überflügeln. Der Schaden mit Schwertern und der Lanze wird um einen Punkt für alle zwei Schulstufen in Söldner erhöht.

5: Dem Tod ein Schnippchen schlagen

Wer nicht überlebt bekommt auch keinen Sold und dann hat man seine Haut zu billig zu Markte getragen. Der VW des Söldners wird um 2 gesteigert. Mit dem Einsatz von 1 KP kann dieser VW Bonus für die Dauer der Szene um 4 gesteigert werden.

6: Veteranen

1. Reihe

„Habe ich euch schon erzählt wie ich alleine vorne stand
den Tod vor Augen? Nicht, dann hört zu...“ - Ivan Strakovlovich, Söldner des
Wolfpacks

Der Söldner hat lange überlebt, viele Schlachten geschlagen. Trägt der Söldner seine Trophäen vorangegangener Schlachten auf dem Schlachtfeld strahlt er eine Aura der Unbesiegbarkeit aus die in den Herzen seiner Feinde Furcht in Höhe seiner halben Schulstufe in Söldner auslöst. Trophäen können sein, Ordens- oder Spruchbänder, Schrumpfköpfe usw., diese Trophäen variieren von Kultur zu Kultur.

Speerträger

„Würde man mir für jeden erschlagenen Feind eine Silbermünze Zahlen wäre ich jetzt schon ein reicher Mann und der Tag ist noch nicht zu Ende“ - Morados Nachtwanderer, Anführer der Speerträger von Orktod

Der Speerträger kennt den Schwachpunkt seiner Feinde, er darf beliebig viele KP ausgeben um einen Angriff zum umgehen der Rüstung auszuführen.

Schlachtfeldingenieur

„Jede Festung hat einen schwachen Punkt und das sind wir“ - Unbekannter Katapultkommandant

Hat der Ingenieur 8 Stunden lang Zeit die Verteidigungsanlagen des Gegner zu studieren und schafft danach einen Wurf auf Architektur gegen MW 15 werden für den kommenden Tag alle dabei angesagten Erfolge bei Angriffen gegen dieses Bollwerk zusätzlich berücksichtigt. Die Erfolge können für jede beliebige Aktion gegen das Bollwerk genutzt werden, z.B. für einen besonders guten Treffer oder den Schaden. Dieser Wurf muss jeden Tag wiederholt werden, außer es hat keine Veränderung an den Verteidigungsanlagen gegeben (Beschädigungen durch Beschuss zählen als Veränderung, das Umgruppieren von Soldaten dagegen nicht).

Kavallerie

„Hätte ich auf dem Schlachtfeld so was wie Fairness und Ehre gesehen, glaub mir, ich hätte den Beruf gewechselt“. - Neil Mac Torquil

..., Im Sturm auf die Front Durch seine Kunstfertigkeit im Reiten schafft es der Kavallerist leichter sich in die Flanke seiner Gegner zu bewegen. Als freie Aktion kann der Kavallerist 1 KP ausgeben, in dieser Runde gelten dann alle seine Angriffe als aus der Flanke heraus geführt und erhalten den Bonus von +2 auf die Angriffe.

7: Der Instinkt des Kriegers

Ab dieser Schulstufe können Söldner selbst nicht mehr flankiert werden. Ihre Sinne sind derart geschärft und die Bewegung auf dem Schachtfeld ist ihnen so vertraut, dass sie um ihre schwachen Flanken wissen. Als freie Aktion kann der Söldner 2 KP ausgeben, diese können unabhängig von der Initiativereihenfolge immer angesagt werden, danach erhält ein möglicher Angreifer in dieser Runde auch keinen Bonus mehr auf den Angriff wenn er den Söldner von hinten angegriffen wird.

8: Eckpfeiler der Armee

1. Reihe

„...und schon sah man zur rechten und zur linken einen Ork zu Boden sinken...“ - Ivan Strakovlovich, Söldner des Wolfpacks

Der Söldner lässt seine Schläge in fließende Bewegungen übergehen, er kann dadurch auf veränderte Situationen besser reagieren und jedes Mal wenn er daneben schlägt 1 KP ausgeben um den Wurf zu wiederholen. Der KP muss für jeden verfehlten Schlag separat ausgegeben werden, die maximal einsetzbaren KP sind durch das Potenzial des Söldners beschränkt.

Speerträger

„Ruhig Blut, du kannst Angst haben wenn sie hier sind“ - Morados Nachtwanderer, Anführer der Speerträger von Orktod

Der Griff um den Speerschaft ist derart gefestigt, dass es dem Speerträger möglich ist mit unglaublicher Kraft zuzustoßen. Gibt der Speerträger 1 KP aus, zählen alle angesagten Erfolge dieses Angriffes mit Stangenwaffen und Speeren doppelt. Die maximal einsetzbaren KP sind durch das Potential des Söldners beschränkt.

Schlachtfeldingenieur

„Ich will die Zündschnur genau einen Fuß lang haben, ich will doch dass sie die Botschaft lesen nachdem sie in ihrem Schlafzimmer eingeschlagen ist“ - Unbekannter Katapultkommandant

Der Ingenieur kann jetzt sein großes Wissen dazu nutzen andere Gruppen von Katapult- und Belagerungswaffen einzuweisen. Er macht dazu einen Wurf gegen Führung MW 15, die Anzahl der dabei erzielten Erfolge entspricht der Anzahl an Geschützen die dann für diese Szene den gleichen Bonus erhalten wie das Geschütz des Ingenieurs.

Kavallerie

„Söldner zu sein ist gar nicht so schlecht, solange du auf der richtigen Seite kämpfst“ - Neil Mac Torquil, Im Sturm auf die Front

Der Kavallerist ist jetzt ein so geschickter Reiter, dass er einmal in der Runde sich dazu entscheiden kann den erhaltenen Schaden von sich auf sein Reittier abzulenken, solange er im Sattel sitzt. Dies geht auch im umgekehrten Sinne, er kann Schaden von seinem Pferd auf sich lenken.

9: Wand aus Stahl

Söldner sind geschickt darin ihr Leben zu verteidigen, sei es im Angriff oder in der Verteidigung. Der Söldner erhält als freie Aktion einen zusätzlichen Angriff oder eine zusätzliche Parade die er außerhalb der Initiativereihenfolge jederzeit ansagen kann.

10: Einzig Krieg erfüllt ihre Körper

1. Reihe

„Es gibt nur zwei Wege um vom Schlachtfeld zu kommen als Sieger oder mit den Füßen voran“ - Ivan Strakovlovich, Söldner des Wolfpacks

Hat der Söldner mit einem Schwert oder einer Axt getroffen kann er sich dazu entscheiden die Waffe im Körper des Feindes zu verhaken. Zieht er sie dann mit der nächsten Aktion raus, verursacht dies automatisch genauso viel Schaden wie der Schlag mit dem er die Waffe verhakt hat. (Diese Aktion muss vorher angesagt werden, da sie als Mehrfachaktion in einer Runde zählt)

Speerträger

„Bevor wir verhandeln, solltet ihr bedenken wenn ich auf der anderen Seite stehe wird das euer letzter Angriff in diesem Krieg“ - Morados Nachtwanderer, Anführer der Speerträger von Orktod

Jeder Angriff des Speerträgers verursacht jetzt eine blutende Wunde.

Schlachtfeldingenieur

„Erst belächeln sie uns, dann lachen sie über uns, zum Schluss sind sie froh, dass sie die Mauer nicht mehr hoch müssen“ - Unbekannter Katapultkommandant

Der Ingenieur hat eine traumwandlerische Sicherheit in dem Umgang mit Belagerungswaffen errungen. Er erhält keine Entfernungsmodifikationen mehr wenn er mit diesen Angreift.

Kavallerie

„Ein Verhältnis von 10 zu 1, jetzt wird's gerade fair“ - Neil Mac Torquil, Im Sturm auf die Front

Der Sturmangriff des Kavalleristen ist jetzt kaum mehr zu Stoppen, nutzt er die volle Geschwindigkeit seines Reittieres aus verdoppelt sich sein Schaden inklusive aller Modifikationen wenn er am Ende des Sturmrittes einen Angriff ausführt. Dies zählt aber nur für einen einzelnen Angriff in der Runde.

Speerspitze

In Vargothia, am Fuße des Schwarzklaungebriges, fand diese Technik ihren Ursprung. Eine kleine Söldnertruppe, deren Anführer ein Mann namens Ruppert Speerspitze war, führte diese Technik dem Ruhm zu den sie verdiente. Seinerzeit wurden nur wenige in dieser Technik unterrichtet, doch mit der Zeit verstreute

sich diese Technik über ganz Kreijor. So gut wie jeder, der diese Technik in voller Aktion erlebt, kann oftmals nur erstaunt bewundern, was mit einem Langspeer möglich ist. Erst mit zunehmender Perfektion dieser Technik, die jahrelanges Training bedarf, wird das volle Potential entfaltet. Ein Sidhe sagte einmal, dass die Technik der Speerspitze, neben dem Klingenlied natürlich, das Beeindruckenste sei, was er in seinem Leben gesehen hat. Genau wie in früheren Zeiten, findet man die Technik der Speerspitze hauptsächlich bei Söldnern und Abenteurern, die versuchen die Vorteile eines Langspeers mit der Anmut eines Degens und der Kraft der Magie zu verbinden. Nur wenigen gelingt es diese Technik bis zur vollen Perfektion zu meistern, doch diejenigen die es schaffen sind gefürchtete Gegner und hochbezahlte Lehrmeister.

1: Speerkampf im Blut

Durch die jahrelange Übung mit dem Langspeer, ist der Charakter derart gut mit seiner Waffe geübt, dass er mühelos Angriffe damit parieren und extrem gut ableiten kann. Alle 2 Stufen in Speerspitze, erhöht sich der VW des Charakters und der Paradebonus seines Langspeers um einen Punkt.

2: Schmerz des Speeres

Der Charakter hat gelernt die Wirkung seines Speeres extrem gut einzuschätzen und weiß wo er die meisten Schmerzen verursachen kann. In den Händen einer Speerspitze, bekommt jeder Langspeer einen Schadensbonus von +1 pro zwei Stufen in Speerspitze.

3: Fliegender Tod

Die Speerspitze hat die Koordination zwischen Wurfarm und Auge perfektioniert. Sie kann 2 Runden länger Zielen als gewöhnlich, wenn sie mit einem Wurfspeer wirft. Ebenfalls kann nun auch ein Langspeer als Wurfaffe eingesetzt werden, die Reichweite beträgt ST x 4/8/10.

4: Fließendes Blut

Für den Einsatz von 2 KP kann die Speerspitze bei seinem Gegner eine Wunde schlagen, welche weitaus mehr blutet als normal. Sofern der Gegner getroffen wurde und mindestens 1 Punkt Schaden verursacht wurde, erleidet das Opfer 1 Schadenspunkt pro Runde.

5: Die Dunkelheit des Speeres

Die stumpfe Seite des Speeres wird zum Freund der Speerspitze. Ohne große Mühe, kann damit ein Gegner bewusstlos geschlagen werden. Setzt die Speerspitze das Manöver Gegner bewusstlos schlagen (AC S. 151) ein entfällt der Malus auf den Angriffswurf.

6: Rundumschlag

Für den Einsatz von 1 KP ist ein Rundumschlag mit dem Speer möglich. Dies bedeutet, dass mehrere Gegner mit einem Angriff getroffen werden können, sofern sie in Nahkampfreichweite der Speerspitze stehen. Pro halbe Stufe in Speerspitze abgerundet, kann ein Gegner getroffen werden. In jedem Fall muss nur ein einziger Angriffswurf abgelegt werden.

7: Bohrende Verdammnis

Die Speerspitze hat gelernt durch geschickten Einsatz der verschiedensten Wurftechniken seinen Langspeer besonders effektiv zu werfen. Wenn der Speer auf ein Ziel geworfen wird, welches sich innerhalb von 4 Metern

befindet so bohrt sich der Speer durch den Körper des Gegners und kann einen weiteren Gegner treffen, sofern sich dieser direkt hinter dem ersten Opfer befindet. Für das zweite Opfer muss ein weiterer Trefferwurf abgelegt werden.

8: Flimmerangriff

Durch den Einsatz von 1 KP kann der Langspeer der Speerspitze, für die Dauer von einer Runde, zu einer flimmernden Waffe werden. In diesem Zustand ignoriert der Langspeer jede Art von Rüstung.

9: Nebelspeer

Hält die Speerspitze den Langspeer in Abwehr oder Angriffshaltung, so umgibt ein fahler Nebel die volle Länge des Speeres. Dieser Nebel wächst entsteht aus der inneren Stärke der Speerspitze und verursacht eine Illusion bei allen Wesen die der Speerspitze feindlich gesinnt sind. Diese Illusion wird von den Gegnern als Manifestation ihrer schlimmsten Ängste gesehen und verursacht Furcht mit einer Stärke von 6. Bei allen Freunden hingegen wirkt der Nebel auf die Moral und den Mut, welcher derart gestärkt wird, dass sie einen Bonus von +2 auf alle Widerstandswerte erhalten.

10: Speer der Macht

Durch den Einsatz von 3 KP kann die Speerspitze gewaltige Blitze erzeugen, die auf den Gegner geschleudert werden können. Zu diesem Zweck muss der Charakter seinen Langspeer mit aller Kraft in den Boden rammen. Sobald die Spitze des Speeres den Boden berührt, werden Blitze auf alle Gegner in einen Umkreis von 10m geschleudert. Diese Attacke hat eine Stärke von 10 und bei jedem einzelnen Opfer muss die Schockresistenz überwunden werden. Jeder Blitz verursacht 4w10 Schaden.

Spürhund

Basiseigenschaften: Wahrnehmung, Charisma, vorzugsweise auch Intelligenz **Favorisierte Waffen:** Armbrust, Stangenwaffe, stumpfe Hiebwaaffe, waffenloser Kampf. **Favorisierte Rüstung:** Keine oder leichte Rüstung **Unterstützende Fertigkeiten:** Armbrust, Stangenwaffen, Stumpfe Hiebwaaffen, Waffenloser Kampf, Aufmerksamkeit, Ausweichen, Einschüchtern, Empathie, Rhetorik, Spurenlesen, Suchen, dringend empfohlen: Wissen (Recht und Gesetz) "Wenn ihr die Steine des Mosaiks zusammenhabt, so sucht stets zunächst die einfachste Antwort auf die schwierigsten Fragen." - Hecuo Pioche, unabhängiger Ermittler Diese Schule lehrt das Erkennen der Wahrheit, die Suche nach Spuren und versteckten Hinweisen, das Lösen von Rätseln, und das Ziehen der richtigen Schlüsse. Auf diese Art erforscht ein Spürhund den Lauf vergangener Ereignisse, oft um den Täter oder Drahtzieher eines Verbrechens zu ermitteln. Andererseits eignet sich diese Schule auch für andere Erforscher des Verborgenen oder Vergangenen und für Personen, die Heimlichkeiten und Ränke im Vorfeld durchschauen können. Spürhunde ermitteln nicht nur im Dienste von größeren Stadtwachen oder betuchteren Bürgern. Viele Herrscher haben einen fähigen Vertreter dieser Schule unter ihren Beratern, der ein wachsames Auge auf Intrigen und mögliche Anschläge hält. Spürhunde sind vor Allem in Aquitaine, Vargothia und Veruna verbreitet, aber auch in Khem, Sirria und Saphiria und sogar in Khoras und Megalys bekannt. Zweifelsfrei Überführt: Im Folgenden ist mitunter die Rede davon, dass der Charakter eine Person zweifelsfrei überführt haben muss, damit ein bestimmter Effekt eintritt. Dies bedeutet zum Einen, dass sich die Person eines Vergehens schuldig gemacht haben muss. Ein Vergehen bedeutet nicht eine kleine Gaunerei (das Stehlen eines Apfels von einem Marktstand oder ein Streich), sondern ein bedeutsames Vergehen (Mord, Erpressung, Vergewaltigung, Falschmünzerei, Raub, schwerer Diebstahl, Einbruch, Brandstiftung, Brunnenvergiftung, Entführung, Hochverrat, etc.) im Sinne der örtlichen Gesetze – das Stehlen des ganzen

Marktstandes würde wohl darunter fallen. (Im modernen Kontext handelt es sich um Straftaten, nicht um Ordnungswidrigkeiten oder Bagatelldelikte). Zum anderen muss der Charakter die betreffende Person zweifelsfrei, d.h. beweisbar, überführt haben. Hier müssen nicht nur die entsprechenden Beweise (Zeugenaussagen, Indizien, Motiv, etc.) in ausreichender Form vorhanden sein, sondern der Charakter selbst muss auch von der Schuld der Person vollständig überzeugt sein. Des Weiteren können nur Übeltäter überführt werden, die sich nicht von vorne herein zu ihrem Verbrechen bekennen und zweifelsfrei identifiziert werden können. Ein unmaskierter Gesetzloser, der seine Opfer ausraubt und in Unterwäsche fliehen lässt, muss seiner Taten nicht erst überführt werden und zu wissen, dass ein Mord auf das Konto des Harlekins geht, verrät nicht, wer der Harlekin (und damit der Täter) wirklich ist.

1: Blick für das Wesentliche

Ein guter Spürhund schult zunächst mal seinen Sinn für Hinweise und Kleinigkeiten. Der Charakter erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) als Spürhund auf alle Aufmerksamkeits-, Spurenlesen- und Suchenproben, die dazu dienen, Spuren, wichtige Details oder Verborgenes zu entdecken oder als solche zu erkennen. Dies schließt das Bemerken von Hinterhalten und Personen, die sich aktiv verstecken sowie das längere Verfolgen von Spuren ausdrücklich nicht ein.

2: Unvermeidliche Frage

Was der Spürhund nicht selbst sehen konnte, haben vielleicht andere gesehen. Augenzeugen können wertvolle Hinweise geben, vor Allem, was den zeitlichen Ablauf der Dinge betrifft. Außerdem sind Informationen über die örtlichen Verhältnisse nützlich, wenn zunächst einmal ein Motiv gefunden werden muss. Der Charakter erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) als Spürhund auf alle Empathie-, Einschüchtern- und Rhetorikproben, die darauf anzielen, möglichst genaue, ausführliche und wahrheitsgetreue Antworten auf seine Fragen zu bekommen. Des Weiteren kann der Charakter für Empathieproben, die der Einschätzung von anderen und dem Erkennen von Lügen dienen, die Eigenschaft Wahrnehmung (anstellen von Charisma) verwenden. Natürlich muss der Charakter immer noch die richtigen Fragen stellen, um die notwendigen Antworten zu erhalten. Ein weiterer Aspekt dieser Fähigkeit ist, dass der Charakter eine zweifelsfrei überführte Person mit ihren Taten konfrontieren kann. Hierzu legt der Charakter Beweise und Tathergang dar (üblicherweise vor Zeugen) und legt eine Rhetorikprobe (ohne den Bonus durch die Unvermeidliche Frage) ab. Der Täter kann versuchen diesem Wurf mit seinem GW widerstehen – bei einem Misserfolg legt er ein mündliches (aber nicht notwendigerweise ausführliches) Geständnis ab.

3: Erkennen der bösen Absicht

Es kann immer mal wieder passieren, dass der Spürhund in einem ungünstigen Moment allein gegen den Übeltäter steht und dieser seinen Verfolger ausschalten oder Rache nehmen will. In solchen Situationen kann der Spürhund seine Einblicke in die verbrecherische Seele ausnutzen. Gegen die Angriffe eines Gegners, der ein von dem Charakter ermitteltes Vergehen begangen hat, erhält dieser einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Spürhund auf den VW und alle Ausweichproben. Die Art des Vergehens ist unbedeutend, abgesehen davon, dass es gemäß des kulturellen Rechtsverständnisses des Gegners eines ist, aber der Charakter muss den Gegner zweifelsfrei (wenn auch nicht öffentlich) überführt haben.

4: Angesicht des Todes

Bei Gewaltverbrechen ist die Frage nach dem "Wann?" und "Wie?" mitunter genauso wesentlich, wie der Frage nach dem "Warum?" um zu dem abschließenden "Wer?" zu gelangen. Der Charakter erhält einen Bonus in

Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) als Spürhund auf Giftkunde, Heilkunde und eventuell andere passende Wissensfertigkeiten (einschließlich magischer Schulen), um die Ursache für Verletzungen oder herbeigeführte gesundheitliche Schädigungen zu erkennen.

5: Abgebrüht

Ein Spürhund, der häufig in Gewaltverbrechen ermittelt, hat nur die Wahl abzustumpfen oder zu zerbrechen. Der Charakter ist völlig immun gegen Furcht, die durch den Anblick bereits begangener Gräueltaten erzeugt wird (dies gilt nicht für Taten, die in seiner Anwesenheit erfolgen). Des Weiteren erhält er die Hälfte seiner Stufe als Spürhund (aufgerundet) als Bonus auf seinen GW gegen alle anderen Ursachen von Furcht.

6: Klarsicht

Ein Spürhund darf sich nicht leicht täuschen und ablenken lassen. Ab einem gewissen Ruf muss er sogar damit rechnen, dass gewitzte und gewissenlose Übeltäter ihm gezielt Steine in den Weg legen. Der Charakter erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) als Spürhund auf seinen GW zum Widerstehen von Illusionen und anderen Sinnestäuschenden Zaubern. Des Weiteren erhält er den gleichen Bonus auf alle Fertigungsproben, die dem Erkennen von Verkleidungen, Fälschungen (insbesondere gefälschten Beweisen und falschen Spuren) und ähnlichem dienen. Dies ist nicht kumulativ mit dem Bonus durch den Blick für das Wesentliche oder der Unvermeidlichen Frage.

7: Vorzugweise Lebendig

Mitwisser und manchmal auch ängstliche Zeugen neigen zu Widerstand oder Flucht, um einer Befragung zu entgehen. Außerdem empfinden viele Spürhunde das einfache Töten eines Übeltäters anstelle einer ordentlichen Verurteilung als höchst unbefriedigend. Folglich legen sie Wert darauf, Personen, die sich der Befragung oder der Festnahme entziehen wollen, lebend zu fangen. Der Charakter erhält seine halbe Stufe als Spürhund (aufgerundet) auf alle Angriffe, die darauf abzielen, den Gegner zu betäuben, bewusstlos zu schlagen oder gefangen zu nehmen (z.B. mit einem Fangeisen, einer Bola, einem Lasso oder einem gezielten Treffer ins Bein). Eventuelle Anzüge durch bestimmte Manöver (Betäubungsschaden mit tödlichen Waffen, bewusstlos schlagen, gezielter Treffer) kommen nach wie vor zu Tragen.

8: Sicheres Vertrauen

Kein Spürhund kann bei groß angelegten Ermittlungen ohne Unterstützung Erfolg haben und oft genügt die bloße Hilfe seiner Gefährten nicht. Abgesehen von möglichen Augenzeugen, können auch andere Personen oder Aufzeichnungen nützliche Hinweise geben, an die man erst einmal herankommen muss. Auch die Beihilfe der örtlichen Gerichtsbarkeit stellt sich oft als wertvoll heraus. Der Charakter hat eine sichere und vertrauenswürdige Ausstrahlung, die es ihm erleichtert, bei der Befragung von Leuten an Informationen zu kommen. Zurückhaltende, schüchterne, gleichgültige und sogar allgemein (nicht speziell) feindselig gestimmte Personen werden dem Spürhund schon nach einem kurzen Gespräch bereitwillig Informationen geben, vorausgesetzt, dass ihnen selbst dadurch kein Schaden entsteht oder sie gegen ihr eigenen Prinzipien verstoßen würden. Regeltechnisch erhält der Charakter keine Abzüge auf soziale Fertigungsproben durch kulturelle oder gesellschaftliche Unterschiede. Personen, die dem Charakter freundlich gegenüber stehen, werden ihm, im Rahmen ihrer Möglichkeiten Hilfe bei der Verfolgung eines Übeltäters zukommen lassen, solange sie sich nicht selbst in Gefahr bringen und kein immenser Aufwand damit verbunden ist. Dieser Effekt hält nur solange an, wie der Charakter keine aggressiven Handlungen (z.B. Einschüchterungsversuche) gegen die betreffenden Personen unternimmt.

9: Ergo

Ein geschulter Geist birgt seine Vorteile. Der Charakter ist ein Meister der Deduktion und kann in fast jedem Bereich weiterführende Schlüsse ziehen. Dies ermöglicht es ihm, bei allen auf Wahrnehmung, Intelligenz und Charisma basierenden Fertigkeiten, in denen er über keinen Fertigkeitswert verfügt, eine passende (SL-Entscheid) unterstützende Fertigkeit zu verwenden. Dieser Wurf kann vom SL mit einem Malus (bis -4) belegt werden und erlaubt nicht das Heranziehen weiterer unterstützender Fertigkeiten.

10: Überführt!

Selbst völlige Gewissenlosigkeit schützt nicht vor den ernüchternden und demoralisierenden Folgen der Überführung durch einen meisterhaften Spürhund. Eine Person, die von dem Charakter zweifelsfrei eines Vergehens überführt wurde, kann bis zu ihrer rechtskräftigen Verurteilung keine arkanen Kraftpunkte mehr einsetzen. Dies schließt das Wirken von Zaubern ein.

Student des großen Zahnrades

Studenten sind die Meisterköpfe der Techgilde und beheimatet auf Megalys, wo sie als Erfinder und Ingenieure versuchen neue Konstrukte zu erschaffen. Dabei gehen sie mit jeder Erfindung weiter als die Vorstellung der sterblichen es jemals zu träumen wagten. Sie bauen nicht nur neue Schwarzpulverwaffen, sondern auch Magische Gegenstände und vor allem Kombinationen von Magie und Maschinen. Sie sehen in der Wissenschaft eine andere Form der Magie die in ihrer Macht unendlich ist, allerdings nahezu unerforscht. Einige der Studenten behaupten sogar, dass dies die eigentliche Magie sei, die die Atlantea zu solch einer unglaublichen Zivilisation verholfen hat. Da diese Tüftler von Natur aus neues Entdecken wollen sind viele von ihnen aus Megalys in alle Herrenländer ausgewandert und betreiben Forschung überall. All die Erfindungen und Forschungsergebnisse werden in Megalys gesammelt und unter Patent genommen, ein Teil der Einnahmen wird dem Erfinder regelmäßig ausgezahlt. Um sicherzugehen, dass die Patente nicht gestohlen werden haben die meisten Studenten Geheimschriften entwickelt und lagern ihre Aufzeichnungen in dicken Truhen die nicht selten mit magischen und mechanischen Fallen versehen sind. Auf jeder Stufe darf sich der Student ein Konstrukt aus der Liste wählen, dessen Aufzeichnungen er mit dem Stufenaufstieg erhält. Alternativ kann auch eine Alchemistische Formel erhalten.

Nur Mitglieder der Techgilde dürfen diese Schule erlernen

1: Wissenswahn

Die Studenten müssen oft auf das Wissen aus Magie- oder Kampfschulen zurückgreifen für ihre Maschinen und Gegenstände. Mit der Zeit lernen sie immer mehr und saugen das Wissen in sich auf. Mit jeder Stufe darf sich der Studenten eine Schule oder Aspekt aussuchen. Für die Herstellungen von Konstrukten, Alchemistischen Substanzen und Magischen Gegenständen dürfen sie bei den Voraussetzungen die gewählten Schulen und Aspekte gegen 'Student des großen Zahnrades' austauschen, allerdings ändert sich die Stufe der Voraussetzung nicht. (Beispiel: Magischer Flammenwerfer GRW. benötigt Feuermagie 1, hat der Erfinder Feuermagie nicht gelernt aber Feuermagie in seinem Wissenswahn studiert, kann er die Voraussetzung gegen 'Student des großen Zahnrades' 1 austauschen.) Durch sein theoretisches Wissen in der Schule erhält er einen Bonus von Stufe/2 auf Wissen: gewählte Schule. Auf Wissen: Alchemie erhält er sogar seine volle Stufe.

2: Wahre Alleskönner

Ein Student kann sich nie auf andere Handwerker verlassen und erst recht nicht, dass diese seine Geheimnisse nicht verraten. Daher lernen die Studenten eine breite Anzahl von Handwerklichen Talenten. Sie erhalten auf alle Handwerke einen Fertigkeitswert in Höhe der halben Stufe in Student des großen Zahnrades. Wenn sie diese Fertigkeiten steigern müssen sie sie von Anfang an lernen. Der Bonus ist allerdings kommutativ mit Tausendsassa.

3: Erfindungen verteidigen

Es kommt schon vor, dass Studenten überfallen werden, schließlich sind die Erfindungen sehr wertvoll und erst wenn die Aufzeichnungen zum Patent abgegeben werden werden sie als geistiges Eigentum des Erfinders anerkannt. Daher sind sie trainiert sich mit ihren Erfindungen oder was gerade in der Werkstadt liegt zu verteidigen. Im Kampf erhalten sie einen Bonus in Höhe der halben Stufe auf den Angriffswurf für eigene Erfindungen und Improvisierte Waffen.

4: Magische Helfer

Der Student braucht manchmal Hilfe von Wesen die magische Fähigkeiten besitzen. Auf dieser Stufe wählt der Erfinder zwei der Magischen Helfer die er dann mit 2 KP für 24 Stunden oder für 2 EP permanent beschwören kann, sie alle haben die GK: W. Wählbar sind:

- winziger Erdgnom
- winziger Feuerteufel
- winzige Energiewesen
- winzige Wasserquallen
- Nekrophit
- Homunkulus

5: Improvisationskünstler

Ein Erfinder hat nicht immer das richtige Werkzeug, Substanzen oder Ersatzteile. Daher hat er gelernt besser zu Improvisieren. Für 2 KP kann er die Lücke schließen jedoch erhält er auf seinen Wurf einen Malus von 3. Ab Stufe 10 entfällt auch dieser ganz. Außerdem erhält der Erfinder den Titel eines Ingenieurs als Anerkennung seines Ranges. Außerdem erhält der Student einen Schadensbonus auf alle improvisierte und selbstgebaute Waffen in Höhe der halben Stufe.

6: Formel Gedächtnis

Wenn der Charakter ein Schriftstück sieht, egal mit welchem Inhalt, kann er es innerhalb von 24 Std. aufschreiben ohne einen Fehler zu machen. Danach erhält er die Möglichkeit einen Intelligenzwurf gegen 10 zu machen mit einem Malus von -1 pro Tag und für 1EP direkt auswendig lernen. Außerdem ist der Erfinder in der Lage Konstruktionszeichnungen von allem anzufertigen, das er mindestens 24 Std. untersuchen konnte.

7: Komplizierte Maschine

Nach Jahren voller Erfahrung ist der Student in der Lage kompliziertere und mächtigere Maschinen zu bauen und kann von der Liste der komplizierten Maschinen anstelle der normalen Aufzeichnungen wählen für die Stufen 7-9. Natürlich kann er auch stattdessen weiter normale Aufzeichnungen wählen.

8: Letzter Versuch

Wenn Erfindungen in Serie gehen sollen, muss der Student mehrere Prototypen hergestellt werden und alle müssen Fehlerfrei sein. Die Herstellungszeit für Konstrukte, Tränke oder Gegenstände wird durch 4 geteilt und jeder Herstellungswurf kann für einen KP wiederholt werden.

9: Unverwüstlichkeit eines Wissenschaftlers

Wissenschaftler sind meistens unglaublich Weltfremde Persönlichkeiten die oft als Wahnsinnige abgestempelt werden, da sie sich allem Anschein nach freiwillig in lebensgefährliche Situationen bringen nur um was zu lernen. Studenten sehen aber die Gefahr einfach nicht oder sind an solche gefahren gewohnt. Der Erfinder empfindet keine Furcht mehr, da alles was gefährlich ist für ihn interessant wirkt. Statt schreiend von Untoten wegzulaufen fragt er sich, wie sie sich wohl bewegen? An welche Regeln der Natur sie wohl gebunden sind? Empfinden sie noch etwas? Zerfallen sie noch?... Außerdem sind auf diesem Stadium dem Erfinder so viele Experimente misslungen, dass er sich daran gewöhnt hat, das von Zeit zu Zeit sein Labor in die Luft fliegt. Er kann spontan einen Kp ausgeben um eine Explosion die durch einen Fehlschlag beim experimentieren ausgelöst wurde nur B Schaden machen zu lassen.

10: Meisterstück

Die letzte Stufe kann nur in Megalys selbst erlernt werden, den sie beinhaltet den Titel eines Großingenieurs. Der Erfinder muss mit seinen Aufzeichnungen für ein Meisterstück, welches er aus der Liste wählt, auf die Insel reisen und dieses Konstrukt dort Bauen. Dann entscheiden 5 hochrangige Mitglieder ob es wirklich ein Meisterstück ist und verleihen ihm den Titel eines Großingenieurs. Misslingt der Bau der Maschine so muss der Erfinder ein Jahr warten, bevor er einen neuen Antrag für ein Meisterstück beim Patentamt stellen kann

Die Konstrukte:

Der Charakter kann prinzipiell hier alle Gegenstände (die max. 8 Zusatzpunkte kosten würden), exotische Waffen, Fallen, Alchemistische Formeln oder aus der hier angegebenen Liste wählen. Weitere Konstruktionszeichnungen können entweder für 4 EP selbst erlernt werden, oder für 50 GM von der Techgilde erworben werden. Falls man die Konstrukte auch anderen geben will oder gar verkaufen so muss erst ein Pauschalbetrag von 200 GM an die Gilde abgetreten werden plus 100 GM zusätzlich pro Aufzeichnung, um eine einjährige Lizenz zu erwerben. Jedes weitere Jahr kostet 'nur' 100 GM pro Jahr.

Analysebrille:

Die Analysebrille sieht äußerst sonderbar aus und besteht aus vielen Linsen die sich über einen Mechanismus verschieben lassen. Der Erfinder ist mit der Brille in der Lage jede Kleinigkeit bis zu 50 mal größer zu sehen. Beim Untersuchen von Gegenständen, Operationen oder der SL es ansonsten angebracht findet verleihen sie einen Bonus von +3 auf die jeweiligen Würfe. **Voraussetzungen:** 1 GM, 2 Tage, Handwerk: Linsenschleifer oder Edelsteinschleifer 4

Dynamit:

Diese explosiven Stäbe werden vor allem in Bündeln zur Sprengung von Gesteinsmassen verwendet, was sie allerdings nicht ungefährlicher für Menschen macht. Dynamit macht 1W10 schaden der Kumulativ ist (bis max. 2W10 als Wurfwaffe benutzbar). Man sollte hier noch hinzufügen, dass Dynamit auch von alleine explodieren kann wenn es zu sehr durchgeschüttelt wird. Daher ist bereits eine gewürfelte 4 ein automatischer Fehlschlag der zu einer automatischen Explosion führt. **Voraussetzungen:** 2 SM, 2 Std., Wissen: Alchemie 5

Blendgranate:

Diese, auch als Magnesiumbomben bekannten Sprengkörper verursachen ein extrem helles Licht das jeden blendet und können empfindliche Wesen sogar dauerhaft das Augenlicht nehmen. **Voraussetzung:** 3 SM, 2 Std, Wissen: Alchemie 6, Handwerk: Erfinden 5

Lähmgranate:

Diese Granate ist mit einem Paralyisierendem Gift gefüllt, welches durch einen Magnesiumbrennsatz so schnell verbrannt wird, dass es als unsichtbares Gas von jedem Lebewesen in 3 Meter Umkreis eingeatmet wird. Dann wird mit einer Stärke von 6 gegen die SR gewürfelt, ist dieser Wurf erfolgreich so ist jedes Lebewesen für 1W10 Minuten gelähmt. Natürlich hat dies keine Wirkung auf z.B. Untote. **Voraussetzung:** 4 SM, 2 Std, Wissen: Alchemie 8, Handwerker: Erfinden 7

Pyrotechnikbogen:

Der Pyrotechnikbogen ist im Prinzip ein beliebiger Bogen mit einer Eingebauten Kontruktion die es ermöglicht ein Salamanderfeuer auf eine Öffnung zu schrauben. Immer wenn der Bogen dann gespannt wird tropft ein wenig auf den Pfeil und entzündet ihn an der Spitze wodurch dieser 1W10 mehr schaden macht. Allerdings ist der Pfeil danach nicht mehr zu gebrauchen. Eine Portion Salamanderfeuer entzündet 20 Pfeile und es dauert 3 Aktionen die Flasche auszutauschen. **Voraussetzung:** 1 GM, 1EP, 1 Bogen, 1 Woche, Feuermagie 3, Handwerk: Bogenmacher 5, Handwerk: Erfinden 6

Automatischer Dietrich:

Der Automatische Dietrich ist ein Konstrukt das in seiner Feinheit kaum zu übertreffen ist. Viele federn und Drähte tasten das Schloss ab und erleichtern das knacken ungemein. Jeder der so einen Dietrich verwendet erhält einen Bonus von 3 auf Schlösser öffnen. **Voraussetzung:** 2 GM, 1 EP, 4 Tage, Wissen: Mechanik 7, Handwerk: Erfinden 8

Aufziehbarer Vogel:

Eigentlich als Spielzeug erdacht wird der kleine mechanische Vogel, welcher über einen kleinen Schlüssel am rücken aufgezogen wird. Mittlerweile in verschiedenen Bereichen verwendet. Sei es als Ablenkung, als Lockvogel oder einfach als Belustigung. Zieht man dieses kleine Kunstwerk auf, so hüpfert er herum und gibt seinen Gesang zu besten. **Voraussetzung:** 1GM, 6 Tage, Wissen: Mechanik 8, Musizieren 5, Handwerk: Erfinden 4

Giftbogen:

Der Giftbogen ist im Prinzip ein beliebiger Bogen mit einer Eingebauten Kontruktion die es ermöglicht ein Gift auf eine Öffnung zu schrauben. Immer wenn der Bogen dann gespannt wird tropft ein wenig auf den Pfeil und vergiftet ihn. Eine Portion Gift reicht auch nur für 2 Pfeile und es dauert 3 Aktionen die Flasche auszutauschen. **Voraussetzung:** 1 GM, 1 EP, 1 Bogen, 1 Woche, Tücke 3, Handwerk: Bogenmacher 5, Handwerk: Erfinden 6

Dunkellinsen:

Diese Brille wird aus einem speziellen Kristall hergestellt der nur in der Obsidianwüste zu finden ist. Glücklicherweise ist er da sehr oft zu finden, daher ist er sehr günstig. Der Kristall wird sehr dünn geschliffen bis man problemlos durch den pechschwarzen Kristall sehen kann. Durch seine Struktur ist er sehr stabil und gibt einen RS auf den Augen von 6, verhindert blenden und schützt im Kampf vor Pulvern die ihm in die Augen geworfen werden (z.b. Pulver der Blendung) mit 4- auf den Angriffswurf. **Voraussetzung:** 3 GM, 3Tage, Handwerk: Linsen- oder Edelsteinschleifer 6

Maschinenhandschuhe:

Diese Handschuhe sind aus Stahlplättchen die auf ein gehärtetes Leder genietet wurden und in den Fingerlingen sind ausfahrbare Schraubenzieher, Skalpelle und an der Unterseite eine ausfahrbare Zange. Die auf alle Konstruktionswürfe +2 verleihen. **Voraussetzung:** 5 GM, 2 Wochen, Wissen: Mechanik 8

Sichere Aufbewahrung für Eigentum S.A.F.E.:

Der Safe ist eine Truhe aus dickem Metall, mit einem Drehknopf auf der Oberseite. Daher ist es ohne spezifisches Wissen nahezu unmöglich die Truhe zu knacken. Die Truhe hat eine Härte von 25 und 50 Strukturpunkte. Mit einer Kraftaktprobe gegen 40 kann man die Truhe auch mit Gewalt aufreißen.

Voraussetzung: 10 GM, 3 Wochen, Handwerk: Mechanik 9

Kampfdüsen:

Diese Konstruktion besteht aus einem Armschoner an dessen Unterseite ein kleines Fach für beliebige Flüssigkeiten befestigt ist. Über einen Federmechanismus wird die Flüssigkeiten über Düsen an der Unterseite der Armschoner freigesetzt und sprüht bis zu 3 Meter weit. Viele Erfinder verwenden z.b. Salamanderfeuer um zur Not auf diese kleinen Flammenwerfer zurückgreifen zu können. Die Konstruktion kann maximal 5 Portionen der Flüssigkeit aufnehmen und es dauert 10 Aktionen eine Portion nachzufüllen. **Voraussetzung:** 15 GM, 2 EP, 1 Woche, Handwerk: Mechanik 7, Handwerk: Erfinden 7

Reiserucksack:

Der Reiserucksack ermöglicht es dem Erfinder mehr zu tragen als man es ihm zutrauen würde, da die Konstruktion das Gewicht deutlich besser verlagert als herkömmliche Taschen. Er kann 26kg in dem Rucksack unterbringen, welche bei der Berechnung der Belastung halbiert werden **Voraussetzung:** 10 GM, 1 Woche, Handwerk: Schneider 8

Transportierbares Labor:

Dieses Labor ist eine besondere Konstruktion die in einem Wasserbad gelagert ist und damit ermöglicht auch während des Reisens Tränke herzustellen. **Voraussetzung:** 20 GM, 4 Wochen, Handwerk: Zimmermann 6, Wassermagie 4

Komplizierte Konstrukte:

Komplizierte Konstrukte sind Magische Gegenstände die zwischen 9 und 15 Zusatzpunkten kosten oder die hier aufgeführten Konstrukte. Weitere komplizierte Konstrukte können für 8 EP erlernt werden. Komplizierte Konstrukte dürfen nur von der Techgilde direkt verkauft werden. Auch die Aufzeichnungen werden nicht verkauft.

Blitzpistole:

Diese Pistole hat einen winziges Blitzirrlight in ihrem Schaft welcher Isoliert ist. Das Irrlicht lädt diese Waffe sodass man sie nicht nachladen muss. Zweimal pro Runde kann der Schütze einen Kugelblitz abfeuern der 3W10 Energieschaden macht. Die Waffe wird mit Schwarzpulverwaffen abgefeuert, hat das Gewicht von 3 Kg, GK K, und die Reichweite 20/40/60. **Voraussetzung:** 25 GM, 2 EP, 8 Wochen, Handwerk: Büchsenmacher 8, Luftmagie 7

Mechanische Gleitflügel:

Die mechanischen Flügel werden auf dem Rücken wie ein Rucksack getragen, mit einer Schnur lassen sich die Flügel ausklappen und gleiten. Für jeden Meter Höhenunterschied kann der Erfinder 2 Meter weit fliegen

Voraussetzung: 30 GM, 3 Wochen, Handwerk: Erfinden 7, Luftmagie oder Reiseaspekt 6

Verbesserter Mechanautenanzug:

Der verbesserte Anzug ist metallisch und hat eine hydraulische Verstärkung wodurch er einen RS von 6 hat ohne Belastung. Außerdem erhöht sich die Stärke des Trägers um +2. Hinzu kommt eine komplette Immunität gegen Säuren und der SR Bonus des Mechanautenanzugs wird verdoppelt. **Voraussetzung:** 35 GM, 2 EP, 7 Wochen, Handwerk: Rüstungsmacher 8 , Wissen: Alchemie 9

Mechanischer Wachhund:

Der Mechanische Wachhund ist eine Konstruktion die in ihrer Komplexität die erste Stufe zu mechanischem Leben bildet. Man benötigt ein einen faustgroßen Edelstein (100 GM in den Voraussetzungen bereits enthalten), welcher als Gehirn fungiert. Der Hund hat die werte eines normalen Hundes außer einem RS von 10 und kann nicht geistig manipuliert werden. Würfe gegen seinen GW sind automatische Fehlschläge.

Voraussetzung: 140 GM, 3 EP, 3 Monate, Wissen: Mechanik 7, Wissen: Alchemie 6, Tiermeister 3, Nekromantie 6

Mechanische Spinne:

Der Mechanische Spinne ist eine Konstruktion die in ihrer Komplexität die zweite Stufe zu mechanischem Leben bildet. Man benötigt ein einen faustgroßen Edelstein (100 GM in den Voraussetzungen bereits enthalten), welcher als Gehirn fungiert. Die Spinne hat die werte eines normalen Waldspinne außer einem RS von 10 und kann nicht geistig manipuliert werden. Man kann über einen extra hierfür angefertigten Zulauf Gift in die Maschine giessen wo sie 1Woche aufbewahrt werden kann. Man kann max. 10 Portionen lagern und das Nachfüllen dauert 5 Runden. **Voraussetzung:** 160 GM, 4 EP, 4 Monate, Wissen: Mechanik 7, Wissen: Alchemie 4, Tiermeister 6, Nekromantie 7

Antimagiebombe

Diese seltsame Konstruktion besteht aus einer bestimmten Mischung von seltenen Erzen und Edelsteinen. Anders als die meisten Bomben fügt diese keinen Schaden an, sondern neutralisiert Magie für 1W10 Runden. Das heißt, dass alle nicht permanenten Magischen Wesen sofort verschwinden und Magische Gegenstände ihre besonderen Fähigkeiten verlieren (Konstrukte sind nicht betroffen). Permanent beschworene Magische Wesen erleiden jede Runde 2W10 T Schaden der Rüstungsignorierend ist, wenn sie den Sprengradius von 10 Metern nicht verlassen. **Voraussetzung:** 3 GM, 2 Wochen, Handwerk: Erfinden 8, Handwerk: Linsenschleifer 7

Mechanischer Wagen:

Diese mechanischen Geräte haben ein kleines Feuerwesen welches ein Wasserteufelchen verdampft. Der Dampf treibt diesen gepanzerten Monster durch die Straßen. Die Wände geben den Insassen einen RS von 10. Die Maschinen können ohne Stop 200 km am Tag machen und sind so schnell wie Pferde. Gelenkt werden sie mit der Fertigkeit: Wagen lenken. **Voraussetzung:** 36 GM, 2 EP, 4 Monate, Wissen: Mechanik 9,

Meisterstück:

Meisterstücke sind Magische Gegenstände von 16 Zusatzpunkten aufwärts und die hier aufgelisteten. Um ein weiteres Meisterstück zu lernen müssen 16 EP aufgebracht werden. Meisterstücke sind die wertvollsten Schätze der Techgilde und dürfen auf keinen Fall an außenstehende weitergegeben werden. Jedes Meisterstück wird normalerweise nur einmal von einem Großingenieur gebaut werden.

U-Boot:

Dieses Gerät ist ein Meilenstein der Ingenieurskunst. Es bewegt sich unter der Wasseroberfläche mit 500km am Tag vor und ermöglicht dank Luftelementare an Bord monatelang dort zu verharren. Solch eine Maschine braucht eine 40 Mann starke Mannschaft um vernünftig navigiert zu werden und regelmäßig einmal im Jahr eine Wartung in Megalys. **Voraussetzung:** 300 GM, 1 Jahr, Wassermagie 10, Wissen: Mechanik 10, Handwerk: Erfinden 10

Langer arm der Vollstrecker:

Dieses Meisterstück ist vor allem durch seine Präzision eine der Tödlichsten Waffen der Halblinge. Ausgestattet mit einem Zielfernrohr und einem Repetiersystem kann diese Jagdbüchse 5 Kugeln verschießen bevor sie nachgeladen werden muss. Das Nachladen dauert 9 Aktionen. Die Waffe macht 5W10 Schaden mit der unglaublichen Reichweite 120/240/480. Außerdem gibt sie einen Fertigungsbonus von 2 auf den Angriffswurf, da sie mit roten Prismen ausgestattet ist die den Aufschlagsort der Kugel anzeigen, und durchschlägt Rüstungen wie Papier (RS des Zeils wird ignoriert) **Voraussetzung:** 100 GM, 4 Monate, Pistolero 8, Handwerk: Büchsenmacher 10, Handwerk: Linsenschleifer 7

Mechanische Riesenspinne:

Diese gigantische Konstruktion misst über 80 Meter in ihrer Länge und ist vollgestopft mit Flammenwerfer mit der sie jeden einmal angreift der sich auf 10 Meter nähert. Es reicht zwar ein Erfinder um dieses achtbeinige Monstrum zu bewegen. Doch um die Waffen effektiv zu verwenden braucht man mindestens 4 weitere 'Bordschützen'. Die Maschine hat die Geschwindigkeit eines Pferdes und kann auch unwegsames Gelände beschreiten. **Voraussetzung:** 250 GM, 9 Monate, Wissen Mechanik 10, Tiermeister 10, Handwerk: Erfinden 10, Feuermagie 5

Zeppelin:

Dieses 150 Meter lange Ballon ist voller Luft die heiße Luft erzeugen und damit das gesamte Schiff in der Luft halten, das Material ist dabei abhängig vom Ingenieur, muss aber passend gewählt werden (Ballon aus Metall macht keinen Sinn). An der Unterseite ist eine große Kabine in der bis zu 30 Menschen transportiert werden können. Das ganze Konstrukt bewegt sich mit 150 Km am Tag vorwärts. **Voraussetzung:** 400 GM, 2 Jahre, Luftmagie 10, Feuermagie 4, Handwerk: Schneider 10

Taoist

„Die Feder ist stärker als das Schwert!“ - unbekannter Schriftsteller

Der Taoist ist ein willensstarker spiritueller Nutzer der Arkanen Magie. Durch magische nichtentfernbar Schriftzeichen, bindet er die Magie in Wörter und Bannzettel. Die Technik selbst stammt aus den noch unerforschten Gebieten jenseits der Endlosweiten Ebene von Trulk.

Regeln:

- Es können nur Zauber verwendet werden, die der Taoist als Aspekt oder spirituell gelernt für Taoist erhalten hat. Außerdem dürfen die Zauber nur über die Reichweite Selbst, Berührung oder Radius/Stufe verfügen. Des Weiteren können keine Zauber gewirkt werden, die Konzentration benötigen.
- Aus einem Blatt Papier kann der Taoist 6 Bannzettel herstellen.
- Permanente Zauber oder jene für die EP bezahlt werden müssen, können nicht als Bannzettel gewirkt werden.
- Zauber die der Taoist mit dieser Schule gelernt hat, kann er nur als Schriftzeichen oder Bannzettel wirken.
- Die Aspekte steigen mit jeder neu erlernten Stufe Taoist um 1.
- Um einen Zauber als normales Schriftzeichen oder als Schriftzeichen auf einen Bannzettel zu schreiben, wird eine Zauberprobe mit der Stufe in Taoist abgelegt und die entsprechenden Kosten in KP oder EP bezahlt. Doch bei Ritualen dürfen weder die KP noch die EP Kosten das Potenzial überschreiten. Außerdem wird für jede Stufe des gewählten Zaubers ein ebenso halb so hoher Wert (aufgerundet) in der Fertigkeit Malen benötigt.
- Ein Bannzettel kann nur von dem Taoisten benutzt werden, der ihn geschrieben hat.
- Je nach Anzahl der Runden, die der Zauber braucht, umso komplexer ist auch das Schriftzeichen und braucht gleich viele Runden zum Zeichnen.
- Das Schriftzeichen wirkt sofort. Wenn es auf einen Bannzettel gemalt wurde, wirkt es erst, wenn der Bannzettel aktiviert wird, indem er angeheftet wird. In beiden Fällen wird der Zauber nach normalen Regeln verwendet.
- Das Schriftzeichen kann nicht entfernt werden. Der Bannzettel haftet magisch an der Stelle, wo er wirken soll und ist zu dem Zeitpunkt an dem er abgelaufen ist unzerstörbar. Kann aber mit einer Kraftaktprobe gegen $14 + \text{Stufe des Taoisten} + \text{Stufe des Zaubers}/2$ entfernt werden. Danach gilt der Zauber als abgelaufen.
- Ist die Wirkungsdauer des Zaubers vorbei, verschwindet das Schriftzeichen oder der Bannzettel verbrennt in magischen nicht brennenden Flammen.
- Das Schriftzeichen auf dem Bannzettel hält so viele Tage, wie der Taoist Stufen hat. Wird bei dem Malen 1 EP zusätzlich ausgegeben, hält der Bannzettel ewig oder bis er abgelaufen oder zerstört wird.
- Hat die Stufe irgendwelche Auswirkungen auf den Zauber zählt die Stufe, die der Taoist zum Zeitpunkt des Malens hatte.
- Um ein Schriftzeichen auf einen Gegner im Nahkampf anzubringen, muss erst einmal der Zauber innerhalb einer Runde (eventuell in einer Mehrfachaktion) mit einem Malus von -2 gemalt werden, also muss der Taoist mit der Waffenlos Fertigkeit oder der Malen Fertigkeit über den VW des Gegners kommen. Natürlich muss der Taoist einen stabileren und etwas größeren Pinsel (50 KM) in der Hand halten.

1: Taoistische Tinte

Der Taoist ist in der Lage mit EP magische Tinte herzustellen, die er für seine Schriftmagie benötigt. Jede so erzeugte Tinte hält pro EP 10 Schriftzeichen. Er bekommt den Schutz Aspekt und darf sich einen zweiten Aspekt der Göttlichen Magie aussuchen, die er mit seiner Schriftmagie wirkt. Der Taoist kann jederzeit einen Bannzettel in Flammen aufgehen lassen, um den Zauber vorzeitig zu beenden oder etwas anzuzünden, dafür muss der Taoist den Bannzettel sehen können und einen KP ausgeben. Hierfür gelten die Entflammchancen und der Schaden einer Fackel. Hat er diese Stufe gelernt, bekommt er eine Portion Tinte von seinem Lehrmeister gratis dazu. (Gilt auch, wenn ein SC es einem anderen SC beibringt)

2: Schriftsetzer/Kaligraphie

Durch seine Verbindung mit der Spirituellen Kraft, kann der Taoist geschickt mit dem Pinsel umgehen. Er erhält die Hälfte seiner Stufe aufgerundet in Taoist auf seine Malen Fertigkeit.

3: Heiliges Papier

Gibt der Taoist weitere KP bei der Zeichnung des Schriftzeichens auf einen Bannzettel aus, wird der Bannzettel gestärkt und bekommt nun pro zusätzlich ausgegebenen KP eine Härte von 2 und Struktur von 10. Außerdem ist es ihm nun möglich Bannzettel wie normale Gegenstände zu werfen. (St x 0,5/St x 1/St x 2)

4: Geistesfestung

Der Taoist hat einen Starken Willen und bekommt einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe abgerundet auf seinen GW.

5: Spirituelle Fügung

Der Taoist darf sich einen weiteren Aspekt aussuchen, der mit Stufe 1 beginnt. Des Weiteren hält die Tinte jetzt für 15 Zauber.

6: Zeichen des Schlafens

Wenn der Taoist dieses Schriftzeichen malt, gibt er 2 KP aus. Das Malen dauert 2 Runden. Wann immer dieses Schriftzeichen zur Verwendung kommt, betäubt es das Opfer. Dabei wird eine Probe mit der Stufe des Taoist gegen die SR des Opfers gemacht. Gelingt sie, ist das Opfer automatisch für Stufe/Runden AG. Als Opfer können alle Metamenschen (Spielerrassen), Naturgeister, Tiere und Bestien gewählt werden.

7: Zeichen der Stärkung

Mit Hilfe dieses Schriftzeichens, kann der Taoist eine Eigenschaft für 3 KP oder eine Fertigkeit für 2 KP steigern. Das Zeichnen dauert 2 Runden und es muss festgelegt werden, welche Eigenschaft oder Fertigkeit gesteigert werden soll. So kann jede Eigenschaft maximal um 1 und jede Fertigkeit um 2 Punkte gesteigert werden. Diese Steigerung hält Stufe/2 aufgerundet in Runden an.

8: Bannmeister

Während des Malens, welches 2 Runden dauert, gibt der Taoist 1 EP aus. Nun kann der Taoist durch das Schriftzeichen Dämonen, Untote und sogar Elementare bannen. Dabei wird der Zauberwurf mit der SR und

eventuell mit dem Zauberwurf des Beherrschers verglichen. Gelingt sie, erhält das Opfer sofort seine eigene Konstitution in W10 an Schaden, wogegen keine Rüstung schützt.

9: Zeichen der Kontrolle

Durch dieses Magische Schriftzeichen, kann der Taoist die Kontrolle über sein Opfer erlangen. Um dieses Schriftzeichen zu Malen, muss der Taoist 4 KP ausgeben und dauert 3 Runden. Wenn das Schriftzeichen zum Einsatz kommt, wird der Zauberwurf mit der SR, GW und dem Zauberwurf des Besitzers verglichen. Gelingt dies, hat der Taoist die Kontrolle über das Opfer für seine Stufe in Runden. Falls das Opfer einen Willenskraftbonus von mindestens +1 hat, kann es in jeder Runde einen Ausbruch versuchen. Dafür wird eine Willenskraftprobe gegen den Zauberwurf gemacht. Der Taoist kann so viele Puppen kontrollieren in Höhe seines Willenskraftbonus. Aber mindestens eine Puppe. Als Opfer sind alle Metamenschen, Tiere, Bestien, Untote (außer Vampire) und Naturgeister möglich.

10: Spirituelle Schriftenlehre

Dem Taoisten ist es nun möglich die Zauber aller Magieschulen bis Stufe 10 spirituell zu erlernen, vorausgesetzt sie haben als Reichweite Selbst oder Berührung und liegen ihm als Schriftstück dar. Um einen Zauber so zu lernen, dass der Taoist dessen gesamte Magie in einige Schriftzeichen formen kann, muss der Taoist die Hälfte (aufgerundet) der Stufe des Zaubers in EP bezahlen oder er gibt das Doppelte an KP, eingeschränkt durch das Potenzial, aus. Auch kann der Taoist nun weitere Aspekte zum EP Preis von 5 + Stufe aufsteigen. Es muss jede Stufe einzeln und der Reihe nach aufgestiegen werden und es muss ein Lehrmeister oder ein Schriftstück vorhanden sein. Außerdem hält die Tinte jetzt für 20 Schriftzeichen.

Lektionen - Spirituelle Allmacht

Seltene Reagenzien

„Man muss auf weltliche Güter verzichten können, der Geist ist der einzige wahre Schatz!“ - Shaoan, Spiritueller Führer der Taoisten

Voraussetzung: Taoist 1 **Kosten** : 3 KP

Wenn der Taoist seine Tinte herstellt und er 3 KP ausgibt, kann er, anstatt dem Erfahrungspunkt, 30 GM ausgeben, oder 10 GM und ein Wundlevel, der auf natürlichem Wege verheilen muss. Hat er nur Gold ausgegeben hat die Tinte einen leichten goldenen Schimmer. Wurde mit einem Wundlevel bezahlt ist die Tinte schwarzrot.

Mystische Verbindung

„Gehe nun und lege diesen Bannzettel auf die Stirn deiner Frau, danach wird es ihr besser gehen“ - Tsun Fei, taoistischer Heiler in Rham

Voraussetzung: Taoist 3 **Kosten:** 1KP

Wann immer der Taoist einen Bannzettel fertigt, kann er 1 KP ausgeben und die Benutzung dieses Bannzettels Anderen genehmigen. Dazu schreibt er die Namen der Personen mit mystischen Schriftzeichen auf dem Rand des Bannzettels.

Pfeil der Bannung

„Lauf, denn glaube mir DIESE Feder IST stärker als dein Schwert!“ - Xaou Lee, taoistische Bogenschützin

Voraussetzung: Taoist 3 **Kosten:** 1KP

Der Taoist kann einen Bannzettel an einen Pfeil anbringen und 1 KP ausgeben. Schießt er den Pfeil ab, muss er nur einen Malus von -1 auf den Angriffswurf hinnehmen. Der Bannzettel haftet nach einem Treffer (auch ohne Schaden) automatisch an dem Ziel und beginnt dann zu wirken.

Große Stärkung

„Die Spirituelle Kraft gibt mehr Möglichkeiten, als es sich die alten Meister bewusst sind“ - Shaoan, Spiritueller Führer der Taoisten

Voraussetzung: Taoist 7 **Kosten:** 2 KP

Malt der Taoist ein Stärkungsschriftzeichen, kann er 2 weitere KP ausgeben und den Effekt verdoppeln. Mit einem solchen Schriftzeichen ist es möglich eine Eigenschaft um 2 und eine Fertigkeit um 4 zu erhöhen.

Gezielte Bannung

„Auf diesem Zettel steht dein Name, Dämon!“ - Huan Lee, taoistischer Dämonenjäger im Kampf mit einem Seelenjäger

Voraussetzung: Taoist 8 **Kosten:** 2 KP

Legt sich der Taoist beim Malen eines Schriftzeichen zum Bannen auf eine bestimmte Art der Dämonen, Untoten oder Elementaren fest und gibt 2 KP aus, bekommt er einen Bonus von 3 für den Vergleich gegen die SR und den Zauberwurf.

Antimagie

„Meine Kraft ist stärker als deine!“ - Mai Ling, Bannmeisterin im Kampf gegen einen taoistischen Nekromanten

Voraussetzung: Taoist 10 **Kosten:** 3 KP oder speziell EP

Kennt der Taoist das Schriftzeichen eines anderen Taoisten, kann er für 3 KP sechs Punkte auf einen leeren Bannzettel malen, ihn auf das Schriftzeichen oder Bannzettel heften und so den Zauber neutralisieren. Wurde das andere Schriftzeichen mit EP bezahlt, kann es nur mit gleich vielen EP gebannt werden.

Tiefenaxt

Voraussetzung: Während der Charaktererschaffung können nur Tiefenzwerge der Kriegerkaste und Wyrddlinge diese Technik erlernen. Die Tiefenäxte sind die Elitekrieger der Tiefenzwerge. Nur die fähigsten Kämpfer sind dazu auserwählt und würdig diesen Weg der Kampfkunst zu beschreiten. Die Kampfschule nimmt innerhalb der Kriegerkaste eine Sonderstellung ein. Die Ausbildung erfolgt in den verborgenen Tiefen des Reiches und nur wenige - selbst aus der Adelskaste - dürfen diesen Bereich betreten. Man munkelt, dass die Krieger ihre Kräfte durch die Verbindung mit Elementarwesen, erwirkt durch dunkle Magie, erlangen. Tatsächlich ist der Initiationsritus essentiell und Scheideweg für den Werdegang der jungen Krieger. Nachdem die 1. Stufe gemeistert wurde und der junge Recke Tunnelkämpfer ist, werden all jene Jünglinge am hohen Festtage des Dargred in feierlicher Prozession, an der nur Angehörige der Kriegerkaste teilnehmen, in das Heiligtum an einer verborgenen Stelle des Reiches geführt. Dort befindet sich in einer riesigen Halle, die aus einem seltsamen, in ganz Kreijor nie gesehenen, schwarzen Gestein besteht ein riesiger Obelisk von 10 x 10 m Kantenlänge in der Grundfläche und 30 m Höhe aus eben diesem Gestein. Zu Beginn des Rituals werden die Kandidaten von Erdelementaristen in diesen Obelisken "eingewoben", sodass lediglich die Köpfe der jungen Krieger noch zu sehen sind. Unter monotonen Trommelklängen werden die Initianden auf den Herzschlag der Erde eingestimmt und in eine tiefe Trance versetzt. Die einen äußeren Kreis bildenden Krieger intonieren dazu ein ebenso monotones Murmeln in einer uralten Sprache, die nur noch wenige Erdelementaristen verstehen. Den mittleren Kreis bilden die trommelnden Priester. Den inneren Kreis um den Obelisken bilden aber die Elementaristen. Ebenfalls in Trance beschwören sie die elementare Urkraft der Erde, die sich auf der Oberfläche des Obelisken in plasmatischen Schlieren manifestiert und auf die Novizen zuströmt. Unwürdige werden sodann aus dem Stein geschleudert und einige sind danach dem Wahnsinn verfallen. Diese armen Kreaturen werden dann später durch das Tor der Verstoßenen, welches zu den Grenzen der Nördliche Brachen liegt, als Unwürdige verbannt. Wer noch bei Sinnen ist, versieht seinen Dienst als einfacher Krieger. Doch all jene, die dieses 24-stündige Ritual überstehen und von der Urkraft der Erde durchflutet wurden, dürfen den Weg der Tiefenäxte beschreiten. Die Erde selbst hat ihre Krieger erwählt.

1: Tunnelkämpfer

Seine spezielle Ausbildung in Höhlensystemen erlauben der Tiefenaxt dort einen Bonus auf seine Initiative in Höhe seiner Stufe in Tiefenaxt durch zwei (aufgerundet). Bei Kampfsituationen in Höhlensystemen gilt er zudem niemals als beeengt.

2: Schmetteraxt

Der Krieger beginnt nun die Strömungen der Erdenergie zu nutzen. Dies gewährt ihm einen Bonus in Höhe seiner Stufe in Tiefenaxt durch zwei (aufgerundet) auf Angriffswurf mit Äxten und Hämmer, wenn er auf dem Erdboden steht (also nicht im Wasser, auf Schiff, fliegt o. ä.).

3: Granitblock

Der Krieger beherrscht es nun die Beständigkeit eines Felsens an den Tag zu legen. Er erhält einen Bonus in Höhe seiner Stufe in Tiefenaxt auf seine SR gegen umgerissen, umgerannt oder niedergeschlagen werden. Für alle anderen Auswirkungen auf SR halbiert (aufgerundet) sich der Bonus.

4: Schutz vor Erdenkräften

Aufgrund seiner innigen Verbindung mit dem Element erhält die Tiefenaxt eine Magieresistenz in Höhe seiner Stufe auf Erdelementarmagie, die gegen ihn angewendet wird.

5: Kraft der Erde

Der Krieger kann die essenzielle Kraft der Erde in seinen Schlag bündeln und verursacht zusätzlichen Schaden in Höhe seiner Stufe in dieser Technik. Gegen Wesen die gegen Erdmagie empfindlich sind, richtet er zudem doppelten Schaden an. Diese Form des Angriffs kostet 1 KP.

6: Steinhaut

Für je 1 KP, welche die Tiefenaxt, investiert erhält er einen Punkt natürlichen RS. Er kann allerdings nur so viel KP ausgeben wie er Stufen beherrscht und momentan an arkaner Macht zur Verfügung hat. Hierfür muss er sich 4 Runden konzentrieren um die Essenz der Erde in seine Haut zu leiten. Während des Vorgangs wird seine gesamte Haut tief grau und seine Gesichtszüge werden kantiger. Dieser Schutz hält, solange er auf dem Erdboden steht, für eine Phase pro Stufe an.

7: Standhaftigkeit der Felsen

Der Krieger nähert sich der Widerstandsfähigkeit von Stein an. Er bekommt ein weiteres Wundenlevel vor Angeschlagen mit einem Abzug von null.

8: Schutz im Schoss von Mutter Erde

Die Tiefenaxt kann gänzlich in einer Erd- (in 2 Aktionen) oder Steinwand (in 4 Aktionen) samt Ausrüstung verschmelzen, wenn ihm ein Verbergenwurf gegen 15 gelingt. Er nimmt währenddessen mit allen Sinnen seine Umgebung wahr, denn er befindet sich nur knapp unter der Oberfläche. In dieser Situation kann er sich allerdings nicht bewegen, kann aber jederzeit als freie Aktionen hervortreten. Da er aber beim Eintritt in die Oberfläche einen schemenhaften Umriss seiner selbst als Steinmaserung dort hinterlässt, kann er durch ein Aufmerksamkeitswurf gegen 22 entdeckt werden. Solange die Tiefenaxt in seinem Versteck ist, kann er nur von Wucht und Hiebaffen verletzt werden. Dabei entfällt bei seinem VW die Boni von GE und WA. Er kann max. eine Phase/Stufe derart ausharren, dann wird er vom Element wieder abgestoßen. Diese Technik kann nur einmal am Tag eingesetzt werden und wird meist dazu verwendet um törichte Eindringlingen aufzulauern und in die Falle zu locken. Die Anwendung der Technik erfordert zwei KP.

9: Groll der Erde

Der Kämpfer kann ein tiefes, kehliges, lautes Grollen ausstoßen, welches zielgerichtet innerhalb von 20 m ein 3x3 m großes Deckenstück zum Einsturz bringt. Er muss die Stelle sehen und sich darauf für die Dauer von 2 Runden konzentrieren. Der Einsturz verursacht 3W10 Schaden und dem Opfer muss ein Ausweich- oder Turnenwurf gegen 15 gelingen um nicht verschüttet zu werden. Verschüttete können sich mit einem Kraftakt- oder Entfesselnwurf gegen 15 aus dem Geröll befreien. Der Einsatz dieser Technik erfordert einen KP.

10: Hungriger Bauchsclitzer

Man sagt den Waffen der legendären Tiefenäxte einen kannibalischen Blutdurst nach, besonders wenn sie ihre sonnenstrebenden Vettern angreifen. Hat die Waffe der Tiefenaxt einmal bei einem Angriff Schaden verursacht, kann der Tiefenzwerg sich spontan dazu entschließen, noch mögliche KP für den Hungrigen

Bauchschlitzer auszugeben, sofern es sein Potential erlaubt. Für jeden so eingesetzten KP trinkt die Waffe 1w10 T zusätzlichen Schaden, gegen den keine Rüstung hilft. Gegen die verräterischen Vettern, die überirdischen Zwerge, muss die Tiefenaxt nicht einmal KP einsetzen, sondern wird automatisch nur durch das in der Runde verbleibende Potential eingeschränkt.

Todesbringer

„Ein seltsames Gerücht erreichte mein e Ohren...Angeblich wurde eine Technik vom ehemaligen Lichtbringer Ilya, der seit langem Blutschwitzer genannt wird, auf Geheiß Koros' entwickelt, ihr Name ist „Todesbringer“. Es soll nur sehr wenige Todesbringer bisher geben, da nur die wenigstens die harte Ausbildung überlebt haben oder recht schnell den Tod auf eine Ihrer Missionen gefunden, weil sie noch zu unerfahren waren. Doch man sollte sie nie unterschätzen. Sie sind gute Kämpfer und können die Macht der Finsternis nutzen um sich selbst zu stärken oder in die Seele der anderen Blicken und so ihre verborgenen Ängste sehen, weshalb man ihnen besser nicht in die Augen sieht. Mögen uns die guten Götter beistehen sollte sich dieses Gerücht bewahrheiten...“

Kodex

- Lasse dich durch nichts davon abbringen dir die auferlegte Mission durchzuführen!
- Zeige niemals Gnade, Trauer, Liebe oder andere Gefühle, denn dies sind Anzeichen von Schwäche!
- Bestrafte unmittelbar alle die den Tod oder Koros verhöhnen!
- Verleugne niemals deinen Gott!
- Vernichte Dämonen wo immer du kannst, es sei denn sie sind dir noch nützlich um deine Aufgabe zu erfüllen!
- Behandle die anderen Götter des Pantheons stets mit Respekt!
- Sollte der Todesbringer dieses Gelübde brechen, so kann er 1 Jahr lang keine Arkane Macht regenerieren. Tut er keine Buße um sein Vergehen wiedergutzumachen so wird er von Koros verstoßen und kann seine Technik nicht mehr einsetzen.

1: Unantastbarkeit der Finsternis

Die Finsternis umgibt die Seele des Todesbringers und schützt ihn vor Angriffen gegen seinen Geist. Er bekommt deshalb seine Stufe in Todesbringer auf seinen GW.

2: Machtvoller Gefährte

Um den Todesbringer zu unterstützen wird ihm ein Ritual gelehrt. Der Todesbringer malt mit seinem eigenem Blut einen Kreis und viele Zeichen auf dem Boden welche ein Muster ergeben (Dies kostet ihn 2 LP). Danach führt er ein ausgewachsenes Reittier in diesen Kreis und beginnt flüsternd die Worte des Rituals aufzusagen. In

dieser Zeit umhüllen Schatten das Reittier, lähmen es dabei und verbinden sich mit seiner Seele und seinem Geist. Das Ritual dauert eine Stunde, danach ist eine geistige Bande zwischen Reittier und Todesbringer geknüpft. Das Reittier ist von der Finsternis gestärkt und deutlich ausdauernder und stärker als es vorher war. Es gehorcht dem Todesritter aufs Wort[Das Reittier erhält +3 auf Stärke und Konstitution, sowie die Vorteile Ausdauernd und Tapfer]. Nach Vollendung dieses Rituals muss der Todesbringer sich 1 Monat geistig ausruhen, bevor er ein neues erschaffen kann. Der Todesritter kann nur ein Reittier dieser Art besitzen. Das erste erhält er frei, alle weiteren kosten je 3 EP.

3: Furchtloser Vollstrecker

Der Geist des Todesbringers ist durch das Leben und die harte Ausbildung in Goremound soweit abgehärtet, dass er vollkommen immun gegen Furcht wird. Außerdem hat er im Laufe seiner Karriere gelernt, wie man sterbliche dazu bringt ihm alles zu erzählen und was ihnen wirklich schlimme Schmerzen bereitet, er erhält seine halbe Stufe (aufgerundet) in Todesbringer auf seine Folternfertigkeit.

4: Aura der Finsternis

Gibt der Todesbringer 2 KP aus, so scheint selbst das Licht vor ihm zurückzuweichen, er strahlt für den Rest der Szene eine Furcht von 3 aus, diese steigt auf der 8. Stufe auf 5. Zusätzlich erhält er seine halbe Stufe (aufgerundet) als Todesbringer auf den Wurf um andere Einzuschüchtern, wenn sie ihm in die Augen sehen, da er durch ihre Augen hindurch in den Abschnitt ihrer Seele sehen kann, wo sich ihre Ängste befinden.

5: Vergeltung des Todes

Auf seiner Unheiligen Mission muss sich der Todesbringer vielen Gefahren stellen um sein Ziel zu erreichen, er hat gelernt größtmöglichen Schaden mit seiner Waffe anzurichten. Er erhält auf Schadenswürfe mit Äxten und Schwertern einen Schadenbonus in Höhe seiner Stufe als Todesbringer.

6: Schutz der Finsternis

Gibt der Todesbringer einen KP aus, so kanalisiert er die bösen Energien dieser Welt so stark, dass er von völliger Finsternis umschlungen wird. Er ist komplett unverwundbar, nicht einmal ein Gott könnte ihm jetzt noch etwas anhaben. Die Finsternis hält 1 Runde lang an und kann höchstens 1 mal am Tag angewendet werden. Dies ist eine freie Aktion, die jedoch vor einem Angriffswurf angesagt werden muss.

7: Schmerzhafter Berührung

Berührt der Todesritter eine offene Wunde einer lebenden Person, so kann er für je 2 KP die er ausgibt, diesem 1 Wundlevel an Schaden zufügen, der Rüstung ignoriert. Die Wunde reißt weit auf und sofort an zu Bluten(dies zählt nicht als „verblutet“). Dazu muss der Todesbringer jedoch die SR der Zielperson überwinden, die Stärke dieses Angriffs ist seine Stufe als Todesbringer. Es wird wie ein Waffenloser Angriff mit einem gezielten Treffer gewertet, für die der Todesbringer ganz normal Abzüge bekommt, es sei denn sein Ziel wehrt sich nicht. Der Todesbringer muss sich für diese Aktion eine ganze Runde lang konzentrieren.

8: Unheilige Waffe

Konzentriert sich der Todesbringer eine Runde lang und gibt er zwei KP aus, so erscheint in seiner Hand eine Waffe aus völliger Finsternis. Es handelt sich dabei um ein Schwert oder eine Axt, welches einhändig oder

zweihändig geführt werden kann, nach Wahl des Charakters. Das Schwert ist magisch (+3/+3) und ignoriert natürlichen RS von Dämonen und Untoten.

9: Unheilige Rüstung

Der Todesbringer kann eine Unheilige Rüstung für 2 KP beschwören. Der Todesbringer murmelt einige Wörter als kurzes Stoßgebet zu Koros, daraufhin zieht sich schwarzer Nebel aus seinem Schatten und umhüllt den Todesbringer vollständig, danach manifestiert es sich. Die Plattenrüstung (RS 14/ Belastung 0) scheint aus Finsternis zu bestehen, die das Licht verschlingt. Der Vorgang dauert eine Runde zum Beschwören, sowie eine Runde um Sie verschwinden zu lassen. Die Rüstung trägt Koros Zeichen und kann so grotesk aussehen wie der Todesbringer es will.

10: Bis zum Bitteren Ende

Der Todesbringer ist besessen davon seine Aufgaben im Namen von Koros zu Ende zu führen. Gibt er 2 KP als freie Aktion aus, so ignoriert er bis zum Ende der Szene jegliche Wundabzüge und kann selbst im Komabereich noch weiterkämpfen, nur der Tod kann ihn zum Aufgeben zwingen.

Todesengel

Nicht viel ist über diese kleine und recht unbekannte Schule bekannt. Erst wurden ihre eigentümlichen Anhänger für weitere Ausgeburten Goremounds gehalten. Doch intensive Nachforschung ergaben eine überraschend andere Quelle. Offenbar muss es Lehrmeister auf Shyrr geben. Diese bilden jeden, welcher die Pilgerfahrt zur Heimat des Koros überlebt und selbigen treu dienen will, zum Todesengel aus. Einzig beruhigend ist, dass wohl kaum jemand die Reise überlebt und noch weniger zurückkehren. Doch diese wenigen verfügen über große Kräfte des Todes und umgeben sich mit der Kraft der Finsternis. Nach was die kalten Hände der Todesengel greifen ist noch verborgen, doch sehen sie sich als Boten des Koros und handeln streng nach seinem mysteriösen Willen. In wie weit sie mit anderen Anhängern des Koros oder gar der Korosgarde zusammenarbeiten ist unbekannt, doch bereits jetzt haben sie sich - allein durch ihre Anwesenheit - ihren Platz in den Alpträumen des einfachen Volkes gesichert.

1: Präsenz der Unterwelt

Der Todesengel knüpft eine intensive Verbindung zur Unterwelt und erlernt die Zauber des Todesaspekts (AC S. 282 ff). Die Technik wird dabei wie eine Priesterschule behandelt. Er erhält außerdem einen Bonus auf die Fertigkeit Einschüchtern in Höhe seiner halben Stufe.

2: Furchtloser Blick über die Schwelle

Der Todesengel wird immun gegen von Untoten verursachte Furcht.

3: Reiner schwarzer Stahl

Mit Schnittwaffen richtet der Todesengel zusätzlichen Schaden in Höhe seiner halben Stufe an. Durch seine schiere Präsenz färbt sich das Eisen jeder Waffe die er länger als einen Tag führt völlig schwarz.

4: Ewiger Gefährte

Der Todesengel kann ein getötetes Tier bis Größe G in einem einstündigen Ritual als Zombie wiedererwecken. Dies kostet den Todesengel 2 EP, den ersten Gefährten kann er jedoch ohne EP-Kosten erschaffen. Dies gilt

auch, wenn er bereits Gefährten erschaffen hat, diese aber zerstört wurden. Die Werte des untoten Wesens entsprechen denen des lebenden mit den Modifikatoren für Zombies und Skelette (AC S. 362). Der Ewige Gefährte kann alle Stufen der Todesengel-Technik einsetzen, die sein Meister beherrscht, solange er sich nicht mehr als 10 Meter von seinem Meister entfernt hat. Da jedoch Untote keine arkane Macht besitzen muss er die KP seines Meisters einsetzen.

5: Die schwarze Rüstung

Verschränkt der Todesengel die Arme vor der Brust, konzentriert sich für eine Runde und wendet einen KP auf, kann er eine Rüstung aus der finsternen Essenz der Geisterwelt beschwören. Die Rüstung erscheint auch in hellstem Licht gänzlich schwarz und nimmt nach Wahl des Engels entweder die Form eines wehenden Kapuzenmantels oder einer glänzenden Plattenrüstung an. Die Rüstung hat einen RS in Höhe der Stufe des Engels und verursacht keinen Behinderungsabzug. Die Rüstung verschwindet mit dem Sonnenaufgang.

6: General der Dunkelheit

Der Todesengel kann durch reine Willenskraft die Kontrolle über Zombies und Skelette übernehmen. Dies ist eine Aktion und kostet ihn einen KP pro Untoten. Mit einem Wurf auf die Fertigkeit Führen muss ihm pro Skelett oder Zombie, das er kontrollieren will, ein Erfolg gegen den höchsten GW dieser Gruppe gelingen. Die Kontrolle dauert maximal eine Stunde pro Stufe, endet aber auf jeden Fall mit dem Sonnenaufgang.

7: Schwarze Engelsflügel

Für zwei arkane Kraftpunkte kann der Todesengel schwarze Flügel aus der Essenz der Geisterwelt beschwören. Solange er keinen Behinderungsabzug erleidet kann er mit den Schwingen mit seiner normalen Geschwindigkeit fliegen. Die Flügel sind ätherischer Natur und können daher von weltlichen Waffen nicht verletzt werden. Sie verschwinden mit dem Sonnenaufgang.

8: Aura der Ewigkeit

Konzentriert sich der Todesengel eine Runde lang und wendet einen KP auf entsteht um ihn herum ein Gebiet, in dem die Verbindung zum Totenreich kürzer ist als anderswo. Untote, egal ob Verbündete oder Feinde, erhalten innerhalb eines Radius von zwanzig Metern um den Todesengel einen Bonus von eins auf ihre Angriffswürfe und Widerstandswerte. Ein untoter Todesengel profitiert jedoch nicht selbst von diesem Effekt, und mehrere Auren der Ewigkeit sind nicht kumulativ. Die Aura hält bis zum Ende der Szene an.

9: Geisterklinge

Auf dieser Stufe kann der Todesengel eine Waffe aus der reinen Energie der Nebenwelt erschaffen. Diese nimmt die Form einer Schnittwaffe seiner Wahl an und wird mit dem entsprechenden Fertigkeitswert geführt. Die Klinge richtet unabhängig von der gewählten Form 2W10 T Schaden an und ignoriert materiellen, nichtmagischen Rüstungsschutz. Die Waffe zu erschaffen ist eine Aktion und kostet einen KP, die Waffe verschwindet mit dem Sonnenaufgang genau wie Flügel und Rüstung.

10: Vollstreckung des Todesurteils

Der Todesengel lässt die Geisterklinge eine Runde drohend über dem Kopf kreisen und fixiert sein Opfer, in dieser Runde unternimmt er keine weiteren Aktionen. In der nächsten Runde unternimmt er nur eine Aktion,

in der er die Klinge einem Fallbeil gleich auf seinen Gegner niederfahren lässt und so das letzte Urteil spricht. Übertrifft der verursachte Schaden die SR des Gegners so geht dieser in das Totenreich ein.

Lektionen - Todesengel

Konservierung:

Voraussetzung: St.4 (Ewiger Gefährte) Der Todesengel kann einen KP ausgeben um den Verfall eines Untoten für einen Tag pro Stufe. Mit dieser Technik kann der Todesengel auch z.B. Nahrung konservieren.

Totes spüren:

Voraussetzung: St.1 (Präsenz der Unterwelt) Die Verbindung des Engels zur Unterwelt ist so stark, dass er Untote und Nekromantie spürt. Wenn er näher als 10 Meter pro Stufe von der Quelle entfernt ist.

Ätherisieren:

Voraussetzung: St.9 (Geisterklinge) Der Todesengel kann 2 KP ausgeben um sich und alles was er trägt für 1 Runde pro 2 Stufen zu Ätherisieren, das heißt, dass er in dieser Zeit durch Wände gehen kann, und nicht von Normalen Waffen verletzt werden kann. Diese Technik einzusetzen dauert eine Aktion.

Todesritter

"Selbst die Götter fürchten unseren unheiligen
Kreuzzug!" - Nerbahn, Truppenführer des Schwarzkreuzordens

Manche Lichtbringer haben selbst nach dem Tod ein unendlich starkes Bedürfnis einem übernatürlichen Wesens zu dienen und für dessen Sache zu streiten. So kam es auch, dass einige freie Wiedergänger, die vor ihrem dahinscheiden Paladine waren, sich den dunklen Göttern zuwendete, um weiter dienen zu können. So entstand die Kirche des Schwarzen Kreuzes. Anfangs bestand die Kirche aus Untoten Ordensmitgliedern, Wiedergänger, Vampire und selbst einige freie Dämonen befanden sich in ihren Reihen. Doch bald füllten sich die Bruderschaft der Finsternis auch mit Lebenden und einigen Halbdämonen. Schon drei Kreuzzüge gegen die Lichtbringer und Tempel der heiligen Götter wurden durchgeführt. Jeder von ihnen endete mit einem Unentschieden. Die Lichtbringer vertuschen die Existenz der Todesritter so gut sie nur können. Trotzdem füllen sich ihre Reihen so schnell und beständig wie die der Lichtbringerorden.

Der Kodex Nummer Eins:

- Der Todesritter wählt einen Gott als Feind und schwört ihn und alle seine Verbündeten zu verachten. Und wenn es die Gelegenheit ergibt, seine Getreuen (Priester) zu töten.
- Bekämpfe deine Feinde ohne Unterlass.
- Verachte und vernichte deine Feinde und alle die sie anbeten, verehren und unterstützen!

Verhaltenskodex:

- Sei stets dein eigener Herr und Meister.
- Nur die Dunklen Götter und die Meister der dunklen Kirche stehen über dir.
- Habe keine Gnade, denn Gnade ist ein Zeichen von Schwäche.

- Zeige keine Reue, den Reue ist ein Zeichen von Schwäche.
- Verachte die Schwachen, denn die Schwachen sind wertlos und werden von den dunklen Göttern vernichtet.
- Lass dich durch nichts von deiner Aufgabe ablenken. Außer es hilft dir bei deiner Aufgabe oder es widerspricht dem Kodex Nummer Eins.

1: Hass und Schatten

Die Seele des Todesritters wird vom Bösen beherrscht. Er bekommt daher seine halbe Stufe in Todesritter auf seinen GW. Doch auch andere spüren die Schwärze in seinem Geist. Will der Todesritter jemanden einschüchtern, bekommt er die Hälfte seiner Stufe auf Einschüchterungsproben.

2: Gefährte des Bösen

Ein in der Kultur des Todesritters übliches Reittier läuft diesem zu und wird von seinen dunklen Gedanken verdorben. Es handelt sich dabei um ein Tier legendärer Qualität. Es folgt dem Todesritter ohne Widerspruch und unterstützt dem Todesritter selbst bis in den Tod. Sollte das Reittier sterben, kann der Todesritter für 3 EP ein Neues "verderben".

3: Schmerz verbreiten

Der Todesritter berührt mit seiner Hand sein Opfer (Waffenlos mit einem +2 Bonus) und sorgt so für unerträgliche Schmerzen. Für alle zwei KP die der Todesritter ausgibt erhält das Opfer ein zusätzlichen -2 auf jedem Wundlevel nach Angeschlagen für Stufe/Runden. Benutzt der Krieger diese Technik um zu foltern, bekommt er einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe auf die Probe.

4: Vom Bösen besessen

Durch seine Böse Seele kann der Todesritter dafür sorgen, dass ihn Dämonen und Untote nicht grundlos angreifen. Hierfür bäumt er sich überlegen auf und gibt 1 KP aus, dann wird eine Probe mit Einschüchtern abgelegt. Diese wird bei Untoten und sonstige vom Bösen geleitete Kreaturen und Personen, mit dem GW oder dem Zauberwurf und bei Dämonen mit der Arkanen Macht verglichen. Ist der Wurf gleich oder höher, spüren sie den brennenden Hass in der Seele des Todesritters und greifen ihn nicht ohne festen Grund an (z.B.: Wenn der Todesritter angreift oder der Todesritter nichts macht, außer "da" zu sein).

5: Opferschlag

Für einen KP macht der nächste Schlag des Todesritters doppelten Schaden. Stirbt das Opfer dabei, belohnen die dunklen Götter und Geister ihn mit einem +1/+1 Bonus in der nächste Runde, sollte das Opfer allerdings überleben oder sollte der Todesritter gar verfehlen, bestrafen sie ihn und er erhält einen Malus von -1 auf alle Aktionen in der nächsten Runde.

6: Körper der Finsternis

Einmal am Tag kann der Todesritter 1 KP ausgeben, um sich eine Runde lang in Finsternis zu verwandeln. Er selbst ist unverwundbar kann aber dennoch normal Handeln. Er muss im Initiativedurchgang an der Reihe sein, um diese Technik zu Aktivieren.

7: Aura des Hasses

Indem der Todesritter zwei KP ausgibt erzeugt er für diese Szene eine Aura des Hasses und der Wut. Er selbst strahlt eine Furcht in Höhe seiner Halben Stufe aus und wird immun gegen Furcht und Einschüchterungsversuche. Seine Verbündeten im Umkreis von zwanzig Metern bekommen einen Bonus von +2/+2 falls sie Blindwütig Angreifen (also insgesamt +4/+4).

8: Waffe aus purem Hass

Der Todesritter kann eine unheilige Waffe mit purer Gedankenkraft erschaffen, wenn er sich eine Runde lang konzentriert und 2 KP ausgibt. Hierbei muss es eine ein-oder zweihändige Nahkampfwaffe sein, die der Todesritter führen können muss. Die Waffe hat einen schwarzen Griff und die Klinge scheint von wabernden schwarzen Schatten umhüllt zu sein, die am Rand blutrot scheinen. Nur der Todesritter kann die Waffe tragen. Sie gibt ihm einen +3/+3 Bonus oder für eine Szene lang einen +4/+4 Bonus, wenn der Todesritter 3 KP ausgibt.

9: Schattenrüstung der Verdammnis

Der Todesritter kann eine unheilige Rüstung beschwören. Er gibt dafür 2 KP aus und streckt seine Arme aus. Die aus schwarzen Schatten mit silbernen oder blutroten Rändern bestehende Plattenrüstung (RS 14, Belastung: 0) erscheint sofort angelegt und ist mit dem Symbol des Todesritters ausgestattet und sieht sehr beeindruckend aus. Die Rüstung zu beschwören dauert 1 Runde. Will er sie verschwinden lassen dauert es ebenfalls eine Runde und kostet keine KP.

10: Unheilige Raserei

Für jeden KP den der Todesritter ausgibt, kann er einen zusätzlichen freien Angriff ausführen.

Lektionen - Todesbringer

Nur die Verdorbensten und abgrundtief Bösen Todesritter lernen die alten Lektionen des Unheiligen Kreuzzug und werden die gefürchteten Todesbringer, die Truppenführer und Generäle der Schwarzen Kirche.

Bestie der Finsternis

"Renne! Renne und zertrample dieses niedere Gewürm!
Sie sollen sehen, dass selbst die Reittiere der Finsternis
ihren tapfersten Recken überlegen sind!" - Herrman Blutstern, Sturmmeister des 2.
Unheiligen Kreuzzuges

Voraussetzung: Gefährte des Bösen (Todesritter 2) **Kosten:** 3KP und 5 Ruhmpunkte / Punkt für Vorzüge

Dadurch dass der Todesbringer 5 Ruhmpunkte verwendet kann er seinem Tierischen Gefährten einen Punkt für Tierische Vorzüge geben.

Quälender Durst

"Schmerz und Qualen Anderer sind Musik in meinem
Ohr!"- Nerbahn, Truppenführer des Schwarzkreuzordens

Voraussetzung: Schmerz verbreiten (Todesritter 3) **Kosten:** 1KP

Wann immer der Todesbringer "Schmerz verbreiten" bei einem wehrlosen, aber bei Bewusstsein seienden Opfer anwendet, kann er zusätzlich 1 KP ausgeben um sich selbst dabei 1 Wundlevel zu heilen, solange er mindestens 2 Runden die Schmerzensschreie des Opfers genießen kann.

Diener der Finsternis

"Kommt nur! Ich nehme es mit euch ALLEN auf!!!" - Baltarzaar, Todesbringer des Blutstahlordens, nachdem er den Erlöserschlag von 4 Lichtbringern widerstand

Voraussetzung: Körper der Finsternis (Todesritter 6) **Kosten:** 1KP

Mithilfe dieser Lektion, kann der Todesritter die Technik Körper der Finsternis eine weitere Runde lang aufrechterhalten.

Blutgier

"MUAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!! Blut!!"- Ein unbekannter Untergebener von Marius Dankschat, Obergenerals des Blutstahlordens, Heerführer der Kirche des Schwarzen Kreuzes

Voraussetzung: Aura des Hasses (Todesritter7) **Kosten:** 1 Wundlevel

Hat der Todesbringer die Aura des Hasses aktiviert und setzt diese Lektion ein bekommt er alle so verlorenen LP als zusätzlichen Schaden auf alle Angriffe in dieser Runde. Jeder Verbündete der von der Aura des Hasses betroffen ist und einen Blindwütigen Angriff durchführt, erhält in dieser Runde einen zusätzlichen freien Blindwütigen Angriff, allerdings sinkt der VW der Verbündeten um weitere 4, wenn sie ihn nutzen.

Verschlingende Schatten

"Das Böse und die Finsternis sind mein Fleisch und Blut!" - Nerbahn, Truppenführer des Schwarzkreuzordens

Voraussetzung: Schattenrüstung der Verdammnis (Todesritter 9) **Kosten:** 2KP

Hat der Todesbringer die Schattenrüstung der Verdammnis an und setzt er diese Lektion ein, kann er sich für diese Runde immun gegen jegliche Angriffe heiliger Waffen machen, selbst Zauber des Lichtaspekts wirken nicht. Alle Anderen Angriffe und Zauber verursachen nur halben Schaden, solange sie nach Abzug der RS die SR übersteigen. Es scheint so als würden die Schatten der Rüstung das Licht und die Angriffe absorbieren.

Unhold

Voraussetzung: Man muss Untote sein, um diese Technik zu erlernen. Viele schreckliche Legenden umranken Goremound, die Stadt der wandelnden Toten. Man spricht von grausigen Ritualen, Untoten die sich auf offener Straße an dem Fleisch der Sterblichen laben und von abscheulichen Ungeheuern die dort seit Jahrhunderten Hof halten. Wie so oft, ist die Wirklichkeit um einiges schrecklicher. Der Unhold ist eine Kampftechnik der Wiedergänger der Seelenbrecherfraktion von Goremound. Durch schreckliche Folter, gezielte Verstümmelung und grausame nekromantische Rituale werden Körper und Geist der Wiedergänger verändert und geschändet um schließlich zu Bestien zu werden die sich nach dem Fleisch der Lebenden sehnen. Durch dieses Wandlungsritual wird den Unholden ihre Fähigkeiten verliehen. Die Unholde müssen jedoch erst nach und nach lernen diese zu benutzen. Unholde haben eine kränklich graue Hautfarbe, oft einen etwas gebückten Gang und lange knochige, aber unglaublich scharfe Krallen. Sie scheinen von eher schwächlicher und drahtiger Statur zu sein. Jedoch strafen sie jeden Lügen, der glaubt sie wären schwächlich. Anmerkungen: In den Unholden wurde durch verdorbene Magie die Gier nach warmen Blut und dem Fleisch der Lebenden verankert. Durch die Veränderungen werden die Unholde oft körperlich entstellt. Außerdem kann der SL von dem Unhold in Gesellschaft von Lebenden eine Probe verlangen, ob ihn nicht die unstillbare Gier übermannt. Dies ist eine Aufmerksamkeitsprobe, um zu prüfen ob der Unhold sich konzentrieren kann und bei Sinnen bleibt. Unter normalen Umständen sollte dies sehr leicht sein, MW 10 in einer belebten Gaststätte z.B. Sieht der Unhold aber Blut oder kommt er in Berührung mit dem warmen Fleisch eines Lebenden, steigt der MW auf 15. Ist der Unhold gar ganz allein in einer dunklen Seitengasse mit einer nicht wehrhaft scheinenden Person, so dass die Situation perfekt scheint, so ist der MW gar 20. Bei Bedrohung und dergleichen, kann der MW je nach Spielleiterentscheid sinken. Beobachten z.B. 4 Wachen den Unhold und dieser ist sich der Gefahr bewusst, so fällt es ihm leichter sich zu beherrschen.

1: Fleischfetzter-Klauen

Die Grausigen Veränderungen der Nekromanten haben auch einige Vorzüge mit sich gebracht. Wann immer der Unhold mit seinen Klauen angreift umspielt diese eine weißliche Energie wodurch der Unhold Fleisch ohne Mühe zerreißen kann. Der Unhold macht von nun an im Waffellosen Kampf 1W10 T Schaden.

2: Gier nach Fleisch

Gerät der Unhold erst mal in einen Kampfrausch ist er kaum noch zu bremsen. Seine hervorschnellenden Klauen suchen und finden die pochenden Flüsse des roten Lebenssaftes mit erstaunlicher Präzision. Der Unhold erhält im unbewaffneten Nahkampf einen Schadensbonus in Höhe seiner Stufe auf alle lebenden Opfer.

3: Entreißen der Seele

Da Untote nicht schlafen können, werden deren mystische Kräfte schnell aufgezehrt. Eine der wenigen Möglichkeiten sich von diesen Kraftanstrengungen zu erholen ist es, sie sich von den Lebenden zu nehmen. Der Unhold muss den Gegner zunächst nach normalen Ringenregeln packen und festhalten. Ist dies gegeben, so kann der Unhold durch eine Willensanstrengung dem Opfer pro Runde seine halbe Stufe in Unhold an KP entziehen und sich selbst zuführen.

4: Laben am Blut der Lebenden

Der Unhold kann sich am Fleisch frischer Leichen laben und dadurch seine Wunden schließen. Das Opfer darf nicht länger als eine Stunde tot sein. Ist dies gegeben so kann der Unhold von der Leiche zehren und „heilt“

dadurch maximal eine Anzahl an Schadenspunkten in Höhe der doppelten Konstitution die der Tote zu Lebzeiten hatte durch diese Leiche. Dieser Vorgang dauert mindestens 1 Minute (12 Runden).

5: Gieriger Sprung

Das Furchterregende Äußere des Unholds führt oft dazu, dass die Opfer wegrennen und um Hilfe schreien. Was zwar an sich erfreulich ist, aber zu unerfreulichen Nebenwirkungen führen kann. Der Unhold hat nun seine Jagdmethode noch weiter verfeinert und ist nun ein noch tödlicheres Raubtier. Er hat gelernt Opfer überraschend aus dem Hinterhalt oder über größere Entfernung mit einem gewaltigen Satz anzuspringen und zu Boden zu reißen, wo sie ihm ausgeliefert sind. Der Untote kann hiermit über Stärke Meter hinweg einen Gegner anspringen und diesen damit zu Boden reißen. Der Schaden zur Bestimmung ob das Opfer niedergeschlagen wird ist für diesen Angriff verdoppelt, allerdings wird wie beim Angriff zum Niederschlag kein wirklicher Schaden angerichtet. Der Sprung ist eine Aktion und kostet 1 KP.

6: Säureblut

Der Unhold entfremdet sich immer mehr von dem Wesen, das er einst war. Seine Adern durchströmt nun eine ätzende Flüssigkeit. Durch eine Willensanstrengung kann der Unhold nun die Kraft seines Blutes bis zu einem Grad verstärken, dass es sich durch Materie hindurch fressen kann. Der Untote erhält die neue Kraft Säureblut auf Stärke 5. Wird der Untote in einer Runde getroffen und erhält Schaden, so wird ein Wurf mit Stärke(5) + 2W10 gegen den VW des Gegners geworfen. Ist dieser Erfolgreich so hat den Angreifer das ätzende Blut des Untoten getroffen. Die Säure macht 1W10/2 Schaden und hat eine Wirkungsdauer von 3. Ein Gegner kann von Säureblut nur einmal pro Runde betroffen werden, egal wie oft er den Untoten in dieser Runde trifft. Der Unhold muss diese Kraft für 2 KP aktivieren und diese hält dann für eine Szene. Dies zählt nicht als Aktion.

7: Reflexe des Jägers

Die Reflexe des Jägers erwachen in dem Unhold. Alle Bewegungen der Lebenden scheinen etwas langsamer zu werden. Dadurch stellt es fast kein Problem mehr da, den trägen Angriffen der Lebenden einfach auszuweichen. Der Unhold kann pro Runde einmal als freie Aktion ausweichen.

8: Ätherische Klauen

Als hochgradig nekromantisches Wesen steht er in enger Verbindung mit dem Geisterreich. Dies hat der Unhold nun erkannt. Mit einer bloßen Willensanstrengung kann der Unhold seine Klauen für einen Augenblick ins Geisterreich wechseln lassen um kurz darauf einen Teil wieder materiell werden zu lassen und tiefe Wunden zu schlagen. Für 1 KP kann der Untote seine Klauen für einen Angriff Ätherisch werden lassen. Die Ätherischen Klauen können nicht pariert werden und ignorieren Rüstung.

9: Das Herzblut des Feindes

Der Unhold kann die Herzen der Lebenden förmlich schlagen hören, was einen ungeheuren Hass in ihm auslöst. Wieso haben sie es verdient zu leben? Von nun an versucht er so schnell und so direkt wie möglich die Herzen der Lebenden am Schlagen zu hindern. Gelingt dem Untoten ein normaler unbewaffneter Nahkampfangriff der dreifache Konstitution des Opfers an Schaden anrichtet, so hat er diesem das Herz herausgerissen und das Opfer ist sofort tot.

10: Wirbelnder Tod

Der Unhold ist nun fähig in schierer Wut auf sein Opfer einzuschlagen und diesem durch viele wuchtige Schläge das Fleisch von den Knochen zu reißen. Für jeden KP den der Untote ausgibt erhält er einen zusätzlichen Angriff in dieser Runde, die alle blindwütig sind. Außer diesen Angriffen kann der Untote in dieser Runde nichts machen. Das -4 auf VW durch blindwütigen Angriff wird allerdings nur einmal aufgerechnet.

Untoter Schmetterer

Voraussetzung: Die Kampftechnik Untoter Schmetterer kann von jedem materiellen Untoten Wesen eingesetzt werden, wobei nur Vampire, Wiedergänger und eventuell noch Guhle intelligent genug sein dürften, sie zu erlernen. Entscheidend ist dabei ein (un)toter Körper, so dass Geister, die einen Lebenden besetzen, diese Technik eindeutig nicht einsetzen können. Der Untote Schmetterer entstand aus der Unzufriedenheit einiger Wiedergänger- und Vampirkämpfer aus Goremound mit den bisherigen, für Lebende gedachten Kampftechniken. Die resultierende Technik setzt auf direkten und brutalen Angriff, extreme Zähigkeit durch den untoten Zustand und Verbesserung der Wuchtwirkung eines Schlags durch gnadenlose Überlastung des Eigenen Körpers, zu der ein Lebender aufgrund der dabei entstehenden Schmerzen nicht fähig wäre. Dementsprechend können Lebende den Untoten Schmetterer zwar erlernen, jeglicher Versuch ihn einzusetzen führt allerdings zu schmerzhaften Zerrungen und eventuellen Knochenbrüchen.

1: Untote Anatomie

Durch Ausbildung und steigende Erfahrung im "reparieren" von Untoten erhält der Charakter seine Stufe als Bonus zum zusammenflicken der Selbigen.

2: Untote Zähigkeit

Der Charakter erhält durch besseres Ausnutzen seines untoten Daseins seine aufgerundete halbe Stufe als Bonus auf die SR.

3: Untote Kraft

Durch bessere Ausnutzung seiner Hebelkräfte gilt die aufgerundete halbe Stufe als Bonus auf Kraftakt. Für 1 T Schadenspunkt kann dieser Bonus für eine Aktion auf die volle Stufe erhöht werden. Das ist dann Überlastung von Bändern, Muskeln und Sehnen. Dies gilt nicht als Aktion.

4: Untote Haut

Der Charakter lernt die ihn durchfließende arkane Energie in seine tote Haut zu kanalisieren, um diese zu härten. Er erhält seine aufgerundete halbe Stufe als Bonus auf seinen natürlichen RS.

5: Untote Körperkontrolle

Die aufgerundete halbe Stufe gilt als Bonus auf Entfesseln und einige Anwendungen von Turnen wie sich in enge Öffnungen quetschen durch ausrenken verschiedener Gelenke. Dies ist keine Aktion. Für 1 KP und 1W10 T Schaden erhöht sich dieser Bonus für eine zusammenhängende Handlung auf die volle Stufe durch gezieltes Knochenbrechen. Da der Charakter sich auf seine Knochen konzentrieren muss, um sie mit seiner arkanen Macht zu brechen, gilt dies als Aktion. Mit einem Wurf auf Wissen (Anatomie) gegen MW 12 + eigener natürlicher RS können Knochen gezielt so gebrochen werden, dass sie durch die Haut treten und als Körperwaffen dienen können. Hier sind noch weitere Spezialeffekte (z.B. Kletterhilfen) nach SL-Ermessen möglich.

6: Untote Konzentration

Durch seine vollständige Fokussierung auf den Kampf ist der Charakter, solange er "blindwütig" angreift, immun gegen Furcht.

7: Untoter Schrecken

Diese Technik lehrt den Charakter eine Aura negativer Energie zu erzeugen. Unter Ausgabe eines KP strahlt er für den Rest der Szene Furcht mit einer Stärke von 5 aus. Dies ist keine Aktion.

8: Untote Stärke

Der Charakter erhält den Kreaturen Vorzug Verbesserte Traglast (GRW S.374). Des Weiteren ist er nur von dem abgerundeten Drittel der Gesamtrüstungsbehinderung einschließlich Schild betroffen. Zum Bestimmen, welche Waffen und Rüstungen getragen werden können, gilt die Stärke als um drei höher.

9: Untote Offensive

Solange der Charakter keinen defensiven Aktionen unternimmt, erhält er einen zusätzlichen freien Angriff pro Runde.

10: Untoter Schmetterer

Unter Aufwendung eines KP wird der fürchterliche Schmetterer geführt, der doppelten Schaden an Wesen und vierfachen Schaden an Objekten verursacht. Dabei wird pro Ziel der Schaden einmal ausgewürfelt. Das Vierfache dessen erleidet ein(e) eventuell parierende(s) Waffe/Schild. Zerbricht die Waffe/das Schild, wird das Doppelte des gewürfelten Schaden am Zielwesen angerichtet. Danach wird das Vierfache des gewürfelten Schadens jeweils mit einem nicht zur Parade genutztem Schild und jeder Rüstung des Ziels verrechnet. Unabhängig davon, ob der Treffer bis zum Zielwesen vordringt oder nicht, gilt dieses mit dem doppelten gewürfelten Schaden als Niedergeschlagen (GRW S.151, mit dem Unterschied, dass beim Schmetterer der Schaden echt ist). Danach werden eventuelle weitere Ziele wie oben abgehandelt. Schließlich erleidet die Waffe, mit welcher der Schmetterer ausgeführt wurde, ebenfalls das Vierfache des höchsten erwürfelten Schadens. Werden mehrere Ziele mit einem Schmetterer angegriffen (GRW S.151), kann dies nur über einen horizontal geführten Hieb erfolgen, der auch den Charakter durch den enormen Schwung mit dem Doppelten des höchsten erwürfelten Schaden niederschlägt.

Vierhänder

Voraussetzungen: ** Zu Spielbeginn können nur Zwerge diese Kampfschule erlernt haben. Außerdem nur Zwerge, die nicht größer sind als 1,34m.

"Es kommt DOCH auf die Größe an!" - Rockfetz Dunkler Föniks, Zwerg aus Fyregorn

Der barbarische Zwerg Rockfetz Dunkler- Föniks hatte schon immer das Problem, dass er der Meinung war, dass es gemein ist, dass alle anderen Rassen größer sind, als sein Volk. Er hat nie eingesehen, dass das so nicht stimmt, denn immerhin gibt es ja Halblinge und Feen. Aber zum einen nahm er diese beiden Rassen nicht ernst (er soll sogar bis zu seinem heldenhaften Ende der Wahnvorstellung erlegen sein, Halblinge wären eigentlich Zwergenkinder...), und zum anderen endeten Diskussionen über das Thema meist schnell mit fünf

Fuß Stahl in den Eingeweiden des anderen. Rockfetz, der Zwerg, ließ sich also von den Waffenschmieden seines Volkes immer größere Waffen anfertigen um den "unfairen Vorteil" der anderen Rassen auszugleichen. Bald merkte er jedoch, dass er Probleme bekam, so große Waffen effektiv einzusetzen. Zumal er der Meinung war, dass man sich nie auf nur eine Waffe verlassen soll, wenn man mit zwei mehr Zerstörung anrichten kann. So entwickelte er eine eigene Kampftechnik, die er gerne jedem beibringt, der nicht größer ist als er (und natürlich keinen Halblingen und Feen, denn die nimmt er ja nicht ernst).

1: Es kommt doch auf die Größe an

Die Abzüge, eine Waffe, die eine GK größer ist als der Charakter mit einer Hand zu führen sinken um 1, zusätzlich um die Hälfte der Stufe in dieser Technik (abgerundet), so dass auf Stufe 10 kein Abzug mehr besteht. Dies funktioniert auch mit Waffen, die zwei GK's größer sind als der Charakter, wenn er sie zweihändig führt.

2: Zwei Große, bitte.

Der Charakter erhält keinen Abzug von -2 auf die Manöver mit beiden Waffen, weil die in der linken Hand nicht eine GK kleiner ist als er, wenn die Waffe in der linken Hand eine GK größer ist als er. (siehe auch GRW Seite 152 links unten)

3: Na, Kleiner!

Der Charakter erhält einen Bonus in Höhe Seiner Stufe auf den GW gegen Einschüchtern und Furchteffekte gegen Gegner, die Größer sind als er.

4: Aufplustern

Der Charakter erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe in der Kampftechnik (aufgerundet) auf Einschüchtern oder Verspotten gegen Gegner, die größer sind als er.

5: Dickkopf

Der Charakter erhält durch reine Sturheit einen zusätzlichen Wundlevel auf Angeschlagen. Außerdem erhält er einen RS nur am Kopf, von fünf, der sich mit allen anderen RS an dieser Körperzone addiert, aber nicht in den GRS eingerechnet wird. Dieser RS zählt auch nicht bei Angriffen auf "Kopfanhangsgebilde" wie Ohren oder Augen.

6: Stehaufmännchen

Der Charakter kann sich blitzschnell abrollen und auf die Füße kommen. Zu Beginn seiner Initiativephase darf er als freie Aktion aufstehen, egal, wie hoch seine Rüstungsbehinderung ist.

7: Big Badaboom!

Der Charakter kann mit Waffeln, die eine GK größer sind als er, wenn er sie einhändig führt, seine Stufe in dieser Kampftechnik zum Waffenschaden addieren, nicht jedoch bei Waffen, die mehr als eine GK größer sind als er.

8: Na, Großer!

Der Charakter lernt besondere Kampftechniken gegen Gegner, die größer sind als er. Sein VW steigt um seine halbe Stufe in der Kampfschule gegen Gegner, die größer sind als er. Dies bezieht sich nicht unbedingt auf die GK, sondern auf die reine Höhe. Ein Tier, das eventuell schwerer ist als der Charakter, aber eine Schulterhöhe von weniger als die Scheitelhöhe des Charakters hat, zählt z.B. auch nicht als größer. Ein 30-Kilo-Elf, wenn er stehend größer ist als der Charakter schon. **Um Regelfuchsern vorwegzunehmen:** Die Höhe zählt in der normalen Kampf-/ Bewegungsstellung des Gegners. Man kann diese Technik nicht umgehen, indem man sich ein paar Level "Bodenkampf" kauft und sich dann mit dem Charakter im Dreck wälzt, weil man dann nicht mehr "höher" ist. Andererseits funktioniert die Technik auch nicht gegen kleinere Gegner, die auf einem Tisch stehen oder so.

9: An den Knöchel treten

Jede Runde erhält der Charakter einen freien Angriff den er nur dazu anwenden kann, einen Tritt mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf auszuführen. Dieser Tritt ist automatisch und ohne Abzüge ein gezielter Angriff gegen den Fuß oder das Bein des Gegners. Der Charakter kann sich aussuchen, ob rechts oder links. Zu diesem Angriff darf der Charakter den Schadensbonus aus der Technik Nr. 7 "Big Badaboom" zählen. Dies darf er sonst nicht automatisch bei allen Waffenlosen Angriffen, auch nicht bei anderen Tritten.

10: Kommst du runter oder soll ich hochkommen?

Nach jedem Treffer, den der Charakter landet und der mehr Schaden verursacht als die SR des Getroffenen (nach Abzug des RS), muss der Getroffene einen Kraftaktwurf gegen den Gesamtschaden (VOR Abzug des RS) machen, schafft er den nicht, geht er zu Boden. Außerdem kann der Charakter nun als freie Aktion (auch außerhalb eines Kampfes) aus dem Stand (oder mit Anlauf, egal) seine Stärke in Metern hoch springen. Nur hoch, er kann nicht weiter springen als normal.

Viper

„Der Sand der Wüste ist gefährlich. Man weiß nie, wer oder was darunter lauert.“ - Die letzten Worte von Kesmides, Begleiter einer Karawane

Die Kampftechnik der Viper lehnt in ihrer Philosophie und Anwendung an der gefürchteten Wüstenschlange an. Sie verbindet die Schnelligkeit und Überraschungsmoment, um den Gegner auszuschalten. Die üblichen Waffen dieser Technik sind Kopeshe und Krummschwerter. Als Rüstungen werden leichte Lederrüstungen genutzt, welche die Viper auf der einen Seite schützen, auf der anderen Seite kaum Behindern. Außerdem ist es unüblich, in der Wüste Rüstungen aus Metall zu tragen... Entwickelt wurde sie vor nicht allzu langer Zeit von den Nomadenstämmen der Wüsten im Süden Kreijors; vor allem in Saruan und Saphiria wird sie von den Nomadenstämmen der Krask, Trolle und Menschen gelehrt und praktiziert. Ursprünglich diente sie dem Zweck, andere Stämme schnell und blutig zu überfallen, um möglichst viel Beute zu machen. Inzwischen ist die Technik aufgrund ihrer unglaublichen Effektivität auch in Saphiria oft gesehen. In Veruna erfreut sie sich inzwischen wachsender Beliebtheit und wird dort oft von Gladiatoren angewendet, die aus der Gegend, wo die Technik ihren Ursprung hat, stammen. Nördlich der Eisernen Phalanx ist sie selten anzutreffen; aber es gibt auch einige Söldner aus den nördlichen Ländern wie den Grenzlanden oder Vargoth, die diese Technik benutzen und sie zu schätzen wissen.

1: Hinterlist:

Der Charakter erhält einen Bonus auf Schleichen in Höhe seiner halben Stufe in ,dieser Schule (aufgerundet).

2: Sturm:

Die Bewegungsweite der Viper werden in der ersten Kampfrunde verdoppelt.

3: Wüstensand:

Besteht der Charakter einen Kraftaktwurf mit einem Mindestwert von 15, vergräbt er sich im Sand. Um ihn zu entdecken, ist ein Aufmerksamkeitswurf gegen den vorigen Kraftaktwurf des Charakters nötig. Der Charakter kann solange in Minuten im Sand bleiben, wie er Stufen in dieser Schule besitzt; wenn die Zeit abgelaufen ist, muss der Charakter zum Luftholen wieder an die Oberfläche. Diese Technik ist nur auf mindestens 3 Meter tiefem Sandboden anwendbar. Die Viper kann sich auch auf weichen Böden wie Erde, Kies oder Schnee vergraben; die ist allerdings um bis zu 5 Punkten erschwert (Spielleiterermessen; je nach 'Festigkeit' des Untergrundes).

4: Überfall!:

Hat die Viper sich im Sand verborgen (siehe Stufe 3), spürt sie nun alle Vibrationen um sich herum und weiß diese zu deuten. Wenn sie vor einem Überfall spürt, dass sie nun in der richtigen Position ist, schnellst sie aus dem Sand hervor und kann einen Gegner, der in ihrer Waffenreichweite ist, noch in derselben Runde frei attackieren. Sollte der Untergrund kein sandiger Boden sein, so ist dieser Angriff um zwei Punkte erschwert. Der angegriffene Gegner kann sich in dieser Runde nicht gegen den Angriff wehren.

5: Beuteinstinkt:

Der Charakter kann einen Gegner im Auge behalten und bis zu dessen Tod keinen anderen Gegner attackieren, indem er alle seine Sinne auf seine Beute konzentriert. Für diesen Gegner verdoppelt sich sein Potenzial für alle Nahkampfmanöver.

6: Schlangenhaut:

Durch jahrelanges Training hat sich die Viper an das Tragen von Lederrüstungen gewöhnt. Jegliche Belastung von Lederrüstungen entfällt. Dies verfällt, wenn der Gesamtrüstungsschutz der Viper acht oder höher beträgt.

7: Vipernbiss:

Gibt der Charakter einen KP aus, erscheint auf magische Weise eine Portion Vipernbiss wie im Regelwerk beschrieben auf eine benutzte Waffe seiner Wahl, mit der dann einen um 4 Punkte erschwerten Angriff ausführt. Das Gift bleibt nur eine Kampfrunde auf der Waffe.

8: Schlangenauge:

Der Charakter kann nun nachts 15 Meter weit sehen. Wärmequellen nimmt er in rötlicher Farbe wahr.

9: Fata Morgana:

Für einen KP kann sich der Charakter einmal pro Runde soweit Teleportieren, wie seine Willenskraft in Metern beträgt. Dies ist eine Aktion. Dabei entsteht ein Abbild des Charakters, welches noch drei Runden regungslos an der Stelle verharret, wo der Charakter vor seiner Teleportation stand, und sich langsam auflöst. Die

Teleportation erfolgt lautlos. Das Ziel der Teleportation muss vom Charakter gesehen werden und kein Hindernis darf zwischen dem Ziel und dem Charakter sein, weder magisch noch physisch.

10: Jagdtrieb:

Der Charakter kann sich entscheiden, für eine Kampfrunde auszuholen und seinen Gegner zu beobachten. In der nächsten Runde kann er so viele KP gegen diesen Gegner einsetzen, wie er zur Verfügung hat.

Zeitkrieger

Voraussetzung: Um diese Schule zu lernen, muss man in der Gilde „Freunde der Zeit“ sein. In der Blütezeit Atlanteas, wo das Atlantische Imperium fast ganz Kreijor regierte wurden verschiedene magische Experimente durchgeführt, sogar mit der Zeit wurde erforscht. Viele Magier, die an der Forschung beteiligt waren, verloren sich in der Zeit, wurden wahnsinnig oder alterten innerhalb von Sekunden. Trotz alldem ging die Forschung zügig voran und nach einer relativ kurzen Zeit standen die Magier kurz vor dem Durchbruch: Noch ein paar kleine Tests und sie konnten die Zeit kontrollieren! Phobos, dem Imperator, gefiel dies nicht sonderlich, vor allem, da der Leitende Magier, Amron, nicht gut mit Phobos auskam. Was, so dachte sich Phobos, wenn sie meine Herrschaft rückgängig machen wollen? So verbot er die Erforschung der Zeit, als die Magier kurz vor dem Durchbruch standen. Amron und den anderen Magier gefiel das nicht und so stellten sie Phobos zur Rede, in dem sie den Palast stürmten und Phobos gefangen nahmen. Doch sie hatten nicht mit der Intelligenz von Phobos gerechnet. Phobos wusste, dass Amron einen Aufstand organisieren würde und war darauf vorbereitet. Als Amron und seine Magier siegesgewiss auf Phobos zuzogen stürmten plötzlich von allen Seiten die Wachen des Palastes auf die Magier zu. Es war eine kurze Schlacht und am Ende lagen Amron und seine Anhänger tot am Boden. Zwei Stunden später ließ Phobos das Forschungsgebäude, wo Amron und die Magier experimentiert hatten niederbrennen. Danach, war sich Phobos sicher, jeden Beweis und jedes Mitglied der Forschung getötet bzw. zerstört zu haben. Was Phobos aber nicht wusste war, dass einige Magier, die ebenfalls die Zeit erforschten, auf einer geheimen Mission für Amron waren, als das alles passierte. Als diese Magier dann wieder zurück nach Atlantea kamen und sahen dass ihre Freunde und Mitforscher nicht mehr waren, ebenso wenig wie die Aufzeichnungen ihrer Forschungen, schworen sie zum Andenken an Amron und allen anderen, entgegen des Verbots des Imperators, weiter die Zeit zu erforschen. So gründeten sie die Geheime Gilde: „Freunde der Zeit“. Diese Gilde besteht noch heute und sie lehrt allen vertrauenswürdigen Personen, die den Weg zu ihr finden, die Geheimnisse der Zeit und dieser Schule. Die Zeitkrieger benutzen für den Kampf Speere, meist Langspeere, wegen ihrer hohen Reichweite.

1: Umgang mit der Klinge

Das erste was ein Zeitkrieger lernt ist der Umgang mit seiner Waffe. Er bekommt seine Stufe durch 2 auf die Fertigkeit Speere und Stäbe.

2: Schnelle Bewegung

Dem Krieger ist die erste Kunst der Zeitkontrolle gelehrt worden, für 2 KP pro Szene bewegt sich der Krieger Millisekunden schneller in der Zeit, im Kampf bekommt er dadurch seine Halbe Stufe auf seinen VW, er darf aber keine Belastung über 2 haben.

3: Kontrolle über die Zeit

Der Krieger lernt immer mehr die Zeitkontrolle, dadurch bekommt er seine halbe Stufe als Bonus auf die Fertigkeit Zeitkontrolle.

4: Schärfe der Zeit

Der Krieger hat gelernt, die Zeit um die Klinge seiner Waffe so zu krümmen, dass sie die Klinge der Waffe schärft. Für 2 KP pro Szene verursacht die Waffe des Kriegers + Stufe / 2 mehr Schaden.

5: Vorrauschau

Da der Zeitkrieger winzige Augenblicke der Zukunft sehen kann, fällt es ihm leichter die Hiebe seiner Gegner abzuwehren. Dazu erhält er einen Bonus auf alle Paraden in Höhe seiner halben Stufe, wenn er spontan 1 KP ausgibt.

6: Sehen der nahen Dinge

Für 2 KP kann sich der Krieger die nahe Zukunft (6 Runden) eines Objekts oder einer Person einsehen. Dafür ist ein Wurf auf Zeitkontrolle gegen einen MW von 20 nötig. Im Kampf auf sich selbst eingesetzt bedeutet, dass der Krieger immer nach Gegnern ansagt, die ihn angreifen, bestehlen oder etc. Die Initiative wird aber normal gewürfelt. Die Technik zu aktivieren dauert eine komplette Runde, in welcher der Krieger als wehrlos gilt.

7: Schneller Tod

Für 1 KP bekommt der Krieger für St./2 Runden einen zusätzlichen freien Angriff pro Runde.

8: Umkehrung des Schicksals.

Der Krieger kann, wenn er Schaden erleidet, für 2 KP die Zeit bis vor dem Schlag zurückdrehen. Dafür ist ein Wurf mit Zeitkontrolle gegen einen MW von 20 nötig. Da der Krieger den genauen Ablauf des Schlages kennt kann er diesen mühelos ausweichen. Die funktioniert nur einmal pro Runde und man kann damit NICHT den eigenen Tod rückgängig machen.

9: Einfrieren

Der Krieger kann für 3 KP ein Objekt oder eine Person für eine Runde in der Zeit einfrieren. Dafür ist ein Wurf mit Zeitkontrolle gegen den GW des Gegners, mit einem Malus in Höhe der Willenskraft des Gegners, notwendig. Wenn dieser gelingt gilt der Gegner für eine Runde als wehrlos und kann einfach so getötet werden, er stirbt aber erst, wenn er wieder „in der Zeit“ ist. Man kann auch Objekte wie z. B. einen Pfeil, der auf einen (oder sonst wohin) zufliegt, einfrieren. Der Pfeil fliegt dann erst nächste Runde weiter, falls er nicht zerstört wurde. Für das ist allerdings ein Wurf auf Zeitkontrolle gegen den Angriffswurf des Schützen, mit einem Malus in Höhe der halben Härte des Objekts, notwendig. Bei Objekten, wie Tische oder Stühle einfach so in der Gegend stehen, wird ein Wurf mit Zeitkontrolle gegen ihre Härte ausgeführt. Das Einfrieren funktioniert aber nur einmal pro Runde.

10: Zurückdrehen

Der Meister ist in der Lage, die Zeit für eine Runde zurückzudrehen. Dies erfolgt spontan und kostet 3 KP. Der Meister kann damit sogar seinen eigenen Tod entrinnen. Regeltechnisch: Es wird ein Wurf auf Zeitkontrolle gegen einen MW von 25 ausgeführt, gelingt dieser, so wird die laufende Runde unterbrochen und von neuem gestartet. Jeder muss genau dasselbe tun und auch die Würfel werden nicht neu gewürfelt. Nur der Meister darf mit dem Wissen der Runde handeln, somit auch anders. Sobald der Meister

irgendwie anders handelt, auch wenn er nur in der Nase bohrt, darf jeder ebenfalls anders handeln und auch die Würfel werden neu gewürfelt. Die Technik lässt sich nur einmal pro Szene anwenden.

Lektionen des Zeitkriegers

Sehen der weiten Dinge

„Oh, verflucht...“ - unbekannter Zeitkrieger eine Minute vor seinen Tod

Voraussetzung: Sehen der nahen Dinge, Zeitkrieger 6 **Kosten:** 2 KP/6 Runden

Für 2 KP/6 Runden zusätzlich kann der Krieger weiter in die Zukunft sehen. Für jede zusätzliche 6 Runden muss der Krieger sich eine Runde lang länger konzentrieren, in der er als wehrlos gilt. Außerdem wird einmalig der MW um 5 erhöht.

Schnelle [Aktion]

„Wer sagte, ich sei zu langsam?“ - unbekannter Zeitkrieger zu 5 toten Florentine.

Voraussetzung: Schneller Tod, Zeitkrieger 7 **Kosten:** 1 KP/ St./2 Runden

Der Krieger kann nun auch Ausweichen, Parieren, Bewegen, Springen, etc. als freie Aktion. Er ist dabei nicht an die 3 Aktionen pro Runde gebunden. Die Lektion muss für jede einzelne Aktion einzeln gelernt werden, und das auch nur einmal.

Mega-Frost

„Hol mir bitte einen Tee“ - unbekannter Zeitkrieger mitten in einem Kampf zu seinem Schüler

Voraussetzung: Einfrieren, Zeitkrieger 9 **Kosten:** 1 KP/Runde

Der Krieger bezahlt X KP zusätzlich zu den normalen 3 KP. Das Objekt oder die Person bleibt pro zusätzlich investierten KP eine Runde länger in der Zeit eingefroren.

Zwillingsklinge

Die Kampfschule der Zwillingsklinge wurde von einem khorasischen Söldner aus der Stadt Tyrador entwickelt. Angetrieben von der Faszination für die wirbelnden Klingen der saphirischen Säbeltänzer, versuchte der Söldner seinen Kampfstil und den des Derwisches zu einer Einheit zu verbinden. Obwohl er lange und unermüdlich daran arbeitete, musste er sich letztendlich eingestehen, nicht über die nötigen akrobatischen Fähigkeiten zu verfügen um die Bewegungen effektiv nachzuahmen. Da er jedoch nicht bereit war sein Vorhaben aufzugeben, entschloss er sich dazu den wirbelnden Kampfstil seinen Fähigkeiten anzupassen. Aus den tänzerisch geschmeidigen Schritten wurden schnelle und zielsichere, aus den akrobatisch wirbelnden

Klingen wurden präzise kreisende und die schwer zu fassenden agilen Bewegungen wurden zu einer nahezu undurchdringbaren Verteidigung mit zwei Schwertern. Schon bald hörte man Geschichten von einem namenlosen Söldner, welcher mit einer zielstrebigem Geschwindigkeit, in einem Wirbel aus Stahl durch die Reihen der Gegner schreitet. Es hieß seine Verteidigung sei nahezu perfekt und er sei aus vielen Kämpfen so gut wie unbeschadet zurückgekehrt. Mit dem Ruhm kamen auch die ersten Bittsteller, den Kampfstil des Söldners von ihm zu erlernen. Und auch wenn keiner die Perfektion des namenlosen Söldners je erreichte, gab es genug die bereit waren den beidhändigen Kampfstil der Zwillingssklinge zu erlernen.

Voraussetzung: Die Schule der Zwillingssklinge ist auf den Kampf mit einem Waffenpaar gleicher Waffenart z.B. zwei Krummschwerter, zwei Unterarklingen, zwei Äxte usw. (max. Größe M), sowie für leicht gerüstete Kämpfer ausgelegte Kampfschule. Die Techniken / Schulstufen der Zwillingssklinge können nur genutzt werden, wenn die maximale Belastung durch Rüstung -1 nicht überschreitet.

1: Vertrautheit mit den Waffen

Der sichere und geübte Umgang mit seinem Waffenpaar ist die erste Grundlage der Zwillingssklinge. Der Malus von -2 für eine zu große Waffe in der zweiten Hand entfällt und außerdem zählt für die Zwillingssklinge das wegstecken oder bereitmachen beider Waffen als eine Aktion.

2: Kreisende Klingen

Die zweite und ebenso essentielle Grundlage der Zwillingssklinge ist die Verteidigung mit zwei Waffen. Durch die kreisenden und wirbelnden Klingen in beiden Händen ist die Zwillingssklinge in der Lage sich vor Angriffen aus der Flanke und von Hinten zu schützen. Solange der Kämpfer sein Waffenpaar kämpfbereit in Händen hält und in der Lage ist die Klingen kreisen zu lassen (nicht als Bedrängt gilt), erhalten Angreifer keinen Bonus durch Flankieren oder Angriffe von Hinten.

3: Warte, gleich kommt der Schmerz

Die Zwillingssklinge kann sich zu Beginn der Runde dafür entscheiden, ihren Nahkampfschaden erst am Ende des Initiativedurchgangs zu verursachen. Sie führt hierbei ihre Angriffe regulär durch, doch erst am Ende der Runde wird der Schaden ermittelt. Wird ein Gegner auf diese Weise mehrfach getroffen, so wird der gesammelte Schaden aufaddiert und auf einen Schlag angewendet. Dieser Effekt kann auch bei gezielten Angriffen angewendet werden, vorausgesetzt alle Angriffe sind gezielte Angriffe gegen die selbe Stelle bzw. Körperzone.

4: Schnelle Reflexe

Die benötigten Reflexe zur Koordination der beiden wirbelnden Klingen haben die Reaktion und Auffassungsgabe der Zwillingssklinge geschärft. Der Kämpfer erhält pro Runde eine Parade als freie Aktion. Ausserdem kann die Zwillingssklinge unabhängig von der Initiativereihenfolge parieren und erleidet keinen Malus in Höhe der Initiativedifferenz.

5: Spuren des Krieges

Die Jahre auf den Schlachtfeldern haben ihre Spuren im Geiste der Zwillingssklinge hinterlassen. Das dort Erlebte und Gesehene, sowie die Gegner und Schrecken denen sie gegenüber stand, haben ihren Geist abgestumpft. Die Zwillingssklinge erhält ihre Stufe auf den GW gegen Furcht und Einschüchtern.

6: Schlachtenschritt

Die Zwillingssklinge fühlt sich im Kampf daheim und schreitet mit traumwandlerischer Leichtigkeit durch das tosende Schlachtfeld. Dem Kämpfer ist es möglich, sich aus oder durch einen Nahkampf zu bewegen, ohne seinen Gegnern die Chance auf einen situationsbedingten Angriff zu geben (siehe S.189 „aus einem Nahkampf fliehen“ im GRW), außerdem wird seine Bewegungsweite "Kampf" verdoppelt.

7: In letzter Sekunde

Die Zwillingssklinge darf fehlgeschlagene Paradewürfe einmal wiederholen und sich für das bessere Ergebnis entscheiden. Boni, eingesetzte KP etc. welche für den ersten Wurf gültig waren, sind es auch für den Wiederholungswurf.

8: Entwaffnende Parade

Der Charakter hat gelernt mit konzentrierten Paraden die Waffe des Gegners zu entreißen. Bei erfolgreichen Paraden, erhält die Zwillingssklinge eine freie Aktion "Entwaffnen" mit der falschen Hand. Die Zwillingssklinge verliert hierbei ihre eigenen Waffe nur bei einem Kritischen Fehlschlag und nicht wie üblich bei nichterreichen des VW (das Entwaffnen war dann einfach nicht erfolgreich).

9: Klingenwirbel

Die Geschwindigkeit Ihrer Klingen hat den Höhepunkt erreicht. Die Zwillingssklinge erhält pro Runde einen zusätzlichen freien Angriff mit der falschen Hand.

10: Die Klingen wecken

Der Charakter lässt dem Stahl in seinen Händen freien Lauf. Weckt er die Klingen, so führt er einen normalen Angriffswurf aus, bei dem er 1 KP ausgibt. Dieser wird mit allen Verteidigungswerten in einem Radius seiner Bewegungsweite im Kampf verglichen (also alle Gegner und Verbündete, die der Kämpfer mit einer einzigen Bewegungsaktion erreichen könnte). Für jeden auf diese Weise übertroffenen VW würfelt der Charakter im Wechsel den Schaden mit einer seiner Waffen (der Charakter fügt also Schaden mit Mainhand/Offhand/Mainhand usw. zu). Der Charakter kann sich entscheiden, potenzielle Opfer zu verschonen, indem er pro Ziel einen weiteren KP ausgibt. Während dieser Technik scheint der Körper des Kämpfers sich mit übermenschlicher Geschwindigkeit zu bewegen und jedes Ziel im Umkreis zu attackieren. Der Charakter kann ausser dieser Technik keine weiteren Aktionen innerhalb der Runde ausführen und befindet sich am Ende des Angriffs wieder an seiner Ausgangsposition.

Wogender Stahl - Die Lektionen der Zwillingssklinge

Vom Schmerz durchzuckt

Voraussetzung: Warte, gleich kommt der Schmerz (Stufe 3) **Kosten:** 2KP

Die Zwillingssklinge kann spontan den aufgesparten Schaden statt am Ende der Runde, zu Beginn der Initiative des getroffenen Gegners (bevor dieser handelt) auslösen. Diese Lektion anzuwenden ist eine freie Aktion.

Aufflackern des gesehenen Leids

Voraussetzung: Spuren des Krieges (Stufe 5) **Kosten:** 1KP

Für einen kaum greifbaren Augenblick, scheinen die Klingen innezuhalten. In diesem kurzen Moment, kann der Gegner das erlebte Leid und den Schrecken des Krieges in den Augen der Zwillingssklinge erkennen. Die Zwillingssklinge legt eine Probe auf Einschüchtern mit einem Bonus in Höhe ihrer halben Schulstufe gegen den GW, eines Gegners mit dem Sie sich im Nahkampf befindet, ab. Bei Erfolg ist dieser vom Gesehenen so erschüttert, dass er bis zum Ende der Runde einen Malus von -2 auf alle Aktionen erhält. Diese Lektion einzusetzen ist eine freie Aktion.

Wand aus Klingen

Voraussetzung: Entwaffnende Parade (Stufe 8) **Kosten:** 1KP

Die Zwillingssklinge kann nach einer erfolgreichen Parade, auf die freie Aktion zum Entwaffnen verzichten, erhält aber dafür eine zusätzliche Parade mit der falschen Hand bis zum Ende der Runde. Auf diese Weise können maximal zwei zusätzliche Paraden, pro Runde, eingetauscht werden. Diese Lektion anzuwenden ist eine freie Aktion.

Zwillingssseele

Weine nicht, meine Schwester. Bevor der Mond dreimal sein Gesicht gewandelt hat, werden wir uns wieder sehen. - Eleimias Abendwind, Druiden aus Arborea **Voraussetzung:** Um diese Technik zu lernen benötigt ein Charakter einen Seelenverwandten. Diese Technik verstärkt das Band, das zwischen zwei Seelenverwandten besteht. Häufig erlernen beide Partner zumindest die ersten Stufen der Technik, aber dies ist nicht zwingend notwendig. Auf Grund der Voraussetzungen ist die Technik der Zwillingssseele besonders bei Sidhe und Waldelfen verbreitet. Allerdings existieren auch in anderen Völkern Geschichten über Seelenverwandte, deren Verbundenheit über das gewöhnliche Maß hinausging.

1: Das verstärkte Band

Auf dieser Stufe vertieft sich die Fähigkeit der Partner ohne Worte zu kommunizieren. Beherrscht nur einer Partner diese Stufe wird die Reichweite dieser Kraft durch die Hörweite beschränkt. Ansonsten erstreckt sich das Band über eine Anzahl von Kilometern, die den Stufen entspricht, die beide Partner in dieser Technik gemeistert haben. (Beherrscht also etwa ein Partner die Stufe 5 und der andere die Stufe 4, erstreckt sich das Band über vier Kilometer.) Innerhalb der Reichweite können beide Partner ihrem Zwilling telepathisch Botschaften übermitteln, die in ihrer Ausdrucksmöglichkeit einer humanoiden Sprache gleichen.

2: Quell der Stärke

Wenn der Charakter diese Stufe erlernt, wählt er entweder VW, SR oder GW. Auf den gewählten Wert erhält er einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe in Zwillingssseele (aufgerundet), solange sein Partner sich in physischer Hörweite befindet.

3: Herzblut

Überträgt der Charakter seinem Partner arkane Kraftpunkte, so kann der Empfänger sie ausgeben, ohne dass sie gegen sein Potential zählen. Dies muss jedoch noch in der Runde geschehen, in der die Punkte übertragen wurden.

4: Handeln in Harmonie

Diese Stufe erlaubt es einem Charakter seine Handlungen mit denen seines Partners zu koordinieren. Unterstützt ihn sein Partner in einer konzertierten Aktion, so muss dieser Erfolge erst nach seinem Unterstützungswurf ansagen. Zudem darf der Partner in einem Kampf zeitgleich mit dem Anwender von Handeln in Harmonie handeln, also dessen Initiativeergebnis mitbenutzen.

5: Meines Bruders Hüter

Beim Erreichen dieser Stufe wählt der Charakter einen der drei Widerstandswerte, in welchem er seinen Partner unterstützen möchte. Indem der Charakter 1 KP ausgibt, kann er den gewählten Widerstandswert seines Partners gegen einen einzelnen Angriff oder eine einzelne Gefährdung um seine Stufe in Zwillingseele erhöhen. Benutzt der Charakter diese Kraft innerhalb einer Phase ein zweites Mal, so erhöhen sich die Kosten auf 2 KP, beim dritten Mal auf 3 KP, usw. Der Charakter muss sich am gleichen Ort befinden wie sein Partner, um diese Kraft einzusetzen.

6: Geteiltes Leid

Befindet sich der Charakter am gleichen Ort wie sein Partner, kann er Schaden den sein Partner erhalten müsste auf magischem Weg selber übernehmen. Dies erfordert keine Aktion und durch die edle Handlung wird der Schaden um zwei Punkte reduziert (Minimum 1).

7: Geistige Gegenwart

Indem der Charakter sich konzentriert, kann er die Umgebung seines Partners wahrnehmen, als stünde er gleich neben ihm. Die Reichweite dieser Kraft beträgt einen Kilometer pro Stufe des Charakters in dieser Kraft. Der im Geist Gegenwärtige kann alle Kräfte der Zwillingseele benutzen, als wäre er auch körperlich bei seinem Partner. Befinden sich die Partner in Reichweite für das verstärkte Band, kann der Besuchte seinen Partner als durchscheinende Gestalt wahrnehmen und mit ihm kommunizieren. Beherrscht der Besuchte den Quell der Stärke, profitiert er in diesem Falle davon.

8: Ein Herzschlag

Der Charakter kann seinen Partner, wenn er bei ihm ist, einen seiner Fertigkeitswerte mitbenutzen lassen.

9: Rhythmus der Seelen

Der Charakter kann seinem Partner bis zu zwei zusätzliche Aktionen zukommen lassen. Er muss dies zusammen mit seinen Handlungen ansagen. Wenn der Charakter einen Malus von -4 auf alle Handlungen in dieser Runde akzeptiert, erhält sein Partner eine zusätzliche Aktion, bei -8 zwei. Die Charaktere müssen sich dazu

10: Zwillingseele

Diese Stufe können die Partner nur zusammen erreichen. Ihre Seelen vereinigen sich vollständig. Sie können alle Fähigkeiten dieser Technik über eine beliebige Entfernung einsetzen. Stirbt jedoch einer der Partner, so wird auch der andere dahinwelken und nach kurzer Zeit vergehen.

Die Lektionen von Lyriana und Erannol

Unvergessen sind diese Namen, deren Klang auf Uliath für jeden Zuhörer Romantik verheißt. Allerdings waren der König und seine Gemahlin nicht nur Herrscher der Sidhe und der Inbegriff von Liebe und Treue, sondern

auch fähige Anwender der Technik der Zwillingseele. Die folgenden Lektionen sind Teil des Wissens, das Lyriana dem Barden Inoralin Wellenkamm kurz vor ihrem Tod übergab, auf dass er es nach ihrem Ableben veröffentlichen möge.

Die Heimat im Herzen

Voraussetzung: Das verstärkte Band (Zwillingseele 1). Um diese Technik zu erlernen müssen die Partner einen gemeinsamen Ort als Heimat betrachten. **Kosten:** 1 KP

Indem der Charakter Heimat im Herzen benutzt, kann er einmal am Tag versuchen seinen Partner zu erreichen. Dieser muss sich am gemeinsamen Heimatort aufhalten. Die Entfernung spielt keine Rolle. Kommt die Verbindung zu Stande können sich die Gefährten für etwa fünf Minuten wie durch das verstärkte Band unterhalten.

Die Liebe der Eltern

Voraussetzung: Herzblut (Zwillingseele 3). Um diese Technik zu erlernen, muss der Charakter mit seinem Seelenverwandten Kinder haben. Hierbei kann es sich auch gemeinsam adoptierte Kinder handeln. **Kosten:** 1 KP

Der Charakter kann diese Lektion spontan anwenden. Bis zum Ende der Szene gelten die gemeinsamen Nachkommen der Seelengefährten für den Charakter als seelenverwandt und der Charakter kann sie mit allen Kräften der Zwillingseele beeinflussen.